

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
« Детский сад № 11 «Радуга»**

**Семинар-практикум  
«Знакомство с игровизором»**

**О.А.Замковая  
воспитатель первой  
квалификационной  
категории**

**Ханты-Мансийск  
2019г.**

## Семинар-практикум

### «Знакомство с «Игровизором»

**Цель.** Сформировать компетентность педагогов в применении на практике игровой обучающей игры «Игровизор»

#### Задачи.

- Познакомить с игровым обучающим средством - «Игровизор».
- Упражнять педагогов в умении пользоваться «Игровизором».

#### Оборудование:

Демонстрационный материал.: Игры «Кораблик «Брызг-брызг», «Волшебная восьмёрка», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича 2-хцветный», «Змейка», «Шнур Малыш».

Раздаточный материал: «Игровизор», маркер, приложения к «Игровизору» «Катя, Рыжик и Рыбка», «Предметный мир вокруг нас» и «Лабиринты цифр» для каждого участника семинара-практикума.

#### ^ Вводная часть.

О многих играх В. Воскобовича вы уже слышаны, возможно, знакомы с ними. Сегодня я познакомлю вас с новым обучающим средством - интеллектуальным тренажером «Игровизор», который вы можете использовать для игр с детьми в своей дальнейшей работе.

«Игровизор» – это папка с картонной основой и верхним листом из прозрачной пленки. Методика работы состоит в следующем: ребёнок вкладывает лист игрового задания в папку под прозрачный экран и выполняет задание маркером на водной основе. Маркер оставляет яркий след, который легко стирается бумажной салфеткой. Эта особенность «Игровизора» позволяет многократно использовать листы игровых заданий.

«Игровизор» Воскобовича используется как самостоятельное пособие. На его подложке нанесена сетка, с помощью которой можно предлагать детям:

- графические диктанты на ориентировку в пространстве листа;
- изображение любых фигур.
- перенос изображения по клеточкам.

При работе с «Игровизором», изготовленным мною, требуются листы с заданием, приложения Воскобовича, которые могут иметь различные образовательные цели:

- математическое развитие («Катя, Рыжик и Рыбка», «Лабиринты цифр»);
- речевое развитие (приложение «Лабиринты букв» поможет сформировать моторный образ буквы, запомнить буквы; научиться соотносить их со звуками, составлять из бусинок-букв простые слова);

- знакомство с предметным миром и трудом взрослых («Предметный мир вокруг нас»);
- экологическое образование;
- педагогическая и психологическая диагностика.

Приложением к «Игровизору» может служить любая тетрадь с заданиями.

Ребенок, выполняя задание на «Игровизоре» может ошибаться, и не бояться, что сделает неправильно или ему сделают замечания. Он чувствует себя уверенно.

А сейчас мы с вами поиграем, для игры нам понадобятся «Игровизор», приложение «Катя, Рыжик и рыбка», маркер и бумажная салфетка.

Игра способствует:

- развитию математических представлений о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях, условной мерке, количестве;
- развитию процессов аналитического восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения;
- подготовке руки к письму – обводка геометрических фигур по контуру, штриховка;
- развитию интеллектуальной культуры – умений понимать учебную задачу, находить средства для её решения, контролировать себя в процессе работы, добиваться успеха.

## ^ Практическая часть

### Лист 1. Подарки взрослых. (Лист подложите под экран)

«Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 5 лет, первыми ее поздравили папа, мама, бабушка, дедушка и старший брат. Папа подарил альбом для фотографий. Мама - куклу в картонной коробке. Бабушка - большой мяч. Дедушка - парусник с моторчиком. А старший брат - аквариум с Рыбкой».

А сейчас задания к первому листу.

- *Вспомните, что Кате подарили взрослые. Найдите подарки на Листе 1 и каждый отметьте точкой.*
- *Сосчитайте, сколько подарков сделали взрослые.*
- *Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки взрослых? Сначала ответьте, потом проверьте себя (проведите маркером по «дорожкам», соединяющим подарки и геометрические фигуры).*
- *Обведите по контуру одну или несколько фигур на Листе 1, затем вставьте в «Игровизор» Лист 8 и сделайте штриховку выделенных фигур (горизонтальную или диагональную).*
- *^ Для детей старшего дошкольного возраста. Измерьте стороны квадрата и*

*прямоугольника с помощью больших клеточек. У какой фигуры самая длинная сторона? Попробуйте самостоятельно определить размер круга, треугольника и овала с помощью клеточек. Получилось?*

*^ Очистите экран.*

Выполняя эти задания, дети упражняются в счете, в соотнесении геометрических форм и предметов, в измерении фигур с помощью условной мерки; задания способствуют подготовке руки к письму, развивают внимание, память, логическое мышление.

