**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №4 «Соколенок» города Дагестанские Огни**

**Мастер-класс**

**с педагогами**

**по игровым технологиям В.В. Воскобовича**

**(к муниципальному семинару)**



 **Воспитатель: Рустамова А.С.**

**гДаг. Огни 2019г.**

Здравствуйте, дорогие коллеги! Сегодня я хочу рассказать вам о том, как я провожу занятия по математике.

**2-слайд**. В своей практике я использую игры Воскобовича. Они моим детям очень интересны и завлекательны.

**3-слайд. Что отличает игры В. Воскобовича от всех остальных игр?** Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет.

**4-сайд. Многофунуциональность**. С помощью игр решаем сразу несколько образовательных задач: сначала из деталей головоломки составляем и придумываем сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

С помощью одной игры решаем большое количество образовательных задач.

**5-слайд. Творческий потенциал**. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие.

Сколько интересного мы придумываем и делаем из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича».

Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю.

Любая получившаяся фигура, в результате разжигает воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны.

**7-слайд. Сочетание сказки головоломки.** Интерес детей к сказкам - 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 изучают части и целое, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика.

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

**8-слайд.** **Фантазия трехлетнего ребенка.**

**9-слайд.** **А вот что сделал ребенок четырех лет…**

**12- слайд.** **Результаты.** У детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать.

Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

А сейчас я бы хотела показать фрагмент занятия по технике Воскобовича. Я хочу приглосит 4 педагогов. Присаживайтесь за 2 столика.

**Тема:** «В гостях на острове у пчёлки Жужи»

Цель: знакомиство с играми В. В. Воскобовича.

Задачи: вызвать интерес к предложенной сказке; помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу; Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.

**Ход занятия:**

Круг: Дети произносят слова стихотворения.

Чтоб трудиться полноценно,

С толком надо отдыхать.

Отдых сил даст, непременно.

Чтоб в работе не устать.

Сегодня у нас с вами занятие необычное, мы на занятие будем «отдыхать». Где обычно отдыхают люди?

Ответы детей (на море, в лесу, на даче, в горах)

Воспитатель: Мы будем отдыхать на островах.

Что такое остров?

Рассматривание иллюстраций.

(Земля которая со всех сторон окружена водой.)

Ну, а поскольку у нас в саду происходят чудеса, то и острова у нас непростые, а «чудо – острова».

Мы будем отдыхать у воды, погода там всегда солнечная.

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь островов и все они окружены водой.

- *«Шнур малыш»* и *«Шнур-затейник»* состоит из *«игрового поля»*, *«кнопок»* и одного или нескольких цветных шнуров. На поле *«кнопки»* расположены в три горизонтальных ряда: верхний, средний и нижний. На конце шнура завязываем узел и продеваем в *«кнопку»* так, чтобы узел остался с обратной стороны *(выныриваем)* игрового поля. Шнур может огибать *«кнопку»*, закручиваться вокруг *«кнопки»* или продеваться сквозь нее *«нырять»* и *«выныривать»* *(Показ)*.

Схемы к *«Шнур-Малыш»* - это варианты дорожек, узоров и изображений для детей младшего возраста от 1,5 до 4 лет. Сначала ребенок *«вышивает»* точно такие же (рис. 1-6, потом *«достраивает»* непрерывные дорожки (рис. 7-12, прокладывает» стежки-дорожки» *(рис. 13-24)* *(Показ)*.

Дети старшего возраста с 4 до 8 лет могут плести узоры из двух (рис. 25-36, трех шнуров **используя** *«Шнур-затейник»*. Затем *«вышивает»* слова» меняя в них по одной букве (рис. 37-48, например, СОН-СОК, КОТ-КИТ. Цифры, буквы, слова можно *«написать»* по образцу *(по схемам в инструкции, по другим картинкам, рисункам)* или по собственному замыслу.

*«Графический диктант»* - это игровое задание, которое дети выполняют под диктовку взрослого: *«Один шаг вправо, один шаг вниз»* и т. д. Ребенок последовательно *«рисует»* шнуром узор на игровом поле. Дорожки для *«графического диктанта»* можно подобрать в инструкции или придумать самим.

Например: давайте выполним *«графический диктант»*:

-Выныриваем из левого нижнего угла

-Два шага вверх, огибаем

-три шага вправо, огибаем

-один шаг вниз, огибаем

-три шага влево, ныряем.

