МБ ДОУ ЦРР д/с № 78 «Алые паруса»

**Мастер-класс для педагогов**

**«Сказочные лабиринты**

**игр В.В. Воскобовича»**

Подготовила: воспитатель Буракова О.В.

Ставрополь, 2019

**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 интеллектуальном развитии дошкольников
* убедить педагогов в важности и целесообразности использования игровой технологии Воскобовича в условиях ДОУ.

Ход мастер-класса:

**Слайд 1**

Добрый день, уважаемые колллеги!

**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.

**Слайд5**

В основном, это игры –конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами ,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 принципы – **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»**

Коврограф «Ларчик»-это игровое поле из ковролина 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 рождение 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 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. У каждого гвоздика располагающегося на луче есть своё имя. Например, посмотрите, этот гвоздик называется Б4, потому что он находиться на белом луче под номером 4. Давайте найдём с вами гвоздик Г2.*

-Положите перед собой «Геоконт», снимите все резиночки. Возьмем резинку соединенную с обеих концов и сделаем большой квадрат (схема Ф4К4 Ж4Г4),потом две стороны квадрата соединим на черном гвоздике(получили бантик).А теперь вы можете взять короткую 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.



Эта игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу.

Сложим квадрат так, чтобы получился большой треугольник ,верхний уголок треугольника превращаем в квадрат и поднимаем правые уголки треугольников на вверх. 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, развивает 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.



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

Средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, моделирования и дорисовывание 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 именниница 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.

**«Коврограф Ларчик»**

Ковролиновая основа, жестко крепится на стене, размер 1,25\*1,25 м, размер клетки 10\*10 см, разработан для детей от 3 до 10 лет.

Это, по сути, альтернатива фланелеграфа. У фланелеграфа есть такой минус - с него падают прикрепленные предметы. У коврографа предусмотрены всевозможные зажимы, карманы, липучки и прочее, для того чтобы все держалось намертво.

Комплект «МиниЛарчик» размером как четверть коврографа, содержит практически такую же комплектацию, удобно использовать в домашних условиях, в индивидуальных занятиях на столе, особенно в занятиях с детьми с ОВЗ.

**Коврограф Ларчик содержит:**

- сенсорно-конструктивные элементы (веревочки, кружочки, разноцветные квадраты и круговерт)

- образные элементы (слоники Лип-лип и Ляп-ляп, образы букв, образы цифр, пространственные карточки Лев-Павлин-Пони-Лань, 10 цветных гномиков)

- знаковые элементы (буквы, цифры, знаки и карточки отрицания на прозрачной основе)

- вспомогательные элементы (зажимы, кармашки 10, касса)

Конструирование различных игр и заданий:

1. «Разноцветные кружочки»:

– цепочки (бусы)

- расположение на плоскости

2. «Разноцветные веревочки»:

- лабиринты

- графические диктанты

1 Пример:

Посадили мы цветок, появился стебелек,

Распускается бутон, посмотри-ка красный он,

И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Вопросы: Сколько всего цветов (бутонов) на стебле? (Много, три…) Сколько красных бутонов? (один) Сколько желтых? (ни одного)

Пальчиковая игра – указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок

Пчелка Жужа прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет?

Дополнения и усложнения:

- добавить или изменить цвета,

- прикрепить лепестки меньшего (большего) размера вокруг середины-бутона (такого же цвета (другого цвета), разноцветные лепестки)

- пчелки – желтые кружки – прикрепить рядом с указанным цветком, сравнить количество пчелок и цветов.

2 Пример: Пчелка Жужжа собирает нектар (проложить разноцветные дорожки от пчелки к цветам – белую, голубую, серую)

Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по белой дорожке, к какому цветку прилетит?

- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?

Усложнения: добавить количество цветков, сделать цветки с одинаковыми серединками но разными лепестками или цветки одинаковой расцветки, но с разным количеством лепестков.

**Игра-конструктор «Геоконт»**

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности.

«Геоконт» вводит детей в мир геометрии

развивает мелкую моторику рук

помогает изучить цвета, величины и формы

ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить

развивает психологические процессы малыша.

**Игровизор**

**Головоломка «Чудо-крестики»**

**«Чудо-крестики»** являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

**«Чудо-крестики»** помогают ребенку освоить:

цвета и формы,

развивают умения сравнивать и анализировать

формируют понятия целое и части

учится использовать схемы для решения поставленных задач.

**Цветной квадрат**

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого, с другой –красного.

придумывают собственные предметные силуэты, конструируют объемные фигуры. . **«Квадрат Воскобовича»** можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стериометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

**Шнур – малыш**

На конце шнурочка завязываем узелок. Начинаем с обучения нырять и выныривать. Затем мы учим их огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. А как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все тоже самое другой рукой. У детей до 3-4 лет основная рука не стоит, поэтому развивая обе руки, мы развиваем оба полушария. Усложняя задачу, можно предлагать схемы, словесные указания.

**Волшебная восьмерка**

Вариативность: - работа на игровом поле или на столе; - вытаскивание палочек, подсовывание под резиночку; - одноцветное и разноцветное выкладывание палочек (поворот); - работа одной и двумя руками; - работа со словесной инструкцией: покажи, положи, найди…; - моделирование из палочек на столе (заборчик, домик, цветочек)

**Игра-шнуровка «Ромашка»**

Красивая ромашка поможет малышам составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов. Для детей 2–3лет игра «Ромашка» используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук. Игра-шнуровка «Ромашка» развивает у детей сообразительность, навыки чтения, обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить.