

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 5 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию детей Кировского района Санкт-Петербурга

Конкурс «Воспитатель будущего – 2023»

Внутрифирменное обучение педагогов «Обучение с увлечением. Развивающие игры как средство интеллектуально-творческого развития дошкольников»

Выполнили:

Михайлова Виктория Сергеевна, старший воспитатель
ГБДОУ детский сад № 5 Кировского района Санкт-Петербурга

Чистякова Оксана Валерьевна, воспитатель
ГБДОУ детский сад № 5 Кировского района Санкт-Петербурга

**Санкт-Петербург
2023**

Введение

За прошедшее десятилетие в системе образования Российской Федерации произошли прогрессивные структурные и функциональные преобразования, основными причинами которых являлись изменения в политическом, социальном, экономическом и культурном пространстве страны. Результатом преобразований стали существенные изменения стратегии и тактики образовательной деятельности, направленные на формирование гибкой, многофункциональной системы, обеспечивающей доступность и качество образования на всех его этапах, в том числе и на этапе дошкольного образования

С вступлением в силу Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее - ФГОС ДО), который ставит перед педагогами новые цели и задачи, направленные на социализацию дошкольника, на содержание образования с учетом его индивидуальных особенностей, запросов и интересов, а так же с вступлением в силу профессионального стандарта «Педагог», который предполагает уход от устаревшего традиционного подхода педагогов к профессиональной деятельности и освоению новых компетенций, образовательная практика дошкольного образования нуждается в принципиальных изменениях. Проблема введения образовательного и профессионального стандарта в работу ДОУ должна быть решена через осуществление качественной подготовки педагогических кадров. Профессия воспитателя дошкольного образовательного учреждения переходит на новый качественный уровень, где важны такие личностные и профессиональные характеристики, которые отражают структуру его профессиональной деятельности: креативность, способность к самообразованию, рефлексии, самоанализу, проектированию образовательной деятельности, компетентность в области использования различных программ, технологий, форм и способов взаимодействия с различными категориями детей, умение мобилизовать свой личностный потенциал в современной системе развития и воспитания дошкольника.

Одно из важнейших направлений, которое мы ставим перед собой, является внутрифирменное обучение.

Внутрифирменное обучение является тем механизмом, который позволяет повышать квалификацию педагогов непосредственно на рабочем месте; оно ориентировано на задачи дошкольной образовательной организации, интересы и затруднения конкретных педагогов, способствует созданию профессиональных контактов, особой рефлексивной среды, содействующей саморазвитию и самообразованию педагогов.

Поэтому мы считаем, что эффективным управленческим решением является внутрифирменное обучение педагогов в условиях ДОО, которое способствует повышению профессиональной компетентности специалистов.

Целевая аудитория: педагоги дошкольного образовательного учреждения.

Временные характеристики: 1 учебный год (один раз в квартал в течение учебного года).

Цель методической разработки: повышение уровня компетентности педагогов ДОУ в вопросах использования в образовательном процессе ДОУ развивающих игр В.В. Воскобовича и методики познавательного-творческого развития Т. Г. Харько «Сказки Фиолетового леса».

Задачи методической разработки:

- внедрить развивающие игры В.В. Воскобовича и методике познавательного-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса», в образовательную деятельность в ДОУ;
- создать условия для организации игр в развивающей предметно-пространственной среде в соответствии с ФГОС ДО в групповых помещениях ДОУ;
- развивать творческий познавательный интерес к играм В. В. Воскобовича;
- воспитывать уважение к авторским играм и желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности на основе практического занятия.

Технологии, которые применялись:

- *Личностно-ориентированная технология*, так как личность стоит в центре образования, обеспечение комфортных условий, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов.

- *Технология интегрированного занятия.* Интеграция объединяет знания из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга. При этом решается несколько задач развития.

- *Информационно-коммуникационные технологии.* Данная технология помогает «погрузить» ребенка в предмет изучения, содействует становлению объемных и ярких представлений.

- *Технология «Погружения».* Система обучения, создающая у человека внутреннее чувство свободы. Она опирается на три принципа: удовольствие и релаксация, расслабление на занятиях, единство сознательного и подсознательного.

- *Технология сотрудничества* Данная технология представляет равенство в отношениях педагога с обучающимися, партнерство в системе взаимоотношений между участниками образовательных отношений.

Методы:

- *Семинар, семинар-практикум* - это групповое теоретическое или практическое занятие, целью которого является изучение прикладных аспектов решения какой-либо проблемы.

- *Мастер-класс* - особая форма учебной активности, в ходе которой ответственный воспитатель (мастер) вовлекает других педагогических работников в совместную деятельность с целью обучения новаторским формам и методам работы (оптимальная форма демонстрации образовательных инноваций и распространения передового педагогического опыта).

- *Дискуссии* используют для развития профессиональных знаний.

- *Мозговой штурм* применяют для развития инновационности, и творческих навыков.

- *Наставничество* - это форма совместной деятельности наиболее квалифицированного работника (наставника) с обучаемым «новичком». В процессе наставничества, которое носит преимущественно индивидуальный характер, обучаемый получает не только необходимые для выполнения трудовых функций знания и навыки, но и постепенно усложняющиеся обязанности.

Организованная в нашем ДОУ **система внутрифирменного обучения** позволяет педагогам получить практическую и теоретическую поддержку специалистов ДОУ.

В течение учебного года нами был разработан план внутрифирменного обучения на тему «Обучение с увлечением. Развивающие игры как средство интеллектуально-творческого развития дошкольников».

Основная часть

В настоящее время отечественный и мировой опыт подтверждает, что именно внутрифирменная форма обучения является одним из эффективных путей решения проблемы обновления знаний педагогов.

Для того чтобы у педагогов происходил профессиональный рост, необходимо продумать интегрированные формы взаимодействия с педагогами, которые помогут им в решении задач дошкольного образования.

На сегодняшний день один из основных способов быстрого освоения новых технологий и повышения профессионального мастерства является мастер - класс.

Мастер-класс – хорошо известная, в сфере образования, форма передачи опыта и познания нового, посредством активной деятельности участников, решающие поставленные перед ними задачи.

Разрабатывая мастер-классы и внедряя их в практику, мы преследовали цель вооружить педагогов эффективными педагогическими инструментами реализации игрового интегративного подхода в педагогическом процессе.

Применительно к образовательному процессу, сущности интегративного подхода заключается во взаимодействии, взаимосвязи содержания из разных образовательных областей.

Основные черты интегративного подхода является четкость, логичность, высокая информативность, емкость, комплексная последовательность, упорядоченность.

