**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Улыбка»**

**Мастер-класс для воспитателей «Бусоград или Волшебные приключения феи Бусинки»**

**Составила воспитатель: Сусоева Е.Ю.**

**с. Павловск 2020**

Мастер-класс для воспитателей «Бусоград или Волшебные приключения феи Бусинки»

**Цель:** Создание условий для ознакомления педагогов с процессом применения технологии «**Бусоград**или Волшебные приключения феи Бусинки» в интеллектуально-творческом развитии детей.

**Задачи:**

* Дать теоретические и практические знания педагогам-участникам по применению игровой технологии;
* Способствовать  сближению воспитателей в творческом процессе;
* Развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии.
* Создать благоприятную, дружескую атмосферу.

**Демонстрационный материал:** презентация.

**Раздаточный материал:** бусы разных цветов.

**Оборудование:**ноутбук, мультимедийный проектор, экран.

**Вид деятельности:** Познавательная, игровая, продуктивная, коммуникативная, познавательно-информационная.

**Размещение:** участники мастер-класса рассажены за столы, на которых расположены материалы для проведения мастер-класса.

***Ход мастер-класса:***

Добрый день, уважаемые коллеги! Предлагаю вашему вниманию мастер – класс по применению технологии «Бусоград, или Волшебные приключения феи Бусинки», как одного из способов интеллектуально-творческого развития дошкольников.

***Вводная часть***

На современном этапе развития дошкольного образования, определенного ФГОС ДО, происходят изменения в образовательных процессах: содержание образования обогащается, усложняется, акцент внимания педагогов переходит на развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, на коррекцию эмоционально-волевой и двигательной сфер. На смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательного, личностного, творческого, духовно-нравственного развития ребенка.

Одним из инструментов развития различных способностей детей является технология «Бусоград или волшебные приключения Феи бусинки» - система игр и творческих упражнений с бусами для дошкольников. Автором является –Родина Майя Ивановна**,**музыкант, педагог, почетный работник общего образования РФ.Методы данной технологии заключаются в создании различных линий, дорожек, фигурок, букв, геометрических фигур, картин.

**Цель данной технологии:** Создание  условия, способствующих развитию интеллектуально-творческих способностей  детей дошкольного возраста.

**Данная технология способствует:**

1.Освоению сенсорных эталонов: цвет, форма, величина.

2.Развитию речевых и коммуникативных навыков;

3. Развитию мелкой моторики: точности и координации движений, гибкости рук;

4.Развитию зрительного и слухового восприятия, памяти, фантазии и воображения;

5. Формированию личностных качеств: внимание, терпение.

О дидактической пользе бус можно говорить много. Важно хотя бы раз дать детям попробовать поиграть с бусами и мы увидим,как наши неутомимые малыши замолкают, сосредоточенно выкладывая из бус свой «шедевр»,как они ловко перебирают пальцами бусы разных размеров и какое удовольствие от этого получают.

Благодаря этим играм дети быстро начинают чисто и выразительно говорить,не стесняются фантазировать,проявлять свою выдумку,учатся договариваться друг с другом. Одна из сильных сторон этой технологии состоит в том,что в ней предлагается целая воспитательная система, направленная не только на формирование речевых,коммуникативных и других полезных навыков, но на воспитание тонких качеств личности, таких как: внимание друг к другу, терпение, понимание, забота и доброжелательность.

Работа по данной технологии предполагает три этапа:

***1 этап – подготовительный знакомство с бусами (сравнение, обследование)***

***2 этап –конструктивный (выкладывание отдельных предметов с сопровождением речевых упражнений, стихов)***

***3 этап – творческий (самостоятельное составление предметов, заполнение контуров, придумывание сказок).***

***Практическая часть***

Третий этап работы предполагает творческую активность ребёнка, на данном этапе при работе с бусами можно придумывать много разных игр и упражнений.  Например, я предлагаю вам поиграть в некоторые игры.

**Игра «Отгадай-ка»**

В этой игре можно использовать несколько нитей бус. С помощью бус ребёнку предлагается выложить отгадки на загадки. Загадки нужно подбирать тщательно, чтобы отгадку на них можно было легко выложить бусами. В младшем возрасте отгадками могут быть простые предметы: мяч, улитка, бант, так же для наглядности можно использовать картинки. В старшем возрасте загадки усложняются.

**Игра «Узоры»**

В данной игре предлагается взять нить бус и бросить на поверхность с небольшой высоты. Затем просим детей посмотреть на узор, который получился и рассказать, что они в нём увидели.

- Приглашаю вас поиграть в эту игру, нужно взять бусы и бросить на стол. Расскажите, пожалуйста, что у вас получилось.

Таким образом, можно организовывать целые выставки, звать друзей, чтобы они посмотрели на получившуюся картину.

**Игра «Открытки»**

Каждое утро на главной площади Бусограда жителей встречают удивительные картины. Выставки этих удивительных картин постоянно меняются, потому что каждый в этом городе –художник, и каждый готов внести свою творческую идею и создавать новую картину.

- А сейчас я предлагаю вам применить свою фантазию, доброту и другиекачества. Я предлагаю вам разделиться на подгруппы, сплотиться и нарисовать открытку.

Полезные советы

* В открытке нужно использовать всё,  что лежит на столе;
* Сразу определить у открытки верх и низ;
* Во время творчества помогать друг другу.

- Теперь попрошу вас представить свои открытки, рассказать, кого и с чем вы будете поздравлять этой открыткой. Вам понравился данный способ рисования? Как вы думаете, какие ощущения возникают у ребенка при прикосновении с таким материалом как бусы?

- Я надеюсь, что сегодня вы получили удовольствие от участия в моём мастер-классе, узнали что-то новое и интересное. Желаю вам успехов в воспитании и развитии ваших детей.