



**Мастер-класс**  
**«Использование развивающего**  
**игрового пособия Геоконт »**

**Воспитатель : Смашкова Е.А.**

Цель мастер-класса: повышение профессионального умения родителей по развитию интеллектуальной сферы дошкольников в процессе игровой деятельности.



Задачи:

- познакомить родителей с использованием логической игры «Геокоонт» с детьми дошкольного возраста;
- обучить участников мастер-класса методам и приёмам использования развивающей игры;
- развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;
- вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию

В основу технологии В. Воскобовича положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач

**Цель технологии** –  
развитие интеллектуальных способностей детей

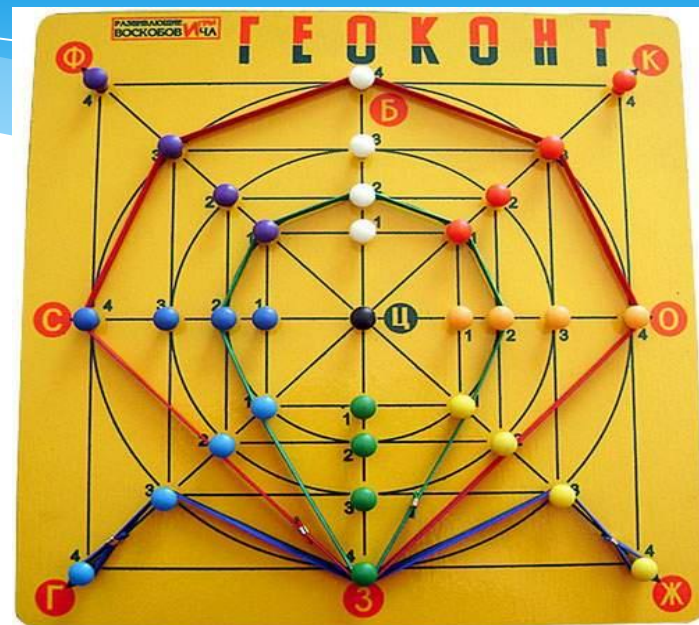


# ГеоКОНТ

Игра представляет собой фанерный планшет с пластмассовыми гвоздиками, расположенными особым образом, и набором цветных резинок.

## Игра развивает:

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры, ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.



В игре «Геоконт» нет возрастной градации игровых заданий, поэтому важно ориентироваться на уровень развития ребёнка, подбирая игровые задания по силам.

**1. Задания:** Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома. «Дорожки» и «Квадрат, треугольник, домик» для детей 2-3 лет

**2. Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше (4-7 лет).**

**3. Задания, выполненные детьми по шифру, продиктованным педагогом.**

Таким образом, используя логическую игру «Геокоонт», подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальной сферы детей.



**В. А. Сухомлинский писал:** «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

A close-up photograph of a large, light-colored flower, possibly a gerbera, with a yellow ribbon tied around its center. The background is a soft, out-of-focus green. Overlaid on the image is the text "Спасібо за вніманнє" in a stylized, pink, outlined font.

Спасібо за вніманнє