Мастер-классы с педагогами, помогают показать интеграцию, объединяющую в единое целое разное образовательное содержание, разные виды детской деятельности и как следствие способствующей формированию интегративных качеств личности ребенка в дальнейшем.

Интегративный подход на мастер-классах организуется посредством развивающих игр В.В. Воскобовича и методике познавательно-творческого развития Т. Г. Харько «Сказки Фиолетового леса». В ходе таких мероприятий используются нестандартные формы проведения мероприятия, погружая педагогов в воображаемый, игровой сюжет, что в свою очередь, позволяет углубиться в изучаемую технологию. Благодаря этому, мастер-класс похож на сюжетную сказочную игру, где все участники являются ведущими персонажами, а не пассивными слушателями. Мастер-классы проходят динамично, увлекательно, азартно, так как каждый участник влияет на дальнейшее решение поставленной проблемы.

В результате повышается компетентность и профессионализм педагогов и специалистов, тем самым улучшается качество образования.

Исходя из всего вышесказанного, интегрированный образовательный процесс предполагает постоянное включение педагогов и дошкольников в исследовательскую деятельность по нахождению способов решения познавательных, творческих задач, в процесс моделирования, конструирования нового знания.

По завершению внутрифирменного обучения можно говорить, что образовательная деятельность приобретает вид развивающих сюжетных игр, выстроенных по принципу постепенно и постоянно развивающейся игровой ситуации. Сказочный контекст игры делает ребенка соучастником необычных приключений, в которых препятствиями служат логические и творческие задачи, а мотивацией их решения – участие в судьбе сказочных персонажей. Все эти забавные и таинственные коллизии разворачиваются в особой мнимой реальности - «Фиолетовом лесу», имеющем определенные сказочные области, правила и игровых персонажей.

В течение учебного года создаются и реализуются проекты с учетом индивидуальных способностей детей по играм Воскобовича «Развивающие игры».

Своим опытом работы делимся с педагогами, вновь пришедшими в нашу дошкольную образовательную организацию, также для педагогов других ДООУ.

План внутрифирменного обучения «Обучение с увлечением. Развивающие игры как средство интеллектуально-творческого развития дошкольников»

Этапы	Содержание	Сроки
1 этап. Подготовительный этап	- Изучение запросов, дефицитов педагогических работников. - Подбор методических материалов по теме. - Оформление, обновление развивающей предметно-пространственной среды «Игровой» к новому учебному году.	Сентябрь
2 этап. Основной этап	- Освоение основных способов и методов педагогического ведения технологии.	В течение года
	- Эффективное внедрение технологии в работу ДООУ.	В течение года
	- Семинар-практикум «Научился сам - поделись с коллегами. Методика познавательно-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса» посредством развивающих игр В.В. Воскобовича». <i>Приложение 1</i>	Октябрь
	- Практический мастер-класс «Где нет простора для проявления способности, там нет и способности». <i>Приложение 2</i>	Декабрь
	- Практический мастер-класс «Как друзья помирились с Незримкой Всюсем». <i>Приложение 3</i>	Февраль
	- Практический мастер-класс «Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку» <i>Приложение 4</i>	Апрель
3 этап. Заключительный	- Анкетирование «Степень удовлетворенности внутрифирменным обучением, эффективность	Май

этап	используемых форм» - Коррекция часто допускаемых ошибок в педагогической работе по технологии. - Рефлексия реализации программы обучения, анализ участниками программы полученных практических знаний. - Построение перспективы работы на предстоящий год.	
------	---	--

Проведение интегрированных мастер-классов посредством развивающих игр В.В. Воскобовича и методике познавательно-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса» с педагогами оказывает положительное влияние, как на педагогов, так и на детей. Данные мероприятия предотвращает профессиональное выгорание, способствует профессиональному росту.

Заключительная часть:

Для того чтобы у педагогов происходил профессиональный рост, необходимо продумывать интегрированные формы взаимодействия с педагогами, которые помогут им в решении задач дошкольного образования.

Подводя итоги вышесказанному, можно сделать вывод, что внутрифирменное обучение педагогов в условиях ДОУ позволяет:

- выделить компетентных сотрудников, продвинуть самостоятельных, творческих, инициативных;
- обеспечить учреждение квалифицированными кадрами и соответственно повысить качество предоставляемых услуг;
- внутрифирменное обучение педагогов создает оптимальные условия для модернизации имеющегося кадрового потенциала путём создания и совершенствования системы обучения в ДОУ, как наиболее близкой к педагогам, отвечающей на конкретные запросы и вызовы времени.

Благодаря мастер-классам педагоги внедряют игровые технологии Воскобовича в образовательный процесс группы. Зачастую нет необходимости перестраивать свою работу – элементы технологии можно постепенно «вплетать» в образовательную деятельность.

Список литературы:

1. Скоролупова О.А. Дошкольное образование: перспективы развития / О.А. Скоролупова //Администратор образования. - 2008. - № 14. - С.111.
2. Березина В.Ф. Развитие дополнительного образования детей в системе российского образования: Учебно-метод. пособие. – М.: АНО «Диалог культур», 2007. – 512с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Ранний и младший возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2012 -208с.
5. Харько Т.Г., Борчанникова К.А. Развивающие игры как средство интеграции. Методические приемы, конспекты игровых ситуаций, досуги, праздники для детей 3-7 лет. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2018. -176 с.
6. Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016 -304с.

**Семинар-практикум «Научился сам - поделись с коллегами.
Методика познавательного-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового
леса» посредством развивающих игр В.В. Воскобовича»**

Цель: повышение педагогической компетентности при организации образовательной деятельности в ДОУ посредством использования развивающих игр.

Задачи:

- расширить представления педагогов о развивающих играх В.В. Воскобовича и методике познавательного-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса»;
- создать условия для организации игр в развивающей предметно-пространственной среде в соответствии с ФГОС ДО в групповых помещениях ДОУ;
- развивать творческий познавательный интерес к развивающим играм В. В. Воскобовича.

Семинар-практикум проходит в «Игровой», где создана развивающая среда «Фиолетовый лес». Все мероприятие сопровождается демонстрацией областей, пособий, героев.

Ход мероприятия:

Добрый день, уважаемые коллеги!

Развивающие игры давно используются в педагогической практике для логико-математического развития детей и широко представлены в развивающей предметно-пространственной среде многих дошкольных образовательных организаций.

