

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Буратино» с. Чунояр.

Выступление на районном методическом объединение.

Мастер – класс

«Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста»



2018

Цель мастер –класса :

- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми,
- знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду.

1. Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм и познакомимся с некоторыми из игр В.В. Воскобовича.

Предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича существует с 90х годов, создано более 100 развивающих игр и пособий

Цель технологии: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально- творческому развитию в игре

- **Задачи:**
- Развитие познавательного интереса, желания и потребности узнавать новое
- Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к окружающей действительности
- Развитие у детей эмоционально- образного и логического начал, воображения, креативности мышления.
- Формирование представлений об окружающем мире , математических и речевых умений

Технология интеллектуально -творческого развития детей-

- ◎ Это Проверенная временем сказочно-игровая модель образовательной деятельности
- ◎ Игровое обеспечение детских видов деятельности и их интеграция

- ◎ Полноценное развитие личности ребенка во всех образовательных областях
- ◎ Оборудование, необходимое для выполнения Стандарта
- ◎ Развитие познавательно-интеллектуальной активности детей через игровую деятельность
- ◎ Учет особенностей и коррекции недостатков развития детей
- ◎ Сотворчество детей, родителей и педагогов

Технология Воскобовича обеспечивает каждому ребенку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе, что соответствует ФГОС и раскрывает каждую из образовательных областей

Особенности развивающих игр Воскобовича

- **Многофункциональность**(с помощью одной игры можно решить большое количество образовательных и воспитательных задач)
- **Широкий возрастной диапазон игр**
- (с одной и той же игрой могут заниматься дети раннего возраста, 7 лет и ученики средней школы)
- **Вариативность** (в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка в зависимости от его развития, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания и придумывания новых способов занятий с ней)

Сказочность

- Во-первых, создана развивающая предметная среда «Фиолетовый лес»: все действия происходят в сказочном Фиолетовом лесу, где есть Поляна Золотых плодов, озеро Айс, чудо-острова, страна Муравия и другие.
- Во-вторых, все игры сопровождает сказочный персонаж, сказочный сюжет, путешествия. Ребенок становится действующим лицом событий, преодолевает трудности, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания и добивается успеха.

Взаимосвязь развивающих пособий

- Игры разработаны и используются по одному принципу.
- Существуют четкие логические связи между играми («Геовизор», «Игровизор», «Геоконт», на которых можно выполнять одно и то же задание).

Творческий потенциал каждой игры:

- Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное и детям, и взрослым, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»

Комфортность (игры удобные, красочные, качественно изготовленные ,имеют методическое сопровождение) Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное и детям, и взрослым, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»

Поэтапность:

- Каждый новый вариант игры построен на основе усвоенного ранее.
- «Движение» в игре происходит от простого к сложному, от знакомого к неизвестному.

Широта использования

- (можно использовать в дошкольных, коррекционных учреждениях, в школе, в детских развивающих центрах и домашних условиях)

Классификация игр по направленности

- 1 Универсальные игровые средства направлены на решение задач всех образовательных областей
- Предметные игровые средства –комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «Мини-ларчик»
- Графическое средство-тренажер «Игровизор» с приложениямиСказочное универсальное средство- развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»
- **2.Предметные игровые средства**
Комплект «Играем в математику»
- Комплект «Чтение через игру»

- **3 .Конструктивные игровые средства:**
- Комплект «Конструктор «Геоконт»
- Комплект «Конструктор «Игровой квадрат»
- Комплект «Конструктор «Прозрачный квадрат»
- Комплект «Чудо-конструкторы»
- Комплект «Эталонные конструкторы»

А теперь вашему вниманию я предлагаю наши игры и занятия с детьми.

1 Упражнение «Выложи дорожку»

Цель: учить детей ориентироваться на плоскости закреплять понятия «влево», «вправо», «верх», «вниз», между, предлогами « над», « под».

Дети выкладывают разноцветные кружки и флажки от кораблика по диктовку

2 Упражнение «Посади цветы в клумбу»

Цель: учить детей определять количество по зашифрованному коду, упражнять в счете до 10

На коврографе два разных круга- это клумбы

Внизу под клумбой зашифровано количество цветов, которые надо посадить в клумбу,

Большой кружок-это число 10, средний-5, маленький- 1.

Под красной клумбой- большой кружок-значит надо посадить 10 цветов, под зеленой один средний и 3 маленьких- значит 8 цветов надо посадить в клумбу.

Аналогично и с тропинкой для крокодила

3 упражнение «Угощения для друзей»

Цель: закрепление понятия

о составе числа

Сказочный персонаж «Пес-5» пригласил друзей на обед. В доме 3 этажа, и на каждом этаже по 2 стола, где он приготовил угощение. На одном столе каждого этажа количество угощений открыто, а сколько на другом надо догадаться, т.к окошечко закрыто квадратом, чтобы в сумме получилось число 5. Когда дети догадаются, обоснуют свой ответ, окошко открывается, кружки пересчитываются. Можно также использовать кружки разного размера, можно и цифры

3 упражнение «Выложи гусеницу и башню»

. **Цель:** развитие конструктивных способностей, логического мышления, тренировать умение ориентироваться на ограниченной плоскости

Дети под диктовку выкладывают соты -1 ребенок накладывает соты друг на друга (например по цвету или по количеству частей в соте, либо ориентируясь на геометрические фигуры, которые есть в сотах, затем также складывают соты в игровое поле(в центре- красная, внизу слева оранжевая и т.д.)

