

Мастер-класс

Тема: «Игровая технология В. В. Воскобовича

«Сказочные лабиринты игры»

- как средство интеллектуального и творческого развития детей дошкольного возраста»

Подготовила Плахова Ю.В.

Тема моего мастер-класса «Игровая технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - как средство интеллектуального и творческого развития детей дошкольного возраста».

Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста – **проблема**, которая в настоящее время волнует педагогов дошкольных учреждений.

Актуальность использования данной технологии состоит в следующем:

- Игровое обеспечение детских видов деятельности и их интеграция;
- Полноценное развитие личности ребенка во всех образовательных областях согласно ФГОС ДО;
- Оборудование, необходимое для выполнения Стандарта (ФГОС ДО)

Небольшое отступление об авторе технологии. Вячеслав Вадимович родился в Запорожье. Школьные годы провёл в Херсоне, отсюда уехал в Ленинград (ныне Санкт-Петербург), где закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Отслужив два года в армии, вернулся в родной город. Помимо физики, имел параллельное увлечение - участвовал в бардовском движении: писал стихи, музыку, песни, выступал на различных площадках.

Как признается сам Вячеслав Вадимович Воскобович, в педагогику его «привели» собственные дети, сыновья. В начале 90-х родилась методика В. Воскобовича. Вячеслава Вадимовича стали приглашать на семинары в Санкт-Петербурге.

В начале 90-х Вячеслав Вадимович Воскобович организовал фирму по выпуску игр. В настоящий момент это ООО «Развивающие игры Воскобовича» — единственный производитель игр и пособий; записал два диска песен для взрослых.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетаящими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

6. Комфортность.

7. Систематичность.»¹

Сегодня мы с вами поработаем с отдельными комплектами, и произойдет это в процессе сказки. Сказку, в свою очередь, можно использовать из методических пособий, придумать самим или совместно с детьми.

Итак, Жил-был малыш Гео. Однажды ему приснился сон, в котором царица страны Муравии рассказала ему о Поляне Золотых плодов.

Проснувшись, малыш Гео отправился в Фиолетовый лес в поисках этой Поляны. Но вход в этот лес был заколдован Пауком Юком и его цветными паутинками. Как же быть малышу?

Чтобы расколдовать, необходимо разгадать код: **С4 – Ф1 – Б4 – К1 – О4 – Ж1 – 34 – Г1**. Что получилось? Чары сняты и малыш отправился в путешествие по Фиолетовому лесу.

¹ <http://top-bal.ru/kultura/64699/index.html>

- *Какие умения развивает ребенок через игру в Геоконт? Чему может научиться?*

Но вдруг перед ним разлилось озеро, о нем царица говорила во сне и называла его озеро Айс. Как малыш может преодолеть это озеро? И тут к Малышу Гео прилетел Ворон Метр и подарил ему Волшебный квадрат. Давайте поможем малышу смастерить то, на чем он может перебраться через озеро.

(делают лодочку или самолет)

- *Какие умения развивает ребенок через игру в Волшебный квадрат? Чему может научиться?*

Шел-шел Малыш и вот оказался на распутье трех дорог. Помогите ему выбрать правильную дорогу к Поляне Золотых Плодов.

Работа с Коврографом-Ларчик.

- *Какие умения развивает ребенок через работу на Каврографе? Чему может научиться?*

И еще сегодня мне хотелось бы рассказать вам о увлекательном комплекте «Сказочная автоколлекция». Представьте себе, что старые известные способы передвижения (ступа, печка, метла) ушли в далекое сказочное прошлое, и двенадцать известных сказочных героев — Буратино, Доктор Айболит, Дюймовочка и другие — передвигаются исключительно на автомобилях. Совсем в духе времени. Модернизация и научно-технический прогресс затронули даже сказки. И теперь у каждого героя есть своя модель, выполненная с учетом привычек и вкусов заказчика. Новые сюжетные линии, препятствия и обязательно счастливый конец. Игры со «Сказочной автоколлекцией» начинаются...

Мы продемонстрировали только самую малую часть развивающих игр Воскобовича, но даже после работы с ними, мы можем сделать выводы.

Также хотелось бы отметить, что часть комплектов игр были мною приобретены у официального тьютора, а вот часть мы с родителями изготавливали самостоятельно. На одном из родительских собраний я познакомила родителей своей подготовительной группы с технологией и комплектами Воскобовича, и они предложили мне помощь в изготовлении игр. Таким образом у нас появилось еще 5 «Геоконтов», 5 «Двусторонних квадратов», но на этом мы не остановимся.

