

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
Кочковский детский сад «Солнышко» Кочковского района
Новосибирской области

Утверждаю
заведующая ДОУ

С.В.С.



Конспект семинара-практикума для педагогов ДОУ на тему
«Развивающие игры Воскобовича
в работе с детьми дошкольного возраста»

Выпущено
Видео

Форма организации деятельности: семинар-практикум

Материал и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик»

Цель: повышение педагогической компетентности педагогов через знакомство с развивающими играми Воскобовича.

Задачи:

- расширять знания педагогов по использованию технологии игр Воскобовича;
- включение педагогов ДООУ в инновационный процесс дошкольного учреждения в различных видах образовательной деятельности.

Ход деятельности:

- Добрый день, уважаемые коллеги.

- Мы рады приветствовать на нашем семинаре-практикуме, который посвящен технологии игр Воскобовича.

Теоретическая часть.

- Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел прямого отношения к педагогике и психологии. Толчком для создания известной развивающей методики послужили его собственные дети. В начале 90 годов было очень проблематично приобрести детские игры, для развития логики, памяти, мышления. Вячеслав Вадимович самостоятельно разработал серию развивающихся игр и успешно апробировал ее. К первым играм креативного направления можно отнести *«Игровой квадрат»*, *«Геокопт»* и *«Цветочные часы»*.

- Данные игры не работают по принципу - один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. В дальнейшем была составлена целая методика Воскобовича, направленная на всестороннее развитие ребенка. Дети в процессе игры погружаются в мир сказки и приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику.

- Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающихся сказок.

- Методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители малышей. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей:

1. Широкий возрастной диапазон участников игр.

с одной и той же игрой могут заниматься дети и 3, и 7 лет, и школьники, т.к. к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

2. 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; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

3. 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.

4. 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»

Задачи технологии

Технология решает следующие задачи:

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 (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

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

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

6. Построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально - творческому развитию детей в игре.

По решаемым образовательным задачам все игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:

- игры, направленные на логико-математическое развитие.

Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

- игры с буквами, звуками, слогами и словами.

В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

- универсальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игр и дидактическими пособиями. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.

Этапы освоения игр детьми и роль взрослого на каждом из них.

Первый этап.

На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребенка, играет и занимается вместе с ними.

Второй этап.

На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности - как самостоятельной, так и совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д. Общение в играх со сверстниками способствует социально-личностному развитию дошкольника.

Третий этап.

На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения предложенных задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы. Взрослым создается творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей.

Если игра нравится ребенку и служит материалом для проявления творчества, то малыш может с ней заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой лучше постепенно, учитывая особенности восприятия материала детьми, уровень их развития, интерес и потребности.

Какие развивающие элементы включает в себя коврограф «Ларчик»:

Главные персонажи этой игры, живущие на Коврографе – Слон Лип-Лип и Слоник Ляп-Ляп. Слон Лип-Лип – это хранитель Коврографа. Почему Слон? Слон – это крупное животное. А Коврограф Ларчик – весьма внушительное пособие. Кому как не слону его нести. К Коврографу Ларчик все липнет, а прикреплять – это страстное увлечение Слона, поэтому его так и называли - Лип-Лип. У Слоника Ляп-Ляп такая же страсть, но он маленький, и, как у всех малышей, у него не всегда получается идеально прикреплять элементы на «Мини Ларчик», бывают ляпы, поэтому и зовут его Ляп-Ляп. Так же у этих героев есть много друзей, с которыми слоники любят играть. Например, пчела Жужа, гусеница Фифа, 7 гномов (*Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи*).

К «Коврографу Ларчику» есть дополнительные комплекты для разных заданий и игр: комплект «*Разноцветные веревочки*», которыми можно обводить или соединять картинки, рисовать, измерять величину предметов и мн. др. «*Разноцветные кружки*» разных размеров, с помощью которых можно конструировать с детьми различные проблемные ситуации, проводить графические

диктанты. **Комплект «Круговерт и стрелочка».** Круговерт помогает построить окружности 3-х размеров с помощью веревочек, а «стрелочка» указывает направление движения. Пособие «Разноцветные квадраты». Набор карточек «Забавные буквы». Набор карточек «Забавные цифры», «Разноцветные гномы». Пространственные карточки :ЛЕВ , ПАВЛИН ,ПОНИ , ЛАНЬ.

Все манипуляции с карточками 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. Расставляем точки «Разноцветные кружки»

2. **Физминутка. Упражнение «Next»**

Участники встают в круг. Первый участник кидает мяч любому другому и называет число от 1 до 20. Тот, кто поймал мяч, должен тут же назвать число на 1 больше. Затем он кидает мяч и произносит свое число от 1 до 20. Суть в том, что участнику запрещено в качестве «своего числа» выбирать то, которое на 1 больше того, которое он назвал, поймав мяч. Пример «5 – кидает мяч. 6 – ловит мяч второй. 11 – кидает мяч третьему. Третий ловит и называет 12».

Сначала участникам тяжело на автомате не называть число на 1 больше предыдущего. Упражнение позволяет формировать навыки сохранения сосредоточенности при интенсивной деятельности

3. **Практическая часть.**

Соберем бусы для гусеницы Фифы.(до четырех лет)

Задачи:

- формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету (зеленый и красный) и размеру (большой и маленький)
- формировать умения видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Материалы и оборудование: Коврограф «Ларчик», персонаж гусеница Фифа, «Разноцветные верёвочки», «Разноцветные кружочки»

У гусеницы **Фифы** случилось несчастье, сегодня она купила очень красивые бусы из двух ниток, на которой нанизаны разноцветные бусины. Фифа крутилась возле зеркала, мерила бусы, любовалась своим отражением и одна нитка бус порвалась. Это очень опечалило Фифу, как же ей теперь быть?

