

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»**

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271
тел. (38557) 7-00-75, тел/факс (38557) 7-00-76
e-mail: 1-dsad@mail.ru

МАСТЕР-КЛАСС
для педагогов ДОУ
***«Использование элементов развивающей
методики В. В. Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры» в условиях
ДОУ»***

Подготовила:
Перова Оксана Юрьевна,
воспитатель
первой квалификационной
категории

г. Рубцовск, 2019

Цели:

- знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду;
- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации воспитательного-образовательного процесса в условиях реализации ФГОС ДО.

1. Теоретическое обоснование игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича

Вячеслав Вадимович Воскобович житель Санкт — Петербурга, в прошлом физик, инженер, изобретатель. Получая образование по специальности инженер-физик, он даже не предполагал, что ему придется погрузиться в педагогику.

Отец двоих детей. Именно они и вдохновили его на изобретение новых развивающих пособий. Так как рождение его детей пришлось на нелегкое время перестройки, где в магазинах были только пустые полки, ни о каких развивающих пособиях не было и речи, трудно было достать даже обычную пирамидку.

Кроме того, как родитель он обратил внимание на отношение своих детей к игрушкам, которые все были как бы "одноразовыми". Дети сначала проявляли интерес к новым игрушкам. Но после двух трёх игр, когда ребёнок всё уже знал об игрушке, она становилась ему неинтересной. И Воскобович решил попробовать сам придумать игры и игрушки, которые будут интересны не только его сыновьям, но и их ровесникам.

Автор хотел сделать такие игрушки, которые были бы интересны не один раз: не поиграл и забросил, а чтобы раз за разом в одной и той же игре открывались новые возможности. И это ему с успехом удалось. Созданные им игры помогают не только разнообразить времяпрепровождение детей, но и способствуют их полноценному развитию.

Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры».

Спустя немного времени, создается центр «Развивающие игры Воскобовича». Именно там игры разрабатываются и производятся, также он занимается распространением и внедрением методики.

На сегодняшний день действует официальный сайт «Развивающие игры Воскобовича», где можно найти различные методические рекомендации, записаться на обучающие семинары, просмотреть

видеофрагменты, заказать и приобрести пособия и методическое сопровождение к ним.

Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

На данный момент В. Воскобович разработал уже более 50 игр. Обучаться чтению и счёту с их помощью ребенок может весело и непринужденно. Кроме того игры Воскобовича способствуют всестороннему развитию личности.

Исходя из этого, можно увидеть, что технология разработана на 3 важнейших принципах: *интерес-познание-творчество*.

В основу игр заложены три основных составляющих – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Целями и задачами его методики является:

- способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремления к познанию нового;
- развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир;
- развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);
- создавать гармоничные условия для развития у детей эмоциональности, образного мышления и логики;
- оказывать помощь в развитии математических и речевых умений и навыков;
- формировать начальные представления об окружающей действительности;
- содействовать психическому развитию;
- развивать мелкую моторику.

С помощью игр Воскобовича педагоги легко решают актуальную на сегодняшний день проблему дефицита внимания у детей. Как только ребёнок понимает, какие именно игровые действия можно совершать с тем или иным пособием, сначала он начинает действовать по аналогии, затем усложнять, а позднее и творчески преобразовывать любые игры.

Если говорить о взрослых, то при проведении семинаров-практикумов с коллегами, педагоги часто акцентируют внимание на том, что игровые манипуляции с пособиями Воскобовича не только стимулируют познавательную активность но и успокаивают нервную систему.

Основные принципы технологии:

1) Игра плюс сказка

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты» является игровое обучение детей. Особенность его в том, что весь процесс обучения выстроен в форме игры, через реализацию определенного сюжета сказки. Взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

2) Интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича – построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

3) Творчество

Третий принцип «Сказочных лабиринтов» – раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка.

Развивающая среда, которая используется в рамках данной технологии называется «Фиолетовый лес». Это развивающая сенсомоторная среда, состоящая из разных игровых зон. В этих зонах персонажи обучают ребят играть в разнообразные игры.

