Мастер-класс для педагогов

Тема: Использование элементов развивающей методики В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

для развития познавательно-речевых способностей дошкольников

Подготовила: МухинаТ.В.

Цель:

- трансляция уникального педагогического опыта; знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее внедрение в разных формах работы в детском саду;

Задачи:

- передать свой опыт путем прямого и комментированного показа последовательности и действий работы с элементами технологии;

- повышать профессиональную компетентность педагогов через использование инновационных игровых технологий при организации воспитательного-образовательного процесса в условиях реализации ФГОС ДО.

-познакомить с конструктивными элементами игр В.В. Воскобовича.

-научить использовать элементы игр в учебно-игровом процессе

- научить педагогов конструировать модель технологической карты по познавательному развитию с использованием элементов развивающего игрового пособия «Игровизор» для развития интеллектуальной сферы дошкольников.

- провести рефлексию собственного профессионального педагогического мастерства вместе с участниками мастер-класса.

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

Здравствуйте, уважаемые педагоги!

Сегодня я бы хотела познакомить Вас с элементами игровой развивающей технологии 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. 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. Автор захотел сделать такие игрушки, которые были бы интересны не один раз, 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».

Развивающие игры Воскобовича - 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 остаются интересными, оригинальными, предоставляют ребенку возможность творчества, не утрачивают 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**.

С целями и задачами его методики вы можете познакомиться на слайде:

- 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.

**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 технологиии, называется «Фиолетовый лес». Это развивающая сенсомоторная среда, состоящая из разных игровых зон. В этих зонах персонажи обучают ребят играть в разнообразные игры.

Популярные игры Воскобовича:

1. «Геоконт - это игра-конструктор.

Дети ещё называют это пособие «Разноцветные паутинки». На доске размечена координатная сетка и разноцветные пластмассовые гвоздики.

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.

3. "Кораблик Плюх-плюх"

С таким корабликом математика превращается в увлекательную игру. Играя с данным пособием ребенок легко осваивает количественный и порядковый счет; закрепляет понятия о цвете и высоте предметов, пространственных отношениях.

4 коврограф «Теремки» для изучения букв.

4. «Игровизор» , о котором мы подробно поговорим в практической части мастер-класса.

Особенности игр:

1) Конструктивные элементы

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 ребенок осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

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 графомоторных 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.

6) Сказочная «огранка».

Интерес детей к сказкам – это дополнительная мотивация.

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается. На первое место при создании игр Воскобович ставил интересы детей.

7) Различные возможности использования.

Игры могут быть использованы как индивидуальные пособия, так и в качестве общегруппового демонстрационного пособия.

Игры, изначально созданные для детей с высоким интеллектом, вписываются в коррекционо-логопедическую работу, знакомят детей с буквами, цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов, тренируют мелкую моторику рук, развивают пространственные представления, совершенствуют речь, психические процессы.

**Практическая часть**

Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать».

Эпиграфом к данным играм стали слова Вячеслава Вадимовича Воскобовича, автора данной технологии: «Если игры прошли через руки, ум и сердце взрослого, они дойдут до ребенка».

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. Для проведения мастер-класса нам понадобятся такая игра, как «Игровизор».

Обратите внимание, у Вас на столе, есть вот такой тренажер **«Игровизор»,** это пособие является одной из полян «Фиолетового леса»**.**

В самом названии заложен главный смысл этого пособия – «Игра», вот важнейшее средство для подачи, совершенствования и закрепления знаний дошкольников.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажѐр. Что же он собой представляет? Это два скрепленных пружиной «листа» формата А4. Первый лист - прозрачный пластик. Второй лист - ламинированный лист, расчерченный в клетку. Между «листами» можно помещать страницы развивающих пособий или просто распечатанные задания и выполнять их. Или просто рисовать по верхнему листу.

Задания выполняются фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания. В комплекте с игровизором идут авторские приложения. "Лабиринты Букв. " (Гласные), "Лабиринты Букв. " (Согласные), "Лабиринты Цифр. " (Счет до 5), "Катя, Рыжик и Рыбка" (Геометрические представления), " Предметный мир вокруг нас ".

Сказка: «На голубой поляне «Фиолетового леса» жили детеныши животных: лев, павлин, пони и лань, пришло время расстаться, когда они выросли. В центре поляны они оставили колодец, у которого встречаются изредка, а живут они каждый в своей стороне поляны». Если обратить внимание на названия животных, то мы понимаем, что они обозначают направление пространства.

Отметим явные плюсы пособия:

- Обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребѐнка;

- Эмоциональная окраска заданий: ребѐнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всѐ исправить. Это даѐт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- Задания можно использовать многократно, ещѐ раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе;

- Очень важный плюс в вариативности игр, т.е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

- Возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

Но кроме этого можно использовать свои собственные смоделированные пособия. Для младших детей, например задания на штриховку. Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям.

Давайте поиграем!

Рассмотрим возможности применения «Игровизора» на занятии по познавательному развитию и смоделируем несколько вариантов его применения.

