

Использование игр Воскобовича для математического развития детей старшего дошкольного возраста.

Хасанова Е.Р.,
воспитатель
высшей квалификационной категории,
МБДОУ ЦРР - д/с №15 «Семицветик».

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов города, направленное на реализацию задач по математическому развитию с использованием развивающих игр Воскобовича В.В.

Задачи:

- представить технологию интеллектуально-творческого развития с использованием развивающих игр Воскобовича,
- создать условия для раскрытия творческого потенциала участников мастер-класса.

Оборудование: мультимедийный проектор, раздаточный материал (развивающие игры Воскобовича), презентация.

Продолжительность: 35 мин.

Структура проведения:

1. Приветствие.
2. Диалог с участниками.
3. Теоретический аспект освещения темы.
4. Практическая часть.
5. Подведение итогов.

(Слайд 1)

-Здравствуйте, уважаемые коллеги! Свой мастер- класс я проведу по теме: \ «Использование игр Воскобовича для математического развития детей старшего дошкольного возраста».

Развивающие игры Воскобовича - что это? (слушаю ответы).

Среди многообразия развивающих игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая и добрая группа игр Развивающие игры Воскобовича.

(Слайд 2)

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание- творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается

непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Развивающие игры Воскобовича - это развивающее обучение ребенка дошкольного возраста в «Сказочном лабиринте игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. В результате этого развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

(Слайд 3)

- Развивающие игры Воскобовича отличаются:

✓ многофункциональностью (одна игра решает несколько образовательных задач - незаметно для себя ребенок осваивает цифры; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение;

✓ вариативностью (игровые задания можно корректировать, придумывать свои);

✓ сказочностью методик.

- Инструкции к играм – это сказки Фиолетового Леса, в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально – творческие задания. Фиолетовый Лес представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, «Конструктор цифр» - это арена Цифроцирка и знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд. «Чудо – соты» - это Чудо – острова, Пчелка Жужа и ее друзья.

- Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Методическая сказка представляет собой модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты «Чудо – Цветика».

- В процессе использования развивающих игр Воскобовича решаются следующие задачи развития и образования детей:

✓ математическое развитие детей (свойства и отношения предметов);

✓ знакомство с цветом («Чудо – головоломки», «Геокопт», «Квадрат Воскобовича»).

(Слайд 4)

- Например, **коврограф «Ларчик»**

1) Игра «Кто спрятался?»

На полянке появились гномы: («Давайте вспомним как их звали?»)

Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки. На коврографе располагаются карточки приложения «Цветные карточки» по считалке («Кто подскажет, по какой считалке?») «Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан». Это шапочки гномов Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Я попрошу всех закрыть глаза и уберу одну из карточек. А теперь посмотрите, кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: карточки меняются местами.

2) Игра «Что еще такого цвета?»

Для игры используются карточки приложения «Цветные карточки», выложенные в ряд. Я буду показывать на любую из карточек, а вы по очереди называете предмет такого цвета в окружающей обстановке. Повторять предметы не разрешается. Тот, кто не смог назвать какой-нибудь предмет, пропускает ход. Вариант усложнения: назвать предмет заданного цвета в окружающем мире.

✓ знакомство с размером («Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Геокоонт»).

(Слайд 5)

Например, «Геокоонт».

- Я бы хотела узнать, все работали с «Геокоонтом»?

1) Кто не работал? - я приглашаю вас к первому большому «Геокоонту».

Задание № 1 - Паук Юк собирается сплести из паутинок разные треугольники.

Надо помочь Малышу Гео построить эти геометрические фигуры.

2) Кто работал? - я приглашаю вас ко второму, третьему большому «Геокоонту».

Задание № 2, № 3.

Остальные (3 чел.) работают на местах:

1) задание №1 - флажок 2) задание №2 - узор 1

3) задание №3 - паучок

Геоконт - оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать... А что можно создавать?

(Геометрические фигуры различного размера, разнообразные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные и несимметричные узоры). Прежде всего, «Геоконт» открывает путь в мир геометрии.

Какие основные геометрические понятия ребенок осваивает? («Луч», «прямая», «точка», «отрезок», «угол», «многоугольник» и т.д.).