Развивающие игры отличаются от дидактических игр тем, что не имеют в своей структуре предметных изображений или частей. Как правило, это геометрические плоскостные или объемные фигуры, части с различным узором, палочки, детали необычной формы. Эти части или детали можно по-разному соединять на плоскости или в пространстве в зависимости от замысла или предложенной схемы-образца. Такие действия развивают умение анализировать, сравнивать, соединять части в целое, концентрировать и распределять внимание, запоминать порядок действия, действовать по определенному алгоритму и т.д.

К развивающим пособиям относятся «Логические блоки Дьенеша», «Счетные палочки Кюизенера», к играм – плоскостные («Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра» и т.д.) и объемные («Кубики для всех», «Уникуб», «Сложи узор» и т.д.) головоломки. К этой категории принадлежат и развивающие игры В. Воскобовича.

Кто такой В. В. Воскобович? (предположительные ответы)

Вячеслав Вадимович Воскобович когда-то даже не мог представить себя в роли педагога и создателя нескольких десятков развивающих игр. Инженер – физик по образованию, он всецело отдался в воспитание собственных сыновей, а игры начал изобретать во времена советского дефицита. Развивающие игры Воскобовича производятся и сегодня, их количество уже переросло за пятьдесят.

Главным навыком, который усердно тренируется во время игрового процесса, является навык понимания во время практики. То есть во время практических занятий максимально плавно прокладывается тропа к теории. Методика Воскобовича дает максимально общее развитие личности, интеллекта, таланта. Особое внимание педагогом уделяется именно последнему пункту, так как выполнение большинства заданий требует проявления креатива, подключения воображения.

Игровая развивающая среда «Фиолетовый лес». (показ помещения)

Почему лес должен быть фиолетовым? (предположительные ответы)

Как и многие психологи, автор данной сказочной среды обращает внимание на то, что фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы.

«Фиолетовый лес» - это развивающая сенсорная среда Воскобовича, в которой ребенок как самостоятельно играет, конструирует, закрепляет полученные знания, так и при помощи ориентирования взрослого получает необходимый, достаточный уровень знаний в соответствии с возрастными особенностями. Весь лес поделен на несколько зон, в которых ребенку

предстоит познакомиться со сказочными героями и вместе решать поставленные задачи, разгадывать ребусы и находить выходы из лабиринтов.

Не менее важными атрибутами сказочного панно являются герои, среди которых есть постоянные – ключевые герои (например, ворон Метр и малыш Гео), с которыми ребенок проходит все испытания на протяжении всего путешествия. И есть герои, которые живут в игровых областях.

Цель методики «Сказки фиолетового леса» - развитие познавательно-творческих способностей детей в условиях организации образовательного процесса в игровой форме.

Она предполагает решение следующих задач:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремление к самоорганизации в разных видах деятельности.
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.
6. Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умение слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

«Фиолетовый лес» способствует:

- ознакомлению детей с окружающим миром (*времена года, природными явлениями, с растительным и животным миром*);
- развитию познавательных процессов (*пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения*);
- развитию способности к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации;
- развитию аргументированной и доказательной речи.

При использовании развивающей среды «*Фиолетовый лес*» решается ещё одна важная образовательная задача: обеспечение эмоциональной релаксации, снятие эмоционального напряжения, поскольку сам ребенок часто не контролирует свое состояние. Во время игр с материалами данной среды ребёнок переживает положительные эмоции, разнообразные тактильные ощущения способствуют развитию сенсорики, мелкой и крупной моторики.

В методическом пособии «Сказки фиолетового леса» развивающие игры стали основой объединения содержания образовательных областей и разных видов деятельности в единое целое.

Почему это удалось?

Во-первых, структура развивающих игр и пособий такова, что позволяет использовать большое количество разнообразных методов и приемов, направленных на развитие познавательных процессов: воображения, внимания, памяти, логических мыслительных операций, способов познания окружающего мира, установления причинно-следственных связей и т. д.

Во-вторых, развивающие игры и пособия включают ребенка в предметно-практическую деятельность, дают ему возможность действовать руками, «опредмечивая» представления об окружающем мире. Ребенок становится не только слушателем и созерцателем, но и деятелем.

В-третьих, развивающие игры – это разновидность игровой деятельности, и организация педагогического процесса на ее основе мотивирует детей к познанию, создает опосредованность обучения.

«*Фиолетовый лес*» - это ковровиновая основа, для жесткого крепления на стене с модульными элементами (небо, земля, полянка, лужайка, и съёмными элементами (солнце, облака, озеро, деревья, животные, птицы, насекомые, земноводные, млекопитающие).

«*Фиолетовый лес*» разбит на области, в которых действуют свои персонажи и играют в определенные игры. Переносные элементы крепятся к основе на липучках и могут размещаться

в произвольном порядке на основе. Все пособия сделаны на основе ковровина, поэтому главные герои и игровые пособия легко крепятся и перемещаются с помощью липучек. Таким образом игровая среда мобильна и многофункциональна.

Самое главное, в методике «Сказки фиолетового леса» — это сюжет. Воображаемый сказочный сюжет становится смысловым ядром занятия, совместной деятельности детей и взрослых, досуга или праздника. В него вплетаются социально-личностные проявления персонажей в виде поступков и рассуждений, разнообразные интеллектуальные задачи на поиск предметов по признакам, установление связей и зависимостей, счетную деятельность, освоение представлений об окружающем мире, выполнение различных упражнений и действий. В результате мероприятие похоже на сюжетную игру, проходит динамично, увлекательно, дети незаметно для себя включаются в разные виды деятельности и решение задач, совершая открытия, раскрывая тайны и секреты, отгадывая загадки, участвуя в показе фокусов и превращений, становясь соперничающим и содействующим деятелем.

Работая по данной методике по принципу постепенного и постоянного развития игровой интеграции. Это нескончаемая цепочка усложняющихся и взаимосвязанных между собой событий игровой ситуации, в основе которой лежит забавный – сюжет, событие, смешное, таинственное, прогулки, путешествия, приключения. Но по сути это не шуточные, а познавательные и творческие задачи, которые педагоги незаметно для себя решают, захваченные игровой ситуацией.

Сказки «*Фиолетового леса*» содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. Кто знаком с этой технологией, знает, что все события происходят в «*Фиолетовом лесу*». Важно! Чтобы детали, фон был фиолетового цвета. Фиолетовый цвет побуждает ребенка к воображению, активизирует мышление.

Рассмотрим подробнее области «*Фиолетового леса*». (*С демонстрацией сюжетов и георев*)

1. «**Поляна Золотых Плодов**» – здесь главные действующие герои очень умный Ворон Метр, который задает разные задания, и Паук Юк, который плетет свои паутины на «*Геоконте*».

