

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНО УЧРЕЖДЕНИЕ
«Детский сад № 68»

Мастер-класс с родителями в старшей группе, с использованием развивающей среды «Фиолетовый лес», и введение в игровую технологию В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»



Составила: Лапина Т.М.
Воспитатель первой кв. категории

Нижний Новгород. 2024г.

Цель: знакомство родителей с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду и в домашних условиях.

Задачи:

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

ХОД мастер-класса:

Вступление: - Уважаемые родители! Сегодня я рада приветствовать вас на мастер-классе «Сказочные лабиринты игры» по играм В.В.Воскобовича. разрешите несколько вступительных слов.

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.

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

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.

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.

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.

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. Важно отметить, что все игры имеют именно сказочный сюжет, а именно в нашей группе представлены два наиболее распространенных пособия – это «Фиолетовый лес» и «Коврограф ларчик», с которыми и на основе которых мы сегодня будем играть, да, именно играть, тем самым погружаясь в сам процесс обучения.

«Сказочные лабиринты игры» является чисто игровой технологией (авторские сказки; большое количество предметных игр, направленных на различные аспекты детского развития - математика, конструирование, подготовка к чтению; совместные игры детей и взрослых), и это является ее отличительной особенностью.

Мир, в котором происходит развитие персонажей и все связанные с ними приключения, называется «Фиолетовый лес», и он делится на много зон, территорий и домов. Для каждой своей игры Воскобович придумал сюжетную линию, и проблему, которую ребенок решает вместе с персонажем.

Сегодня я бы хотела познакомить вас с некоторыми играми В. В. Воскобовича. Представим, что вы все дети и у нас начинается занятие...

Основная часть. (практическая)

Сегодня мы с вами совершим путешествие в «Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича.

Как вы думаете на чём мы с вами можем добраться до «Фиолетового леса»? (ответы родителей)

А я предлагаю отправится на самолете! (используем игру квадрат Воскобовича двухцветный и игру «Змейка», конструируем по схеме).

Физкультминутка «Самолет» аудиозапись

Вот мы с вами и в «Фиолетовом лесу». Читает сказку «Малыш Гео и золотые плоды» выполняют игровые упражнения.

В некотором царстве, в некотором государстве жил был царь государь. И прознал тот царь, что есть на земле волшебный лес, а в том лесу золотых плодов видимо-невидимо. Решил царь взять эти плоды из лесу к себе. Выбрал молодца поумнее. Да посильнее и отправил в поход за плодами. А молодца того звали Малыш Гео.

Вот подходит Малыш Гео к тому лесу и видит – стоят ёлки. Вроде похожи. Как сестренки, а вроде и разные. Тут молвит одна елка человеческим голосом: (аудиозапись)

Призадумался Малыш Гео, огляделся, а спросить-то и не у кого. (родители, а давайте поможем малыш справиться с заданием).

Пропустили ёлки путника в лес. Идет путем-дорогою Малыш Гео, а навстречу ему ласточка и говорит она человеческим голосом. (аудиозапись)

На потеху времени не жалей. А для дела и одной минутки много. (Делу время, потехе час).

От безделья улова на целую уху может набраться. (Без труда не выловишь и рыбки из пруда)

Друга знаешь только когда тебе весело. (Друг познается в беде).

Ай да молодец, Малыш Гео, как легко он справился с непростым заданием!

Зашел наш герой в лесную чащу и видит- посреди густой листвы прячется полянка, пробрался туда добрый молодец и услышал, как кто-то тихо-тихо плачет: не томышь пищит, не то ветер меж веток балует. Присмотрелся Малыш Гео- сидит на голом дереве Галчонок, слезки в пруд роняет. Пожалел его Малыш и спрашивает:

-О чем ты так плачешь, кто-то тебя обидел?

-Это ветер со мной злую шутку сыграл- ответил Галчонок. Заманил меня на эту полянку и предложил полетать наперегонки, я согласился, а когда опомнился- все здесь было перепутано: листья с деревьев сорвал, солнышко в ветвях запутал, а золотые плоды утопил. Что теперь делать- не знаю.

-не плачь, Галчонок, ветер кого угодно может обхитрить, давай-ка лучше наведем здесь порядок.

-Да как же мы вдвоем это сделаем? Я вон какой маленький, да и крылышки у меня слабые.

- А мы сейчас позовём моих помощников и вмиг все исправим.

(надо выручить Галчонка и Малыша Гео давайте им поможем).

Обрадовался Галчонок, когда увидел, как преобразился лес, и на радостях подарил Малышу Гео золотой плод, с которым Малыш и вернулся в царство.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения.

- На мачте корабля прикрепите определенное количество флажков, соответствующее цифре под нею, рассортировав их по цвету и величине, обязательно скрепив все мачты шнурком (воспитатели выполняют задание).

«Квадрат Воскобовича»

Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более.

Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, бабушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои.

«Квадрат Воскобовича» является эффективной игрой, которая формирует у ребенка абстрактное мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание и другие психологические процессы. Важно, что данное пособие компактное и практичное. «Квадрат Воскобовича» можно всегда носить с собой и при возникшей возможности поиграть с детьми.

«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)

«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.

«Прозрачный квадрат»

В игре с волшебными льдинками озера Айз можно накладывать пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

«Игровизор» - представляет собой альбом из двух листов. Лист-основа выполнен из картона, второй лист – пленка, на которой можно рисовать маркером из этого комплекта. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой. Возможность многократного использования этого пособия делает его еще более привлекательным. Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраску) и вот уже задание для малыша готово.

И в заключение, уважаемые родители несколько небольших рекомендаций:

- В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать сюжет, чаще спрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

- Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

- Игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

- Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми.

Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

Используемая литература

1. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2003
2. Н.Е.Веракса «От рождения до школы: Примерная образовательная программа дошкольного образования / Н.Е.Веракса, Т.С.Комарова, М.А.Васильева // – М., 2016.
3. В.В.Воскобович Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы 1-й Всероссийской

конференции с международным участием / В.В.Воскобович, Л.С.Вакуленко // – СПб.,2013.

4. В.В.Воскобович Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы 2-й Всероссийской конференции с международным участием / В.В.Воскобович, Л.С.Вакуленко // – СПб.,2013.
5. Развивающая предметно-пространственная среда "Фиолетовый лес". методическое пособие\ под ред В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиной.- Санкт- Петербург: ООО "Развивающие игры Воскобовича", 2017.- 176с.