

МАСТЕР-КЛАСС
«ПРЕИМУЩЕСТВА РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА
В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ»

*Подготовил: Еремина Е.Н., воспитатель
МБДОУ ДС № 10 «Мозаика»
г. Нового Оскола Белгородской области*

Теоретический блок

Добрый день, уважаемые коллеги! В рамках сегодняшнего мастер-класса я бы хотела предложить Вам рассмотреть роль развивающих детских игр в дошкольном образовании ребенка.

Что же такое – развивающая игра? По определению современных теоретиков - **это интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений.**

Давайте попробуем вспомнить основные задачи, решению которых способствует использование развивающих игр в работе с дошкольниками.

(Беседа с коллективом)

Вы абсолютно правы. Подробнее познакомиться с задачами развивающих игр вы можете на представленной модели:

(Задачи представлены в виде схемы на мольберте)

1. Развивать интерес к решению познавательных и творческих задач, самостоятельность и инициативность.
2. Развивать образное и логическое мышление.
3. Развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению действий по алгоритму.
4. Развивать произвольное внимание.
5. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей).

Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

И вот среди многообразия творческих подходов к организации игровой деятельности дошкольников, появилась совершенно особенная, творческая, очень добрая технология – развивающие игры Воскобовича.

Но почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? Давайте попробуем ответить на этот вопрос, разобравшись на практике с их преимуществами. Для начала я вам предлагаю выбрать фокус-группу, которая поможет нам определить первую отличительную особенность данных игровых пособий.

(Из числа педагогов выбирается фокус-группы – по 2 человека)

Практический блок

Каждой группе я хочу предложить одно из пособий В.В. Воскобовича и попросить разработать с ним несколько игровых заданий или упражнений, которые можно было бы использовать с детьми в рамках организации деятельности по различным образовательным областям. Первая фокус-группа поработает с пособием «Эталонные фигуры», вторая - с пособием «Фонарики». В помощь вам несколько сказочных персонажей «Фиолетового леса», которые помогут сделать ваши игровые задания сказочными.

Работа с коллективом

Потерянная картина «Весна»

Уважаемые коллеги, пока фокус-группа решает поставленные задачи, я предлагаю вам также на практике поучаствовать в определении следующей отличительной особенности игр В.В. Воскобовича с помощью предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес». Прошу вас подойти поближе и представить себе такую ситуацию.

Гео нарисовал для нас картину «Весна» и отправил её по почте! Но, к сожалению, картина потерялась, осталось только ее описание. Предлагаю вам по описанию попробовать восстановить утерянную картину.

На столе лежат элементы картины (детали «Фиолетового леса»). Педагог зачитывает письмо, где описан план картины. Педагоги выполняют задания по очереди.

«Дорогие друзья! Наконец-то наступила долгожданная весна. Я так люблю это время года, что решил нарисовать картину нашего весеннего Фиолетового леса и подарить ее вам. На картине я нарисовал белоствольную берёзу, на ней уже стали появляться маленькие зелёные листочки. Пока их проклюнулось всего лишь три. А вот какая радость - над берёзой летит первая ласточка. Высоко в небе ярко светит солнышко, справа от солнца плывут два облачка. На берёзе сидит маленький жучок и радуется весеннему теплу (божья коровка). Справа от берёзы выросли первые цветы - подснежники один, два, три. А слева от берёзы, в старой листве, проснулся ёжик. На его иголочках ещё лежат жёлтые большие листья. Дорогие друзья, надеюсь моя картина вам очень понравилась. Пишите мне письмо в ответ и рисуйте свои картины!»

Уважаемые коллеги, давайте обсудим, чего мы смогли добиться с помощью данной игровой ситуации? *(познавательное развитие – закрепление признаков весны, закрепление знаний различного вида насекомых, отработка порядкового счета; речевое развитие - закрепление употребления предлогов места; развитие навыка ориентировки на плоскости).*

А как вы считаете, в чем преимущество данного пособия по сравнению с традиционной формой подачи материала? *(наглядность, визуализация, развитие тактильных ощущений).*

Действительно, даже такие несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей – ориентировку в пространстве, умение пересчитывать предметы и располагать их в заданном направлении, также немаловажно, что тактильные ощущения значительно усиливают образовательный эффект. И самое главное, мы можем сделать вывод, что

пособия В.В. Воскобовича – позволяют интегрировать работу по разным образовательным областям в игровой форме в сказочной «огранке».

Крепит на мольберт слово – **СКАЗОЧНАЯ «ОГРАНКА»**

Обсуждение результатов работы фокус- группы

Уважаемые коллеги, давайте вернемся к нашим фокус группам и обсудим, чего мы смогли добиться с помощью предложенных пособий. Давайте предоставим слово группе, которая работала с «Эталонными фигурами». *(Представитель группы рассказывает и показывает, какие задания можно дать детям на познавательное развитие, художественно эстетическое развитие и т.д. с использованием данного пособия. Затем свои игры представляет вторая фокус группа).*

Как вы убедились, пособия В.В. Воскобовича можно использовать для решения различных образовательных задач, поэтому мы определим их отличительную особенность как многофункциональностью.

Крепит на мольберт слово - **МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ**

Работа с коллективом. Пособие «Геоконт»

Спасибо за сотрудничество, а сейчас я приглашаю вас занять свои места, и мы продолжим знакомиться с преимуществами технологии В.В. Воскобовича с помощью замечательного пособия «Геоконт»

Геоконт – это детская игра-конструктор, которая внешне выглядит как фанерная разноцветная доска с гвоздиками, расположенными в определенной последовательности. На гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка - продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.

Давайте внимательно посмотрим Геоконт. Представим, что это полянка, где паук Юк при помощи цветных паутинок *(показывает цветные резиночки)* плетёт разные узоры. На полянке есть гвоздики, их равно 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 (Луч – Владыка).

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.

А теперь предлагаю вам выполнить несколько заданий.

1. Исходная фигура большой квадрат. Подул ветер, паутинка натянулась и прилепилась на гвоздик. Давайте пофантазируем, на что похожа фигура? *(Например, флажок)*

2. Исходная фигура большой квадрат. Подул ветер справа и слева, паутинка натянулась и прилепилась на гвоздики. На что теперь похожа фигура? *(Например, бабочка, песочные часы, бантик)*

А теперь усложним задание. Я вам загадаю загадку, а вы самостоятельно сконструируете ответ на Геоконте.

Я красива и мила

**Обаятельна всегда,
В сказке всем я помогаю
И желания исполняю
Кто я? (золотая рыбка)**

Посмотрите, какие разные рыбки у вас получились. Каждый сконструировал ее по своему замыслу, используя свое творческое воображение.

Таким образом, мы видим, что игра «Геокоонт» не только вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, но и дает возможность воплощать задуманное в действительность, реализовать свой творческий потенциал.

Крепит на мольберт слово - **ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ.**

Подведение итогов

Итак, уважаемые коллеги, мы определили с вами главные отличительные особенности развивающих игр В.В. Воскобовича. Это сказочная «огранка». Многофункциональность, творческий потенциал. На самом деле их гораздо больше. Вы сможете в этом убедиться, если начнете активно использовать их в своей работе.

Рефлексия

Уважаемые коллеги, а сейчас я предлагаю вам поделиться впечатлениями от участия в мастер-классе. В моей корзине семь гномиков – жителей Фиолетового леса. Возьмите любого, который вам понравится и расскажите, пожалуйста, о своих ощущениях от увиденного и услышанного через прием «Комплимент эмоций».

Позвольте мне начать. Я испытала радость от общения с вами, ваши улыбки помогли мне справиться с волнением.

Участники мастер-класса рассказывают о своих впечатлениях.

Гномов, которые вы держите в руках, я хочу вам подарить, как напоминание о нашей встрече и возможно кто-то из вас заинтересуется технологией В.В.Воскобовича и будет применять в своей работе.