2. «**Школа Волшебства**» – занятия ведет Кот Филимон. Его ученики: Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Крути-Верти, Увеличь-Уменьши, Появись-Исчезни. На занятиях Кот показывает различные трюки с «*Теремками Воскобовича*», с «*Конструктором букв*» и с «*Читайкой на шариках*». В школу также часто заходит следопыт Крутик По со своими «*Логоформочками*».

3. «**Цифроцирк**». Его директор - Магнолик, главные артисты: знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд, зверята-цифрята, шуты-акробаты Буквята. Они предлагают детям поиграть в «*Конструктор букв и цифр*». Конструктор развивает мелкую моторику и пространственно-логическое мышление. Игры: «*Волшебная восьмёрка*», «*Шнур – затейник*», «*Игровизор*» (приложения к «*Игровизору*», «*Забавные буквы*» и «*Лабиринты цифр*»).

4. В «*Фиолетовом лесу*» есть «**Озеро Айс**». Хранителем Озера является Незримка Всюсь, который очень любит доставлять неприятности другим. В этой развивающей области дети играют в «*Прозрачный квадрат*» (Нетающие льдинки озера Айс).

5. «**Поляна Чудесных Цветов**». Главная героиня Девочка Долька со своими подругами (Пятиглазка, Семиглазка, Трехглазка и др.) в занимательной форме учит детей делить целое на части, изучать дроби с помощью игры «*Чудо-Цветик*».

6. «**Ковровая Полянка**». Ее хозяйка гусеница Фифа и Лопушок знакомят детей с дидактическими пособиями из комплекта «*Ларчик*».

7. «**Чудо-острова**». Где живут: пчелка Жужа, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и которые часто посещает китенок Тимошка. Эти герои играют с детьми в «*Чудо-соты*».

8. «**Голубой Ручей**». Герои Капитан Гусь и Лягушки-матросы. Здесь плавают кораблики «*Брызг-Брызг*», «*Плюх-Плюх*», «*Буль-Буль*» во главе с Капитаном Гусем и матросами лягушатами, на пути которых постоянно возникают препятствия, решать, которые приходится детям.

Использование развивающих игр В.В. Воскобовича, а также методики Т.Л. Харько «Сказки Фиолетового леса» позволило внести специфику в традиционные формы работы, тем самым определить несколько направлений игровой деятельности.

1. Игровая ситуация.

Дети вовлекаются в определенные события - фокусы и превращения, путешествия и прогулки, приключения и т.д., вступают в воображаемое взаимодействие со сказочными персонажами - помогают, подсказывают, исправляют ошибки и т.д., выполняют определенные действия - решают задачи, отвечают на вопросы, осваивают представления, конструируют предметы и т.д. Взрослые реализуют партнерский стиль взаимоотношения с детьми, когда они слышат, что говорят дети, создают атмосферу, когда дети, с одной стороны, могут принимать решение, самостоятельно действовать, с другой, учитывают интересы окружающих людей.

2. Совместная игровая деятельность.

Эта цепочка постепенно и постоянно усложняющихся игровых ситуаций, в ходе которых дети вовлекаются в определенный сюжет, вступают в воображаемое взаимодействие со сказочными игровыми персонажами.

3. Музыкально-игровые игры, физкультурно-игровые досуги.

Специфическая форма работы с детьми, в которой объединяются особенности досуга и возможности развивающих игр. Представляют собой совместное времяпрепровождения, в ходе которого дети, используют развивающие игры, отдыхают, развлекаются, думают и творят, свободно общаются со взрослыми и сверстниками, имеют возможность выбора игр и игрового материала для решения познавательной - творческой задачи.

4. «Умные» праздники.

Такие праздники представляют собой мероприятие, приуроченное к определенной дате и идее, сочетающее в себе элементы музыки, танцев, песен, в ходе которого дети узнают что-то новое, включаются в решение познавательных и творческих задач с помощью развивающих игр.

Играя, развиваем память, внимание, логическое мышление, сенсорные и творческие способности. Сейчас рассмотрим некоторые пособия:

- Логоформочки 3,5

1. Эталонные фигуры - вкладыши (круг, треугольник, квадрат, логоформочки-3, в логофармачки-5, добавлены еще две геометрически фигуры - прямоугольник и овал).

2. Составные фигуры вкладыши (в логоформочках-6, в логоформочках5 - 20).

3. поле игры 3x3 (3) 5x5 (5) с сеткой.

4. части эталонных фигур «Вершки» и «корешки»

Данное пособие развивает:

1. Мелкую моторику рук (*координацию «глаз - рука», точные движения кисти рук и пальчиков*)

2. Интеллект (*процессы внимания, память, умение сравнивать, анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи и зависимости, гибкость мышления, сообразительность*).

3. Сенсорные и творческие способности (*умение составлять эталонные и другие геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различными изображениями*)

- Развивающее пособие «**Игровизор**» Воскобовича. Настоящий Игровизор Воскобовича очень прост в устройстве и состоит из двух листов размером А-4. Первый лист – плотный картон, разлинованный в клетку. Оно имеет 20 клеток в ширину и 24 клетки в высоту. Поле разделено на четыре равные части, в центре очерчен квадрат (10*10 клеток). Место пересечения разделяющих линий – это центр квадратов (большого и маленького).

На углах маленького квадрата находятся крестики разного цвета: красный, желтый, зеленый и синий. Крестики нанесены для лучшей ориентировки ребенка на поле Игровизора. От того или иного крестика или непосредственно от центра можно начать движение маркером. На верхних и нижних углах листа расположены животные, которые также помогают ребенку лучше ориентироваться на поле: левый верхний угол – лев, левый нижний угол – лань, правый верхний угол – павлин, правый нижний угол – пони.

Второй лист Игровизора – это прозрачный пластик, по которому предстоит рисовать или писать маркером на водной основе. Он легко стирается мягкой тканью или даже салфеткой. «Игровизор» — это своеобразный интеллектуальный тренажёр.

В самом названии заложен главный смысл этого пособия – игра как важнейшее средство для подачи, совершенствования и закрепления знаний дошкольников.

На Игровизоре можно выполнять два основных вида заданий:

1. *Использование непосредственно поля Игровизора:* упражнения на ориентировку на листе бумаги и различные графические диктанты. Например, упражнение на ориентировку: «Начиная от желтого плюсика, нарисуй по клеточкам что хочешь (квадратик, треугольник, домик и пр.)». Или графический диктант (движение по клеточкам) «Рисуем елочку»: начиная от центра Игровизора, проводим линию вверх в две клеточки, затем от центра – линию в две клеточки вправо, линию в две клеточки влево. Соединяем линии по диагонали. Далее – три клеточки аналогично вверх, вправо, влево, соединяем по диагонали. Далее проводим линии размером в четыре клеточки, соединяем. Еще одно важное качество графического диктанта: он учит слушать и слышать, сосредоточиться на том, что говорит взрослый, а это практически самое важное для школы умение.

2. *Подкладывая под прозрачный лист отдельные листы с заданиями:* лабиринты, обводка по контуру, штриховка, дорисовка и др. Например: хождение по лабиринту. Предлагается лист с напечатанным заданием: «Помоги зайчику добраться до морковки». Если задание не получилось с первого раза, можно стереть неправильную линию и искать другой путь.

Это легко и увлекательно. Разновидностями таких заданий являются такие, как: прописи, элементы букв, цифр, геометрических фигур, штриховка указанных объектов (например, все треугольники); рисование по клеткам геометрических фигур; дорисовки и зеркальные рисунки и даже крестики-нолики и морской бой.

Плюсы пособия:

- обучение происходит в игровой форме;
- задания увлекают ребёнка;
- эмоционально-положительная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить.

1. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку, т.е. заведомо создает для ребенка ситуацию успеха.

2. Задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал.

3. Есть возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

4. При использовании Игровизора развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение. Несомненным преимуществом Игровизора Воскобовича является то, что он представляет собой универсальное творческое пособие, которое можно использовать многократно с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группы.

Таким образом, игровое пособие Игровизор Воскобовича предназначен для формирования в игровой форме творческого потенциала ребенка, развития его сенсорики и психических процессов (восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, речи).

- Играя, знакомимся с формой, величиной, соотношением целого и части.

«Прозрачный квадрат» – это увлекательная игра и эффективное средство развития ребёнка.

Математика для дошкольников

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребёнок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребёнку-дошкольнику соотношение целого и части.

Совершенствование интеллекта

Сортировка прозрачных пластинок тренирует внимание. Конструирование различных фигур развивает мышление. В играх с «прозрачным квадратом» совершенствуются память и воображение.

Развитие речи

«Прозрачный квадрат» - это игра, в которой формируются почти все виды речевой деятельности. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает описательный или сюжетный рассказы, доказывает правильность своих решений.

Развитие творческих способностей

Игра «Прозрачный квадрат» предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Методическая сказка «Нетаящие Лыдинки Озера Айс» - важная составляющая часть игры «Прозрачный квадрат». Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных задач и, одновременно, является материалом для развития речи.

В играх с «Прозрачным квадратом» необходимо соблюдать два правила:

- При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
- При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

Подводя итог, хотелось бы сказать, что дети, которые развиваются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания. Также им легко дается обучение в начальной школе. Они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.

Приложение 2

МАСТЕР-КЛАСС с педагогами

«Где нет простора для проявления способности, там нет и способности»

Цель: создание условий для повышения профессионального мастерства в процессе активного взаимодействия по использованию развивающих игр в образовательной деятельности.

Задачи:

- повысить мотивацию педагогов к использованию развивающих игр в образовательной деятельности;
- познакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми;
- показать практическую значимость игр Воскобовича, познакомить с методикой их проведения;
- развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича.

Оборудование: мультимедийный проектор, столы, игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный и четырехцветный), «Прозрачная цифра», «Логоформочки - 5», «Чудо-крестики – 3», персонажи: Малыш Гео, Крутик По и Незримка Всюсь.

Ход мероприятия:

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

Игра «Поменяйтесь местами»

- 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.

Как вы уже знаете, дидактические игры включают в себя игры направленные на развитие познавательных процессов ребенка, т.е. развивающие игры. Развивающие игры – это интеграция психологических и педагогических технологий. И вот среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая группа игр – развивающие игры Воскобовича, с которыми я хочу Вас сегодня познакомить.

Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? А узнаем мы эти особенности на практике, играя сегодня вместе в эти игры. 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.

- Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.

- Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.

Игра «Счетовозик» - персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.

- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.

- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты», персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.

И т.д. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Итак, первая особенность игр Воскобовича – сказочность методик.

Все игры сопровождаются сказкой, и эта сказка может легко быть интегрирована с любой образовательной областью, встроиться в любой придуманный вами сюжет, а также игры можно использовать как отдельный компонент к занятиям и интегрировать с музыкой, логопедическими занятиями и др. Достоинством интегрированного подхода является, переключение с одного вида деятельности на другой. Это просто находка для современных детей, у которых в настоящее время характерно клип-мышление. Благодаря интеграции снимается напряжение, убираются перегрузки, нивелируется утомляемость.

Мастер-класс состоит из двух частей. Сначала я вам покажу как игры можно применять как отдельное звено, в этом нам поможет игра «Волшебный квадрат», а затем как игры работают в методике «Сказки Фиолетового Леса».

Игра с «Волшебным квадратом» по сказке «Теремок»

- Друзья, скорее мне помогайте,

Что за сказка, - отгадайте:

Звери жили в доме том,

Но медведь сломал их дом,

Он залезть в него не смог...

Это сказка ... (ТЕРЕМОК).

- Итак, предлагаю вам, немножко побыть детьми и обыграть сказку «Теремок», а поможет нам в этом, «Волшебный квадрат».

- Давайте рассмотрим, что у вас лежит на столах? (квадрат)

- Правильно! Покажите стороны квадрата и их количество? (4)

- Сколько углов (4). Покажите середину квадрата.

- Сколько цветов у нашего квадрата (4), назовите их (красный, зеленый, синий, желтый).

В данный момент какие решаются задачи? (*Закрепление названий геометрических фигур, цветов, закрепление терминов «сторона», «угол» счет до 5*)

- Молодцы! Все правильно вы сказали. Да это же к нам в гости пожаловал его величество «Волшебный квадрат» и сегодня он приглашает нас, в сказочное путешествие. Сейчас наш волшебный квадрат большой. Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось? (*Маленький квадрат*)

(схема сложения квадрата выводится на интерактивную доску).

- А теперь наш квадрат превратится в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с синей крышей. Молодцы!

- Стоит в поле теремок (*демонстрирует теремок*). Он не низок, не высок. Вот, по полю, мышка бежит, смотрит - теремок стоит!

- Сейчас мы складываем мышку. (*Схема сложения мышки выводится на интерактивную доску*).

- Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок. Молодцы, вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать. (*Появляется игрушка мышки*)

- Сколько зверей стало жить в домике? (1) (*Появляется игрушечная лягушка*)

- Вот лягушка скачет по полянке, в теремке тоже хочет жить, мышку конфеткой угостить. Пока лягушка скакала, конфетку потеряла. Давайте сделаем для Лягушки-квакушки новую конфетку. Сделайте, пожалуйста. (*Складывают конфету*)

- Положите квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложите уголки, которые находятся под вашими руками в серединку квадрата. Молодцы! (*Схема сложения конфеты появляется на интерактивной доске*)

- Теперь лягушка довольная, поскакала прямо к теремку, чтоб угостить мышку конфетками, и с ней вместе жить.

- Сколько теперь зверей в домике. (2)

- Тут на опушку выскочил зайчик. (*Появляется игрушка зайца*).

- Ой, что же это? Это ручей преградил зайцу дорожку к терему. А как же зайцу попасть к теремку? (*Надо переплыть*)

- На чем можно переплыть ручей? (*На лодке*).

- А у нас она есть? (*Нет*)

- А давайте мы ее сделаем из нашего волшебного квадрата!

- Сложите квадратик, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный квадрат превратился в лодку. (*Схема сложения лодки появляется на интерактивной доске*).

- Вот зайчик переплыл ручеек, зашел в теремок и стали они жить вместе.

- Сколько зверей стало в домике? (3)

- Кто-то к нам идет сюда. Ну, конечно же, лиса. (*Появляется игрушка лисы*). Но пока она бежала по дорожке, потеряла туфельку. Давайте поможем лисичке и сделаем для нее туфельку. (*Схема сложения туфельки*).

- Сколько зверей живет в теремке? (4)

- А по лесу уж медведь идёт. Вдруг увидел теремок – как заревёт: «Вы пустите меня в теремок!»

- Испугались звери. Влезет ли медведь в теремок? (*Нет*)

- Почему? (*Медведь очень большой*)

- А теремок у нас ...? (*Маленький*)

- Пришел медведь и сломал теремок. Что же делать? Как зверям жить дальше? Теремка то, нет. Что надо сделать? (*Надо построить новый Теремок*)

- Какой должен быть теремок, чтобы в нём поместились все животные? (*Большой и высокий, чтобы всем хватило места*)?

- Сделать из всех квадратов один большой теремок. (*Схема сложения большого дома*).

- Молодцы! Все правильно вы сказали и сделали! Вот какой большой у нас получился Теремок! Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно! Спасибо Вам! А теперь квадрату пора возвращаться в свою волшебную страну. Давайте поблагодарим его за такое чудесное путешествие в сказку.

Все благодарят «Волшебный квадрат» и прощаются с ним. Возле теремка собрались все персонажи сказки.

Таким образом, применение данного пособия, способствует развитию у детей умения самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей, развивает конструктивные навыки.

**МАСТЕР-КЛАСС с педагогами
«Как друзья помирились с Незримкой Всюсем»**

Цель: создание условий для повышения профессионального мастерства в процессе активного взаимодействия по использованию развивающих игр в образовательной деятельности.

Задачи:

- продолжать знакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми;
- развивать умение по словесному указанию складывать фигуры путем трансформации;
- развивать умение анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем;
- развивать умения располагать предметы по цвету и его отрицанию;
- развивать умения ориентировать предметы определенным способом в пространстве;
- предлагать варианты решения проблемной ситуации;
- придумывать как можно больше функций одному предмету (технология ТРИЗ);
- расширять словарный запас посредством придумывания и рассказывания о своих действиях.

Оборудование: игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачная цифра», «Логоформочки 5», «Чудо-крестики – 3», персонажи: Малыш Гео, Крутик По и Незримка Всюсь.

Ход мероприятия:

Ведущий: Добрый день уважаемые коллеги!

Упражнение – энергизатор

Для того чтобы немного размяться после работы, я предлагаю поиграть в игру. По моей команде Вам необходимо будет выстроиться по определенному признаку как можно быстрее. При этом не должно быть руководителя. Вы сами между собой должны это определить.

- «Постройтесь по росту», - «По месяцу рождения» и т.д.

Вопросы для обсуждения упражнения:

- Что помогло быстрее построиться?
- Состоялась бы игра, если бы все были одинаковы по росту, месяцу и т.д.

Вывод, к которому приходят участники: Мы все разные, но нам весело и интересно вместе. И всегда мы находим решение поставленной задаче.

На сегодняшнем мастер-классе я вам покажу, как игры работают непосредственно в связке с авторской методикой «Сказки фиолетового леса».

Методика разворачивается по принципу постепенно и постоянно разворачивающейся игровой ситуации. Это нескончаемая цепочка усложняющихся и взаимосвязанных между собой сюжетов, забавных событий. По сути это нешуточные познавательные и творческое задание, которые дети незаметно для себя решают, захваченные сюжетом сказки.

Ну что начнем!

Ведущий: Как-то раз Крутик По пришел к Малышу Гео и предложил поиграть в знакомую игру «Квадрат Воскобовича», не используя схемы. Малыш согласился.

Всем предлагается взять игру «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

Ведущий: Первым начал Крутик По. Он предложил, преобразовав квадрат в прямоугольник, сделать мышку. *(Все делают)*

Ведущий: Малыш Гео предложил более сложный вариант: превратить квадрат в треугольник, согнув его пополам по диагонали, а затем при помощи изящного сгиба, превратить его в ежика. *(Все делают)*

Ведущий: Тут друзья услышали голос Незримки Всюся: «Играете? А меня не позвали!» Друзья, не обращая внимания на него, продолжили игру. Крутик По предложил ежика превратить в тувельку. *(Трансформируют ежика в тувельку)*

Ведущий: А теперь тувелька превращается в подъемный кран – крикнул Малыш Гео. *(Все делают)*

Ведущий: Малыш Гео достал «Логоформочки-5» и предложил поиграть в новую игру «Перекрестки».

Всем предлагается взять игру «Логоформочки-5», высыпать все детали из игрового поля и группировать по цвету. Красные и их части – в одну сторону, зеленые – в другую.

