

Мастер-класс по развивающим играм В.Воскобовича

Подготовила:
воспитатель высшей категории
Онос Мария Ивановна

- Систематизировать и углублять знания педагогов по технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича.
- Совершенствовать практические навыки профессиональной деятельности при руководстве развивающими играми
- Закреплять умение выбирать нужную информацию из разных источников.
- Способствовать приобретению педагогами опыта коллективной работы.

1. Вступление

- Уважаемые педагоги, я рада приветствовать и предлагаю вам немного поиграть, чтобы настроиться на работу.

Игра «Поменяйтесь местами». (2 слайд)

- Поменяйтесь местами те, у кого любимое время года осень.
- Поменяйтесь местами те, кто сегодня пришёл с хорошим настроением.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл сюда с плохим настроением и решил подпортить его другим.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл сюда за новыми знаниями и идеями.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл просто отсидеться.

3 слайд.

Важнейшим условием развития индивидуальности является освоение ребенком позиции субъекта детских видов деятельности. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника – игра.

Игра – самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны:

- по содержанию и организации;
- правилами;
- взаимодействием на ребёнка;
- по видам используемых предметов;
- происхождению и т.д.

Существует много видов классификации игр. Но во все классификации входят дидактические игры. Как вы уже знаете, дидактические игры включают в себя игры направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, т.е. развивающие игры.

4 слайд.

Развивающие игры – это интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений.

Задачи развивающих игр:

1. Развивать интерес к решению познавательных и творческих задач, самостоятельность и инициативность.
2. Развивать образное и логическое мышление.
3. Развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению действий по алгоритму;
4. Развивать произвольное внимание.
5. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей).

Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

5 слайд. И вот среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Воскобовича.

Основные принципы заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, т.к. игра обращается непосредственно к ребёнку.

Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка. С помощью игр Воскобовича воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

6 слайд. Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? Узнаем это, разобрав на практике особенности развивающих игр Воскобовича. А выяснять эти особенности будете вы, играя все вместе в игры.

7 слайд. Все игры Воскобовича, в первую очередь, отличаются тем, что построены на основе сказки. Технология так и называется – «Сказочные лабиринты игры». Инструкции к играм – это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, игра «Чудо-соты» - это чудо-острова, пчелка Жужа и ее друзья, Математические корзинки – это зверята-цифрята и Нолик-магнолик. С Геоконтом и квадратом Воскобовича знакомят Малыш Гео и ворон Метр, а корабликом Брызг-Брызг командует Гусь-капитан и лягушки-матросы.

8 слайд. Итак, первая особенность игр Воскобовича – сказочность методик

9 слайд. Задание № 1.

Предлагаю Вам разделить на 4 команды. Каждая команда должна предложить вариант своей игры в соответствии с поставленной целью (раздать карточки с названием и целью игры).

Игра «Фонарики»

Цель: развитие сенсорного восприятия

Игровые действия: складывание геометрической фигуры из 2 частей

Игра «Логоформочки»

Цель: развитие логического мышления, зрительного внимания, ориентация в пространстве

Игровые действия: заполнение горизонтального ряда и вертикального ряда в соответствии с эталоном

Игра «Волшебная восьмерка»

Цель: развитие произвольности и концентрации внимания

Игровые действия: конструирование цифр с помощью считалки «кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи» (соответствие цветов кохле – красный, охле – оранжевый, желе – желтый и т.д. по цветам радуги)

Игра «Кораблик «Плюх-плюх»

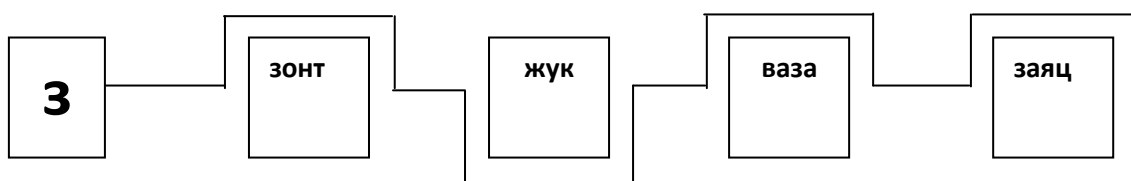
Цель: развитие сенсорного восприятия, развитие ориентации в пространстве, порядковый счет

Игровые действия: заполнение горизонтальных рядов и вертикальных рядов по цвету, шнурование флажков на мачтах по цвету, заданию

10 слайд. Из целей, поставленных к играм можно увидеть, что развивающие игры *способствуют развитию познавательных процессов у детей*. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды.

