Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Кетовский детский сад общеразвивающего вида №4»

**Мастер-класс для педагогов**

**«Сказочные лабиринты игр Воскобовича»**

Подготовила: педагог-психолог Ботникова Н.Ю.

Кетово, 2016.

**Мастер-класс**

**«Сказочные лабиринты игр Воскобовича»**

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

**Задачи:**

* познакомить педагогов с серией развивающих игр Воскобовича
* совершенствовать педмастерство в интелектуальном развитии дошкольников
* убедить педагогов в важности и целесообразности использования игровой технологии Воскобовича в условиях ДОУ.

Ход мастер-класса:

**Слайд 1**

-Добрый день, уважаемые коллеги.

Сегодня в детских садах для всестороннего и творческого развития детей широко применяются различные развивающиеметодики.

**Слайд 2**

Однако авторская методика Воскобовича, на мой взгляд, выделяется среди известных методик, онаотличаетсямногофункциональностью, креативностью и высокой эффективностью.

**Слайд 3**

Основу развивающих игр Воскобовича составляет познавательный интерес, творческое начало и обучение. Дети в процессе игры погружаются в мир сказки и приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику.Данные игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно.

**Специфика развивающих игр Воскобовича**, на мой взгляд, уникальна

**Слайд 4**

*Во-1. Широкий возрастной диапазон участников игр*

Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

*Во-2. Многофункциональность*

С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач. С помощью одной игры ребенок может изучить цвет и форму, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

*3. Следующая особенность игр Воскобовича - Творческий потенциал*

Все игры - свободный полет воображения. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта и др.игр. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение ребёнка до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.

*4.* И, наверное, главной особенностью игр Воскобовича является *Сказочная «огранка».*

Сказка - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ведь новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание и лучше запоминается.

Воскобович предлагает создать развивающую среду-

**Слайд 5**

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

Главный герой этого сказочного мира - любознательный мальчик Гео. Он смелый, всегда приходит на помощь сказочным героям Фиолетового леса, помогает решать различные логические задачи. 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».

         Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу детского сада. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" предполагаются только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Для внедрения игровой технологии Воскобовича в образовательный процесс мы закупили комплекс развивающих игр. Кроме того, для групповой работы с детьми, мы создали некоторые игры своими руками, которые успешно используем в различных видах образовательной деятельности.

Благодаря многофункциональности игр Воскобовича, мы включаем их в различные занятия: математику, развитие речи, обучение грамоте, конструирование, занятия с психологом, логопедом.

-А как мы это делаем, я сейчас вам покажу. Я приглашаю желающих поучаствовать в мастер-классе. Присаживайтесь, пожалуйста, за столы.

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

**1. Игра-конструктор «Геоконт»**

Для того чтобы попасть в сказку, нам нужен волшебный ключ. А найдём этот ключ мы с помощью игры «Геоконт».

**Слайд 6**

-Положите перед собой «Геоконт», снимите все резиночки.Синюю отложите в сторону, а с краснойрезиночкой будем работать. Я буду называть имя гвоздика на геоконте, а вы внимательно слушаете и последовательно одеваете резиночку на нужные гвоздики. Готовы? Будьте внимательны!

**З4-Б1(обернуть сверху справа налево)-Ф1-Ф3-Б4-К3-К1-Б1(обернуть сверху)-З2-Ж2-Ж3**

**Слайд 7**

-Сравните с образцом. У всех получилось? Молодцы!

**Слайд 8**

*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*

-Мы нашли волшебный ключ и можем отправляться в сказочное путешествие.

**Слайд 9**

-Но в каком направлении нам идти? Давайте у кого-нибудь спросим (подхожу к фиолет.лесу).

-Первым кто встретился нам на пути, оказался ворон Метр.

**Слайд 10**

Он согласен указать нам направление пути, если мы создадим его портрет.

**2. Игра «Квадрат Воскобовича»**

-Возьмите игру «Квадрат Воскобовича».

**Слайд 11**

 Схема перед вами. Попробуйте, следуя схеме, составить портрет ворона.

**Слайд 12**

*«Квадрат Воскобовича» является эффективной игрой, которая формирует у ребенка абстрактноемышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает творческий потенциал, усидчивость и многие психические процессы.*

**Слайд 13**

-Ворон Метр поблагодарил нас за портреты и указал дорогу в сказочный лес.