Игра «Вершки и корешки»

Познакомив детей со сказкой «Вершки и корешки» мы вспомнили про игру «Вершки и корешки» из игры «Логоформочки»(Фото слева – игровое поле с разными фигурами -красные фигуры- эталонные, они по диагонали и внизу они разделены на пополам. Сверху передвижная линейка, когда верхнюю часть разрезной фигуры убираешь и ее передвигаешь с одной фигуры на другую, получается другие фигуры, которые есть на игровом поле-), в которой нужно определить из какой целой (эталонной фигуры) вершок и корешок и решили с детьми, что репу и колоски пшеницы мы обозначили фигурками 1- называется корзинка -ею мы обозначили репу, мы определили из каких фигур составлена корзинка –это полукруг и маленький треугольник. Чтобы определить эталонную фигуру, надо определить от какой целой фигуры полукруг (это круг), маленький треугольник- от целого треугольника, значит эталонные (целые) фигуры- круг и треугольник, другая называется платье -эталонные фигуры прямоугольник и треугольник.

4 «Игровизор» используем для индивидуальной работы –обводим цифры, знакомим с лабиринтами.

5 квадрат Воскобовича –дети учатся конструировать в индивидуальных занятиях и самостоятельно.

6 «Клумба»

В верхней части коврографа- клумба из квадрата в 2 клетки, в ней растут цветы в разных местах- это клумба слона «Лип-липа», а у слоника «Ляп-ляпа) цветы не растут , надо помочь ему, посадить точно также (в таких же местах) как у «Лип-липа»

Сначала рассматриваем клумбу, считаем кружочки, сравниваем размер, местоположение, затем раздаем кружки по 2-3 детям, они выкладывают по образцу цветы, затем сравниваем, ошибки исправляем.

7. рисование вазы (зеркальное отражение-симметрия) левой стороны по точкам рисуем половину вазы дети отсчитывают клеточки и дорисовывают вазу веревочками

« Любопытная Фифа».

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве, развивать графические навыки

Фифа решила прогуляться по дорожкам, ей кажется, что за каждым деревом ее что-то ждет интересное(она решила оползти каждое дерево вдоль дорожек. Не пропуская ни одного) Дети выкладывают узор «Змейка».

8 инсценировка сказки «Колобок» дети любят инсценировать разные сказки. Самостоятельно

Сконструировали фигурки персонажей а потом разыграли сказку.

9 игровая ситуация «дорога вежливости»

Цель: приобщение детей к использованию простых форм речевого этикета, обучение количественному счету, сравнению предметов разной длины

Слон «Лип-лип» был всегда вежливым и дружил с гусеницей Фифой, к ее дому вела дорога вежливости. Шагая по ней, надо произносить вежливые слова, иначе заблудишься. Один раз когда слон возвращался домой от Фифы, он встретил Незримку Всюся, он решил подшутить над слоном и заколдовал Лип-липа и он забыл все волшебные слова и заблудился. Надо ему помочь, вспомнить волшебные слова и построить дорожку из веревочек- одно вежливое слово-короткая веревочка, 2 слова(будьте добры)-длинная веревочка.

10 сказочная история

«Как Пчелка Жужа путешествовала по ковровой полянке»

Цель: развивать умение ориентироваться на плоскости, составлять из частей геометрических фигур знакомые силуэты

На ковровографе в определенных местах прикреплены кармашки с заданиями, сверху прикрыты разноцветными квадратами. И кружок -отправная точка пчелы Жужа

Однажды пчела жужа отправилась в путешествие по полянке, она пролетела вправо 2 клетки, повернула вверх и пролетела 3 клетки, дети отсчитывают клеточки, прикрепляют кружок, затем протягивают веревочку и так доходят до квадрата с заданием.

Пчелка Жужа вдруг увидела необычный квадрат, она заглянула и нашла вот эти волшебные прозрачные льдинки, раз и волшебные льдинки превратились в туфельку -дети соединяют пластины вместе так, чтобы получилась туфелька.

Далее путь продолжается, дети отсчитывают нужное количество клеток, прикрепляют веревочки подбирая нужную длину, доходят до второго задания- под квадратом рисунок шляпы. Детям предлагается выложить из игры « Чудо- соты» шляпку для Жужа, затем доходим до последнего задания, где Жужа находит части фигур от разрезных эталонных фигур- прямоугольника и треугольника. дети определяют от каких целых фигур эти части и, выкладывают оставшиеся другие части от квадрата и треугольника, пробуют из них сконструировать фигурки, меняя местами(соединяют треугольник и

прямоугольник-получают фигуру «Бант» и «Пилотка», находят похожие зеленые на игровом поле (Игра «Логоформочки»5)

Фифа решила бантик взять себе, а пилотку подарить своему другу- Крутику По

11 игровая ситуация «Назови кто за кем стоит»

Цель: упражнять в согласовании числительных с существительными и составлении предложений с пространственными предлогами- до, между, рядом, после

К девочке Дольке пришли друзья-Малыш Гео, Китенок Тимошка, Медвежонок Мишек и Лопушок. В домик они зайдут по очереди. Надо определить кто за кем будет входить.

Дети полным ответом должны ответить (Первым войдет Малыш Гео, он по счету 1)

Также дети говорят кто стоит вторым, перед Мишеком,Между Гео и Мишеком, после..)

Сколько всего гостей? Долька пригласила их в гости, вышла им навстречу, сколько их вместе стало?

Методическая литература.

- Бондаренко Т. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича
- Воскобович В., Вакуленко Л. Развивающие игры Воскобовича
- Харько Т. Методика познавательно-творческого развития дошкольников