✓ знакомство с геометрическими фигурами («Геоконт», «Прозрачный квадрат»)

(Слайд 6)

- Например, **«Прозрачный квадрат»**

- Я приглашаю желающих выполнить следующие задания

Задание №1. - Малыш Гео взял льдинку с большим треугольником (или другой геометрической фигурой) и задумался: «Какие еще льдинки надо взять, чтобы получился цветной квадрат?» Назовите все возможные варианты и сложите квадрат.

Задание №2 , №3.

С помощью игры «Прозрачный квадрат», о каких физических свойствах узнает дошкольник? (Прозрачность и гибкость).

Основной принцип конструирования целого квадрата или предметных форм

заключается в накладывании пластинок друг на друга, т.о., чтобы из частей получалось целое изображение (конструирование из геометрических фигур.

✓ развитие пространственных представлений («Прозрачный квадрат».

«Прозрачная цифра», «Конструктор цифр»).

(Слайд 7)

Например, **коврограф «Ларчик»**

К коврографам приглашаю 4 человека.

1) игра «Где Лопушок?» (2 чел.)

Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет...

На коврографе выделяется отправная точка Лопушка (приложение «Разноцветные липучки»). Карточки приложений «Забавные цифры» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка Лопушка будет находиться, например, две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т.д. Последняя, например, рядом с Зайкой Двойкой.

2) игра «Лабиринты» (2 чел.)

Коврограф «Ларчик» дополняется приложениями. Давайте вспомним, какими приложениями? («Забавные цифры», «Забавные буквы», «Разноцветные веревочки», «Буквы, цифры», «Разноцветные липучки» и т.д.)

Что мы можем сказать о приложении «Забавные цифры»? (С помощью пособия «Забавные цифры» ребенок запоминает цифровой ряд, четные и нечетные цифры, учится считать, осваивает порядковое и количественное значение числа).

Какую возможность дают дошкольнику «Разноцветные веревочки»? (Заниматься измерительной деятельностью: пользоваться условной меркой, выстраивать сериационные ряды по длине, уменьшать или увеличивать длину.

✓ обучение счёту, составу числа («Кораблик Плюх-Плюх», «Математические корзинки», «Чудо-цветик», «Счетовозик»)

(Слайд 8)

- Например, «Математические корзинки»

А сейчас задание на скорость. Я приглашаю 4 человека.

Задание: вынимаем корзинки, грибки и собираем обратно

(2 чел. выполняют задания на местах)

✓ развитие творческого мышления, воображения («Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Геовизор», «Лого-формочки»)

(Слайд 9)

- Например, **«Квадрат Воскобовича»** - 8 чел.

1)«Конфета» - 2-чел. Квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую

нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их.

«Вот бы мне стать конфетой», - подумал Квадрат и снова почувствовал что

уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела Конфета.

2)«Конверт» - 1 чел.

3)«Лодочка» -1 чел.

4)«Звездочка» - 2 чел.

5)«Самолетик» - 2 чел.

Приложением к игровому квадрату служит комплект пооперационных схем сложения фигур - простых плоскостных, («домик», «конфета», «летучая мышь»), сложных плоскостных («башмачок», «рыбка», «подъемный кран») и объемных («самолет», «звездочка», «черепашка»).

Дошкольник складывая геометрические фигуры разного размера, осваивает эталоны формы и величины, осознает структуру (стороны, углы, вершины) геометрических фигур.

✓ творческое конструирование («Чудо - крестики», «Чудо - соты», «Чудо- цветик» ;

(Слайд 10)

Например, **«Чудо — крестики», «Чудо — соты»**

Пчелка Жужа мечтает собрать коллекцию портретов всех своих друзей. Мы сейчас ей поможем. Я приглашаю 5 человек. Каждый получает свое задание (на скорость).

1)Китенок Тимошка 4) Медвежонок Мишик

2)Пчелка Жужа 5) Краб Крабыч

3)Галчонок Каррчик

Вы справились со всеми заданиями. Молодцы!

Исследования, проведенные среди детей, обучающихся по технологии Воскобовича, показали: в группе много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. Лучше всего у детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Таким образом, «Развивающие игры Воскобовича» могут стать важным развивающим средством в педагогической деятельности взрослых, направленной на всестороннее развитие и образование дошкольников.

(Слайд 11)

- Я хочу вас всех поблагодарить за участие, за смелость, за творчество и позитивный настрой.