

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД №24

Семинар - практикум
«Развивающие игры Воскобовича
в образовательном процессе дошкольного
учреждения»
(для воспитателей)

Подготовила воспитатель
Кулиненко О.В.

2020г.

Актуальность

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте. Развивающее значение игры многообразно. В игре ребенок не только познает мир, но и развивается его мышление, чувство, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания. Дидактические игры помогают усвоению, закреплению знаний, овладению способов познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Практическое взаимодействие с предметами играет ведущую роль в интеллектуальной жизни дошкольника. Предметно – развивающее пространство – важный компонент в развитии ребенка. Любая предметно – пространственная среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы.

Именно по этой причине мною была выбрана для совместного изучения с коллегами технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Методическая разработка семинара-практикума, кажется мне достаточно актуальной и полезной для всех воспитателей ДОО.

Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста является игровая технология, созданная В.В. Воскобовичем. Игры Вячеслава Владимировича Воскобовича – это уникальный материал для всестороннего развития ребенка, в большей степени – интеллектуального. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность в ДОУ от авторитарной обучающей к игровой, развивающей деятельности, организованной взрослыми и детьми самостоятельно.

Развивающие игры Воскобовича - включают в себя 5 блоков:

1. Сенсорное развитие (цвет, форма, величина)
2. Интеллектуальное развитие (на основе наглядно – действенного мышления)
3. Творческое (воображение, творчество)
4. Математическое развитие (количество, счет, пространственные отношения, форма, размер)
5. Обучение чтению, развитие речи

Игровые средства технологии:

1. Образные средства (сказочные герои, сказочные сюжеты)
2. Фронтальные средства (коврограф)
3. Универсальный материал (приложения к коврографу можно использовать и на ковролине и на магнитной доске)
4. Творческие средства (альбомы)
5. Графические средства (игровизор, геовизор, трафареты)

Виды игр Воскобовича:

Творческое конструирование - Логоформочки, Прозрачный квадрат, Геоконт Великан,

Играем в математику - Волшебная восьмерка, Кораблик «Брызг-Брызг»
Логика и воображение – Игровизор, Квадрат Воскобовича, Коврограф «Ларчик»

Чтение через игру – Конструктор букв, Забавные буквы

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 Нетающими 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-головоломки», 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.

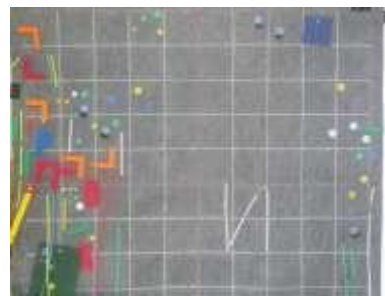
Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Подробнее рассмотрим несколько игр, которые мы внедряем в образовательный процесс детского сада.

1. **Коврограф** - полотно из ковролина (1х1 м), разлинованное на клетки.

Приложение к коврографу:

- «Забавные цифры» - картонные карточки с изображениями цифр от 0 до 9 в виде животных.
- «Забавные буквы» - картонные карточки с изображениями 10 гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов.
- «Буквы, цифры, знаки»(на прозрачной основе) - 90 карточек из прозрачной пленки с изображениями гласных букв (красного цвета), согласных букв (синего и зеленого цвета), мягкого знака (зеленого цвета), твердого знака (синего цвета), цифр и арифметических знаков (желтого цвета).
- «Кармашки» - набор из 10 кармашков (75х75 мм, ковролин, ПВХ) для закрепления картинок и карточек на коврографе.
- «Цветные квадраты» - 10 квадратов из цветного ковролина (7 цветов радуги, белый, серый, черный) размером 75х75 мм.
- «Разноцветные веревочки» - 5 прилипающих к коврографу веревочек разного цвета длиной по 1 м каждая и др.



Описание

Коврик прикрепляется к стене, пособия располагаются на нем и далее организовываются игры по методическому пособию или придумываются самостоятельно.

Что развивает

Математические способности, речь, экологический опыт и знакомит с предметным миром и многое другое.

Наши рекомендации

Отлично подходит для проведения групповых занятий

Упражнения для детей младшего и среднего дошкольного возраста при ознакомлении с коврографом.

1. Конструктивный элемент: цветные веревочки (5 цветов по 1 метру) – делаем из веревочек геометрические фигуры, дорожки и т.д.

