Мастер-класс для педагогов «Развивающие игры Воскобовича для социально – коммуникативного развития детей дошкольного возраста»

Цель **мастер -класса**: внедрить технологию **Воскобовича***«Сказочные лабиринты****игры****»* в **педагогическую** деятельность каждого воспитателя

Задачи: познакомить воспитателей 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**.

Введение

Немного истории

Вячеслав Вадимович **Воскобович** - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 **развивающих игр и пособий**. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и *«пустые»*магазины игрушек в эпоху Перестройки. **Воскобович**, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие **игры**: *«Геоконт»*, *«Игровой квадрат»*, *«Цветовые часы»*.

Чуть позже был создан центр ООО *«****Развивающие игры Воскобовича****»* по разработке, производству, внедрению и распространению методик и **развивающих и коррекционных игр**.

**Развивающие игры от Воскобовича** представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

Все основано на трех основных принципах:

- Познание

- Интерес

- Творчество

Цели занятий с игровыми материалами **Воскобовича**

**Развитие** у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.

**Развитие наблюдательности**, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.

Гармоничное **развитие** у детей эмоционально-образного и логического начал.

Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

**Развитие мелкой моторики**.

Особенности **развивающих игр Воскобовича**

- **Игры разработаны**, исходя из интересов детей.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

- Широкий возрастной диапазон.

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

- Многофункциональность и универсальность.

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне **развиваться** и осваивать большое количество образовательных задач *(знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.)*.

- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый **развивающий** дидактический материал.

- Методическое сопровождение.

Многие **игры** сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Содержание

1. Знакомство с игровым обучающим комплексом *«Коврограф Ларчик»*:

- коврограф- это игровое поле из ковролина размером 1м \1м с нанесённой сеткой;

- разноцветные верёвочки *(5 верёвочек длиной по 1м.)*;

- разноцветные липучки (25 кружков из цветной контактной ленты, 5 кружков с держателями, 5 зажимов для фиксации картинок, карточек на коврографе;

- цветные карточки (10 карточек из ковролина: семь хроматических цветов *(радуга)*и три ахроматических *(серый, белый, чёрный)*;

- буквы, цифры (90 карточек из прозрачной плёнки: 15шт с буквами красного цвета – гласные; 30шт. с буквами синего цвета - согласные, твёрдый знак; 30 шт. с буквами зелёного цвета – согласные, мягкий знак; 15 шт. – с цифрами и арифметическими знаками жёлтого цвета);

- забавные буквы *(10 карточек из картона с гласными буквами)*;

- забавные цифры *(10 карточек из картона с цифрами)*;

- кармашки *(для размещения карточек)*.

Используя в своей **педагогической деятельности игры с Коврографом***«Ларчик»*, **педагоги развивают** у воспитанников сенсорные способности; элементарные математические представления: цвет, форма, размер; отношения: пространственные, количественные, по величине; сохранение количества, алгоритмы; ознакомление с окружающим: предметный мир, мир природы: растения и животные.

В старшем дошкольном возрасте добавляется: **развитие** психических процессов: внимание, память, мышление, воображение; числа и цифры; **развитие речи**, обучение грамоте.

2. **Игры**, задания, упражнения с коврографом *«Ларчик»* с **педагогами**:

- Бусы на верёвочке (по 2шт. каждого цвета, другой цвет на 1 больше, 1 разноцветная липучка+1 маленькая и т. д.).

- Узоры *(в ряд, полукругом, зигзагом)* – разноцветных липучек может быть одинаковое или разное количество.

- Составление геометрических фигур, растений, животных, предметов, букв и цифр из разноцветных верёвочек.

- Графический диктант.

-**Игры** с Гномами КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ

*(Кто спрятался? Кто не на своём месте? Поменяй местами.)*

- Счёт предметов с помощью забавных цифр.

- Шуты-акробаты *(эхо, песенка друзей, чехарда, волшебные сундучки и др.)*

А-О-У-Ы-Э *(синие, т. к. влияют на твёрдость согласных)*

Я-Ё-Ю-И-Е *(зелёные, т. к. влияют на мягкость согласных)*

3. Знакомство с **развивающей игрой Воскобовича - Кораблик***«Брызг-брызг»*

Представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках — паруса. Корабль — образ числовой оси (1-я мачта, 2-я мачта, 7-я мачта, 1-самая низкая, 2- низкая, 3- ниже средней, 4- средняя, 5- выше средней, 6-высокая, 7-самая высокая.

Флажок: может быть повернут *(налево или направо)*.

Это свойство можем использовать на закрепление направления.

Флажки могут быть расположены:

радуга – вертикальные ряды,

матросская тельняшка – горизонтальные ряды,

лесенка – диагональные ряды,

пёстрое одеяло – произвольное расположение

Игра способствует:

- совершенствованию интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи;

- тренировке мелкой моторики рук;

- **развитию** умения решать логико-математические задачи.

4. **Игры**, задания, упражнения с Корабликом *«Брызг-брызг»*.

- флажки *(сортировка по цвету, количественный счёт)*;

- сколько флажков на каждой мачте? *(счёт, соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой)*;

- надеть флажки на мачты *(сортировка по цвету, определение пространственных отношений)*

Если флажки перемешать, то задания могут быть такими:

Снять 2 флажка — не красных, не зеленых, не синих. *(Закрепление: цвет, количество, отрицание)*.

Снять зеленый флажок между желтым и синим *(Пространственная характеристика)*.

**Развернуть** на 7 мачте красный флажок *(Направление)*;

- ветер срывает флажки, надеваем флажки, считаем флажки, ищем мачты *(решение логико-математических задач, состав числа)*;

- загадка капитана, загадка матросов (**игры***«да-нет»*).

Есть также другие разновидности математических корабликов:

- Кораблик *«Плюх-плюх»* - 5 мачт. Он не прикрепляется к коврографу, а стоит на столе. Флажки снимаются с мачт.

- Кораблик *«Буль-буль»* Ларчик - 10 мачт. Можно использовать для счета в пределах 100. Флажки соединены парами, тройками, четверками, белые - десятками. В упаковке 10 десятков. Например 12 это 1 белый *(соединенный)* десяток и еще 2 флажка.

5. Знакомство с игрой *«Волшебная восьмёрка 1»*

Состав: игровое поле для конструирования одной цифры. На рисунке восьмёрки написаны слова считалки

КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ *(шифр цветов радуги)*

Двусторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги.

Игра **развивает**: интеллект – процессы внимания, словесно-логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры; мелкую моторику рук – координацию глаз-рука, точные движения кистей рук и детских пальчиков.

6. **Игры** и задания с волшебной восьмёркой:

- конструирование цифр по схеме,

- конструирование по словесной модели,

- мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

7. Знакомство с квадратом **Воскобовича**

*«Квадрат****Воскобовича****»* или *«Игровой Квадрат»* бывает двухцветным и четырехцветным.

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. *«Квадрат»* легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу *«оригами»* для получения объемных и плоскостных фигур. Игру сопровождает методическая сказка *«Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата»*. В ней *«Квадрат»* оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик и т. п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение предмета.

Эта игра головоломка позволяет не только поиграть, **развить** пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничение по возрасту.

8. Конструирование с помощью квадрата **Воскобовича**.

9. Моделирование.

Предлагаю всем присутствующим самостоятельно придумать задания с любой понравившейся игрой.

10. Рефлексия *(дискуссия по результатам совместной деятельности)*