Ведущий: Крутик По вложил в игровое поле две красные фигуры – круг и квадрат. *(Все делают)*

Ведущий: Малыш представил, как будто квадрат «поехал» вверх, а круг – вправо, и они встретились, как на перекрестке. Какая зеленая фигура расположена на этом месте? *Ответы*

Ведущий: Теперь, как будто, круг «поехал» вниз, а квадрат – влево. Где они встретились? *(Определяют зеленую фигуру – «дверь», располагают ее в игровом поле)*

Ведущий: Крутик По положил новые красные фигуры – квадрат и овал. *(Освобождают игровое поле от старых фигур и вкладывают новые)*

Ведущий: Какие зеленые фигуры надо поставить на их «перекрестках»? *(Называем зеленые фигуры (это кнопка и собор), вкладывают в игровое поле на свои места)*

Ведущий: Игра остановилась, потому что друзья стали замечать – какая-нибудь зеленая фигура, то появится, то исчезнет. Они снова услышали голос Незримки Всяся, он хохотал: «Ха-ха-ха!» Оказывается, это Незримка Всясь, то возьмет, то положит зеленую фигуру. Тогда Малыш Гео предложил Крутику По построить волшебный забор, чтобы защититься от Незримки Всяся. *(Все берут игру «Прозрачная цифра»)*

Ведущий: Малыш Гео нашел все пластинки с уголками. *(Выбирают все пластинки с уголками, их 7 штук)*

Ведущий: Сначала Малыш Гео отложил в сторону пластинку с внутренним углом. Потом повернул все пластинки, чтобы уголки оказались в левом верхнем углу, и составил из них ряд. *(Выполняют действия. Получается забор (можно показать схему или образец взрослого).)*

Ведущий: - Ты думаешь, такой забор защитит вас от меня? – услышал Малыш Гео голос Незримки Всяся. – Забор должен быть не зеленым, не синим и не желтым, - уточнил Незримка Всясь.

(Убирают пластинки зеленого, синего и желтого цвета. Остаются только две с красными уголками)

Ведущий: - Ха-ха...это была шутка! – засмеялся Незримка Всясь. Малыш Гео и Крутик По стали думать, что делать. А вы что предложите? *(Предлагают варианты решения этой проблемной ситуации. Взрослый выбирает наиболее интересный и подходящий с моральной точки зрения вариант. Например, пригласить Незримку Всясь поиграть вместе)*

Ведущий: Любимой игрой Незримки Всяся была игра «Чудо-крестики-3». Он предложил друзьям собрать из деталей игры автомобиль и покататься на ней по Фиолетовому лесу. *(Все берут игру «Чудо крестики-3» и конструируют машину по замыслу (или по схеме).)*

Ведущий: Но автомобиль оказался не простой. Автомобиль поедет только в том случае, если назвать все его назначения. Наши герои начали придумывать, для чего еще нужен автомобиль кроме перевозки людей и груза.

Игра «ТРИЗ». Все участники придумывают как можно больше вариантов использования автомобиля. Например, в ней можно укрыться от непогоды, переночевать, с ее помощью можно что-нибудь раздавить, например, очень твердую скорлупу и т.д.

Ведущий: Незримка Всясь сидел в автомобиле и, после того как называли его очередную функцию, пробовал завести мотор. *(Все участники называют, пока не прозвучит последний вариант)*

Ведущий: Наконец автомобиль поехал, и друзья отправились кататься по Фиолетовому лесу.

Итоговые вопросы.

- Во что играли Крутик По и Малыш Гео?
- Почему Незримка Всясь обиделся?
- Как завели машину?

Рефлексия

- Что вам запомнилось больше всего из нашего путешествия? *Ответы участников*

Ведущий: Спасибо за участие в мастер-классе, примите в подарок буклеты о развивающих играх Воскобовича.

«Играя – учимся, Играя – познаём!». В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.

Ведущий: Уважаемые педагоги, просим вас выразить своё отношение к содержанию и организации, актуальности предложенной информации для Вас с помощью игрового конструктора В.В. Воскобовича «Нетающие льдинки озера Айс» и сказочного героя Незримки Всюсь. Разместите на озере (*голубая бумага, в виде озера*) плюс или минус:

- Если Вам было интересно, предоставленная информация для Вас полезна, сложите знак плюс из льдинок

- Если у вас остались вопросы, пожелания к предложенной информации для Вас по развитию познавательных способностей детей, через игры В.В. Воскобовича, то сделайте минус, из конструктора льдинок.

(Участники выкладывают из мелких треугольников или мелких квадратиков, достаточно одного)

Педагог также принимает участие в рефлексии, оценивая свою работу, если больше сложенных из конструктора «Нетающие льдинки озера Айс» плюсов из льдинок, то цели достигнуты.

Приложение 4

МАСТЕР-КЛАСС с педагогами «Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку»

Цель: создание условий для повышения профессионального мастерства в процессе активного взаимодействия по использованию развивающих игр в образовательной деятельности.

Задачи:

- продолжать знакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми;
- развивать умение составлять силуэт предмета из прозрачного квадрата, складывая льдинки друг на друга всей плоскостью и называть его;
- развивать умения мысленно разделять фигуру на части;
- развивать умения находить геометрические фигуры по частям;
- развивать умения понимать алгоритм составления образных фигур из геометрических частей;
- развивать умения придумывать, находить среди множества фигур одну по словесному описанию;
- развивать умения придумывать загадку о предмете.

Оборудование: игры «логоформочки-5», «геовизор», листы бумаги и фломастеры (все - по количеству участников), «прозрачный квадрат».

Ход мероприятия:

Ведущий: Здравствуйте коллеги! Я рада приветствовать вас на мастер-классе.

Упражнение: «Ассоциация»

Я начну фразу, а вы, поймав мяч, продолжите эту фразу.

Если педагог- это цвет, то какой?

Если педагог – это геометрическая фигура, то какая?

Если педагог – это настроение, то какое?

Если представить, что педагог – это сказочный герой, то кто?

Если педагог – это время года, то какое?

Если педагог – это вид спорта, то какой?

Если педагог – это блюдо, то какое? И т.д.

Молодцы! Какой педагог разносторонний у нас получился.

Такому педагогу необходимо и детей обучать различным качествам, в этом ему несомненно помогут развивающие игры.

Ранее мы познакомились, как применять развивающие игры В.В. Воскобовича в повседневном образовательном процессе, переплетая и включая их в ваши повседневные занятия.

Затем мы познакомились с методикой «Сказки фиолетового леса», где игры являются связующим звеном между героями и сюжетами, событиями. Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать и анализировать.

Есть и более сложные игры, которые учат моделировать, соотносить части и целое. В основном, это игры – конструкторы и головоломки, которые сопровождаются сюжетами сказки, где есть свои герои, которым нужно помочь.

