

Добрый день, уважаемые коллеги!

Разрешите представиться

Малахаева С.В. – воспитатели д/с № 69, в гр. детей с ТНР

Сегодня предлагаю вашему вниманию мастер-класс «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста»

Цель: внедрение технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в педагогическую деятельность педагогов.

Задачи:

- познакомить педагогов с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми;
- развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича;
- воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

Актуальность:

В настоящее время актуальность игровой деятельности повышается из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но они представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. Развивать подобное умение помогает игра.

Работа по любой педагогической технологии всегда более результативна, если педагоги группы работают в тесном контакте и согласовано.

Несмотря на то, что контингент детей нашей группы сложный, и с каждым годом он все сложнее и сложнее, перед нами педагогами стоит задача: создать комфортные, благоприятные психолого-педагогические условия для максимального развития каждого ребенка, дать и развить в детях все необходимые для будущей жизни навыки.

Не секрет, что к выпускнику детского сада предъявляются достаточно высокие требования, а значит, успешность ребенка в будущей школьной жизни во многом будет зависеть от того, насколько воспитание, развитие и образование в детском саду будет эффективным.

В настоящее время игровых технологий, применяемых в детских садах много, но одним из самых творческих и результативных подходов к развитию детей является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Главной особенностью технологии является то, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые легко, логично и эффективно включаются в педагогический процесс.

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки.

Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

Дети, которые занимаются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.

Познакомимся поближе с некоторыми играми Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Геокоонт - в народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава" (в названии сказки зашифровано слово "геометрия"), в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются "серебряными". На игровое поле "Геоконта" нанесена координатная сетка. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки"

(разноцветные резиночки), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели (можно использовать многофункционально и в любом дошкольном возрасте)

Квадрат Воскобовича или «Вечное оригами»

Это 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется в различные плоскостные и объемные фигуры. Благодаря сказке про тайну Ворона Метра, квадрат может оживать и превращаться в домик, ежика, самолетик, мышку, котенка и другие формы. Чтобы превратить Квадрат, прилагается волшебная история, которая поможет превратить каждое задание в увлекательное приключение. Сказка – это дополнительная мотивация, которая побуждает детей выполнять необходимое по сюжету действие и добиваться результата. Для ребёнка важно помочь квадрату превратиться в звёздочку, башмачок, котёнка. Главы сказки так и называются – «превращения». На первом этапе мы с детьми складываем домик с красной или зеленой крышей, конфетку, и т.д., а уже освоив эти приемы, дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, речь, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать. Например, сделав на геоконте красный или зеленый плоский квадрат, дети могут собрать такого же цвета куб и увидеть разницы в плоскостной и объемной фигуре

(к сожалению, у нас нет авторского пособия, мы делаем сами, поэтому пособия приходится часто обновлять)

«Конструктор букв»

Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С. Опять же, вариантов работы с

конструктором букв очень много. Например, ребенку после того как он построил определенную букву предлагается в игровой форме найти и поселить в **фиолетовый лес** персонажей или животных на этот звук

Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного коррекционного обучения в игровой форме с использованием развивающих игр Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового леса.

В центре всего игрового пространства находится «Фиолетовый лес». Автор выбрал цвет неслучайно, так как фиолетовый цвет создает таинственную, мистическую атмосферу. А в лесу живут сказочные персонажи, которых и объединяет сама сказка. А, как известно именно волшебная среда способствует быстрому приобретению новых умений и знаний для ребенка. Фиолетовый Лес - это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. По сути, Фиолетовый Лес - это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

А сейчас мы предлагаем вам окунуться в сказку и поиграть, а потом мы совместными усилиями определим цели и задачи, которые решаются посредством данной технологии.

В осенний солнечный день царица Осень пригласила жителей фиолетового леса в свое царство. А в фиолетовом лесу жили: 2 волка, 3 лисицы, 4 медведя, 5 зайчат, 6 белок (воспитатель, называя животных, показывает паруса с кораблика Плюх-плюх). Обрадовались животные и собрались в путь, но дорогу в осеннее царство преграждало огромное лесное озеро Айс. Давайте подумаем, на чем мы можем перебраться через озеро?

- Все правильно, на корабле. А у капитана Гуся есть замечательный корабль Плюх-плюх. Но что случилось? После шторма на озере Айс все мачты остались без парусов. Может быть поможем животным собрать паруса на мачты? Обратите внимание, что мачты на корабле разной высоты и, чтобы надеть паруса на мачты, надо вспомнить, сколько и какие животные обитали в фиолетовом лесу. Воспитатель предлагает собрать паруса.

- Молодцы! Наш корабль готов к отплытию, но капитан не дает команду к отплытию. Оказывается, на корабле нужны спасательные канаты. Надо соединить мачты канатом синего цвета, в названии которых начальный звук твердый, а зеленого цвета – мягкий.

Дети соединяют шнурками мачты.

Вот и с этими задачами мы справились. В путь!

Путь не близкий и обитатели фиолетового леса решили порадовать Царицу Осень своими подарками. А изготовить эти подарки нам помогут «Геоконт» , Игровой квадрат «Квадрат Воскобовича» .

Поможем нашим друзьям приготовить подарки.

- Какие вы молодцы! Замечательные подарки получились!

(Детям воспитатель предлагает рассказать о своих подарках)

Вот мы с вами, уважаемые коллеги, поиграли лишь в некоторые игры.

Я уверена, что идея развития детей в игре, посредством технологии «Сказочные лабиринты игры», заинтересует коллег, что позволит добиться высоких результатов в обучении воспитанников, организации развивающей среды и достигнуть оптимальных результатов в педагогическом процессе.

Желаю вам успехов!!!