

Мастер-класс:

**«Использование развивающих игр В.В. Воскобовича
(«Коврограф Ларчик», предметно-развивающая среда «Фиолетовый
лес») при взаимодействии с дошкольниками».**

Цель: повышение уровня профессиональной компетенции педагогов при организации детско-взрослого взаимодействия посредством использования развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

- Систематизировать и углублять знания педагогов по технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича.
- Совершенствовать практические навыки профессиональной деятельности при руководстве развивающими играми.

Ход мастер-класса:

«Великая цель образования –
это не знания, а действия»

Гербер Спенсер

Сегодня мы поговорим о развивающих играх В.В. Воскобовича, которые способствуют реализации Основной образовательной программы дошкольной образовательной организации в соответствии со Стандартом.

Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка.

Пособия Воскобовича довольно гибкие, они дают возможность проявить фантазию или выбрать подходящий вам способ обучения.

Особенности развивающих игр В.Воскобовича:

- сказочность, каждая игра имеет своего героя;
- игры способствуют развитию познавательных процессов у детей.
- развивают речь детей:
- имеют широкий возрастной диапазон.
- игры обладают многофункциональностью. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач

Мы рассмотрим использование Коврографа «Ларчик» и развивающего пространства «Фиолетовый лес».

Как вы думаете, почему В.В. Воскобович использует именно фиолетовый лес? Почему не зеленый?

Педагоги размышляют, отвечают.

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 и повышает творческий потенциал.

Фиолетовый лес – большая страна, поэтому и моделирующая ее ковровинная основа поделена на 4 соответствующие игровые зоны:

- «Небо»
- «Лужайка»
- «Дорожка»

- «Полянка»

Ребенок, используя элементы Фиолетового леса, самостоятельно играет, конструирует и закрепляет полученные знания. Он совершенствует мелкую моторику и координацию движений, стимулирует свою фантазию и воображение, запоминает цвета и информацию об окружающем мире.

Коврограф «Ларчик» – это игровое поле из ковролина, наглядный материал к нему: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

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

Эти два пособия являются универсальным так как:

- способствуют сенсорному развитию;
- развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение);
- развитию математических, речевых, экологических предпосылок у детей от двух лет и школьного возраста.

Данные пособия могут использоваться по отдельности и вместе. В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса.

Я предлагаю выйти трем-четырем участникам мастер-класса, представьте, что вы попали в фиолетовый лес.

«Оживи сказку»

Я придумала небольшой сюжет, который попрошу вас «оживить» на Коврографе. Ваша задача постараться с помощью всех предложенных средств Коврографа (кружки, ленты, картинки и пр) слева-направо схематично зафиксировать рассказ.

«Арликин отправился на прогулку с Орликином. Они шли по длинной тропине, затем по короткой дорожке. Вдруг они увидели на поляне, где росло 2 цветка синего цвета и на один цветок меньше желтого цвета, воздушный шар. Шуты посадили в летающий аппарат 2 гласных звука и один согласный, созвучный с рычанием тигра и отправили их в полет».

«Морской бой с цифроцирком»

Математика сложная наука, но если на помощь малышу придут забавные зверята-циферята, и математика превратится в увлекательную игру под названием «Цифроцирк»

-Уважаемые коллеги! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк.

Игры с забавными цифрами позволяют знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. Развивают психические процессы: внимания (произвольно, концентрированности, объема); произвольной памяти; операций логического мышления (умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, объединять); воображения, речь.

Предлагаю вам поиграть в игру «Морской бой» с нашими зверятами из «цифроцирка». Каждому из вас загадываю местоположение буквы, найдя букву, снимаем ее и прикрепляем на коврографе вверху, составляем слово из найденных букв. Читаем: «ларчик»

«Найди каждому дом»

В «Фиолетовом лесу» есть 4 зоны: небо, лужайка, тропа, озеро. Я предлагаю вам расселить животных и растения в зоны в которых они могут обитать.

«Составление рассказа в фиолетовом лесу»

В завершении нашего мастер-класса я хотела бы вас пригласить к совместному составлению рассказа или сказки в Фиолетовом лесу.

Педагог берет один элемент на выбор и располагает его по своему желанию на лужайке, озере, полянке или небе, и начинает рассказ (например, воспитатель берет лягушонка и садит его в небо – начинает рассказ: «Если бы лягушки умели летать...»), далее подходит следующий воспитатель и берет другой элемент и продолжает рассказ, так продолжается пока все воспитатели не поучаствуют и не решат, что достигнут логический конец рассказа или сказки. Педагоги приступают к выполнению задания.

Сегодня мы рассмотрели с вами использование развивающих игр В.В. Воскобовича при детско-взрослом взаимодействии. Надеюсь, что мне удалось достаточно познакомить вас с данными пособиями. Кто-то я надеюсь, почерпнул для себя что-то новое. Кто-то хочет поделиться своими идеями по данной теме.

«Рефлексия с пространственными карточками»

Выяснить ваше впечатление от данных пособий я бы хотела с помощью пространственных карточек лев-павлин-пони-лань.

Все манипуляции с карточками для детей рассказываются в виде сказки. (Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду). Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве. Или создай симметрию – следы льва симметричны следам павлина.

Я предлагаю вам разместить цветные точки, рядом с той картинкой которая вам подходит.

Расставляем точки «Разноцветные кружки» Спасибо за работу!