А сейчас я приглашаю вас в увлекательное путешествие к Озеру Айс, которое скрывает тайну летающих льдинок.

Ведущий: На Озере Айс жил Хранитель, который хранил тайну летающих льдинок. Хранитель пригласил Малыша Гео, чтобы через него передать загадку, составленную из летающих льдинок. Малыш Гео только успел составить квадраты, как без видимых причин, поднялся сильный ветер, который стал угрожать льдинкам. Малыш Гео сразу догадался, что это проделки Незримки Всюсь. Как спасти льдинки? (*Участники предлагают варианты решения проблемы*)

Хранитель предложил Малышу Гео соединить их в какой-либо предмет, и опустить льдинки на дно озера.

Загадка

Как акула лихо-лихо

Под водою тихо-тихо

Не сбавляя ход

По дну озера плывет...

(подводная лодка)

Для отгадки нужно взять летающие льдинки: 2 квадрата, один из них составить из маленьких квадратов; 1 фигуру-шестиугольник; 1 фигуру прямоугольника и фигуру маленького квадрата; 1 фигуру-сапожок.

Участники берут названные прозрачные льдинки и составляют фигуру подводной лодки.

Ведущий: Малыш Гео быстро занял место на подводной лодке и опустился на дно озера. На другом берегу его уже ждал Крутик По.

Малыш передал загадку и отправился спасать остальные льдинки.

Ведущий: А в это время Крутик По решил составить поле игры «логоформочки» в другом, более интересном варианте и для этого освободил его от всех деталей зеленого цвета.

Участники берут игру «Логоформочки-5» и высыпают все детали игрового поля перед собой, кроме линейки и частей красных фигур. Взрослый прикрепляет к коврографу фигуру персонажа.

Ведущий: Крутик По вложил в игровое поле корзинку и телефон.

Участники располагают на игровом поле соответствующие фигуры зеленого цвета.

Ведущий: После этого - две красные фигуры, из частей которых были составлены корзинка и телефон.

Участники определяют фигуры красного цвета, вкладывают в игровое поле на свои места и называют их (круг и треугольник).

Ведущий: Крутик По выбрал другие зеленые фигуры - трубу и молот. *Участники действуют.*

Ведущий: А после этого - две красные, из частей которых составили трубу и молот.

Участники вкладывают две красные фигуры - квадрат и прямоугольник.

Ведущий: Крутик По завершил ряд красных фигур. Какую формочку он положил?

Участники заканчивают ряд овалом красного цвета, называют его.

Ведущий: На что получилось похожим игровое поле?

Участники придумывают образы.

Ведущий: Тут к Крутику По пришел Краб Крабыч.

Ведущий располагает на игровом поле «коврографа» фигуру персонажа.

Ведущий: Краб Крабыч любил загадки и предложил придумать новую загадку о следующем предмете. Он состоит из половины овала и половины круга.

Участники находят фигуру среди множества зеленых. Называют ее - орех или гриб.

Ведущий: Крутик По и Краб Крабыч начали действовать.

Участники придумывают загадку об орехе (технология ТРИЗ). Деятельность организовывается следующим образом. Взрослый предлагает назвать, какой орех и что бывает таким же. Ответы участников фиксируются.

Например, орех крепкий, точно такой же камень. Взрослый записывает в первой строке таблицы два слова «крепкий» и «камень». Орех гремучий, точно такая же погремушка.

<i>Какой?</i>	<i>Что такое же?</i>
<i>Крепкий</i>	<i>Камень</i>
<i>Гремучий</i>	<i>Погремушка</i>
<i>Вкусный</i>	<i>Конфета</i>

Взрослый заносит во вторую строку таблицы слова «гремучий» и «погремушка». Орех вкусный, точно такая же конфета. Эти определения фиксируются в третьей строке таблицы. Для составления загадки достаточно трех сравнений. Как правило, взрослый выбирает наиболее интересные и подходящие к предмету детские ответы, в конце формулирует загадку. Например, крепкий как камень, гремучий как погремушка, вкусный как конфета. Или крепкий, но не камень, гремучий, но не погремушка, вкусный, но не конфета. Что это такое?

Ведущий: Вот такую загадку придумали друзья и решили отнести ее Ворону Метру для следующего сборника задач.

Ведущий: Ребята, а давайте нарисуем орех с помощью «Геовизора» и раскрасим его. Берем игру «Игровизор», фломастеры и рисуем отгадку на загадку.

Далее ведущий рассказывает, как это делается

Ведущий: Итак, начальная точка посередине на пересечении 2 линий, поставили точку, от нее начинаем движение:

- 1 клетка вправо, 1 вверх,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вверх,
- 1 клетка вправо, 4 клетки вверх,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вверх,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вверх,
- 1 клетка влево, 1 клетка вверх,
- 3 клетки влево, 1 клетка вверх,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вверх,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вверх,
- 1 клетка влево, 1 клетка вниз,
- 1 клетка влево, 1 клетка вниз,
- 1 клетка влево, 1 клетка вниз,
- 4 клетки влево, 1 клетка вниз,
- 1 клетка влево, 1 клетка вниз,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вниз,
- 1 клетка вправо, 4 клетки вниз,
- 1 клетка вправо, 1 клетка вниз.
- 1 клетка вправо 1 клетка вниз. 1 клетка в права.

Итоговые вопросы.

- Что случилось на озере Айс у Хранителя?
- Как спрятал Малыш Гео льдинки?
- Чем занимался Крутик По пока не пришел Краб Крабыч?
- Каким образом Крутик составлял игровое поле?

Рефлексия

Ведущий: И в заключение, уважаемые коллеги, прошу вас выразить свое отношение к содержанию и организации, актуальности предложенной информации для Вас с помощью игрового конструктора В.В. Воскобовича «Нетающие льдинки озера Айс» и сказочного героя Незримки Всюсь. Разместите на озере (голубая бумага, в виде озера) плюс или минус:

- Если вам было интересно, предоставленная информация для Вас полезна, сложите плюс из льдинок (из мелких треугольников или мелких квадратиков, достаточно одного).

- Если у вас остались вопросы, пожелания к предложенной информации на мастер-классе, то сделайте минус, из конструктора льдинок. *(Ведущий также принимает участие в рефлексии, оценивает свою работу)*

Уважаемые педагоги, развивающие игры В.В. Воскобовича – это увлекательно познание окружающего мира в игре. Хочу вас всех поблагодарить за участие, за смелость, за творчество и позитивный настрой. Я надеюсь, что игры В.В. Воскобовича будут востребованы в вашей практической деятельности.