

Мастер - класс

«Развивающие игры В. В. Воскобовича»

Подготовила:

воспитатель МДОУ «Детский сад № 47»

Часовских Е.А.

Цель мастер-класса: создание условий для повышения профессионального мастерства педагогов в процессе активного взаимодействия по использованию развивающих игр в образовательной деятельности ДОУ.

Задачи:

- повысить мотивацию педагогов к использованию развивающих игр в образовательной деятельности ДОУ;
- познакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.
- показать практическую значимость игр Воскобовича, познакомить с методикой их проведения;
- развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича.
- воспитывать уважение к авторским играм, желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

Оборудование: мультимедийный проектор, мольберты, столы журнальные, «Коврограф «Ларчик», игровизоры, игры: «Волшебная восьмёрка 1», «Двухцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Кораблик Брызг – Брызг»

Сказочные персонажи: Ворон Метр, Малыш Гео, НезримкаВсюсь, Хранитель Озера Айс, Околесик, королева Мурана, пчёлка Жужа, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, гусеница Фифа, Лопушок и другие

Ход:

Основной вид деятельности дошкольника – игра. Игра – это деятельность, обеспечивающая ему ощущение свободы, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя, достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу.

Как вы уже знаете, дидактические игры включают в себя игры направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, т.е. развивающие игры. Развивающие игры – это интеграция психологических и педагогических технологий.

И вот среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Воскобовича, с которыми я хочу Вас сегодня познакомить.

Немного истории. Вячеслав Вадимович родился в Запорожье. Школьные годы провёл в Херсоне, оттуда уехал в Ленинград, где и живёт. Закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Помимо физики, имел увлечение: писал стихи, музыку, песни, выступал на различных площадках. Как признается сам Вячеслав Вадимович Воскобович, толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем.

Так появились его первые творческие игры: «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы». Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Развивающие игры от Воскобовича представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий.

Основные принципы заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество. Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка.

Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? А узнаем мы эти особенности на практике, играя сегодня вместе в эти игры.

Все игры, с которыми я Вас сегодня познакомлю, в которые мы вместе поиграем, я полностью сделала своими руками.

1. Все игры Воскобовича, в первую очередь, отличаются тем, что построены на основе сказки. Технология так и называется – «Сказочные лабиринты игры». Инструкции к играм – это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Каждая игра имеет свою область и своего героя.

- Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.
- Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, НезримкаВсюсь.
- Игра «Счетовозик» - персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
- Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.

- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- И т.д.

Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Итак, первая особенность игр Воскобовича – сказочность методик.

Все игры в ходе мастер – класса сопровождаются сказками.

2. Работа с «Прозрачным квадратом» (сказка «Как Малыш Гео получил приз»)(составить квадраты из 2-х, 3-х деталей, выложить как можно больше квадратов, составить любое изображение, используя льдинки озера Айс). Эта игра головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничение по возрасту.

А также работа на игровизорах (Сказка «Как НезримкаВсюсь помогал Малышу Гео»)

Мы отметили, что развивающие игры имеют широкий возрастной диапазон.

3. Работа с корабликом Брызг – Брызг и «Двухцветным квадратом».(сказка «Как команда отправилась в плавание на новом корабле»)

Флажки – сортировка по цвету, количественный счет. На палубе лежат флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам». Флажков какого цвета больше всего, какого - меньше всего? Сколько флажков такого-то цвета?

Флажки – счет, условная мерка, соотнесение цифры и количества. Капитан дает команду: Измерить флажками высоту мачт. Сколько флажков помещается на 7 мачте? Сколько на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между 7 и 5? Какой у нее порядковый номер?

Флажки – сортировка по цвету, определение пространственных отношений (вертикаль, горизонталь, диагональ). Цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

Флажки – логико-математические задания. Произвольно расположить флажки, затем давать задания.

- Ветер срывает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого? Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета? Какого? Затем с остальных мачт слетают флажки такого же цвета. На мачтах, где осталось по 2 флажка, срывает не голубые. Какие?

Так же, только надевать флажки под диктовку. Прикрепить зеленый флажок на 4 мачту сверху и т.д.

Флажки – решение задач, состав числа. Отсчитать 9 флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками?

Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со 2 и 3 мачт. (или 4 и 1) Какого цвета будут флажки и сколько их. Из каких чисел состоит число 5?

Итак, игры обладают многофункциональностью. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.

4. Работа с комплектом «Чудо-конструкторы». Игра «Чудо – крестики». (сказка «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»). Составить фигуры из предложенных конструкторов по образцу, а также, проявляя творчество. Обвести полученные предметы и рассказать о том, что получилось. **Итак, такие игры создают условия для проявления творчества,** стимулируя развитие творческих способностей ребенка.