Для этого составим модель технологической карты образовательной деятельности по познавательному развитию на тему: «Как звери к зиме готовятся»

Для начала определим цели и задачи познавательного занятия.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определены задачи познавательного развития:

Давайте вместе с вами вспомним эти задачи.

— развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;

— формирование познавательных действий, становление сознания;

— развитие воображения и творческой активности;

— формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.);

— формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

Определив задачи, предлагаю Вам обозначить этапы образовательной деятельности.

Как Вы знаете, каждое занятие, не только познавательное, состоит из нескольких этапов. Все этапы должны быть взаимосвязаны и подчиняться общей теме.

Педагоги называют этапы проведения занятия.

Перед Вами в произвольном порядке лежат **этапы образовательной деятельности с детьми по познавательному развитию**. Предлагаю разложить их в верной последовательности.

Педагоги озвучивают этапы, расположенные в таблице.

1 этап – Вводно - организационный, мотивационно - побудительный (проблемная ситуация, мотивация к деятельности);

2 этап – Основной (развивающая, познавательная, интеллектуальная, практическая, поисковая деятельность);

3 этап – Завершающий, рефлексивно – корригирующий (контроль и оценка результатов деятельности, рефлексия, подведение итогов).

|  |  |
| --- | --- |
| этапы | задания |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |

Тема нашей организованной деятельности будет звучать так: «Как дикие животные к зиме готовятся», подготовительная группа.

Вам представлены задания, с помощью которых можно включить «Игровизор» в образовательную деятельность.

Этапы педагоги определили, теперь мы можем определить, к какому из этапов относятся эти задания.

1 этап

Как можно замотивировать детей для того, чтобы начать занятие на первом, **мотивационно- побудительном этапе** занятия при этом применив «Игровизор»?

- знакомство и демонстрация «Игровизора», наделение волшебными свойствами, объявление игровой ситуации.

- да, на первом этапе работает само поле «Игровизора».

2-3 этап

Ваша задача определить, к какому этапу эти задания относятся, дополнительным усложняющим заданием является то, что игры необходимо расположить по группам: развитие мышления, внимания, воображения, мелкой моторики.

На основном этапе деятельности педагогу необходимо познакомить с особенностями жизни животных в лесу. Какие задания можно предложить?

Задание на «Игровизоре» (всем разные):

«Кто где живет?»

«Кто лишний?»

«Обведи только диких животных»

«Найди домик животному»

«Кто что ест?»

«Детеныши животных»

«Продолжи ряд», «Подбери недостающий фрагмент», «Чей хвост?», и т.д.

Какие игры можно предложить на развитие внимания?

«Найди отличие»

«Какие животные спрятались?»

«Соедини по точкам»

«Найди двух одинаковых»

«Повтори по точкам»

Игры на развитие воображения:

«Дорисуй предмет»

«На что похожи облака?»

Игры на развитие мелкой моторики:

Штриховки, графические диктанты.

На третьем, завершающем этапе с помощью «Игровизора» можно использовать игровую ситуацию, подводящую итог занятия. Подумайте, какие конкретно задания могут быть :

лабиринты «Какому ежику достанется яблоко», «Помоги зайцу добраться до леса» или графические диктанты (в подготовительной группе).

«Графический диктант».

Следует объяснить детям, как будет проводиться диктант. Сначала   
проговариваем с детьми, что мы будем делать:

Сейчас мы с вами будем рисовать интересные фигурки.

Какие, я вам не скажу. Это вы увидите, если правильно выполните работу, будете внимательно меня слушать и не путать направление "право-лево".

Я буду вам диктовать на сколько клеточек нужно провести линии и в каком  
направлении. Вы будете проводить эти линии по клеточкам, не отрывая карандаш от бумаги, а потом мы вместе посмотрим, что получилось.

Старайтесь, чтобы линии были у вас ровные и красивые, тогда рисунок получится замечательный.

Диктант «Зайчик»

Отступи 7 клеточек справа и 3 сверху, поставь точку. Будем рисовать от этой  
точки. Нарисуй 1 клеточку вправо, 3 вниз, 2 вправо, 2 вниз, 1 влево, 2 вниз, 3  
вправо, 3 вниз, 1 влево, 1 вверх, 1 влево, 2 вниз, 1 вправо, 2 вниз, 2 вправо, 1 вниз, 6 влево, 1 вверх, 1 влево, 1 вверх, 1 вправо, 12 вверх.

Предлагаю взять одну из игр, определить, какая цель у игры и представить, что мы с Вами дети и используем «Игровизор» в своей деятельности.

Если для Вас информация оказалась полезной, интересной и Вы решили применять данное игровое пособие в работе, творчески выразите свое отношение на «Игровизоре» поставьте восклицательный знак, если Вам было не интересно, обведите колодец, а если Вы заинтересовались технологией и хотите применять ее элементы, покормите пони.

В пользование предоставляем Вам небольшой комплект игр на развитие мыслительных процессов и «Игровизоры».

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».