«Лопушок пошел по дорожке направо, Медвежонок налево» - ориентировка в пространстве.

(*усложнение ср.гр*) Мерные веревочки – 1 клеточка. Строим квадрат из веревочек сначала по 1 клетке, затем по 2 и т.д –состав числа.

2. Создание проблемных ситуаций с использованием веревочек и героев.

«Праздник воздушных шариков» - развитие сенсорных представлений (цвет, размер), элементарных математических представлений.

Лопушок – зеленая веревочка,
Медвежонок – желтая веревочка,
Галчонок – белая веревочка,
Пчелка – красная веревочка.

Задание 1: (усложнение ср.гр)

Вверху веревочек ставим шарики двум героям, одному не хватает. Сколько героев? (*четыре*). Сколько шариков? (*три*). Что делать? (*добавить один шарик*).

Задание 2: Опустить шарики: желтый на 2 клетки, красный поднять на 1 клетку. (усложнение ср.гр)

3. «Цветные квадраты» - развитие сенсорных представлений(цвет), элементарных математических представлений.

Выкладывание слева направо оранжевый квадрат, красный и т.д.

Графический диктант с цветными квадратами (*усложнение ср.гр*)

4. «Лопушок» - На полянку пришел Лопушок. Принес с собой для игры треугольник, круг и квадрат. Разложил.. и Если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным.

Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник, круг. Фигуры располагаются в ряд. С помощью «Разноцветных веревочек» дети под квадратом делают аппликацию квадрата, под кругом – круга, под треугольником – треугольника.

(усложнение ср.гр) Дети в окружающей обстановке находят и называют предметы квадратной, круглой, треугольной формы.

5. «Праздник воздушных шариков»

«Праздник воздушных шариков» - развитие сенсорных представлений (цвет, размер), элементарных математических представлений.

Лопушок – зеленая веревочка,
Медвежонок – желтая веревочка,
Галчонок – белая веревочка,
Пчелка – красная веревочка.

Задание 1: (усложнение ср.гр)

Вверху веревочек ставим шарики двум героям, одному не хватает. Сколько героев? (*четыре*). Сколько шариков? (*три*). Что делать? (*добавить один шарик*).

Задание 2: Опустить шарики: желтый на 2 клетки, красный поднять на 1 клетку. (усложнение ср.гр)



6. «Бабочка»

Цель: Формировать умения ориентироваться в пространстве.

Воспитатель: Ребята давайте мы с вами вспомним нашу бабочку, которая прилетает на волшебную полянку.



Давайте представим, что бабочка села на синий квадратик, а потом она полетела вверх на один квадратик, какого цвета стала бабочка (красная).....

Теперь наша белая бабочка полетела вправо, где у нас правая ручка, и какого цвета стала бабочка(оранжевая)....

А потом она полетела влево ...(белая)

Хорошо.

7. «Лев, лань, павлин и пони»

Цель: формирование умения ориентироваться в пространстве.

Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, луна, павлин и пень. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, лань – в левом нижнем, павлина – в правом верхнем, пони – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснять Фифе правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку...



На коврографе располагаются картинки с изображением льва, луны, павлина, пня. Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, на Пне, рядом с Павлином и т. д.).

8. «Лопушок»

Цель: формирование представлений о форме предметов.

На Полянку пришёл Лопушок. Принёс с собой для игры треугольник, круг и квадрат. Разложил и... Если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным.



Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник и круг. Фигуры располагаются в ряд – это волшебная дорожка. С помощью «Разноцветных верёвочек» дети под квадратом делают аппликацию квадрата, под кругом – круга, под треугольником – треугольника (это Лопушок меняет форму). Находят в окружающей обстановке и называют предметы квадратной, круглой и треугольной форм.

9. «Геоград»

Цель: формирование представлений о форме предметов.

На поляне появился город Геоград. Жители этого города – различные геометрические фигуры: Квадраты, Треугольники и Круги. Квадраты живут в квадратных домиках. А какие домики у Треугольников и Кругов?



На коврографе прикрепляют геометрические фигуры и три домика: квадратный, треугольный и круглый. Дети распределяют геометрические фигуры по своим домикам

10. «Волшебные круги».

Цель: формирование представлений у детей о цвете, форме и размере предметов.

Однажды на Полянке появились три волшебных круга. Лопушок обрадовался и начал сортировать свои игрушки. Оказалось, что в один круг укладывались игрушки только зелёного цвета, в другой – красного, в третий – жёлтого.



