МБДОУ детский сад общеразвивающего вида «Родничок» с.Верхопенье Ивнянского района Белгородской области

**«Знакомство и практическая работа педагогов с играми В. В. Воскобовича». Мастер -класс**

Василенко Н.М. воспитатель

**Цель:**знакомство и практическая работа педагогов с играми В. В. Воскобовича.

- Сейчас я предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания. Первые игры Воскобовича появились еще в 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Затем появились и методические сказки.

К достоинствам развивающих игр В.В. Воскобовича можно отнести:

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи 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 Воскобовича.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач:

Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы;

Узнает и запоминает цвет или форму;

Учиться считать, ориентироваться в пространстве;

Тренирует мелкую моторику рук;

совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

**Цели и задачи технологии.**

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Универсальность использования

Универсальность по отношению к образовательным программам позволяет использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования: «Детство», «Радуга», «Развитие» и т.д.

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича».

Китайская мудрость гласит:

«Расскажи – и я забуду,

Покажи – и я запомню,

Дай попробовать – и я пойму»

- Вашему вниманию предлагается элемент мастер-класса, который проведет воспитатель младшей группы Н.М. Василенко, использующая в своей работе с детьми «Квадрат Воскобовича».

(Педагогам раздаются «Квадраты Воскобовича»)

- А сейчас я познакомлю вас еще с одной игрой из технологии «Сказочные лабиринты» - «Геоконт».

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят - это не просто доска, а сказка – «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле «Геоконт» нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальцев рук, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Но знакомство с играми как вы, наверное, уже поняли, начинается с сюжетно-ролевых игр.

- Предлагаю начать знакомство с «Геоконтом» с подвижной развивающей игры «Паутинка».

(Сидя в кругу, выполнение заданий паука Юка.)

3. «Педагогическая вертушка»

Цель: Обобщение полученных знаний, объединение усилий коллектива при создании рекомендаций.

Задание: составление памятки.

- А сейчас, вам необходимо будет собраться с мыслями, вспомнить все, что вы знаете, что узнали нового и использовать эти знания для оставления памятки-рекомендации, которая пригодится вам в дальнейшей   работе с детьми по применению развивающих игр. Перед вами лист ватмана, передавая его по кругу вам необходимо написать свою рекомендацию и передать соседу, который ее дополнит и передать дальше всем участникам.

(Педагоги работают, затем кто-то один зачитывает)

- А я, в свою очередь. Предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать в работе с родителями «Как играть в развивающие игры дома» и для родителей «Советы родителям по выбору игрушек для детей».

4. «Дерево ожидания»

(рефлексия)

Цель: сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе мастер -класса.

Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

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.