

Мастер - класс «Путешествие в сказку «Теремок»

Еремина Е.Н., воспитатель

Цель: повышение педагогической компетентности педагогов, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии; познакомить с игровыми пособиями «Фонарики» и «Кораблик Плюх-плюх» для работы с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- познакомить педагогов с развивающим пособием Воскобовича;
- развивать творческий и познавательный интерес, к использованию игрового пособия в работе с детьми;
- воспитывать стремление педагогов сделать образовательный процесс ярким, разнообразным и познавательным.

Оборудование: двухцветный квадрат, игровое пособие «Фонарики», «Кораблик Плюх – плюх», «Разноцветные верёвочки», «Волшебная восьмёрка».

Ход мероприятия:

Здравствуйте коллеги! Я Вас приглашаю в сказку:

В чистом поле вырос дом,
Всех зверюшек, спрятал он.
Дом не низок, не высок
Что за домик? (теремок)

У вас на столе лежат квадраты Воскобовича. **«Квадрат Воскобовича»** – игра-головоломка на трансформацию фигур. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены квадраты, с одной стороны красные, с другой – зеленые. Вам нужно сделать так, чтобы дом был красный с зелёной крышей или наоборот зелёный с красной крышей (у детей можно спросить: какого цвета домик? Какая крыша?)

Стоит в поле теремок-теремок
Он не низок, не высок
Вдруг по полю кто бежал? (Мышка)
Мышка бежит...

Возьмите на столе игру **«Фонарики»**. Это комплект форм с вкладышами из 10 деталей разного размера круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной и овальной формы зеленого и красного цвета. Все «фонарики» - формы имеют удобные держатели. У вас на столе лежат схемы, с их помощью составьте изображение мышки. У детей, можно спросить: из каких геометрических фигур ты составил мышку? Каких цветов формы? Какого размера?

Стоит в поле теремок
Он не низок, не высок

По полю мышка бежит,
Остановилась у теремочка
И стоит...
Заглянуть бы ей в окошко
Нет ли в домике кошки,
Но в том домике темно,
Вечер уж настал давно
Будем мышке помогать,
Будем фонарики зажигать.

Почему фонарики? Потому, что это игра где есть большие геометрические фигуры (по одной каждой формы) которые содержат окошечки, в которые ребенок вставляет соответствующие маленькие фигурки. Они могут быть также зелеными, а могут быть красными. Тогда фонарики «загораются»!

Помогли мы мышке зажечь окошки,
Посмотрела, нет кошки
Значит, так тому и быть,
Будет мышка в теремочке жить.
Стоит в поле теремок,
Он не низок, не высок
Вдруг по полю... кто бежит? (лягушка)
Лягушка по полю скакала,
И вдруг речку увидела,
Только, как ей быть?
Надо речку переплыть...

Я предлагаю вам с помощью схем составить изображение лягушки. (Детям можно задать вопросы: из каких геометрических фигур состоит изображение? Какие фигуры по цвету? По размеру?)

А теперь нужно помочь переплыть речку, в этом нам поможет **кораблик «Плюх – плюх»**. Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками (парусами). Флажки можно надевать на деревянные рейки. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Главный на этом кораблике - капитан Гусь. Чтобы кораблик поплыл надо выполнить все команды капитана - Гуся. Кораблик «Плюх-плюх» захлестнула волна, все флажки намокли. Нужно просушить флажки для этого нам понадобится шнурок. Оденьте флажки так, чтобы между красным и зелёным был жёлтый флажок. Далее чередуем флажки по порядку. Флажки можно одеть по разному: вертикальными рядами, горизонтальными или по диагонали, можно в разброс, тогда получится пёстрое одеяло. Также можно с помощью этого пособия изучать состав числа. Снимите с пятой мачты все флажки и заполните вторую и третью мачты, посчитайте сколько флажков вы одели на вторую мачту? А на третью? Помогли мы лягушки переплыть речку.

Стоит в поле теремок,
Он не низок, не высок
Вдруг по полю кто бежит... (зайчик)

Остановился и стоит

Составьте из геометрических форм по схеме фигуру зайца. Какие вы формы использовали? Какого размера? Какого цвета?

Стоит в поле теремок,

Он не низок, не высок

Кто следующий прибежал?... (лисичка)

Рыщет волк в густом лесу,

Ищет кумушку лису.

А на встречу тут лиса,

Ох, хитры её глаза.

Она по лесу бежала,

И бусы свои потеряла.

Будем лисе помогать

Бусы собирать.

В Комплект к «Коврографу Ларчик» входит пять **разноцветных веревочек** из тонкой контактной ленты, с помощью которых ребенок сможет "рисовать" и "чертить" на "Коврографе Ларчик" или на любом другом фланелеграфе различные геометрические фигуры. Разноцветные веревочки можно использовать как в качестве самостоятельных игровых элементов, так и для построения различных фигур, а также соединять ими игровые элементы или решать другие игровые задачи. Продолжите ряд можно из геометрических фигур, а можно из разноцветных липучек.

Помогли волку и лисе собрать бусы.

Видно так тому и быть,
будут в теремочке жить.

Будут печку топить.

Станут рыбу ловить.

Нужно волку помочь научить его ловить рыбу. В этом нам поможет игровой материал «Фонарики». Составьте силуэт рыбы из формочек.

Научили волка рыбу ловить.

А последним кто пришел? (медведь)

Очень не хочется, чтобы медведь сломал теремок и разрушил дружбу зверей. Что можно сделать? Нужно построить забор, а это можно сделать с помощью игрового материала «Волшебная восьмёрка» **Волшебная восьмерка** – своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. Все детали этого конструктора окрашены в семь цветов радуги. Также это имена семи гномов: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Но для позитивного конца сказки, что можно сделать? Для медведя построить дом. Из чего это можно сделать? В этом нам могут помочь и «Разноцветные верёвочки», и игровой материал «Фонарики», и «Волшебная восьмёрка».

На этом наша сказка заканчивается. Спасибо большое.