11 слайд. Задание 2. Работа с Коврографом

Перед Вами ряд картинок, нужно определить есть ли звук «З» в данном слове. Если «да», то обвести картинку разноцветной веревочкой сверху, если «нет», то снизу.



Задаю вопрос всем воспитателям:

- Определите цель игры «да - нет»? (определение звука в слове)
- Исходя из цели, определите, какую функцию выполняют развивающие игры?
- Кроме как решения задач по обучению грамоте детей, какие ещё задачи по развитию речи можно решать на развивающих играх Воскобовича?

12 слайд. Таким образом, можно увидеть, что развивающие игры *развивают речь детей*: пополняется и активизируется словарь, формируется

правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли.

13 слайд. Задание 3. Работа с «Прозрачным квадратом» по командам

-Выложите из прозрачных льдинок как можно больше квадратов.

Предложите на основе игры «Прозрачный квадрат» варианты игры для разного возраста:

- 1 команда – для младшей группы
- 2 команда – для средней группы
- 3 команда для старшей группы
- 4 команда – для подготовительной к школе группы

14 слайд. Развивающие игры имеют *широкий возрастной диапазон*. Это возможно потому, что в играх есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших дошкольников.

15 слайд. Задание 4. Работа с корабликом «Брызг-брызг»

Флажки – сортировка по цвету, количественный счет

На палубе лежат флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам». Флажков какого цвета больше всего, какого - меньше всего? Сколько флажков такого-то цвета?

Флажки – счет, условная мерка, соотнесение цифры и количества

Капитан дает команду: Измерить флажками высоту мачт. Сколько флажков помещается на 7 мачте? Сколько на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между 7 и 5? Какой у нее порядковый номер?

Флажки – сортировка по цвету, определение пространственных отношений (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

Флажки – логико-математические задания

Произвольно расположить флажки, затем давать задания

- Ветер срывает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета? Какого?

Затем с остальных мачт слетают флажки такого же цвета.

На мачтах, где осталось по 2 флажка, срывает не голубые. Какие?

Так же, только надевать флажки под диктовку.

Прикрепить зеленый флажок на 4 мачту сверху и т.д.

Флажки – решение задач, состав числа

Отсчитать 9 флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками?

Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со 2 и 3 мачт. (или 4 и 1) Какого цвета будут флажки и сколько их. Из каких чисел состоит число 5?

16 слайд. Игры обладают *многофункциональностью*. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач

17 слайд. Задание 5. Работа с комплектом «Чудо-конструкторы»

Составить фигуры из предложенных конструкторов, обвести их или зарисовать.

18 слайд. Игры создают *условия для проявления творчества*, стимулируя развитие творческих способностей ребенка

19 слайд. Задание 6. Работа на Коврографе

Используя Коврограф, Гномов, разноцветные веревочки и квадраты придумать свой вариант игры.

20 слайд. Игры обладают *вариативностью*. Игровые задания можно корректировать, придумывать свои.

21 слайд. Вот такой цветик-семицветик особенностей у нас получился.

22 слайд. Оцените, пожалуйста, свои впечатления от технологии «Сказочные лабиринты игры», развивающие игры В.В.Воскобовича. Поставьте цветную точку в выбранный сектор на коврографе.

Лев – Технологию уже использую в работе, знаю игры хорошо.

Павлин – Больше эмоций, чем мыслей, надо все обдумать, возможно буду использовать технологию

Лань – Технологию уже использую, но необходимо расширять свои знания

Пони – Очень интересная технология, обязательно буду использовать в своей практике.