

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №26»

Подготовил: Воспитатель Явдошина Р.А.

Форма работы с педагогами : Мастер-класс «Игры В. В. Воскобовича.»

2017г

**Цель:** знакомство и практическая работа педагогов с играми В. В. Воскобовича.

- Сейчас я предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания. Первые игры Воскобовича появились еще в 90-х. "Геококт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Затем появились и методические сказки.

К достоинствам развивающих игр В.В. Воскобовича можно отнести:

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач:

Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы;

Узнает и запоминает цвет или форму;

Учиться считать, ориентироваться в пространстве;

Тренирует мелкую моторику рук;

Совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

#### Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

#### Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

#### Цели и задачи технологии.

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Универсальность использования

Универсальность по отношению к образовательным программам позволяет использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования: «От рождения до школы», «Детство», «Радуга», «Развитие» и т.д.

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми - "Геоконт" и "Квадрат Воскобовича".

- А сейчас я познакомлю вас с игрой из технологии «Сказочные лабиринты» - «Геоконт».

В народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка - "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле "Геоконт" нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальцев рук, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Но знакомство с играми как вы, наверное, уже поняли, начинается с сюжетно-ролевых игр.

- Предлагаю начать знакомство с «Геоконтом» с подвижной развивающей игры «Паутинка».

(Выполнение заданий паука Юка.)

- Я бы хотела познакомить вас еще с одной из игр В. В. Воскобовича «Двухцветный квадрат». В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я смогу стать?» - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, - думал про себя Квадрат. – То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот если бы я мог стать домиком!» Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

Квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», - подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА.

На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

«Что же это получается? – размышлял Квадрат. – Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, - Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться, - ну, например, летучей мышью?»

- Да, - сказал он себе более решительно, - хочу превратиться в летучую мышь!

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.

Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.

### **«Педагогическая вертушка»**

**Цель:** Обобщение полученных знаний, объединение усилий коллектива при создании рекомендаций.

**Задание:** составление памятки.

- А сейчас, вам необходимо будет собраться с мыслями, вспомнить все, что вы знаете, что узнали нового и использовать эти знания для оставления памятки-рекомендации, которая пригодится вам в дальнейшей работе с детьми по применению развивающих игр. Перед вами лист ватмана, передавая его по кругу вам необходимо написать свою рекомендацию и передать соседу, который ее дополнит и передать дальше всем участникам.

(Педагоги работают, затем кто-то один зачитывает)

- А я предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать в работе с родителями «Как играть в развивающие игры дома» и для родителей «Советы родителям по выбору игрушек для детей».

### **«Дерево ожидания»**

(рефлексия)

**Цель:** сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе семинара.

Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

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.