На коврографе верёвочками обозначаются три круга, вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.

усложнение

В один круг укладывались игрушки только синего цвета, в другой – круглые, в третий – большие.

10. «Лопушок наводит порядок»

Цель: Формирование умения классифицировать предметы по назначению.

-Лопушок потерял любимую игрушку. Пока искал её, устроил беспорядок. Всё перемешалось: и игрушки, и продукты, и обувь, и одежда, и посуда, и инструменты.



Игрушка нашлась. Но что делать с беспорядком?



На коврографе прикрепляются картинки с изображением различных предметов. Дети помогают Лопушку – группируют предметы по классам и называют существенные признаки, по которым они объединяются (как мы определяем, что это игрушки, посуда, мебель и т. д.).

11. «Цифроцирк»

· **Цель:** знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! 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

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!

12. «Найди героев Цифроцирка».



Все герои собрались на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.

13. «На что похож каждый герой?»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

-Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т. д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

14. «Парад – алле».

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т. д. в пределах 5.



2. Игровизор.

Состав

- Блокнот (210x297 мм) из двух листов. Один лист – светлый картон с названием и изображением персонажа и сетки (цветная печать), второй лист – прозрачная пленка ПВХ. Листы сброшюрованы.
- Маркер для белой доски.



«Катя, Рыжик и Рыбка» - тетрадь (297x210 мм) с заданиями, направленными на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями.

- «Лабиринты букв. 1: гласные» - тетрадь (297x210 м) с заданиями, направленными на формирование моторного образа буквы, знакомство с гласными буквами, соотнесение их со звуками, тренировку навыков чтения.
- «Лабиринты букв. 2,3: согласные» - тетрадь (297x210 м) с заданиями, направленными на формирование моторного образа буквы, знакомство с согласными буквами, соотнесение их со звуками, тренировку навыков чтения.
- «Лабиринты цифр. Выпуск 1: от 0 до 5» - тетрадь (297x210 мм) с заданиями, направленными на формирование моторного образа цифры, соотнесение количества и цифры, умений считать.
- «Предметный мир вокруг нас» - тетрадь (297x210 мм) с заданиями, направленными на умения ориентироваться в многообразии предметного мира, знакомство с некоторыми видами деятельности человека.

Что развивает

- математическое, речевое развитие, экологическое образование, знакомство с предметным миром и многое другое.
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- сообразительность, воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

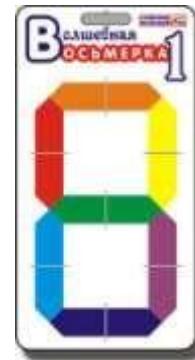
Описание

Листы с заданиями подкладываются под лист из пленки, ребенок маркером пишет ответы, след маркера легко удаляется бумажной салфеткой.

2. Волшебная

Состав

- Игровое поле для конструирования одной цифры (95x180 мм, фанера, пленка, шелкография). На поле закреплена круглая резинка, нанесен рисунок восьмерки и на нем написаны слова считалки «Кохле-Охле...».
- 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка). С одной стороны они окрашены в цвета радуги, с другой – в любой другой цвет.
- Инструкция, включающая схемы сложения цифр от 0 до 9.



Что развивает

- освоение количественного счета, моторного образа цифр, пространственных отношений;
- умение сравнивать, анализировать, синтезировать, проводить тактильный и оптический анализ цифр;
- внимание, память;
- координацию «глаз-рука»;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок составляет цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку.

В старшем возрасте мысленно моделирует цифры при помощи слов считалки «Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи».

**Непосредственно образовательная деятельность
ОО «Познавательное развитие»**

**В ГОСТЯХ У ГНОМОВ В ФИОЛЕТОВОМ ЛЕСУ
(с использованием технологии В.В. Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»)**

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ:

Продолжать знакомить с последовательностями дней недели, упражнять в умении располагать предметы в заданной последовательности с опорой на цветовую схему, закрепить умение ориентироваться на листе по словесным указаниям.

РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ:

Упражнять в умении правильно согласовывать в предложении прилагательные и существительные; закрепить название основных цветов.

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ:

Воспитывать культуру общения в коллективе сверстников

Педагог:

Здравствуйте гости, здравствуйте дети

Самые лучшие дети на свете.

Сказки вы любите? (да)

Я приглашаю в сказочный лес вас, дорогу я знаю!