«Фиолетовый лес» можно сделать из фанеры, ковролина, рисуют на стене, на ткани.

Популярные игры Воскобовича:

1. «Геоконт - это игра-конструктор. Дети ещё называют это пособие «Разноцветные паутинки».

Педагог демонстрирует пособие и показывает, каким образом можно выполнять задания.

На доске размечена координатная сетка и разноцветные пластмассовые гвоздики. Каждый луч из гвоздиков определенного цвета, в соответствии с цветами радуги + белый цвет. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: "Б", "К", "О", «Ж», "З", "Г", "С", "Ф". И каждый гвоздик в луче имеет номер от 1 до 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например: "О1" или "З4".

В нашей группе мы изготовили вот такой «Геоконт» своими руками. С помощью разноцветных резинок ребёнок создаёт изображение. Например: вазу или кораблик.

2. «Квадрат» Воскобовича

Данную игру еще называют «Вечное оригами» или «Квадрат-трансформер». Название говорит само за себя **«Квадрат» можно легко трансформировать**, за счёт мягкой основы, **создавая разнообразные** объемные и плоские фигуры, как по предложенным схемам, так и придумывать собственные образы.

В практической части Вы сможете непосредственно попробовать поработать с данным пособием.

3. «Кораблик Плюх-плюх» Воскобовича

С таким корабликом математика превращается в увлекательную игру.

Сначала я предлагаю Вам посмотреть фрагмент организации индивидуальной работы с Корабликом Воскобовича.

Просмотр видеофрагмента «Индивидуальная работа с использованием кораблика Воскобовича»

Играя с данным пособием ребенок легко осваивает количественный и порядковый счет; закрепляет понятия о цвете и высоте предметов, пространственных отношениях.

В нашей группе мы изготовили корабль сами. Вы сможете его увидеть на выставке.

4. «Игровизор»

Игровизор состоит из клетчатой основы и прозрачного пластика, по которому рисуют маркерами на водной основе.

Педагог демонстрирует пособие, показывает варианты выполнения заданий.

Между собой листы скреплены пружиной. Мы изготовили игровизоры самостоятельно, это совершенно несложно. Обратите внимание, что на листе в углах нарисованы животные. Как вы думаете для чего они, что они обозначают?

С их помощью малышу легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу.

С помощью игровизора можно:

- просто рисовать;
- под пластиковый лист положить развивающее пособие и обводить (обведение буквы для закрепления её визуального образа; дорисовывание недостающего элемента у буквы и др.).

Очень важно то, что ребёнок не боится ошибиться, работая с игровизором. Если у него что-то не получилось, изображение легко стирается обычными салфетками или флисовыми тряпочками.

Можно предложить соединить изображение по точкам или пройти лабиринт.

Несомненными достоинствами «Игровизора» будут являться его *экономичность* (заданиями можно пользоваться неоднократно), *вариативность* (с помощью одного листа можно решить несколько задач), *самоконтроль* (ребенок сможет самостоятельно увидеть ошибку и принять меры для ее исправления).

С его помощью можно писать привычные графические диктанты, обучающие ребенка ориентированию на плоскости, изображать фигуры, копировать изображение по клеточкам, знакомить с понятием симметрии (дорисовать половину) и т.д.

Особенности игр:

1) Конструктивные элементы

Мы уже видели с вами в «Геоконте» средством конструирования выступает динамичная «резинка». А в фрагменте, который мы хотим вам показать представлено пособие «Чудо-крестики», где конструктивными элементами являются плоскостные деревянные фигуры.

Просмотр фрагмента индивидуальной работы с пособием «Чудо-крестики»

2) Широкий возрастной диапазон участников

Каждая игра может использоваться детьми разного возраста, начиная от 2 до 10 лет. Для малышей приготовлены простые задания, для ребят постарше задания усложняются. Чем старше ребенок, тем выше уровень сложности.

3) Высокая вариативность

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Говоря о высокой вариативности, хочется продемонстрировать вам фрагмент индивидуальной работы с пособием «Читай-ки на шариках».

