



Мастер-класс для педагогов «Сказочные лабиринты игры»



Силютин Дарья Владимировна,
воспитатель

Цель: передача собственного опыта и повышение профессионального мастерства педагогов ОУ по интеллектуальному развитию дошкольников в процессе использования развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

- познакомить педагогов с игровым комплектом «Коврограф Ларчик», развивающими играми «Волшебный квадрат», «Игровизор» их особенностями и методами работы;
- сформировать навыки практического пользования игр в совместной деятельности с детьми ;
- развивать интерес к инновационным образовательным технологиям,
- воспитывать желание применять полученные знания в своей практике.

Методы и приемы: практические (игровые действия), словесный, наглядный.

Материалы и оборудование: ноутбук, экран, проектор, коврограф «Ларчик», «Волшебный квадрат» В.В. Воскобовича, пространственные карточки – Лев, Лань, Пони, Павлин.

Ход мастер-класса

Уважаемые коллеги! Я рада Вас приветствовать на своем мастер-классе. Я для Вас кое-что приготовила (на экране слайд с играми: «Сложи квадрат», «Блоки Дьеныша», Палочки Кьюизенера, Геоконт, Елочка Ларчик, Прозрачный квадрат, «Четырехцветный квадрат», «Игровизор»).

- Что Вы видите на слайде? (игры, развивающие игры, блоки Дьеныша)

- Да, это все развивающие игры.

- А сейчас я уберу несколько игр (оставляю на слайде только игры В.В. Воскобовича)

- Какие игры остались на слайде? (игры В.В. Воскобовича)

- Вам знакомы эти игры? Может быть кто-то знает автора этих игр? (да/нет, В.В. Воскобович)

Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать». А что лучше развивает ребенка? Безусловно – это игра.

Сегодня я хочу Вас познакомить с некоторыми развивающими играми В.В. Воскобовича.

Но сначала, я предлагаю провести интеллектуальную разминку.

1. Маленький, серенький на слона похож. Кто это? (Слонёнок)

2. Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка? (Переходить улицу – это рисунок на зелёном сигнале светофора)

- С радостью признаю, логика – это ваш конёк.

3. Что в огне не горит и в воде не тонет? (Лёд)

- Коллега, браво вашей эрудиции.

4. Что не может войти даже в самую большую кастрюлю? (Ее крышка)

- Прекрасно, быстроте вашего мышления, можно только позавидовать.

5. Какой сказочный герой от рождения владел тремя языками? (Горыныч)

- Я поражена вашей сообразительностью.

Благодарю вас коллеги, за внимание.

Все игры В.В. Воскобовича построены на основе сказки, в сюжет которых включены игровые задания. Развивающие игры учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных ими задач. Большинство развивающих игр сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками. Каждую игру сопровождает свой герой.

Развивающие игры, предлагаемые В.В. Воскобовичем, можно приобрести, а некоторые игры, с которыми я Вас сегодня познакомлю, сделаны своими руками.

- Вы любите путешествовать? (да)

- Я приглашаю Вас отправиться в путешествие в сказочный лес.

- А поможет нам собраться в путешествие «Волшебный квадрат» В.В. Воскобовича» - это интеллектуальный тренажер, который вы сможете сшить из фетра и использовать в практической деятельности со своими детьми.

«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-приключениях квадрата».

Коллеги, возьмите в руки «Волшебный квадрат». Я предлагаю Вам отправиться в путешествие.

Сначала соберемся дома.

- С собой перекусить возьмем конфеты.

- Конфеты положим в сумочку.

- Оставим записочку, что мы ушли и положим в конверт.

- Оденем башмачки.

- В наше путешествие мы отправимся сначала на лодке.

- Затем продолжим путешествие на самолете.

- Когда мы прибыли в нужное место, встретили ежа и взяли его с собой.

Наступила ночь, на небе появились звезды.

Мы нашли домик, чтобы переночевать и продолжить свое путешествие.