Что, получилось? *(флажок)*.

Серия *«Шнур-затейник»*, *«Ромашка»*, *«Яблонька»*, *«Снеговик»*, *«Парусник»* подходят детям старшего возраста 5-8 лет. У ребенка развиваются психические процессы - внимания, мышление, памяти, воображения и мелкая моторика рук. Это игры шнуровки с буквами на которых можно *«писать»* с помощью шнурка. Дети младшего возраста: просто продевают шнур сквозь отверстия; закручивают его вокруг кнопки; знакомятся с буквами, запоминают их. Более взрослые дети 5-8 лет: читают придуманные и *«написанные»* взрослым слова; придумывают с помощью взрослого слова и *«пишут»* их; самостоятельно *«пишут»* смешные слова, слова-небывалки, слова по теме *(животные, имена)*;

Что развивает: мелкую моторику рук, интеллект. Подготавливает к чтению и письму. Покажу на примере игры-шнуровки *«Ромашка»*.

*«Игровое поле»* в виде цветка со словом РОМАШКА, *«кнопки»*, шнурок. Звездочка-кнопка в середине игрового поля является *«символом»* *(заменителем)* любой буквы. Узелок на конце шнурка обозначает начало слова. Например:

-Выныриваем на букве М

-шаг к «Звездочке, огибаем

-шаг к букве Ш, огибаем

-шаг к букве К, огибаем

-шаг к букве А, ныряем.

Варианты прочтения? *(МИШКА, МОШКА, МЫШКА)*.

Для того, чтобы закрепить ваши знания о технологии игр со шнуровками, предлагаю Вам составить фрагмент занятия с **использованием этих игр**.

Для этого нам нужно разделиться на три группы.

Задание для первой группы – игра *«Шнур-затейник»* во второй младшей группе,

для второй группы – игра *«Парусник»* в средней группе;

для третьей группы – игра *«Ромашка»* или *«Яблонька»* в старшей группе.

Защита заданий.

4. Рефлексия.

Для подведения итогов **мастер-класса мы воспользуемся упражнением** *«Плюс-минус-интересно»*.

Эту таблицу придумал Эдвард де Боно, доктор медицинских наук, доктор философии Кембриджского университета, специалист в области развития практических навыков в области мышления.

Для письменного выполнения предлагается заполнить таблицу из трех граф. В графу *«П»* - *«плюс»* записывается все, что понравилось на **мастер-классе**, информация и формы работы, которые вызвали положительные эмоции, либо, по мнению участника, могут быть ему полезны для достижения каких-то целей. В графу *«М»* - *«минус»* записывается все, что не понравилось на **мастер-классе**, показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось непонятным, или информация, которая, по мнению участника, оказалась для него не нужной, бесполезной. В графу *«И»* - *«интересно»* участники вписывают все любопытные факты, о которых узнали на **мастер**-классе и что бы еще хотелось узнать по данной проблеме, вопросы к руководителю **мастер-класса**.

**«Кораблик «Брызг-брызг»** представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7*.*К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках – паруса.

*Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.*

Есть также другие разновидности математических корабликов:

Кораблик «Плюх-плюх» - 5 мачт. Он не прикрепляется к коврографу, а стоит на столе. Флажки снимаются с мачт.

Кораблик «Буль-буль» Ларчик - 10 мачт. Можно использовать для счета в пределах 100. Флажки соединены парами, тройками, четверками, белые - десятками. В упаковке 10 десятков. Например 12 это 1 белый (соединенный) десяток и еще 2 флажка.

**«Математические корзинки» -** это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

**Прозрачный квадрат - э**то головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач.

Игра развивает логическое мышление, моторики руки, конструкторские способности и воображения. А еще ребенок познакомится с геометрическими фигурами и их свойствами.

В набор входят 30 квадратных прозрачных пластинок. Одна пластинка полностью окрашена в синий цвет, а на других закрашена только часть квадрата.

Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках Озера Айс. Вместе с мудрым Вороном Мэтром по ходу сказочного сюжета, ребенок выполнит задания Хранителя Озера Айс и получит в награду волшебные нетающие льдинки, из которых можно сложить множество забавных фигурок. Можно складывать фигурки из альбома, а можно придумывать свои.

**Задания в инструкции разделены на три группы** (три дня провел Ворон Мэтр на Озере Айс, состязаясь с его хранителем). В первый день Ворон решал задачки на анализ геометрических

фигур и соотношение части и целого, во второй день он складывал квадраты из различных частей и самые разные фигурки, а на третий день играл с Хранителем Озера Айс в «Вертикальное домино». В эту игру можете сыграть и Вы со своим ребенком или всей семьей. Все пластинки кладутся на середину стола, игроки по очереди берут по одной пластинке и строят из них квадрат (если пластинка не подходит она кладется рядом и дает начало новому квадрату). Тот, кто достраивает квадрат до целого – забирает его себе и получает столько очков – сколько частей в квадрате. Выигрывает тот, у кого больше пластинок (или очков).

О том, что случилось с Вороном Мэтром и Волшебными нетающими льдинками дальше ребенок узнает из сказки «Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате». Это продолжение сказок «Малыш Гео, ворон Мэтр и я – дядя Слава» и «Тайна Ворона Мэтра или сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата». Для тех, кто не читал эти сказки в начале книги дано их краткое изложение. Взяв у Ворона Мэтра нетающие льдинки Озера Айс, Малыш Гео идет искать выход из Фиолетового леса. В путешествии его сопровождает Невидимка Всюсь – вредина и каверзник. Он всячески старается помешать Малышу Гео, но с помощью волшебных льдинок и Вашего малыша, все заканчивается благополучно. По ходу сюжета ребенку нужно складывать различные фигурки из своих прозрачных квадратиков.

**Правила конструирования квадрата.**

При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.

При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пресечение) цветных элементов.

Анализ геометрических фигур, соотношение целого и части.

Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок. Спросите, что объединяет пластинки. (На всех пластинках четырехугольники).

Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок.

- Найди закономерность и продолжи ряд. Чем отличаются пластинки друг от друга? (каждая пластинка больше предыдущей на 1 маленький треугольник)

- Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.

- Сложи 9 квадратов из всех пластинок. Сначала 5 квадратов из одинаковых геометрических фигур и 4 из разных. Потом сложи 9 квадратов из разных геометрических фигур.

**Коллективная игра «Вертикальное домино».**

В нее играют 2-6 человек и делают ходы по очереди. Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.

**Правила игры:**

Соберите все пластинки вместе и положите на середину стола. Это банк.

Тот, кто ходит первым, берет пластинку из банка и кладет ее на стол.

Следующий игрок берет пластинку из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая таким образом квадрат из частей (см. правила конструирования квадрата).

Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку), забирает его себе (выигрывает).

Сколько пластинок в квадрате — столько очков.

Если пластинка не подходит, игрок кладет ее на стол рядом с недостроенным квадратом. В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. (Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов.)

Выигрывает тот, у кого больше всего пластинок или очков.

**Игры, задания, упражнения с Корабликом «Брызг-брызг».**

- Флажки (сортировка по цвету, количественный счёт);- Сколько флажков на каждой мачте? (счёт, соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой);

- надеть флажки на мачты (сортировка по цвету, определение пространственных отношений)

**Если флажки перемешать, то задания могут быть такими:**- Снять 2 флажка — не красных, не зеленых, не синих. (Закрепление: цвет, количество, отрицание).- Снять зеленый флажок между желтым и синим (Пространственная характеристика).

-

 Развернуть на 7 мачте красный флажок (Направление);

- Ветер срывает флажки, надеваем флажки, считаем флажки, ищем мачты (решение логико-математических задач, состав числа);

- Загадка капитана, загадка матросов (игры «да-нет»).

Ваш ребенок начинает обучение в школе Волшебства! Вместе с Околесиком и его друзьями-гномами он играет игру Геовизор Воскобовича, которая развивает мелкую моторику рук, интеллект, творческие способности и формирует у ребенка математические представления.

Гному по прозвищу Разделяй-Объединяй нравятся волшебные забавы в которых надо что-нибудь объединять или делить на части. Гном по имени Увеличь-Уменьши любит увеличивать и уменьшать размер предметов. Гном Крути-Верти заставляет все вращаться в разные стороны. А самый умный гном Появись-Исчезни может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно.

**Геовизор Воскобовича**

Игра состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой, точки которой – отверстия в экране, и подложки. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран. Игра знакомит с системой координат. Каждый луч координатной сетки обозначен буквой: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка-отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждой точке можно дать имя. Например «О1» или «З4». Можно рисовать фигурки по образцу, приведенному в альбомчике или созданному на «Геоконте». Или взрослый называет координаты точек, а дети отмечают маркером эти точки и строят по ним фигуры. Освоив игру, ребенок сможет создать свои узоры или, создавая узоры на «Геоконте», сможет зарисовывать и сохранять их с помощью «Геовизора».