-Ребята, давайте поможем Фифе и соберём вторую нитку бус.

(Дети собирают по образцу вторую нитку бус, подбирая цвет бусин и размер, считают сколько всего бусин, проговаривают очередность размер и цвет)

"Шкаф посуды»

Цель: развитие логического мышления; подбирать предметы по форме и цвету; закреплять знания геометрических фигур

Материал: Коврограф «Ларчик», игровой комплект «Разноцветные верёвочки», карточки гномов Кохле, Зеле, Селе, геометрические фигуры из фетра круг, прямоугольник, треугольник, квадрат трёх цветов, персонаж Лопушок.

Сегодня у Лопушка генеральная уборка, он открыл посудный шкаф и решил расставить посуду по полочкам-по цвету и форме.

(На Коврографе из «Разноцветных нитей» 3x4 клеточки составлен шкаф, слева за шкафом карточки радужных гномов Кохле, Зеле, Селе, сверху контуры геометрических фигур – круг, треугольник, квадрат, прямоугольник. Вокруг шкафа прикреплены геометрические фигуры из фетра в трёх цветах- это посуда, которую необходимо расставить в шкаф)

Сказка о квадрате и прямоугольнике.

Но однажды случилось вот что. Одна слоник Лип-Лип гулял в лесу и заблудился. Она не знал, в какую сторону идти, где его дом. И вдруг он встретил **Квадрат и Прямоугольник**. Поскольку у **Квадрата** был очень важный вид, Лип-Лип обратилась к нему: «*Можно я заберусь на вас и посмотрю, где мой дом?*» Он забрался сначала на одну его сторону, но не чего не увидел из - за деревьев, потом попросила **Квадрата перевернуться**, но и на этот раз ничего не увидел.

–Ребята, как вы думаете, почему? (поскольку все стороны **квадрата равны**) «*Может быть я смогу помочь тебе?*» - спросил скромный **Прямоугольник**. Он встал во весь рост, Слоник забралась на него и оказался выше деревьев. Она увидела свой дом и узнала куда идти.

«*Давай, мы тебя проводим*», - предложил **Квадрат**. Вдруг на их пути оказалась речка. «Господин **Квадрат**, помогите мне через речку перебраться!» - попросил Лип-лип. **Квадрат** подошел к речке и хотел дотянуться до другого берега, но. Плюх и упал в воду. Добрый **Прямоугольник** помог своему товарищу вылезти из воды. - *Ребята, как вы думаете, сможет прямоугольник помочь Слоннику?* А затем он лег на бок и стал мостом. Лип-Лип перебежал по **Прямоугольнику**.

На цветочной полянке они повстречали слоника Ляп-Ляпа. Его бабушка отправила за грибами, но так залюбовался природой, что потерял корзину с грибами.

(помогаем найти, шагая нужное количество шагов и поворачивая налево и направо) Нашли. После они все вместе проводили слоников домой. «Спасибо, - сказал Слоник Лип-Лип геометрическим фигурам, - вы не оставили меня в лесу и помогли найти дорогу домой»

Материал: Игра В.В. Воскобовича «Забавные буквы», кружки КРАСНОГО цвета- «Звуковички».(5 – 6)

Ход занятия

Организационный момент. Дети стоят в кругу.

-Мы с вами уже говорили о том, что люди умеют произносить разные звуки. Пока мы учились петь и различать только два из них. Кто помнит эти звуки? - А! У! - У какого акробата из «Буквоцирка» любимая песенка «А-а»? «У-у»? - Давайте споем эти звуки.– А-а-а-а! У-у-у-у!-А теперь мальчики будут пароходы. Погудели,

как пароходы. (у-у-у-у!) – Садитесь на стульчики. А девочки споют колыбельную. (А-А-А-А!)- Уснули куклы. А мы пойдём стульчики.

- Вот как вы красиво спели! Молодцы! Вам было легко петь эти звуки?

- Да!

- Те звуки, которые можно петь, потому что во рту ничего не мешает их петь, нет преграды, люди называют ГЛАСНЫМИ и обозначают их красным цветом. У меня есть один красный кружок, «Звуковичек», чтобы обозначить звук «А», и ещё один красный кружок, «Звуковичек», чтобы обозначить звук «У». А теперь я спою два звука, а должны отгадать, какой звук я пела первым, а какой вторым – АУ! – Какой звук был первым? - А! - Правильно. А вторым? - У! - Верно! Давайте обозначим звуки, которые я спела красными кружками. Один кружок положим для звука «А»(Прикрепляет на доску). И ещё один- для звука «У». Я спела два звука и мы обозначили их двумя красными кружками. Вот так:

- В Фиолетовом лесу стоят два домика синий и красный. Как вы думаете в каком домике живут красные Звуковички? - В красном! Воспитатель помещает красные Звуковички в красный домик.

Окончание занятия. Оценка работы детей. Воспитатель предлагает вспомнить и рассказать, что делали на занятии.

ЦИФРОЦИРК

Игра «Парад – алле»

Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
 - развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи
- Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

Игра «Чехарда»

Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа
- На арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят — цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий?
Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.
Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

Игра «Загадки Магнолика»

Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
 - развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи
- На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т.д.
Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т.д.

Рефлексия.

Упражнение «Яблоня»

На изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов. Красное – семинар интересный, мне понравилось. Зеленое – семинар понравился, но мне было скучно.