Показ фрагмент занятия с использованием «Читай-ки на шариках»

4) Универсальность по отношению к образовательным программам

Как показала практика, игры прекрасно вписываются в программы образовательных учреждений. Любая программа предполагает знакомство с цветом, формой, пространственной ориентировкой, развитие графо-

моторных навыков, подготовку руки к письму – это лишь малая часть задач, которые позволяют решать пособия Воскобовича.

Особенно ценно, что ко многим играм предложены методические пособия с заданиями, иллюстрациями и вопросами для детей.

5) Творческий потенциал

Игры позволяют ребёнку воплощать «задумки» в действительность. Вы уже поняли, как много интересного можно придумать и сделать из деталей «Чудо-крестиков», разноцветных «паутинок» «Геоконта», «вечного оригами» «Квадрата Воскобовича»: машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир!

6) Сказочная «огранка»

Интерес детей к сказкам – это дополнительная мотивация. Ребята с удовольствием играют не с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

На первое место при создании игр Воскобович ставил интересы детей. Зная о том, как малыши любят сказки, он включил их в свои методические пособия. Помогая сказочным героям, дети незаметно переходят к обучению.

7) Различные возможности использования

Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, школе, в индивидуальной и групповой работе, коррекционной практике. Причем игры могут быть использованы как индивидуальные пособия, так и в качестве общегруппового демонстрационного пособия.

Завершая своё выступление, хотелось бы обратить ваше внимание на то, что оригинальные комплекты Воскобовича, конечно, стоят достаточно дорого. Но мы пришли к выводу, что большинство пособий можно сделать самостоятельно, своими руками.

2. Практическая часть

Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать». А что лучше подготовит ребенка-дошкольника к будущей жизни? Безусловно – это игра. Как воспитатель, я использую многие игры В.В. Воскобовича, направленные на развитие мелкой моторики, воображения, мышления, внимания, памяти, речи. Сегодня я хочу познакомить Вас с некоторыми из них. Для проведения мастер-класса нам

понадобятся такие игры, как: «Квадрат Воскобовича», «Геовизор», «Чудо крестики - 2», «Нетающие льдинки».

Обратите внимание, у Вас на столе, есть вот такой квадрат. Давайте поближе рассмотрим данное пособие.

Да это же к нам в гости пожаловал его величество ВОЛШЕБНЫЙ ДВУХЦВЕТНЫЙ КВАДРАТ и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку. Он очень хочет с вами поиграть. Наш волшебный квадрат какой большой или маленький? Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось?

- Предлагаю вам послушать сказку:

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник, и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у него не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому, что добираться до него надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает всем доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а квадрат остался один дома. «Интересно кем я могу стать?» - вспомнил квадрат дедушкино письмо и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый ничем не примечательный, - То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот если б Я мог стать домиком!» квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел в зеркало и увидел домик. (Показ манипуляций с квадратом) Конечно, он этому немного удивился, и он снова превратился в квадрат. И тут квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную ёлку и почему то большую конфету. Она висела среди нарядных игрушек и была ничуть не хуже их, «Вот бы мне стать конфетой», - подумал Квадрат и снова почувствовал, как его уголки зашевелились – он превратился в конфету. Так что же получается я могу стать кем захочу...

А теперь наш квадрат превратится в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с красной крышей. Молодцы! Теперь превратите квадрат в конфету

Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок. Молодцы, вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать.

Обратите внимание, почти к каждой игре есть сопровождение, схемы.

Откройте схемы сложения и ознакомьтесь с правилами работы и условными обозначениями. Теперь выберите любую фигуру попробуйте ее сложить...

Назовите, какие фигуры у вас получились? Сложно ли вам было? Как вы думаете, какие задачи позволяет решать данное пособие?

«Квадрат Воскобовича» развивает:

- сенсорные способности: умение дифференцировать предметы по форме, размеру и цвету, пространственному расположению частей;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук;
- чувство эмпатии, эмоциональной отзывчивости на происходящие события.

