**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 5 «Теремок» с. Погореловка Корочанского района Белгородской области»**

**Мастер-класс для педагогов ДО**

**«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста в контексте ФГОС»**



**Подготовила:**

 **воспитатель Белоусова Л.А.**

**2019 год**

**Цель** **мастер - класса**:

Внедрить технологию В. В. **Воскобовича** «Сказочные лабиринты **игры»** в **педагогическую** деятельность воспитателей ДОУ.

**Задачи:**

**-** познакомить воспитателей с **развивающими играми В. В. Воскобовича**, их особенностями, формами и методами работы с играми.

**- развивать** творческий познавательный интерес к играм В. В. **Воскобовича.**

- воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей **педагогической деятельности**.

- Добрый день, уважаемые коллеги. Я сегодня постараюсь рассказать вам об уникальной технологии Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Это игровая технология, т. к. игра – это ведущая деятельность детей, не только в раннем возрасте, но и во всем дошкольном периоде, а так же и младшем школьном возрасте. Другими словами, на базе этих игр можно строить образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста и до младшего школьного возраста (от 3 до 10 лет).

Сразу хочу предупредить, мой опыт работы по данной технологии не большой. Познакомилась я с Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем совсем недавно. Как и многие, я присутствовала на его презентации в городе Белгороде на Форуме «Педагоги России». Затем прослушала трёхдневные курсы, которые также проходили в Белгороде. И уже там я окончательно определилась, что буду использовать в своей работе его технологии.

**Немного истории**

Вячеслав Вадимович **Воскобович -** живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 **развивающих игр и пособий**. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху перестройки. В. В. **Воскобович**, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие **игры**: *«Геоконт»*, *«Игровой квадрат»*, *«Цветовые часы»*.

Чуть позже был создан центр ООО *«***Развивающие игры Воскобовича***»* по разработке, производству, внедрению и распространению методик **развивающих и коррекционных игр**.

РИВ основаны на трех основных принципах:

- Познание

- Интерес

- Творчество

**Цели занятий с игровыми материалами В. В. Воскобовича:**

**- Развитие**у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.

**- Развитие наблюдательности**, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.

- Гармоничное **развитие** у детей эмоционально-образного и логического начал.

- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

**- Развитие мелкой моторики**.

Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне **развиваться** и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

Многие **игры**сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

**Цель технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» -** построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

**Особенности технологии:**

1. Широкий возрастной диапазон участников игр.
2. Многофункциональность развивающих игр.
3. Вариативность.
4. Сказочность.
5. Взаимосвязь развивающих пособий.
6. Поэтапность.
7. Широта использования.
8. Творческий потенциал каждой игры.
9. Комфортность.

10.Технология с «открытым кодом»

Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно 3 блока развивающих игр:

1. *Универсальный блок* – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;
2. *Предметный блок* – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;
3. *Конструктивный блок* – естественно туда входят конструкторы.

**Игры разработаны для детей разного возраста**: ранний возраст, дошкольный возраст, младший школьный возраст и для детей с ОВЗ.

**К универсальному блоку относятся:**

1. Сказочное универсальное средство «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»»,

2. Предметные универсальные средства - комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «Мини Ларчик»,

3. Графическое универсальное средство - Игровой графический тренажер «Игровизор»

**Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»**

Ковролиновая основа, жестко крепится на стене, размер 1\*1,25, есть еще вариант 1,5\*2,5 (если позволяет место). Переносные элементы крепятся на липучках и могут располагаться в произвольном порядке на основе. Он яркий, рассчитан на то, что бы дети увидели, ахнули и захотели что-либо делать. А как мы знаем, ребенок познает окружающий мир и развивается, выполняя какие-либо действия. Но на одно занятие надо планировать то пространство Фиолетового леса, которое необходимо для решения конкретной одной задачи. Дети раннего возраста очень быстро распыляются, и если будет очень много отвлекающих элементов, то результата не будет. В комплект входит методичка по работе с Фиолетовым лесом. В ней есть игровые задания для всех возрастных групп по всем образовательным задачам.

**Задачи, которые мы можем решать:**

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);

- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);

- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.

- Развитию аргументированной и доказательной речи;

**1 Пример:** для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста мы используем 4 цвета: красный, желтый, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.

**«Помоги ежику собрать листочки»**

**Задачи:** - закрепление умения выделять признак - большой и маленький; - развитие умения группировать по размеру.

**Материалы и оборудование:** листочки двух размеров, ежики двух размеров

**Игровая ситуация:** ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

**Задание:** одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

*Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будет подходить, наклоняться и поднимать их.*

**«Подарим гномам листочки»**

**Задачи:**- развитие внимания памяти; - закрепление знания основных цветов; - развитие умения группировать по цвету.

**Оборудование и материалы:**листочки 4 цветов, гномы.

**Игровая ситуация:**веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

**Задание**: помочь гномам собрать листочки своего цвета.

**ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ.**

Например, многие животные леса осенью начинают готовить себе норки-домики на зиму и начинают их утеплять листочками. И наши ежики и мышки тоже решили утеплить свои норки.

