

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребёнка - детский сад №1 «Колокольчик»
города Новоалтайска

Мастер - класс
для педагогов ДОУ
*"Использование элементов развивающей
методики В.В.Воскобовича
"Сказочные лабиринты игры" в условиях ДОУ*

Подготовила:
Пономарева Анна Викторовна,
воспитатель
первой квалификационной
категории

г. Новоалтайск, 2023г

Цель: повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий В.В. Воскобовича при организации работы с детьми.

Задачи:

1. Познакомить, углубить знания педагогов по технологии развивающего обучения В. В. Воскобовича
2. Сформировать навыки практического использования пособий Воскобовича в непосредственно образовательной и самостоятельной деятельности детей.
3. Создать атмосферу сотрудничества и сотворчества педагогов.

Оборудование: игровой комплекс "Коврограф Ларчик", игровые комплекты "МиниЛарчик"

Ход мастер-класса:

Теоретическое обоснование игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича

Вячеслав Вадимович Воскобович житель Санкт — Петербурга, в прошлом физик, инженер, изобретатель. Получая образование по специальности инженер-физик, он даже не предполагал, что ему придется погрузиться в педагогику.

Отец двоих детей. Именно они и вдохновили его на изобретение новых развивающих пособий. Так как рождение его детей пришлось на нелегкое время Перестройки, где в магазинах были только пустые полки, ни о каких развивающих пособиях не было и речи, трудно было достать даже обычную пирамидку.

Кроме того, как родитель он обратил внимание на отношение своих детей к игрушкам, которые все были как бы "одноразовыми". Дети сначала проявляли интерес к новым игрушкам. Но после двух трёх игр, когда ребёнок всё уже знал об игрушке, она становилась ему неинтересной и Воскобович решил попробовать сам придумать игры и игрушки, которые будут интересны не только его сыновьям, но и их ровесникам.

Автор хотел сделать такие игрушки, которые были бы интересны не один раз: не поиграл и забросил, а чтобы раз за разом в одной и той же игре открывались новые возможности. И это ему с успехом удалось. Созданные им игры помогают не только разнообразить времяпрепровождение детей, но и способствуют их полноценному развитию.

Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры». Спустя немного времени, создается центр «Развивающие игры Воскобовича». Именно там игры разрабатываются и производятся, также он занимается распространением и внедрением методики.

Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными,

оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

На данный момент В.В. Воскобович разработал уже более 50 игр.

Обучаться чтению и счёту с их помощью ребенок может весело и непринужденно. Кроме того игры Воскобовича способствуют всестороннему развитию личности. Исходя из этого, можно увидеть, что технология разработана на 3 важнейших принципах: *интерес-познание-творчество*.

В основу игр заложены три основных составляющих – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Цель технологии "Сказочные лабиринты игры" - построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи технологии:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнавать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Технология "Сказочные лабиринты игры" имеет ряд особенностей:

- *Широкий возрастной диапазон участников игр.*

С одной и той же игрой могут заниматься дети младшего дошкольного возраста, 7 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.*

С одной стороны, с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. С другой стороны, одну задачу можно решать с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение; учится сопереживать героям сказки, делать нравственные выборы.

- *Сказка как основа занятия.*

Построение занятия на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей раннего, дошкольного возраста.

Основными сказочными областями являются "Ковровая Поляна" (игровой комплекс "Коврограф Ларчик") и "Ковровая Полянка" (игровой комплект "МиниЛарчик"). Главные персонажи этих сказочных областей - Слон Лип-Лип и Слоник Ляп-Ляп.

Слон - это крупное животное. А "Коврограф Ларчик" - весьма внушительное пособие. Кому, как не слону, его нести. Слон Лип-Лип и Слоник Ляп-Ляп - это

хранители "Коврографов". К "Коврографу Ларчику" все липнет, а прилеплять - это страстное увлечение Слона, поэтому его так и назвали - Лип-Лип. У Слоника такая же страсть, но он маленький, и, как у всех малышей, у него не всегда получается идеально прикреплять элементы на "МиниЛарчик", бывают "ляпы", оттого и зовут его Ляп-Ляп. Эти герои любят яркие впечатления, любят приглашать гостей к себе поиграть.

Ларчик - фольклорный образ, символизирующий бесконечность (как скатерть-самобранка), - достаешь, достаешь из ларчика всякое-разное, а оно не заканчивается.

Работа с "Коврографом Ларчик" и "МиниЛарчиком", как и реализация технологии в целом, выстроена на построении и использовании в работе с детьми "длительных" и "быстрых" сказок. "Длительные" сказки проходят в несколько занятий и "завязаны" на одной игре, например сказка "Путешествия Гусеницы Фифы". А начинаться она может так: *На одной удивительной Полянке жила Гусеница Фифа. Она очень любила свою Полянку, исползала ее вдоль и поперек, пересчитала все клеточки от одного края до другого, сверху вниз, снизу вверх, справа налево и слева направо. И вот однажды ей стало скучно на своей Полянке, захотелось чего-то яркого, необычного и интересного...*

Алгоритм построения "быстрой сказки"

1. "Взрослая задача.
2. Создание/использование модели.
3. Мультипликация ("оживление").
4. Проблемная ситуация.
5. Разрешение проблемной ситуации.
6. Проверка выполнения "взрослой" задачи.

Обязательное условие для создание сказки - внесение в нее проблемного элемента. К примеру, в ходе сказки, воплощаемой с помощью комплекта "Коврограф Ларчик", выясняется, что на опушке Поляны росли два дерева - низкое и высокое (моделируется веревочками две вертикальные линии: слева - короткая, справа - в два раза длиннее). Высокое Дерево касалось кроной облаков и очень гордилось своим ростом. Оно хвастливо говорило: "Я самое..." (дети предлагают свои варианты ответов). Низкое Дерево было скромное. Однажды на Поляну забрел Гуляка-ветер. Он сразу заметил Высокое Дерево и начал раскачивать его из стороны в сторону (мультипликация). Высокое дерево наклонилось к корням Низкого Дерева. "Помоги-И-И-И", - прокричало Высокое дерево. "И-и-и", - подхватило лесное Эхо (конструируется буква И из веревочек). Дети предлагают решения, как "сгладить" сложившуюся ситуацию и "помирить" Высокое и Низкое Деревья.

Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, "проживает" таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

- *Взаимосвязь развивающих пособий.*

Существуют четкие логические связи между играми, например система ориентировки в комплекте "Коврограф Ларчик" и в графическом тренажере "Игровизор".

Приложение к "Коврографу Ларчик" включает в себя пособия "Лепестки Ларчик" (эталонны цвета), "Набор букв и знаков Ларчик", "Набор цифр и знаков Ларчик", "Умные стрелочки Ларчик".

- *Творческий потенциал каждой игры.*

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Так, например, ознакомление с цветом может проходить с использованием набора карточек "Разноцветные гномы" (образы цвета), пособие "Разноцветные квадраты" (эталонны цвета), набор "Разноцветные кружки", комплекта "Разноцветные веревочки". Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в "долгоиграющий восторг".

- *Технология с "открытым кодом".*

Ассортимент игр, материалы для их изготовления постоянно увеличиваются, совершенствуются, изменяются.