

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка
детский сад № 78 «Алые паруса» города Ставрополя

Мастер-класс для педагогов «Сказочные лабиринты игр Воскобовича»

Разработала воспитатель Буракова О.В.

Ставрополь, 2019

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов ДОУ по использованию игровой технологии.

Задачи:

- познакомить педагогов с серией развивающих игр.
- совершенствовать педагогическое мастерство в интеллектуальном развитии дошкольников
- убедить педагогов в важности и целесообразности использования игровой технологии в условиях ДОУ.

Ход мастер-класса:

Слайд 1

Добрый день, уважаемые коллеги!

Слайд 2

Сегодня я хотела вам представить развивающие игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Он является приемником Зайцева и Никитиных.

Слайд 3

Его игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать.

Слайд 4

Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

Слайд 5

В основном, это игры – конструкторы и головоломки, которые сопровождаются сюжетами из сказок, где есть свои герои, которым нужно помочь.

Слайд 6

Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Эту авторскую игровую технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

В основу игр заложены три основных принципа – **интерес, познание, творчество**

Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес» - Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

Слайд 8

«Коврограф Ларчик» — это игровое поле из коврового материала и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры».

В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса.

-А сейчас я приглашаю вас в увлекательное путешествие по сказочным лабиринтам. Я приглашаю желающих поучаствовать в мастер-классе. Присаживайтесь, пожалуйста, за столы. По 2-3 человека за стол.

Слайд 9

- Коллеги, приглашаю вас отправиться в Фиолетовый лес по сказочным лабиринтам игр Воскобовича.

Слайд 10

1. Игра-конструктор «Геоконт»

Собрались как-то раз в Фиолетовом лесу Мишка Мишик, Метр Ворон и Паук Юк на день рождения к пчелке Жуже. Начали решать, что подарить... Паучок придумал подарок-бантик, его мы сможем сделать с помощью игры Геоконт. Посмотрите внимательно на Геоконт. Это такая полянка, где паук Юк при помощи вот таких цветных паутинок (показываю цветные резиночки) плетёт разные узоры. На полянке есть гвоздики, их ровно 33. Из центра во все концы расходятся семь разноцветных, как в радуге, лучей: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий и фиолетовый. А сверху в центр спускается и освещает полянку белый луч. У каждого гвоздика располагающегося на луче есть своё имя. Например, посмотрите, этот гвоздик называется Б4, потому что он находится на белом луче под номером 4. Давайте найдём с вами гвоздик Г2.

-Положите перед собой «Геоконт», снимите все резиночки. Возьмем резинку соединенную с обеих сторон и сделаем большой квадрат (схема Ф4К4 Ж4Г4), потом две стороны квадрата соединим на черном гвоздике (получили бантик). А теперь вы можете взять маленькую резинку и сделать из малого квадрата-маленький бантик. Какие трудности вы испытали?

У всех получилось? Молодцы!

Уважаемые коллеги, игра «Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвет, величину и форму. С помощью данной игры ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей.

Ворон Метр знал, что любая девочка-модница и, конечно, любит красивую одежду и обувь. Он решил подарить ей туфельки.

-Возьмите игру «Квадрат Воскобовича».

Слайд 11

2. Игра «Квадрат Воскобовича»

Схема перед вами. Попробуйте, следуя схеме, составить туфельку.

Сложим квадрат так, чтобы получился большой треугольник, верхний уголок



треугольника превращаем в квадрат и поднимаем правые уголки треугольников наверх. Покажите какие туфельки у вас получились.

«Квадрат Воскобовича» является эффективной игрой, которая формирует у ребенка абстрактное мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает творческий потенциал, усидчивость и многие психические процессы. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат–трансформер».

На начальном этапе дети складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, Мишка Мишик думал-думал, во что же любят играть девочки? Как вы думаете, уважаемые коллеги. У каждой из вас есть дочки, которые были маленькими, у кого-то внучки, девчонки из ваших групп. Во что они больше всего любят играть? (Ответы педагогов). (в куклы).

