

Мастер-класс для педагогов: «Волшебный фонарик, или Игры со светом»

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов в вопросах использования инновационных игровых технологий (игр с фонариком) для познавательно-речевого развития дошкольников.

Задачи:

- Познакомить коллег с методикой создания и применения дидактических игр с подсветкой.
- Развивать творческий потенциал педагогов.
- Способствовать сплочению коллектива через совместную деятельность.

Ход мастер-класса

1. Вступительная часть (Теория)

(Ведущий держит в руках обычный электрический фонарик).

— Коллеги, посмотрите на этот предмет. Для нас это просто фонарик. А для ребёнка? Это волшебная палочка, открывающая тайны!

В условиях ФГОС игра перестала быть просто развлечением. Она стала способом обучения, методом коррекции и первым шагом социализации. Современные дети пресыщены яркими экранами гаджетов. Чтобы привлечь их внимание к образовательной деятельности, нам нужно создавать интригу. Игры с фонариком — это настоящая магия, доступная каждому.

Психологический аспект: Свет привлекает внимание, концентрирует взгляд, а элемент сюрприза («Что там внутри?») вызывает мощнейшую познавательную мотивацию.

2. Практическая часть: Создаём игру своими руками

Оборудование на столах:

- Плотный картон чёрного или тёмно-синего цвета (основа).
- Вырезанные картинки-силуэты (ответы).
- Белая бумага или калька (экран).
- Ножницы, клей-карандаш, скотч.
- Маленькие ручные фонарики (по количеству участников).

Алгоритм изготовления пособия «Кто спрятался?»:

1. Берём плотную основу (например, квадрат 15х15 см).
2. В центре вырезаем «окошко» размером примерно 6х6 см.
3. С обратной стороны заклеиваем окошко белой бумагой или полупрозрачной плёнкой. Это наш экран.
4. На внешнюю сторону экрана наклеиваем картинку-загадку (силуэт животного, букву, цифру, геометрическую фигуру), которая не даёт света пройти свободно.
5. Под эту картинку (между основой и экраном) подкладываем потайной ответ — яркую цветную картинку того же размера.

Результат: Когда ребёнок светит фонариком снаружи, он видит только силуэт/загадку. Но как только луч проходит сквозь бумагу, «волшебство свершается», и на экране изнутри проявляется яркий цветной ответ!

3. Имитационная игра (Педагоги делятся на пары и пробуют игры друг друга)

Вариант 1: Лексическая тема «Дикие животные»

- Внешняя сторона: Силуэт зверя за преградой (за ёлкой, за сугробом, в норе).
- Действие: Ребёнок светит фонариком и говорит: «Я думаю, там лиса, потому что виден рыжий хвост».
- Проверка: Просвечивает полностью — появляется изображение лисы.
- Речевая задача: Употребление предлогов (за деревом, под кустом) и составление описательных рассказов.

Вариант 2: Математика «Найди соседей числа»

- Внешняя сторона: Карточка с числом (например, 5).
- Действие: Педагог просит посветить так, чтобы увидеть число, которое живёт слева от пятёрки.
- Проверка: Появляется цифра 4. Затем справа — цифра 6.

Вариант 3: Обучение грамоте «Узнай звук»

- Внешняя сторона: Буква закрыта «сугробом» из ваты или мишуры.
- Действие: Посветить, назвать слово на эту букву.

4. Рефлексия «Ресторан»

Коллеги, наша встреча подошла к концу. Предлагаю оценить её необычным способом. Представьте, что вы вышли из ресторана. Какое блюдо вам сегодня подавали?

- «Обязательно зайду ещё!» (очень полезно и интересно).
- «Переела!» (слишком много информации).
- «Пожалуй, попрошу добавки!» (хочу больше таких практик).
- «Всё было пресным» (не хватило практики).

Итог: Уважаемые коллеги, помните, что иногда именно современные дети диктуют нам необходимость искать нестандартные решения. Волшебный фонарик стоит копейки, а эмоций и развивающего эффекта приносит на миллион. Используйте эту технологию во всех образовательных областях: от экологии до математики.