**Задачи:** - закрепление умения выделять размер: большой, средний, маленький; - развитие умения группировать по размеру.

**Оборудование и материалы:** желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

**Игровая ситуация:** В фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

**Задание:** Помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

*Всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей. Для кого-то мы начинаем с одного цвета и разных размеров, а кому-то можно подключать и цвет и размер.*

**«Украсим деревья листочками»**

**Задачи:** - закрепление представления об основных цветах; - развитие умения группировать листья на основе цвета.

**Оборудование и материалы:** стволы деревьев и разноцветные листочки.

**Игровая ситуация:** Ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

**Задание:** Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (*одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми*)

**РАЗВИТИЕ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ**

**«Откуда выпал листик?»**

**Задачи:** - развитие внимания, мышления; - развитие координации движений.

**Оборудование и материалы**: ажурное дерево с листочками.

**Игровая ситуация:** Гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал и этак, ничего не получалось. Давайте поможем гному поставить листочки на место.

**Задание:** подобрать листочки в отверстия на кроне дерева.

*Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.*

**ИГРАЕМ В МАТЕМАТИКУ**

**«Разноцветные полянки гномов»**

**Задачи:** - развитие внимания, мышления; - закрепление умения делить предметы на три группы по цвету; - закрепление счета до 5, определение больше - меньше.

**Оборудование и материалы:** радужные гномы, наборы листьев трех цветов

**Игровая ситуация:** Гномы решили сделать разноцветные полянки, Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зеленую, Селе – синюю. А чтобы их полянки не были скучными, гномы решили их украсить листочками.

**Задание:** помочь гномам украсить полянки листочками любимых цветов. Сосчитать листочки на каждой полянке. Сравнить у кого листочков больше – меньше.

**«Коврограф Ларчик»**

Ковролиновая основа, жестко крепится на стене, размер 1,25\*1,25 м, размер клетки 10\*10 см, разработан для детей от 3 до 10 лет.

Это, по сути, альтернатива фланелеграфа. У фланелеграфа есть такой минус - с него падают прикрепленные предметы. У коврографа предусмотрены всевозможные зажимы, карманы, липучки и прочее, для того чтобы все держалось намертво.

**Комплект «МиниЛарчик**» размером как четверть коврографа, содержит практически такую же комплектацию, удобно использовать в домашних условиях, в индивидуальных занятиях на столе, особенно в занятиях с детьми с ОВЗ.

**Коврограф Ларчик содержит:**

- сенсорно-конструктивные элементы (веревочки, кружочки, разноцветные квадраты и круговерт)

- образные элементы (слоники Лип-лип и Ляп-ляп, образы букв, образы цифр, пространственные карточки Лев-Павлин-Пони-Лань, 7 цветных гномиков)

- знаковые элементы (буквы, цифры, знаки и карточки отрицания на прозрачной основе)

- вспомогательные элементы (зажимы, кармашки 10, касса)

**Конструирование различных игр и заданий:**

1. **«Разноцветные кружочки»:**

– цепочки (бусы)

- расположение на плоскости

**2. «Разноцветные веревочки»:**

- лабиринты

- графические диктанты

**1 Пример:** Пчелка Жужжа собирает нектар (проложить разноцветные дорожки от пчелки к цветам – белую, голубую, серую)

Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по белой дорожке, к какому цветку прилетит?

- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?

Усложнения: добавить количество цветков, сделать цветки с одинаковыми серединками но разными лепестками или цветки одинаковой расцветки, но с разным количеством лепестков

**2 Пример: Чередование (бусы)**

Чередование 2-3 цветов.

Усложнение: добавить размер, кривая ниточка, замкнутая.

Сделай по образцу. Усложнение: измени направление.

Сделай по описанию: - первая - красная, вторая - зеленая и т.д. (числовой отрезок); красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа.

Цвет могут задавать разноцветные гномы: Сделай для Желе такие же бусы, как у Кохле, но только желтые.

**3 Пример:** Слоник Ляп-ляп ищет клад (можно учить ребенка ориентироваться на плоскости)

- найди все бусины слева от Слоника,

- у кого нужно попросить белую бусину?

- объясни Слонику, как пройти к желтой бусине

- проложи веревочку – дорожку между бусинами и собери их в следующем порядке: красная, синяя, желтая, белая (получилась незамкнутая ломаная)

- разложи бусины по описанию:

- зеленую подари льву,

- от колодца пройди направо 2 клетки и 2 вниз, положи маленькую красную бусинку. Для кого она?