Он сказал, что у пчёлки Жужи сегодня день рождения и она всех ждёт в гости. Давайте мы тоже отправимся на день рождения к Жуже. Вот только подарка у нас нет.

- А во что любят играть все девочки? (в куклы).

- Давайте подарим Жуже куклу.

**Слайд 14**

**3. Головоломка «Чудо-крестики»**

- Возьмите конверты с игрой «Чудо-крестики». Достаньте детали головоломки. Попробуйте выложить такую же куколку, как на схеме.

- Давайте посмотрим: голова у нас какой формы? (круглая)

- Дальше нам нужна какая фигура? (пятиугольник)

- Ручки у нас треугольные. Юбочка-это …(трапеция)

-И ножки у куколки прямоугольные.

-У всех получилось? Замечательно! Жужа будет рада такому подарку.

**Слайд 15**

*«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить цвети форму, развивают умение сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и часть,развиваетвоображение, фантазию, ловкость рук.*

**Слайд 16**

**4. Чудо-цветик»**

-А что ещё дарят всем девочкам, мамам, бабушкам на день рождения? (цветы)

- Конечно цветы. Я предлагаю собрать на волшебной полянке букет для Жужи.

- Возьмите игру «Чудо-цветик». Выложите цветочек с тремя лепестками. Молодцы. А у второго цветочка – будет 4 лепестка. Выложите цветочек с четырьмя лепестками. У третьего цветочка будет 5 лепестков. Выложите такой цветочек. Вы заметили, нам не хватило 1 лепестка. Что вы сделали? Заменили 2 лепестка одной двуглазкой.

Посмотрите, какой замечательный букет у нас получился! Жуже он очень понравится.

**Слайд 17**

*Игра «Чудо-цветик» развивает математические представления( помогает в освоении состава чисел до 10, соотношении целого и части),а такжеразвивает творческие способности и психические процессы*

**Слайд 18** ( беру кораблик и подхожу к фиолет.лесу)

-А мы с вами подошли к озеру Айс. Пчёлка Жужа живёт начудо-острове. Как же нам перебраться через озеро?

- А поможет нам кораблик плюх-плюх.

**Слайд 19**

**5. Кораблик «Плюх-Плюх»**

Кораблик «Плюх – плюх» отплывает.

С гусем – капитаном и матросами - лягушками

-Для того чтобы попасть на кораблик, нужно выполнить задания капитана гуся.

*(подхожу с корабликом к каждому участнику и прошу выполнить задание)*

- Первое задание – для вашего стола:

1. Покажите средний флажок на самой высокой мачте.

2. Покажите все мачты выше среднего.

3. Какого цвета флажки на мачте выше среднего, но ниже самой высокой (красного).

4. Сколько всего флажков на кораблике?(15)

5. Сделайте так, чтобы на двух любых мачтах флажков стало поровну.

6. На двух любых соседних мачтах поверните флажки навстречу друг другу.

- Мы выполнили задания капитана и отправляемся на кораблике через озеро Айс на день рождения к пчёлке.

**Слайд 20**

*Игра кораблик «Плюх-Плюх» предназначена для детей 3-5 лет, но задания с усложнением будут интересны и старшим дошкольникам. Игра формирует математические навыки,логическоемышление, развивает память, внимание и усидчивость.*

- А пока мы плывём на кораблике, лягушата начали играть в игру «Нетающие льдинки озера Айс». Давайте мы тоже в неё поиграем. Я предлагаю собрать из льдинок вот такую птичку:

**Слайд 21**

- Возьмите свои наборы и попробуйте отыскать нужные нам льдинки и расположите их в соответствие со схемой.

- У всех получилось? Молодцы! Сколько льдинок вы использовали? (4)

**Слайд 22**

*Данная игра развивает логическое мышление, мелкую моторику, конструкторские способности и воображение, знакомит ребёнка с геометрическими фигурами и их свойствами.*

**Слайд 23**

- Капитан Гусь посмотрел в подзорную трубу, ночудо-острова, на котором живёт Жужа, не увидел.

- Уважаемые коллеги, кто из нас не мечтал в детстве стать волшебником? Сейчас ваша мечта может осуществиться. Приглашаю одного желающего выйти ко мне. Сейчас мы с вами будем совершать чудо.

