Здравствуйте, уважаемые коллеги, жюри, гости!

Мой мастер -класс - **« Сказка на основе образов развивающей игры «Геовизор»**

Как известно, игра является ведущей деятельностью дошкольного детства.

 На сегодняшний день остро стоит проблема, связанная с правильной организацией игровой деятельности современных детей. Дети избалованы изобилием и разнообразием игр и игрушек, которые не всегда несут в себе нужную психологическую и педагогическую информацию.

Сенсорная агрессия окружающей ребенка среды (**Барби, роботы, монстры, киборги и т.д.**) может привести к кризису игровой культуры ребенка.

Поэтому от педагога требуется умение ориентироваться в мире современных игр и игрушек, сохраняя баланс между желанием ребенка и пользой для него.

И, именно благодаря развивающим играм В.В.Воскобовича я имею возможность реализации данной задачи.

Геовизор – это игра из серии развивающих игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Геоконт».

Преимущество игры «Геовизор» - это присутствие сказочной «огранки». Играя с «Геовизором» ребенок не только моделирует и конструирует, но и сам становится участником создания сказочной истории.

 С какой игрой дольше всего играет ребенок?

Конечно, с той, которая дает ему возможность творить и фантазировать, где реализуется естественная среда ребенка – игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также сферой приложения своей фантазии.

,Я хочу Вам представить игровой комплект «Геоконт», разработанный Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем – автором развивающих игровых технологий. Сегодня речь пойдет об игровой серии «Геоконт» .

Давайте для начала рассмотрим, что предоставляет собой комплект «Геоконт».

В него входят : Геоконт -Малыш, Геоконт –Штурвал, Геоконт – алфавит» и Геовизор» .

Все эти игры объединяет общая идея, которая отображена в сказке Малыш- Гео, Метр ворон и Я(дядя Слава).

 К данному комплекту прилагается инструкция с различными графическими изображениями. В данном контексте мы не рассматриваем каждую игру в отдельности, мы на что обращаем внимание, что комплект «Геоконт», построен на основе резиночки, видите Я с помощью резиночки могу создавать достаточно быстро то или иное изображение и могу рисовать.

 **Геовизор- г**рафический конструктор.

Что это такое?

Это пластиковая пленочка, на котором видим некоторые изображения, вот я вам покажу его на просвет. И вы можете увидеть точечки с отверстиями, через которые мы можем создать некий, нужный нам по замыслу или произвольно, фигуру.

 Рисунок создается на данной графической основе с помощью маркера и что очень удобно, его легко можно стереть салфеткой.

И самая главная особенность этого графического конструктора в том, что мы можем на нем рисовать и точно также избавляться от изображения.

И если даже у нас изображении попадает на подложку. Мы также легко можем его стереть.

 И так, перед вами графические конструкторы, маркеры и салфетка- вот основные манипуляции.

 Существуют 3 способа переноса изображения: произвольная, визуальная и закодированная.

Вот я беру маркер и способы создания изображения. Я хочу нарисовать некую фигуру или образ, я ставлю сюда некую точечку и провожу линию и непосредственно на экране рисую изображение. Самый что – ни на есть обычное изображение.

В чем еще особенность геовизора это то, что мы любое изображение можем перенести на лист бумаги, подложив ее под пленку.

Это делается заранее и в ключевых точках – в точках излома иначе говоря, я ставлю отметки и дальше я эти точки соединяю и получаю изображение. Вот оно у меня вроде наконечника стрелы.

 **Второй вариант**, к примеру, еще одну игру из данной серии «Геоконт»- здесь мы видим некая ломаная линия и если мы хотим ее создать, то поступаем аналогично.

Стираем предыдущее изображения на геовизоре салфеткой. И начинаю строить, опираясь на визуальный вот такой вот рисунок.

 Итак, вот он идет вот от этой точки сюда, дальше соответственно, я повторяю эту линию и в конце концов я получаю нужное мне изображение.

 **Третий вариант-** кодированное изображение.

Г4. ф2 .г1 ж2. г4.

Если , мы посмотрим и соотнесем , то у нас как- раз получиться такая же линия. Если мы попробуем опираться на эту систему координаты, в данном случае, она полностью повторяет систему «Геоконт».

И так у нас есть по сути белый свет и его разложения: красный, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. И каждая из этих лучей, которая выходит из этой черной точки, которая находиться в центре имеет 4 воплощения на своих бескрайних точечных просторах. Они обозначены в цифрах от 1 до 4-х. сейчас мы соотнесем кодировку ломанной линии. Если я хочу теперь это изображение создать на геовизоре, то у меня получиться изображение, которое зашифровано кодом. (далее расшифровываем кодировку на геовизоре).

Я вам предлагаю повторить это изображение по данной кодировке.

А теперь вы с помощью своего воображения создайте из полученного нами образа какой – ни будь предмет – одушевленный, неодушевленный -любой – какой вам позволяет ваша фантазия – можно дополнить, дорисовать, повернуть в любую сторону. Дайте название вашему рисунку. И, самое интересное, мы сообща должны создать сказку, на основе наших рисунков.

Спасибо за внимание!