

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8»
Муниципальное образование город Каменск-Уральский
ул. Лермонтова, 95, р.т. 38-59-29 e-mail: detsad-8@bk.ru

**Семинар-практикум для педагогов городского
педагогического сообщества**

***Тема: «Игровая технология интеллектуально-
творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»
В.В. Воскобовича»***

Участник конкурса: Костылева Ксения Анатольевна

Краткая аннотация

Изменения, происходящие в современном обществе, вызвали необходимость обновления дошкольного образования. Приоритетным направлением методической работы становится повышение профессионального мастерства педагогов.

Сегодня необходимо использовать активные формы работы, позволяющие вовлекать педагогов в деятельность и диалог.

Педагогам предложена для ознакомления новая форма работы по использованию игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича и ее применение в разных формах работы в детском саду с учетом ФГОС дошкольного образования.

Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и дети. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Методическое мероприятие рассчитано на педагогов детского сада с целью заинтересованности в инновационной работе с использованием новых пособий.

Цель: повышение профессиональной компетентности педагогов в процессе активного педагогического общения и использование инновационной игровой технологии при организации работы с детьми.

Задачи:

1. Углубить и систематизировать знания участников мастер-класса по игровой технологии В.В. Воскобовича для применения в разных формах работы в детском саду.
2. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича.
3. Вовлечь каждого педагога в творческий поиск.
4. Способствовать развитию педагогического мышления, создать благоприятную атмосферу для творческой работы всех участников.

Ожидаемые результаты мастер-класса:

- понимание участниками мастер-класса сути технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича;
- практическое освоение педагогами навыков использования данной технологии;
- повышение уровня профессиональной компетентности педагогов;
- рост мотивации педагогов к использованию игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича.

Условия реализации: использование «Коврографа «Ларчик», предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес».

Атрибуты: дидактические пособия, игры и персонажи, входящие в состав технологии («Игровизор», «Геовизор», «Геоконт», «Чудо-крестики», «Волшебный квадрат», «Волшебная восьмерка»)

Выразительные средства: ИКТ (презентация), видеофрагмент.

Место проведения: музыкальный зал Детского сада № 8

Участники: педагоги городского педагогического сообщества

Алгоритм проведения творческой мастерской:

- *Теоретическая часть. Вступительное слово педагога.* Изложение концептуальных основ игровой технологии В.В. Воскобовича (актуальность, основные идеи подхода к демонстрируемой педагогической деятельности, его новизна, важнейшие результаты).
- *Обзор популярных развивающих игр В. В. Воскобовича.*
- *Практическая часть. Прямой комментированный показ в действии приемов и методов работы педагога в форме практического занятия с участниками мастер-класса путем непосредственного (контактного) обучения основным приемам осуществления представляемой деятельности.*
- *Рефлексия и самоанализ.*

Ход мероприятия:

Теоретическая часть. *Вступительное слово педагога.*

- Добрый день, уважаемая комиссия, коллеги! Сегодня вашему вниманию на мастер-классе представлю опыт работы по использованию игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры». В.В.Воскобовича. Накануне мной был проведен блиц-опрос и оформлено приглашение для коллег. Сейчас в зале собрались все желающие посетить мое мероприятие. С вашего разрешения я начну.

- Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника – игра. Игры отличаются большим разнообразием. Развивающие игры – это игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков. И вот среди многообразия игр, есть совершенно особенные развивающие игры Воскобовича. Давайте послушаем автора этих игр.

(Просмотр видео приветствия от В.В. Воскобовича)

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают детям увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и дети. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие.

Следует отметить, что основу развивающих игр Воскобовича составляет **познавательный интерес, творческое начало и обучение**. Дети в процессе игры погружаются в мир сказки и приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику.

Автор технологии уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов технологии Воскобовича – **интересные сказки**. В сюжете сказки ребенок помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

Второй принцип - **игра с пользой**.

Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать ребенка.

Третий принцип технологии Воскобовича заключается в **развитии у ребенка творческого начала**. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Широкий возрастной диапазон игр достигается за счет того, что каждая игра является комплексной и содержит множество задач, которые

доступны как двухлетним малышам, так и дошкольникам. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией и заканчиваться решением сложных задач.

Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач.

Обзор популярных развивающих игр В. В. Воскобовича.

Все игры имеют различную направленность. Рассмотрим популярные игры Воскобовича.

«Фиолетовый лес» - это не только сенсорная развивающая зона, но и зона, направленная на получение детьми определённых знаний по окружающему миру. Это развивающая среда в виде сказок с сюжетными превращениями, приключениями. Главный герой – малыш Гео.

«Коврограф Ларчик» - это игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталон цвета» и оригинальные элементы : зажимы , кармашки и др. Пособие является универсальным, так как : способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов, развивает у детей математические, речевые, экологические предпосылки.

«Волшебный квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей) С одной стороны «Квадрат» - зеленого или зеленого и желтого цвета, с другой – красного или синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Является эффективной игрой, которая формирует у ребенка абстрактное мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость.

Головоломка «Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету.

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. На «разноцветные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветные резинки, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов). Таким образом, динамичная «резинка» выступает средством конструирования.

«Геовизор» - это игра состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой, точки которой – отверстия в экране и подложки. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран. Игра знакомит с системой координат.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, он оставляет яркий след, который легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания. В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму.

В практической части вы сможете непосредственно попробовать поработать с данными пособиями.

Практическая часть.

Предлагаю сейчас вам побыть детьми, окунуться в удивительный мир сказки.

(На экране появляется картинка мальчика Гео, и его обращение к педагогам)

- «Дорогие, друзья! Я мальчик Гео, живу в Фиолетовом лесу и помогаю его жителям получать новые знания с помощью Большого дерева Знаний. Но вчера на наш лес налетел ураган, сорвал все плоды с дерева Знаний и они разлетелись по Фиолетовому лесу. Помогите, пожалуйста, собрать все плоды с Большого дерева Знаний»

- Поможем мальчику Гео? *(отвечают)* Тогда не будем терять времени и отправимся в путь.

- Чтобы поскорее попасть в Фиолетовый лес, нам нужно идти по самому короткому пути. Посмотрите, на игровом поле коврографа показаны три пути. Определите, какой путь самый короткий. Как это проверить? *(Посчитать клеточки)*

- Правильно! Идем по красной дорожке и оказываемся у входа в Фиолетовый лес.

- Посмотрите, кто встречает нас? Это гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Чем они отличаются друг от друга? *(Цветом)* Правильно, каждый гном имеет свой цвет. Чтобы пройти вглубь леса, нам нужно с помощью волшебной восьмерки отгадать зашифрованную цифру. Каждая палочка в восьмерке соответствует по цвету с названием гнома. Сейчас несколько гномов спрячутся, соответственно и палочки этих цветов на восьмерке должны исчезнуть. *(Убрать гномов Кохле, Зеле, Геле, Селе)*

- Какая цифра у вас получилась? *(Цифра семь).*

- Правильно. Разгадали зашифрованную цифру, гномы возвращают нам первый плод Знаний.

- Идем дальше. Перед нами остров геометрических фигур. Чтобы пройти дальше, нам нужно отгадать загадки Паука Юка, а ответы изобразить на «Геоконте» и «Геовизоре». Первая загадка для тех, у кого «Геоконт»:

«Три угла, три стороны,

могут разной быть длины». *(Треугольник)* С помощью разноцветных резиночек сделайте треугольник.

- Следующая загадка для тех, у кого «Геовизор»:

«Он давно знаком со мной

Каждый угол в нем прямой.

Четыре угла, четыре стороны,

Все четыре стороны одинаковой длины». *(Квадрат)* Нарисуйте на «Геовизоре» квадрат.

