**Муниципальный конкурс профессионального мастерства**

**«Воспитатель года – 2021»**

**Мастер – класс для педагогов**

**«Развивающие игры Воскобовича»**

Ушакова Елена Анатольевна,

воспитатель МАДОУ АР детский сад «Сибирячок», корпус № 2

с. Абатское, 2021

**Цель**: Повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми в разных формах.

**Задачи:**

1.Познакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.

2. Развивать творческий познавательный интерес к играм В.В. Воскобовича.

3. Воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

**Материалы:**

- коврограф «Ларчик»;

- схемы,

- разноцветные верёвочки (5 верёвочек длиной по 1м.);

- разноцветные липучки (25 кружков из цветной контактной ленты, 5 кружков с держателями, 5 зажимов для фиксации картинок, карточек на коврографе);

- игра Двухцветный квадрат Воскобовича,

- забавные цифры (10 карточек из картона с цифрами);

- игра «Математические корзинки»,

- «Игровизор»,

- маркеры,

- игра «Чудо – Крестик 2».

Добрый день, уважаемые коллеги!

 Хочу сообщить вам, что сегодня к нам в детский сад пришло письмо. А письма обычно отправляют в конверте. Предлагаю вам посмотреть на схему у меня на доске или на столе и составить конверт из двухцветного квадрата Воскобовича.

А пока вы складываете, я напомню, что ведущим видом деятельности у детей дошкольного возраста является игра. Построить педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, обучался и развивался одновременно – задача достаточно сложная. На сегодняшний день существует множество развивающих игр и среди этого многообразия я открыла для себя развивающие игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Тема моего мастер-класса «Развивающие игры Воскобовича». Методика развивающих игр Воскобовича основана на трёх основных принципах: познание, интерес и творчество.

Я заметила, коллеги, что вы с интересом складывали конверт. С помощью двухцветного квадрата Воскобовича можно знакомить детей и закреплять знания о геометрических фигурах, понятиях стороны и углы, учить ориентироваться в пространстве. Как мы получили конверт? Левый, нижний и правый угол загнули к середине. Получился конверт, сколько квадратов вы видите перед собой? 6. Какие ещё фигуры можно сложить из квадрата?

Следует отметить, что одна игра Воскобовича органично вплетается в другую. Например, из получившегося конверта мы достаём приглашение на праздник в волшебном лесу. Дорогу туда знают зверятами-цифрята, выступающие в цифроцирке. Всего их десять. А помогать нам сегодня будут:

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Игры с этим пособием знакомят детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Способствуют освоению счета в пределах десяти.

Назовите любимую цифру Ёжика? Какая по счету Крыска-силачка?

Цифрята, отправляясь в лес, всегда берут с собой волшебные корзинки. Коллеги, помогите забавным зверям найти их корзинки. Я приглашаю вас к коврографу.

Какую корзинку возьмёт Ёжик? Почему! Где корзинка Зайки? Какую корзинку возьмёт Мышка, а какую Крыска?

Математические корзинки учат соотносить количество предметов с цифрой, помогают осваивать состав числа, учит считать, складывать и вычитать, сравнивать.

Сколько грибов Ёжик может положить в свою корзинку? Зайка нашла один белый и один красный гриб. Сколько всего грибов она нашла? Кто собрал больше грибов, а кто меньше?

Цифрята собрались и мы готовы отправится в волшебный лес. А находится он на ковровой полянке. Перед нами карта. Двигаться по ней я буду на коврографе, а вам предлагаю проследить и нарисовать путь с помощью игровизора. Это универсальный графический тренажёр, представляющий собой альбом в клетку формата А4. Разметка игровизора соответствует размерам коврографа. Как вы видите, под прозрачный пластик вложена карта, выделенная красным квадратом. Работаете вы маркером и если вдруг, что то не получится, можно салфеткой легко убрать и нарисовать снова. Это создаёт для детей дополнительную ситуацию успеха.

Давайте начнём прокладывать безопасный маршрут. На нашей карте есть:

озеро – нужно не утонуть в нём,

муравейник – а муравьи больно кусаются, если ты забрёл к ним;

болото – в нём опасно увязнуть,

глубокий колодец – в него нужно не упасть,

непролазная чаща – в которой можно заблудиться,

стартовая точка.

Стартовая позиция – отмечена белым кружком, от этого места мы начнём движение. Нужно пройти от стартовой позиции по безопасному маршруту и записать его с помощью стрелочек. Давайте попробуем это сделать

 Куда мы будем двигаться в начале пути? Влево не получится не получится отправиться, мы не можем пройти между клеточкам или по диагонали. Одна клетка – один шаг. Поэтому единственный вариант двигаться вверх, правда? На сколько клеток вверх мы движемся? На 3 шага вверх.

 Я записываю графически на кофрографе, а вы на игровизоре. Ставим стартовую позицию, первая стрелочка будет указывать вверх – выставляем количество шагов 3 – три кружка. И вот мы здесь! Куда движемся дальше? Да, влево на два шага. Графически изображаем: стрелка влево и два кружка.

А теперь запишем этот маршрут в виде математического выражения. Для этого я использую приложение цифры и кармашки. Вы продолжаете работать на игровизоре. Первый отрезок пути 3 плюс 2 получается 5: 3+2=5.

Играя, мы учимся ориентироваться в пространстве, записывать маршрут графически и математически, работаем с составом числа.

 Мы оказались в Волшебном лесу, а праздник не начинается. Обратите внимание на схему. Давайте соберём изображение по схеме из частей игры Чудо -крестики 2. Можно складывать по схеме реального размера конструктора с прорисовкой или без прорисовки, более сложный вариант – на цветном фоне расположена уменьшенная схема и фигура составляется рядом. Предлагаю вам выбрать для себя уровень сложности и начать работу.

 Конструктор Чудо - Крестики 2 способствует развитию воображения, тренировке мелкой моторики рук, освоению количественного счета. Сколько нам потребовалось частей для сложения фигурки? На что похоже это изображение? Эта игра используется ещё для трафаретного рисования – обвести по контуру, дополнить деталями и раскрасить, рисунок готов.

 И так, что у нас получилось? Ёлка. Значит на какой праздник мы попали? Посмотрите на ёлочке появились волшебные шары. Потянешь, они превращаются в гирлянды. Приглашаю вас выйти, выбрать для себя шарик и украсить ёлочку гирляндой.

От тех, кто держит белую гирлянду, мне бы хотелось услышать Ваше мнение.

1) Понравилось ли вам такое обучение? Что вас заинтересовало?

2) Как вы себя чувствовали во время проведения игровой деятельности?

Кто выбрал синюю гирлянду:

1) Как Вы считаете, полезно ли такое обучение для ваших детей?

2) Какие навыки развивает воспитатель, используя данную технологию?

 Кто выбрал жёлтую гирлянду

1) Как вы считаете, какие познавательные процессы можно развить у ребенка используя сказочный сюжет с применением развивающих игр Воскобовича?

(ВООБРАЖЕНИЕ-ПАМЯТЬ-ВОСПРИЯТИЕ-ОЩУЩЕНИЕ-ВНИМАНИЕ-МЫШЛЕНИЕ-РЕЧЬ)

Таким образом, мы убедились, что развивающие игры Воскобовича очень интересны и познавательны. Использование данных игровых пособий способствует всестороннему развитию детей: речевому, познавательному и творческому. Я их использую в кружковой работе, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками. Вас, коллеги, призываю обратить внимание на развивающие игры Воскобовича, применять их в своей работе.  Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать и вносить свои идеи.

Всем большое спасибо за внимание!