К игре прилагается 10 заданий для учеников школы Волшебников и их друзей гномов, а также альбом фигурок.

«Геовизор» предлагается как самостоятельная игра или как дополнение к игре «Геоконт».

Занятия с «Геовизором» Воскобовича дают представления о пространственных отношениях, количественном счете, симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части. Ребенок развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

**Мастер-класс по технике Воскобовича.**

Здравствуйте, дорогие коллеги! Сегодня я хочу рассказать вам о том, как я провожу занятия по математике.

**2-слайд**. В своей практике я использую игры Воскобовича. Они моим детям очень интересны и завлекательны.

**3-слайд. Что отличает игры В. Воскобовича от всех остальных игр?** Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет.

**4-сайд. Многофунуциональность**. С помощью игр решаем сразу несколько образовательных задач: сначала из деталей головоломки составляем и придумываем сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

С помощью одной игры решаем большое количество образовательных задач.

**5-слайд. Творческий потенциал**. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие.

Сколько интересного мы придумываем и делаем из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича».

Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, в

результате разжигает воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны.

**7-слайд. Сочетание сказки головоломки.** Интерес детей к сказкам - 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 изучают части и целое, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика.

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

**8-слайд.** **Фантазия трехлетнего ребенка.**

**9-слайд.** **А вот что сделал ребенок четырех лет…**

**12- слайд.** **Результаты.** У детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать.

Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

А сейчас я бы хотела показать фрагмент занятия по технике Воскобовича. Я хочу приглосит 4 педагогов. Присаживайтесь за 2 столика.

**Тема:** «В гостях на острове у пчёлки Жужи»

Цель: знакомиство с играми В. В. Воскобовича.

Задачи: вызвать интерес к предложенной сказке; помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу; Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.

**Ход занятия:**

Круг: Дети произносят слова стихотворения.

Чтоб трудиться полноценно,

С толком надо отдыхать.

Отдых сил даст, непременно.

Чтоб в работе не устать.

Сегодня у нас с вами занятие необычное, мы на занятие будем «отдыхать». Где обычно отдыхают люди?

Ответы детей (на море, в лесу, на даче, в горах)

Воспитатель: Мы будем отдыхать на островах.

Что такое остров?

Рассматривание иллюстраций.

(Земля которая со всех сторон окружена водой.)

Ну, а поскольку у нас в саду происходят чудеса, то и острова у нас непростые, а «чудо – острова».

Мы будем отдыхать у воды, погода там всегда солнечная.

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь островов и все они окружены водой.

- **Помимо занятий игры Воскобовича можно использовать в свободной деятельности.**

«Чудо – крестики 1»

**Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета и формы); тренировка мелкой моторики рук.

**«Знакомимся с крестиками».**

-Перед вами новая игра. На что она похожа? (на цветочную поляну, пёструю поляну, мозаику, калейдоскоп и т.п.).

-В центре игрового поля находится круг. Какого он цвета? Составь его из двух половинок. Круги получились одинаковыми? Как проверить? (наложить друг на друга).

-Где находится целый крестик? (слева). Какого он цвета? (красного). Из какого количества частей состоит крестик жёлтого цвета? Покажи крестики зелёного и синего цвета. Где они находятся?

«Чудо – крестики 1»

* Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

**«Собираем крестики».**

-Крестики собираем в игровом поле:

-в произвольном порядке

-сначала крестик зелёного цвета, потом синего и т.д.

-сначала целый крестик, потом крестик из двух частей, из трёх и т.д

**Цветок с разноцветными лепестками».**

-На полянке вырос красивый цветок – двухцветик.

*(На столе выкладывается цветок из лепестков розового и оранжевого цвета).*

-На следующий день вырос новый цветок – трёхцветик. Какого цвета у него лепестки?

*(На столе выкладывается цветок из трёх лепестков: розового, оранжевого и жёлтого цвета.)*

-Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.

**«Цветок с разноцветными лепестками».**

На столе выложен трёхцветик ( жёлтый, розовый и оранжевый лепестки).

- Как называется этот цветок? Почему? Вот у него появился ещё один лепесток (зелёный). Как можно назвать эти цветы? (четырёхцветик и пятицветик).