

Ход мастер-класса

1 слайд

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать вас на моём мастер-классе. **«Сказочные лабиринты игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича»**

2 слайд

С целью и задачами мастер-класса вы можете познакомиться на слайде.

3 слайд

На базе развивающих игр Воскобовича можно строить образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста и до младшего школьного возраста (от 3 до 10 лет). Его игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать.

4 слайд

Для внедрения игр Воскобовича В.В. в работу с детьми, возникла необходимость оформить «Интеллектуально-игровой центр», где разместила следующие игры:

- «Квадрат Воскобовича».
- «Прозрачный квадрат, или Нетающие льдинки озера Айс»
- «Змейка».
- Паншет «Игровизор».
- Паншет «Геовизор».
- «Настенный коврограф»
- «Мини-ларчик»

5 слайд

Сегодня мы познакомимся с «Волшебным квадратом» Воскобовича и «Геовизором».

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого или зеленого и желтого цвета, с другой – красного или синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Поэтому эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

В сказочном лесу живут гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. -Я приглашаю вас отправиться в гости к гномам.

6 слайд

- А поможет нам собраться в путешествие «волшебный квадрат». Сначала соберемся дома.

7 слайд

- С собой перекусить возьмем конфеты.

8 слайд

- Оставим записочку, что мы ушли и положим в конверт.

9 слайд

- Наденем башмачки.

10 слайд

- В наше путешествие мы отправимся сначала на лодке.

11 слайд

- Затем продолжим путешествие на самолете.

12 слайд

- Вот мы и прибыли к гномам.

- Давайте поиграем в пальчиковую игру.

Пальчиковая гимнастика «Гномики»

Жили-были гномики (*Указательным и большим пальцем показываем размер*)

В расчудесном домике. (*Ладони сложены в виде крыши*)

Кохле-гном дрова рубил, (*Ребром кисти ударяем о ладонь*)

Охле – гном их в дом носил, (*Хватательные движения руками*)

Желе-гномик суп варил, (*Кисти округлены, шарообразные движения*)

Зеле-гном его солил, (*Пальцы сложены в «щепотку»*)

Геле гном-чинил скамейку (*Имитируем стучание молотком*)

Селе - гном-ложился спать, (*Потираем ладошки друг о друга*)

Фи – окошко открывал, (*Обоими кистями рук делаем приглашающий жест*)

Всех знакомых в гости звал!

13 слайд

Еще одна развивающая игра «Геовизор» Размер оригинала 15*21.

«Геовизор» представляет собой альбом с нанесенной координатной сеткой, подобной игровому полю «Геоконта». На пленке имеются отверстия на направляющих стрелках и нижний-подложка (картон). Каждый луч координатной сетки обозначен буквой «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка – отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит каждой

точке можно дать имя, например, «Ж4», «Ф4». Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, подложенной под пленку. Линии, который ребенок проводит маркером из этого комплекта, легко стираются бумажной салфеткой. Поэтому это пособие можно использовать многократно.

«Геовизор» предлагается как самостоятельная игра или как усложнение игры «Геокопт».

14 слайд

В сказочном лесу живёт Паук «Юк», он подготовил для вас задание.

Б4-К1-О4-Ж1-34-Г1-С4-Ф1

Что у нас получилось?

Нарисуйте эмоцию, которая будет отражать ваше впечатление от мастер-класса.