5. Знакомство с игрой «Волшебная восьмёрка 1». (Сказка «Как Магнолик увидел Малыша Гео»). Игра представляет собой игровое поле для конструирования одной цифры. На рисунке восьмёрки написаны слова считалки

КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ (шифр цветов радуги). Двусторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги, с другой стороны – одного цвета.

Игра развивает интеллект – процессы внимания, словесно-логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры; мелкую моторику рук – координацию глаз-рука, точные движения кистей рук и детских пальчиков. Игры и задания с волшебной восьмёркой: - конструирование цифр по схеме, - конструирование по словесной модели, - мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

6. Работа на Коврографе

Коврограф, игровой обучающий комплекс, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

Используя в своей педагогической деятельности игры с Коврографом «Ларчик», мы развиваем у воспитанников сенсорные способности; элементарные математические представления: цвет, форма, размер; отношения: пространственные, количественные, по величине; сохранение количества, алгоритмы; ознакомление с окружающим: предметный мир, мир природы: растения и животные.

Развиваются психические процессы: внимание, память, мышление, воображение; числа и цифры; развивается речь.

Игры, задания, упражнения с коврографом «Ларчик»:- Бусы на верёвочке (по 2шт. каждого цвета, другой цвет на 1 больше, 1 разноцветная липучка+1 маленькая и т. д.).

- Узоры (в ряд, полукругом, зигзагом) – разноцветных липучек может быть одинаковое или разное количество.- Составление геометрических фигур, растений, животных, предметов, букв и цифр из разноцветных верёвочек.

- Графический диктант.

-Игры с Гномами КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ(*Кто спрятался? Кто не на своём месте? Поменяй местами.*)- Счёт предметов с помощью забавных цифр.

Пример сказочного преобразования:

«Росли в лесу два дерева – одно высокое, другое – низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево. Я – самое сильное. Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «Помоги-и-и-и...». Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо». Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили? – Букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.

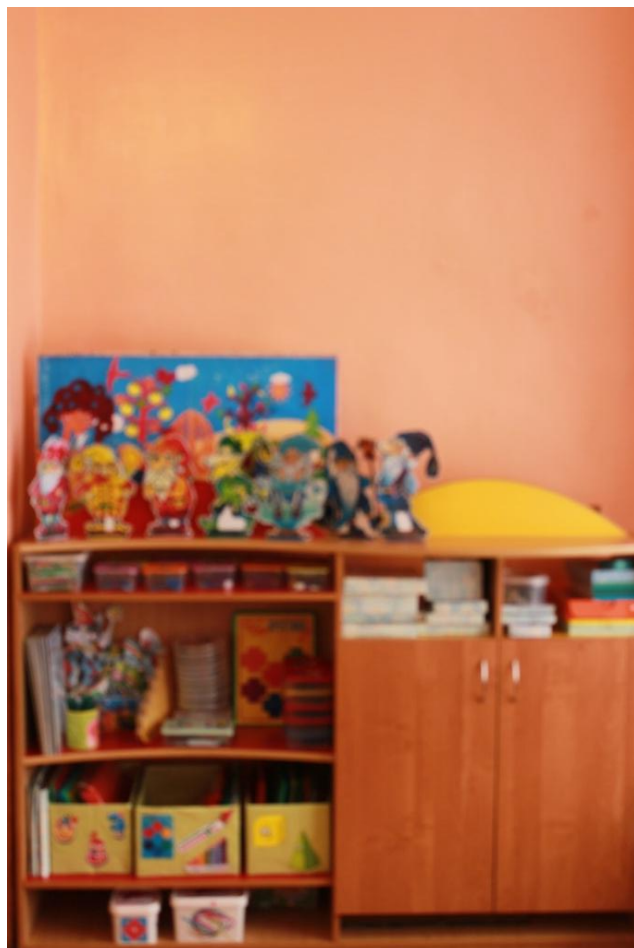
Итак, ещё одна особенность, такие игры обладают вариативностью.

Также из целей, поставленных к играм можно увидеть, что развивающие игры способствуют развитию познавательных процессов у детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды. Также можно увидеть, что развивающие игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли.

Рекомендации: Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

Спасибо за внимание!





Список использованных источников:

1. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/01/25/master-klass-po-igram-v-voskobovicha-dlya-vospitateley-dou>
2. <http://docplayer.ru/76101316-Master-klass-dlya-pedagogov-doo-skazochnye-labirinty-igry-po-igram-v-v-voskobovicha.html>
3. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2014/06/08/master-klass-razvivayushchie-igry-v-v-voskobovicha>
4. <https://www.vospitatelds.ru/categories/7/articles/570>
5. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2018/03/13/master-klass-razvivayushchie-igry-v-v-voskobovicha>