Конечно, поэтому Мишик и решил подарить Жуже куклу.

Слайд 12

3. Головоломка «Чудо-крестики»

- Возьмите конверты с игрой «Чудо-крестики». Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. А сейчас достаньте детали головоломки. Попробуйте выложить такую же куколку, как на схеме. Обратите внимание, голова куклы-это круг, туловище – 5-ти угольник, юбочка-трапеция, руки, ноги, туфельки- 4-х угольники.

«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить цвет и форму, развивают умение сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и часть, развивают воображение, фантазию, ловкость рук. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». Ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

-С этим заданием у вас были сложности? Хотели бы вы играть с вашими детьми в такую игру? У всех получилось? Замечательно! Ув. Коллеги (к залу), как вы думаете, понравится ли такой подарок нашей пчелке? Жужа будет рада такому подарку.

Слайд 13

4. Игровизор

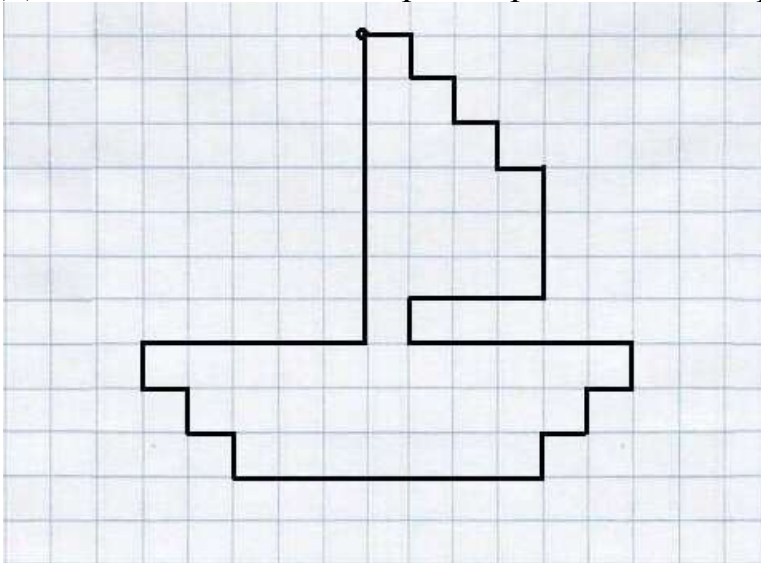
-А наши друзья подошли к озеру Айс. Пчёлка Жужа живёт на чудо-острове. Как же им перебраться через озеро?

- А поможет нам то, что мы сделаем на игровизоре. **"Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером,**

раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями.

Давайте поможем нашим друзьям.

Для этого мы возьмем игровизор и выполним графический диктант.



Кораблик

Отступи 6 клеток слева и 2 клетки сверху.

Поставь точку и начинай рисовать.

1 клетка вправо 1 вниз 1 вправо 1 вниз 1 вправо

1 вниз 1 вправо 3 вниз 3 влево 1 вниз 5 вправо

1 вниз 1 влево 1 вниз 1 влево 1 вниз 7 влево 1 вверх

1 влево 1 вверх 1 влево 1 вверх 5 вправо 7 вверх

- **Игровизор** - развивает представление о геометрических формах.

Средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, моделирования и до рисовывание геом. форм.

-Наконец-то мы попали на чудо-остров.

-Что у вас получилось? (Ответы-корабль).

Мы выполнили задания и Мишик, Ворон и Паук отправляются на кораблике через озеро Айс на день рождения к пчёлке.

Слайд 14

А вот и наша именинница, пчёлка Жужа. Она очень рада нашим подаркам. Ведь каждая женщина любит получать сюрпризы. Вы большие молодцы, добрались до пчелки на день рождения, да еще и с подарками!

Рефлексия.

- Что вам запомнилось больше всего из нашего путешествия?

- Спасибо за участие в мастер-классе, примите в подарок буклеты о развивающих играх Воскобовича.

«Играя – учимся,

Играя – познаём!»

В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.