*^ Лист 3. Катина полка. (Лист подложите под экран)*

«Катя поблагодарила всех за подарки, отнесла их в свою комнату и аккуратно разложила на полке. Катя любила порядок и поэтому каждому подарку сразу определила свое место»

*^ Задания к третьему листу.*

- *Сколько всего подарков получила Катя?*
- *Сколько подарков, и какие поместились в левой верхней, левой нижней, правой верхней и правой нижней частях полки? Запомни их расположение.*
- *Нарисуй соответствующие геометрические фигуры прямо на подарках.*

«Подаркам порадовалась не только именинница, но и её котенок Рыжик. Особенно Рыжику понравилась Рыбка. Катя заметила это и строго-настрого запретила Рыжику подходить к аквариуму.

- Хорошо, - грустно пообещал Кате котенок».

Выполняя задания этого игрового листа, дети упражняются в пространственной ориентировке на листе, в рисовании геометрических фигур; у них развивается память, аналитическое восприятие.

*^ Лист 6. След котенка. (Подложите лист под экран)*

«Катя снова зашла в комнату и взглянула на полку.

- Похоже, что тут кто-то без меня хозяйничает, - сказала Катя и спряталась за шторой.

Котенок Катю не видел. Он вышел из своего укрытия и прыгнул: сначала на полку, потом на аквариум. Понаблюдав немного за Рыбкой, Рыжик протянул лапку и...

- Теперь понятно, кто у меня хозяйничает – воскликнула Катя.

Услышав голос девочки, котенок испугался и упал в аквариум. Но тут же выскочил из него и помчался по полке, оставляя на ней мокрый след. Он петлял между подарками, но ни одного из них даже не зацепил. Около аквариума Рыжик неожиданно остановился».

^ Задания к шестому листу.

- Пройди по нарисованному следу, не выходя за его границы.
- Задание посложней: пройти по «Мокрому следу», называя по ходу движения подарки и их расположение. Например, справа от меня альбом, теперь альбом внизу, альбом слева и т.д.

^ Очистите экран.

Тренинг руки, развитие пространственных отношений, внимания, мышления, памяти осуществляется при выполнении детьми этих заданий.

## Лист 7. Где стояли подарки?

Задания к седьмому листу.

- Подложите под экран «Игровизора» Лист 7.
- Вспомните, какие подарки стояли на полке и нарисуйте их.
- Для детей старшего дошкольного возраста. Нарисуй фигуры с учетом их размеров (количества клеточек) и центров.

« - Ты зачем к Рыбке протягивал лапку? – спросила Катя котенка. – Я же запретила тебе приближаться к аквариуму.

- Я не к Рыбке протягивал лапку, а Рыбке протягивал лапку, - сказал Рыжик. - Я просто хотел с ней поздороваться: мне показалось, что ей грустно и одиноко. Так же, как и мне.

Катя всё поняла. Она взяла мокрого Котенка на руки и погладила. Рыжик замурлыкал. Неожиданно девочка увидела мокрый след на полке.

- Смотри, Рыжик, что ты нарисовал на полке мокрым хвостом!

- ^ След котенка похож на фантастическое животное. Какое?

- Я думаю, что это Прямоугольникоглот, - сказал Рыжик.

- А я думаю, что это Овалоход, - сказала Катя, и они дружно рассмеялись.

Скоро гости ушли. Остаток праздничного вечера Катя, Рыжик и Рыбка провели вместе».

- ^ Придумай другие названия животному (Круглоглаз, Треугольниконос и т.д.).

•  
*Вращая «Игровизор», найди другие оригинальные образы следа котенка на Листе 7 и придумай им названия.*

^ *Очистите экран.*

Выполнение заданий этого игрового листа способствует развитию у детей умения понимать учебную задачу, находить средства для ее решения, добиваться успеха; развитию словообразования, творческого воображения, логического мышления.

Молодцы, с заданиями все справились!

**Вывод.** Так чем же хорош этот интеллектуальный тренажер?

Достоинства «Игровизора»:

- экономичность (листы с заданиями используются многократно);
- вариативность (один и тот же лист используется для решения различных заданий);
- самоконтроль (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

Виды заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.

В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

«Игровизор» прост в изготовлении и использовании.

^ **Рефлексия** : определить степень вовлеченности педагогов в применении развивающей игры «Игровизора», способность применение опыта моей работы в своей практической деятельности.

Используемая литература:

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».- СПб.: НИИ «Гириконд», 1996.