И здесь, уважаемые педагоги, можно продолжить рассказ совместно с детьми в разных направлениях. Дети могут сами диктовать сюжет.

Данный интеллектуальный тренажер позволяет не только поиграть, но и развивает (на слайде):

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур;

- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры;

- развивает внимание, память, пространственное и логическое мышление;

- воображение, творческие способности;

- мелкую моторику рук.

Это - коврограф Ларчик.

Хранителями его являются, слон Лип-Лип и слоник Ляп-Ляп. Потому что все с чем мы играем – липнет и прикрепляется. Слон очень заботливый папа, он считает, что слоненок должен есть много полезных овощей. Сегодня слон попросил слоненка сходить в магазин за овощами. Ляп-ляп задумался, какие фрукты и овощи ему нужно купить. папа загадал ему загадку с помощью волшебных кругов. (Вращаю стрелку – в первом круге выбираю, какой формы будет овощ, а во втором – какого цвета).

В области «фигура» стрелочка показывает ...«не треугольник», а в области «цвет» -...«не синий». Значит, можно купить любой овощ, кроме ...треугольных и синих. Слоненок купил в магазине желтый лимон (подхожу к корзинке с овощами и показываю на лимон). Когда ребенок находит нужный овощ, воспитатель спрашивает у него, почему именно этот овощ он «купил».

Коллеги, я предлагаю Вам поиграть в эту игру. Слон выбирает, с помощью волшебных кругов, какой формы и цвета будет овощ, а слоненок выбирает нужный овощ в «магазине».

Уважаемые коллеги, я предлагаю Вам подумать, что развивает у дошкольников данный интеллектуальный тренажер.

На доске размещен ватман с напечатанными задачами.

- Прошу Вас отметить стикерами на доске выбранные Вами задачи.

Данная игра развивает у детей умение находить предметы по цвету и форме; логическое мышление, навыки ориентировки в пространстве, мелкую и общую моторику.

Представляю Вашему вниманию еще один интеллектуальный тренажер – «Игровизор».

Обратите внимание, что на листе в углах нарисованы животные. Как вы думаете для чего они, что они обозначают?

С их помощью ребенку легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу.

В центре игровизора, Вы видите квадрат, он отмечен крестиками разного цвета, соответствует разметке коврографа. Мы будем работать на этом квадрате.

Давайте поиграем!

Коллега, выходите, Вы будете работать на коврографе с помощью разноцветных веревочек и точек, а все остальные на «Игровизорах», с помощью маркеров. Выполняем графический диктант. Отправная точка нашего графического диктанта находится в левом нижнем углу – это синий крестик.

1 клетка вправо, 7 вверх, 4 вправо, 1 вниз, 5 вправо, 8 вниз, 3 влево, 3 вверх, 1 влево, 3 вниз, 3 влево, 4 вверх, 1 влево, 3 вниз, 2 влево, 1 вверх.

Расскажите, что у Вас получилось? (слон) **Слайд**

Дорисуйте слону глаз и хвост.

Рефлексия.

Уважаемые коллеги, выразите, пожалуйста, свои впечатления от развивающих игр В.В. Воскобовича. Поставьте цветную точку в выбранный сектор на коврографе:

Лев – Очень интересные игры, обязательно буду использовать в своей практике.

Павлин – Игры уже использую, но необходимо расширять свои знания.

Лань – Больше эмоций, чем мыслей, надо все обдумать, возможно, буду использовать игры.

Пони – знаю игры хорошо, уже использую в работе.

В заключение хочу сказать, что система работы с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича это один из эффективных способов интеллектуального, коммуникативного, личностного развития ребёнка. Скоро

наши воспитанники станут школьниками, и мы уверены в их благополучной адаптации и успехах в учебе.

На память о нашей встрече я подарю вам вот такой веер. Возможно, он станет отправной точкой и в вашем педагогическом опыте.

Раздача вееров.