Скажите вы любите подарки? А хотели бы вы получить в подарок, какой ни будь волшебный предмет? Тогда предлагаю вам послушать ещё одну сказку: «Подарок хранителя озера Айс».

Познакомьтесь это малыш Гео – главный герой сказок Воскобовича.

По приказу царя малыш Гео отправляется в Фиолетовый лес за золотыми плодами. Сказочные приключения, новые знания ожидают малыша Гео впереди. Малышу часто помогает Ворон Метр.

Если долго идти по Фиолетовому Лесу в сторону высоких гор, то по пути непременно встретится Озеро Айс. Хранитель озера - главный Незримка Фиолетого Леса.

Когда то давным-давно появились на озере Айс волшебные Нетающие льдинки. Тайну их знал только хранитель озера, которого никто из филонцев никогда не видел.

- Как вы думаете, кто такие филонцы? Правильно это жители Фиолетового леса.

- А почему лес именно фиолетовый? (фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы.)

Продолжим нашу сказку...

Ходила молва, что с помощью этих льдинок он превращался в кого угодно: и в дракона, и в рыбку, и даже самолет. Немудрено, что все филонцы мечтали получить волшебные Льдинки у Хранителя Озера.

Так начинаются удивительные приключения с нetaющими льдинками озера Айс.

Сейчас я предлагаю их рассмотреть. С помощью этих льдинок можно составлять различные фигуры, это можно делать 2 способами. Может кто - ни будь, догадался, какими? (способом наложения и приложения)

Правила конструирования квадрата:

1. При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
2. При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

- Положите пред собой прозрачные квадраты, рассмотрите их, найдите такую фигуру ...

- Как вы думаете, какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат?

- Какую часть от целого квадрата она составляет? Большую или меньшую.

- Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)?

- Придумайте и сложите свой квадрат из двух равных частей.

- Сколько вариантов складывания из 2-х равных частей у вас получилось?

- А теперь сложите квадрат из трех различных фигур, например таких, как на рисунке.

- Придумайте и сложите свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

- Обратите внимание сколько вариантов складывания квадрата из трёх частей возможно. Молодцы!

Хранитель озера Айс превратился в самолет. Попробуйте сконструировать его, глядя на экран.

Затем хранитель озера Айс превратился в кубок.

Кубок появился не спроста. Вы справились с заданиями. Малыш Гео благодарит Вас за помощь и говорит, что вас ждут ещё встречи с интересными сказочными героями Фиолетового леса.

- Как вы думаете, развитию чего способствует данное игровое пособие?

Пособие «Нetaющие льдинки»:

- способствует успешному освоению детьми эталонов формы;

- развивает навыки счёта, отсчитывания нужного количества элементов;
- знакомит детей с пространственными отношениями и величиной, соотношением целого и части;
- совершенствует память и воображение у детей;
- развивает речь, через пересказ сказочных историй, придумывание своих рассказов, аргументацию правильности своих решений;
- предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

- Как вы думаете, чему учат в школе волшебства? В школе Волшебства учат чудесам и превращениям. Самая любимая игра будущих волшебников – «Геовизор».

Объяснение устройства игрового пособия (сопровождается показом.)

Устройство «Геовизора»: экран, координатная сетка, точки координатной сетки (отверстия в экране), подложка, лист бумаги.

Кто сумеет без ошибок выполнить трудное задание с его помощью, тот легко совершит магическое превращение. Ведь недаром говорит волшебная мудрость: «Трудно в учении – легко в превращении». В школе волшебников учатся Околесик и четверо его друзей - гномы Разделяй – Объединяй, Увеличь – Уменьши, Крути - Верти, Появись - Исчезни.

- Положите перед собой «Геовизоры», (выставляем на магнитную доску) вложите лист бумаги, возьмите простой карандаш.