**Эталонные конструкторы «Черепашки. Пирамидка»**

7 цветов, три размера (большая черепашка – папа, средняя черепашка – мама, и маленький малыш)

Используется нанизывание, соотношение по величине, можно строить и на столе и на игровом поле (правильно объяснять ребенку, где голова, где ноги).

Вариативность: нанизывание по цвету, по величине, плоскостное и объемное конструирование, конструирование по схемам, свободное конструирование.

Схемы так же есть в комплекте. Так же мы их отрисовываем. Вариантов много.

**«Чудо Крестики 1»**

Основные цвета, вкладыши, количество и состав числа. Можно выкладывать вертикальную башню, горизонтально – поезд, лесенка, конструирование по схемам (схемы прилагаются)

**«Чудо соты»** - продолжение Чудо – крестиков (добавляется новый цвет, разнообразится конструирование)

**Игровой квадрат или всем известный квадрат Воскобовича.**

В раннем возрасте учим детей складыванию (на себя, от себя, через уголок, вдоль). Получается шоколадка в зеленом (красном) фантике для гномов, печенье (маленький квадрат). Кормим гномов (ням-ням-ням). Сложив по диагонали получаем горочку, по ней могут кататься пальчики по очереди или различные персонажи. При этом активизируем речь. Делаем конфеты, домики, конвертики.

**Волшебная восьмерка**

Вариативность:

- работа на игровом поле или на столе;

- вытаскивание палочек, подсовывание под резиночку;

- одноцветное и разноцветное выкладывание палочек (поворот);

- работа одной и двумя руками;

- работа со словесной инструкцией: покажи, положи, найди…;

- моделирование из палочек на столе (заборчик, домик, цветочек)

**Шнур – малыш**

На конце шнурочка завязываем узелок. Начинаем с обучения нырять и выныривать. Затем мы учим их огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. А как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все то же самое другой рукой. У детей до 3-4 лет основная рука не стоит, поэтому развивая обе руки, мы развиваем оба полушария. Усложняя задачу, можно предлагать схемы, словесные указания.

**Чтение через игру**

Мы готовим артикуляционный аппарат у детей. Используем карточки Арлекин, Ирлекин, Урлекин, Орлекин, Ерлекин. Мы не учим их читать, мы развиваем артикуляционный аппарат. Мы показываем наших любимых шутов и пропеваем их любимую песенку (Оооо). Следим за тем, чтобы дети правильно ставили губы, язык. Затем переходим к слоговому пению.

Для этого можно использовать «Складушки» - это альбом с картинками и песенками и диск. Песенки можно использовать как фон для игры.

Конструкторы могут сочетаться между собой.

**«Игровизор» игровой графический тренажер**

«Игровизор» - представляет собой альбом из двух листов. Лист-основа выполнен из картона, второй лист – пленка, на которой можно рисовать маркером из этого комплекта. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой. Возможность многократного использования этого пособия делает его еще более привлекательным. Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраску) и вот уже задание для малыша готово.

И в заключение, уважаемые педагоги несколько небольших рекомендаций:

В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать сюжет, чаще расспрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения. Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку. Игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите. Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.

**Развивающие игры Воскобовича** можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

**-** А теперь немного поговорим о том, насколько Вам понятна методика В.В. Воскобовича. Но не просто поговорим, а соберём волшебный Чудо-Цветик. На каждом лепестке вопрос по сегодняшней теме.

1. С чего началась история возникновения игр Воскобовича?

# 2. Какая на Ваш взгляд роль отведена сказке в развивающих пособиях Воскобовича?

# 3. Каков возрастной диапазон участников игр данной технологии?

# 4. Какие из принципов методики Воскобовича Вы применили бы в своей педагогической деятельности?

# 5. Какие на Ваш взгляд плюсы и минусы методики В.В. Воскобовича?

- Большое спасибо за работу, а теперь я прошу всех выйти в центр зала и представить, что Вы бабочки.

**«Цветы и бабочки».**

На поляне (на полу) растет 3 цветка:

Красная роза - (узнал много нового, интересного);

Голубой василек (было интересно, но кое-что ещё не понятно);

Ромашка (многое осталось не понятным, было не интересно).
Педагоги превращаются в порхающих бабочек и занимают места в том цветке, который считают своим.

Литература:

1. Вкладыши к играм.

2. **Развивающие игры Воскобовича.**2015г. издательство ТЦ СФЕРА. Под редакцией В. В.**Воскобовича**, Л. С. Вакуленко.

3. Материал с авторского курса **«**Сказочные лабиринты **игры**» на котором я присутствовала.

Спасибо за внимание!