Звучит звонок телефонный – на экране видеосвязь обращения гнома.

Здравствуйте ребята, меня зовут гном Кохле В нашем волшебном лесу случилась неприятность. Мои друзья гномы ушли в лес и заблудились. Помогите пожалуйста нам встретится.

А не могу уйти из леса, ведь сегодня понедельник, а я хранитель леса по понедельникам. Я 1-й и понедельник первый день.

Найти моих братьев вам помогут волшебные цветы, семена которых вам необходимо собрать. Они рассыпаны в ваших коробочках. Волшебная лопатка поможет вам найти нужные семена. Найдите столько семян, сколько точек на числовой карте. Найденное семечко берем осторожно пинцетом и перекладываем в тарелочку. Посмотрите как собираю семена я. семена мы посадим на волшебном поле. (посадили)

Дети поворачиваются спиной к волшебному полю после того как «посадят» семена.

Детки семена сажают (*дети сели на корточки*)

И цветочки подрастают (*дети медленно поднимаются*).

Вы цветы скорей растите (*машут руками над головой*)

Нас вы к гномам приведите.

Поворачиваются.

Ой, смотрите какие странные цветы. Это вы такой ветерок создали, когда ручками махали, что все лепестки разлетелись. Остались только серединки цветка – тычинки. (сл. работа) А они одинаковые? Выберите себе понравившийся цветок. Цветы волшебные, и лепестки вновь прирастут к тычинке, если вы их соберете. Лепестки такие же по форме и цвету как серединка.

Вы ребята не скучайте
Лепестки вы собирайте.

Дети выполняют задание, педагог задает вопросы по форме и цвету, хвалит ребят

Пусть цветочки подрастут
братьев-гномов всех найдут.
Пока цветочки подрастают
Ребята с **Кохле** поиграют.

Видеоигра.

Колпачки я расставляю и игрушки накрываю

Под красным - кубик

Под синим - петушок

Под желтым - котик

Под зеленым - гриб

Колпачки теперь кручу

Вас запутать я хочу.

1.2. не зевай

Что под красным называй.

(ответ и ребята поднимают карточку с изображением нужной картинки)

Колпачки теперь кручу

Вас запутать я я хочу.

1.2. не зевай

Что под синим называй.

(ответ и ребята поднимают карточку с изображением нужной картинки)

Колпачки теперь кручу

Вас запутать я хочу.

1.2. не зевай

Что под желтым называй.

(ответ и ребята поднимают карточку с изображением нужной картинки)

А теперь гномы предлагают вам выложить из палочек картинку любого предмета, который вы видели под колпачком.

Игра «Картинка из палочек»

Здорово мы поиграли и несколько не устали.

Фиолетовый наш лес полон сказочных чудес

Мы конено наигрались, но чуть, чуть проголодались.

Вы конфетки соберите и себя вы угостите.

Собирать конфетки будете по схеме, внимательно все рассмотрите, и конфетку соберите (из волшебного квадрата) (УГОЛОЧКИ ЗАГИБАЕМ И КОНФЕТКУ ПОЛУЧАЕМ)

Посмотрите, как подросли наши цветы, подойдите к своим цветочкам и что это за медальончики на них? Возьмите медальончики и рассмотрите. Что вы видите? (разноцветные полоски)

- сколько полосок?

- какого они цвета?

Это схема волшебный дорожек, которые обязательно приведут нас к потерявшимся гномам.

Постройте дорожку, разложив цветные дощечки в той же последовательности как и на схеме.

- сколько дощечек тебе понадобилось? Какого цвета первая дощечка? (последняя?)

Здравствуй гномы?

Вы все здоровы?

Мы проводим вас до дому.

Нам дорога то знакома.

Карандашик вы берите, дорожку вы изобразите (на игровизорах рисуем дорожку, по словесному указанию ориентируясь на листе бумаги:

От елочки пойдём направо к речке,
Теперь немного вниз пойдём до пня
Налево повернём, нас зайка встретит
Теперь на вверх, там встретятся друзья.

Гномы благодарят вас за помощь.

Вспомни какого гнома ты провожал до леса и найди себе подарок от этого гнома (соедини гнома и подарок и подарок оставь себе).

Смотрите какие дорожки вам оставили ребята.

(посоветовать) Гуляйте в лесу всегда только по дорожкам. Тогда вы не заблудитесь больше. Ребята прощаются с гномами и уходят.