Сейчас в качестве рефлексии, я хотела бы выслушать от вас предложения, как можно работать с данными игровыми комплектами и на развитие каких качеств может быть направлена ваша работа, и ваше мнение по поводу данной игровой технологии. .

Спасибо за внимание.

Приложение.

СТАРЫЕ СКАЗКИ НА НОВЫЙ ЛАД

В хорошо знакомых сказках появились новые «персонажи» — автомобили. Художник перепутал сказочные машины и их владельцев — героев известных сказок. Нарисуй дорожки, по которым хозяева смогут подойти к своим машинам, и назови эти сказки. Чем похожи сказочные машинки на своих хозяев? Посмотри на примеры и узнаешь, почему их так назвали. Например, Баба-яга + ФОЛЬКСВАГЕН = ФОЛЬКС-БАБАЯГЕН. Придумай новому сказочному транспорту знаки и правила «сказочного» движения. Придумай новую сказочную историю. Какой она будет — веселой, страшной, поучительной, — зависит от тебя, ведь ты сейчас СКАЗОЧНИК.

ОБЫКНОВЕННАЯ МАШИНА

Все сказочные машины похожи на обыкновенные, ведь у каждой есть колеса, кабина... А что еще?

СКАЗОЧНАЯ МАШИНА

А что необычного можно увидеть в каждом автомобиле? Например, машина Карлсона работает на специальном топливе — «варенье». У ПЕЖОЛУШКИ корпус — это хрустальная туфелька, а ДюэМВэ — прекрасный цветок. Рассмотр внимательно все автомобили по очереди и найди «сказочные» детали. У какой машины их больше всего? Как ты думаешь, может ли, например, машина Бабы-яги поворачиваться во все стороны на своих «курьих ножках» и летать по воздуху так же, как ее хозяйка? Может ли машина Ворона Метра (персонаж авторских сказок В. Воскобовича) решать самые сложные в мире задачи? А что еще умеют делать сказочные автомобили?

ХОРОШО-ПЛОХО

У автомобилей появились новые «сказочные» детали, а значит, и новые возможности. Хорошо это или плохо? Например, у машины Айболита есть градусник. Это хорошо, ведь он всегда под рукой. Плохо, ведь он может легко разбиться.

Продолжи игру. Назови, что хорошего, а что плохого в остальных «сказочных» деталях ШЕВРОЛЕКАРЯ и других автомобилей.

ВОЛШЕБНЫЕ ОЧКИ

В сказочной стране очки тоже необыкновенные: они могут быть «прямоугольными», «живыми», «магическими», «деревянными», то есть какими угодно.

Геометрические очки. Выбери машинку и представь, что ты надел волшебные круглые (квадратные, треугольные и т.д.) очки и тебе стали видны предметы (или их части) только такой формы. Сколько их на картинке?

Буквенные очки. Выбери, например, автомобиль ЛЯГУАР и представь, что ты надел волшебные «С»-очки и «увидел» эту букву в словах «Стрела», «колеСо» и т.д. Сколько на картинке таких предметов, в названии которых есть буква «С»?

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Если рассмотреть внимательно каждую машинку, то можно сделать настоящее открытие.

Спроси себя, зачем МУРРСЕДЕС «надел сапог»? Для чего ему нужна шляпа? Может быть для того, чтобы, покачивая пером, приветствовать друзей? А зачем МУРРСЕДЕСУ усы? Щекотать Карабаса-Барабаса, расчищать дорогу, сушить одежду, ловить музыкальные радиоволны? Интересно, сколько «карабасовых» сил в моторе сказочного автомобиля? Подумай, зачем Бабе-яге машина? Как назвать такую машину: лапоход, мотобег, куроомобиль, куроступ или еще как-нибудь? Вместо задних колес у ФОЛЬКС-БАБАЯГЕНА настоящие «курьи ножки». Интересно, с какой скоростью она передвигается, если ножки бегут, а колеса едут? Для чего ФОЛЬКС-БАБАЯГЕНУ помело? Может, это устройство для заметания следов, указатель поворотов, пропеллер или что-то другое? А для чего здесь ядовитый мухомор? Придумай название машине Карлсона: вертоомобиль, автолет... Для чего нужен красивый петушок на стрелке? Может, это компас, будильник, флюгер, прибор для измерения упитанности пассажиров или что-то другое? Интересно, а что здесь делает привидение? Придумай названия для машины Царевны-лягушки: автоскок, мотоквак...