У Гнома Разделяй – Объединяй появилась кошка Мурлыка, но гном Появись – Исчезни спрятал ее. Давайте поможем гному Разделяй – Объединяй найти кошку Мурлыку. Помогут нам координаты, которые я буду называть, вы отмечаете карандашом точки на экране «Геовизора»: .Ф4 – Ф2 – К2 – К4 – Ж2 – ЗЗ – Г2 – Ф4

Достаньте лист и соедините точки по порядку.

- Какие геометрические фигуры пришлось объединить будущему волшебнику, чтобы получилась кошка? (1- квадрат, 3 – треугольника)

- А сейчас дорисуйте полностью всю кошку: мордочку, туловище, лапы и хвост.

- Как вы думаете во что ещё можно превратить фигуру, которая изначально получилась на «Геовизоре»?

Задание для самостоятельного выполнения: вложите новый лист в «Геовизор». Будущий маг Увеличь – Уменьши решил поиграть с квадратами – увеличить их. Сначала сделал самый маленький, затем побольше, еще больше. Попробуйте назвать координаты самого маленького квадрата (Ф1 – К1 – З1- Г1) Нарисуйте его. Какой будет следующий? (Ф2 – К2 – З2- Г2). Нарисуйте самый большой квадрат. Назовите его координаты. Ф4 – К4 – З4-

Г4. На что похожа данная фигура? Ваши предположения. (Показываю готовый образец)

- Игры с «Геовизором» способствуют развитию решению, каких задач?

Данная игра:

- даёт представление о пространственных отношениях, количественном счете;
- симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части.
- развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

Познакомьтесь это Китенок - Тимошка.

Китенок - Тимошка очень любит веселиться и играть, а самая любимая игра, «Чудо - крестики» - это своеобразный трафарет. У него много друзей и когда они приходят к Китенку Тимошке в гости, они играют в «Чудо – крестики - это интересный конструктор». С помощью него можно придумать самые разные фигуры. Человечки и драконы, принцессы и бабочки – посмотрите, вот они оживают на наших листах - схемах. А еще вы можете строить свои собственные фигурки, создавать разных зверей, города и цветы – что угодно! Попробуйте скорее, и вы увидите, как это весело!

Положите перед собой листы – схемы.

Обратите внимание на листы – схемы. Изображения на листах помощниках разные. Как вы думаете почему?

Изображения различаются по размеру и уровню сложности: на белой части – схематические изображения реального размера (соответствует размеру деталей конструктора – 1 уровень сложности); на цветном же фоне расположены уменьшенные схемы, собирать по которым сложнее, и составлять фигуру нужно не на самой схеме, но рядом с ней (2 уровень сложности); а 3 - уровень угадать по контуру из каких фигур собрано данное изображение; затем переходите к самому сложному- к уменьшенным силуэтным схемам. (4 уровень).

Милые дамы, я предлагаю и вам попробовать собрать фигуру рыцаря или принцессы, схемы которых находятся перед вами. Используем цветные ручки и большие листы бумаги. А теперь давайте раскрасим наши рисунки, но раскрашивать будем необычно, а штриховать разными цветами и в разном направлении.

Можно раскрашивать красками, мелками, дополнять рисунок так как вы хотите. Ребёнку предоставляется полная свобода творчества.

- Понравилось играть с «чудо крестиками»?

Конструирование – это всегда:

- развитие мелкой моторики и координации «глаз – рука»;
- сенсорное развитие (учет формы и размера элемента);
- формирование элементарных математических представлений (учет количества элементов, их взаимного расположения и соединения);
- развитие мышления (работа со схемами, анализ изображения и его синтез);
- развитие творческих способностей (речи, воображения, расширение словарного запаса).

Вывод: Сегодня, когда информация подается нашим детям буквально в «готовом» виде, крайне важно, чтобы еще в юном возрасте создать условия для того, чтобы электроника (ТВ, планшеты, телефоны, приставки) не стали для ребенка любимым источником знаний. Развивающие игры Воскобовича для дошкольников станут в этом отличными помощниками.

Закончить свое выступление я бы хотела словами Е.А. Покровского «Давайте же детям играть, пока игра их радует, влечёт к себе и вместе с тем приносит им громадную пользу».