- У меня есть волшебная стрелка и цветная верёвочка. С помощью них мы создадим чудо-остров. Я буду держать верёвочку, а вы вращайте стрелку.

- Один взмах стрелкой и у нас получился чудо-остров, на котором живёт пчёлка Жужа. Вам понравилось, коллега? Замечательно. Присаживайтесь.

- Вот так по-волшебству можно создавать любые детали, элементы сказочного Фиолетового леса.

-Наконец-то мы попали на чудо-остров.

**Слайд 24**

Нас встречает пчёлка Жужа. Она очень рада нашим подаркам.

**6. Коврограф**

- А вот и ещё гости. К пчёлке на день рождения пришли радужные гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Скажите мне, пожалуйста:

1. Кто стоит между Желе и Геле?

2. Сколько гномов помещается между Охле и Фи?

3. Какой гном стоит четвёртым? Предпоследним? Между вторым и четвёртым?

**7. Игра «Прозрачная цифра»**

- Сколько гномов пришло в гости к Жуже? (7)

**Слайд 25**

Возьмите, пожалуйста, игру «Прозрачная цифра», достаньте все пластинки и путём наложения на образец, составьте цифру 7.

- Вас я попрошу поработать в паре с соседями.

**Игра «Гномы и буквы»**

- Пчёлка Жужа решила развлечь гостей интересной игрой. Она приготовила разноцветные верёвочки и буквы. С помощью верёвочки нужно соединить гостя с той буквой, с которой начинается его имя. Кто желает попробовать?

-Замечательно. Но любимая игра пчёлки-Жужи – это «шнур-грамотей».

**Слайд 26**

**8. Игра «Шнур-грамотей»**

- На 3 столах лежат игры-шнуровки «Яблонька», «Ромашка» и «Снеговик». С помощью шнура составьте любое имя девочки. Пустая кнопочка посередине – это заменитель любой буквы.

- Готовы? Что у вас получилось? Молодцы!

**Слайд 27**

*Игра «Шнур-грамотей»развивает у детей сообразительность, навыки чтения, обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить, развивает мелкую моторику.*

- Вам нравится играть с пчёлкой Жужей? Мне тоже, но нам пора возвращаться домой.

**Слайд 28**

Жужадала нам схему обратного пути и сказала, что помогут нам разноцветные верёвочки.

**Слайд 29**

**9. Игра «Графический диктант».**

- Возьмите коврографы и белую верёвочку. По моей инструкции прокладывайте верёвочкой путь домой.

- от белой точки одна клетка вправо, одна вверх, одна вправо, одна вниз, одна вправо, одна вверх, одна вправо, одна вниз, одна вправо.

**Слайд 30**

**10. «Теремки Воскобовича»**

**Слайд 31**

-Куда мы с вами попали? Какая-то улица, теремки разноцветные. Интересно, кто в них живёт?

Стоит белый теремок

Кто, кто в нем живёт?

Буква Б и буква П,

Буква В и буква Ф.

- Как вы думаете, какие птицы и животные могут жить в этом теремке? (белка, филин, ворона, петух и т.п.)

- Рядом с домиками стоят сундучки, в которых весёлые артисты хранят свои песенки. Если поставить сундучок в домик, то какую песенку будут петь жители этого домика? (читают слог). Правильно.

**Слайд 32**

*Благодаря «Теремкам Воскобовича» детив игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слогипреобразовывать в слова, обогащают словарный запас ребенка, развивают его психические процессы и творческие способности.*

- Удивительные теремки и их жители: с ними так интересно, но нам пора домой.

**Слайд 33**

-Возьмите синюю верёвочку и от синей точки по моей инструкции прокладывайте верёвочкой путь домой.

- 1 вверх, 2 вправо, 1 вниз, 2 вправо, 1 вверх, 2 вправо, 1 вниз, 2 вправо.

**Слайд 34**

- Мы с вами вернулись домой. Каким увлекательным и познавательным было наше путешествие по сказочным лабиринтам игр Воскобовича!

**Слайд 35**

**Рефлексия.**

- Что вам запомнилось больше всего из нашего путешествия?

- Что нового, ранее неизвестного для себя вы взяли на заметку и будете использовать в своём детском саду?

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