



# Мастер-класс: Развивающие игры нового поколения в интеллектуальном развитии дошкольника

Воспитатель: Приходько Ирина  
Валериевна



# Актуальность

Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.



## Цель:

- Познакомить участников мастер-класса с применением развивающих игр Воскобовича в своей практике.
- Построение педагогического процесса, способствующего интеллектуальному развитию детей в игре



# Игры Воскобовича можно разделить на три группы:

- Игры, направленные на логико-математическое развитие.
- Игры с буквами, звуками, слогами и словами.
- Универсальные игровые обучающие средства.





# Технология «Сказочные лабиринты игры»

- Разработана на основе идей интегративно-гуманитарного подхода в соответствии с целями и задачами комплексным образовательных программ в том числе «Воспитание и обучение в детском саду» (сейчас «От рождения до школы»).
- Соответствует требованиям ФГОС, раскрывает каждую образовательную область — социально-коммуникативную, познавательную, речевую, художественно-эстетическую, физическую.



# Особенности

- Ребенок всегда может исправить неточности на своем игровом поле при выполнении заданий, что создает дополнительную «ситуацию успеха».





# Каврограф «Ларчик»

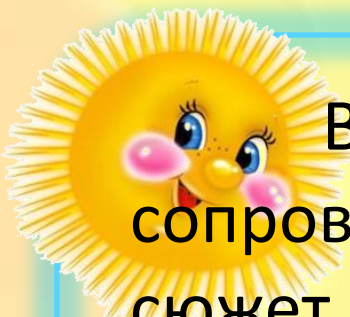




Каврограф – это игровое поле из кавролинас нанесенной на нем сеткой. Сетка помогает знакомить с пространственными, количественными отношениями, облегчает построение различных геометрических контуров. Зажимы, кармашки, кружки веревочки создают наглядность, динамизм игр.







Все игры  
сопровождает сказочный  
сюжет, путешествия,  
преодоление трудностей,  
разрешение сложных  
ситуаций, нахождением  
верного решения,  
сказочные персонажи:  
мальчик Гео, Ворон Метр,  
гномы, девочка Долька,  
Незримка Всюсь, Филимон  
Коттерфильд, Околесик  
Крутик По и др.





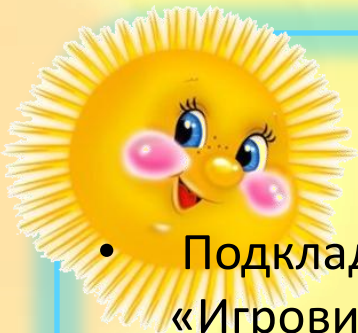
# Логико-математическая игра «Как Жужа гостей встречала»

- Игра-конструктор «Геоконт»  
изобразить на геоконте предметные силуэты по выбранному образцу – лампу, чашку, сапожок, ключик, веник, утюжок.

(дети осваивает строение геометрических фигур, углов; знакомится с понятиями «отрезок», «луч», «прямая» и др., учится работать на координатной сетке, шифровать фигуры и строить их в зеркальном отражении. )





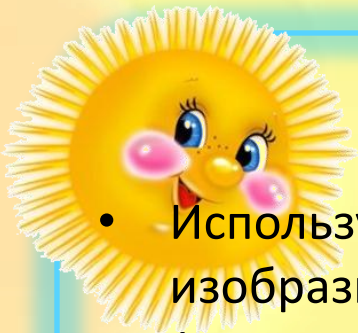


- Подкладывают листок под экран «Игровизора» и обводят тот «улей» в котором есть мед.

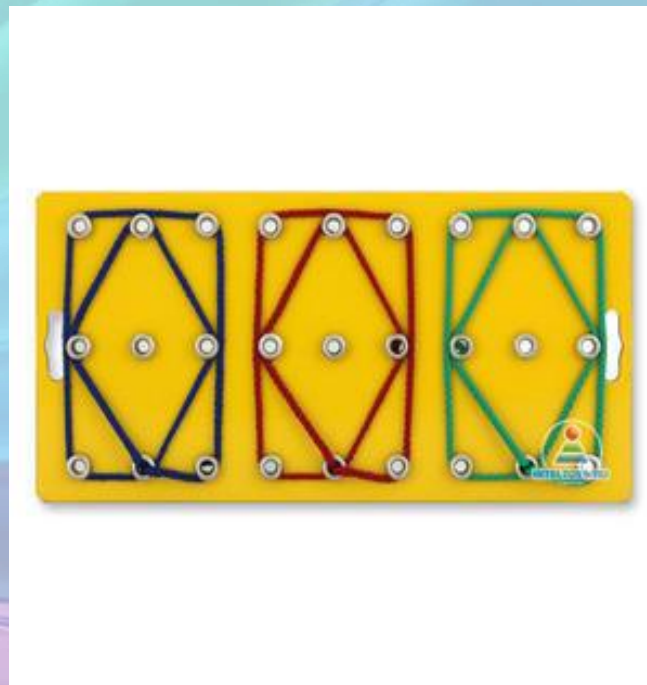
(В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку)







- Используя игру «Шнур-затейник» изобразить шнурком ведерко. (Мелкая моторика рук отвечает за речь ребенка, его интеллектуальные способности и навыки письма. Развивающая игра Воскобовича **Шнур-затейник** делает пальчики вашего ребенка ловкими и умелыми, развивает мышление, память, внимание и воображение.)





# «Чудо-Соты 1»

Складывают портреты Карчика, Краб Крабыча и Мишика из деталей игры «Чудо соты 1» на листе бумаги, обводят карандашами и дорисовывают изображение. (игра знакомит с геометрическими фигурами, дает представление о понятиях, часть и целое. Развивает логическое мышление, мелкую моторику, умение находить решение математических задач.





# Ожидаемый результат

- Сформированность навыков учебной деятельности.
- Способность решать интеллектуальные и личностные задачи адекватные возрасту.
- Применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач.
- Понимать, расчленять, конкретизировать, строить схемы, воспроизводить по точкам кода, способен предложить собственный замысел и выполнить его в рисунке.
- Хорошо развиты пространственные представления.
- Уметь работать по правилу и образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкцию.
- Развитую мелкую моторику, подготовку руки к письму.





Нашу встречу мне хочется закончить словами В.А. Сухомлинского: **«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».**



**Спасибо за внимание!**