- Отлично. Выполнили задание и Паук Юк дарит нам еще один плод Знаний.

- Посмотрите, на пути у нас озеро Айс. Капитан Гусь и лягушата помогут нам его переплыть. Но лодку нам придется смастерить самим. Для того чтобы получилась лодочка, используем «Волшебный квадрат». Необходимо его свернуть конфеткой, а затем сложить ее пополам. *(Показ)*

- Молодцы! Озеро Айс переплыли, и капитан Гусь дает нам еще один плод Знаний. Теперь перед нами поляна чудесных цветов. На ней живет девочка Долька. Она веселая и легкая, т.к. у нее есть друзья: звери и птицы. Но сейчас она одна, без друзей. Ураган заколдовал их, сделал невидимыми. Чтобы помочь Дольке, нам понадобятся чудо-крестики. Их скорее вы возьмите и зверей, и птиц по схеме соберите.

- Какие звери и птицы у вас получились? (*галчонок, дятел, носорог, бык, ослик*)

- Отлично. Расколдовали всех друзей. Долька дарит нам еще один плод Знаний.

- Осталось найти последний плод Знаний. Нас ждет Околесик с заданием- пройти по лабиринту. Для этого нам понадобится игровизор. (*Выполняют задание*)

- Справились. Околесик отдал нам последний плод Знаний.

- Посмотрите, мы с вами собрали все плоды Большого дерева Знаний.

(*На экране снова появляется малыш Гео: «Как здорово, что все плоды нашлись! Спасибо вам большое!»*)

- На этом наше путешествие в Фиолетовый лес подошло к концу.

- Спасибо за работу! Надеюсь, игровая технология «Сказочные лабиринты игры» вас заинтересовала и будет использована в вашей педагогической деятельности.

Рефлексия. Самооценка.

Прошу вас дать «цветную» оценку данному мастер – классу.

У нас на «Коврографе Ларчик» расположились 7 гномов, а на слайде записано значение каждого цвета. Выберете гнома и объясните свой выбор.

- красный – эмоции, чувства;
- оранжевый – новизна (знакомство с новым);
- желтый – оптимизм, вера в успех;
- зеленый – творческий подход;
- голубой – объективная информация;
- синий – организация процесса;
- фиолетовый – критический настрой.

Спасибо, что не выбрали фиолетового гнома. Мне очень приятно.

Саморефлексия. Я тоже постараюсь дать «цветную» оценку своей работе в данном направлении.

- Выбираю синего гнома потому что, считаю, что данная технология В.В. Воскобовича очень актуальна, она включает в себя множество обучающих задач, развивает творческие способности и психологические процессы ребенка. Способствуют речевому и интеллектуальному развитию. Поэтому в своей работе уделяю большое внимание обогащению и накоплению опыта в данном направлении.

- Выбираю голубого гнома, так как заметна положительная динамика в развитии:

- восприятия у детей и формирования представлений о внешних свойствах предметов: их форме, цвете, величине, положении в пространстве, количестве;
- активизировалась речевая деятельность детей.

- Зеленый гном мне тоже симпатичен, т.к. много достигла, благодаря творческому подходу в обогащении развивающей предметно-пространственной среды и использовании игр на занятиях практически во всех образовательных областях.

- Выбираю красного гнома, т.к. меня переполняют положительные эмоции и чувства, а желтого – так как верю в успех и готова к постоянному профессиональному росту. В перспективе планирую привлечь родителей воспитанников к созданию развивающих пособий своими руками.

Также для вас педагоги я подготовила серию видеороликов, где раскрывается назначение каждого пособия и игры с методической точки зрения.

- Еще раз спасибо за участие в мастер-классе и поддержку! Закончить свой мастер-класс я бы хотела словами Е.А. Покровского «Давайте же детям играть, пока игра их радует, влечёт к себе и вместе с тем приносит им громадную пользу».