

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования «город Бугуруслан»
«Детский сад присмотра и оздоровления №1»

Мастер-класс для педагогов на тему:

**«Развивающие игры В.В.Воскобовича –
основа креативного мышления у детей дошкольного
возраста».**

Подготовила воспитатель:
Первой квалификационной
категории Л.Н.Галеева

г. Бугуруслан

2025 год

**Мастер-класс на тему:
«Развивающие игры В.В.Воскобовича–
основа креативного мышления у детей дошкольного возраста».**

Цель мастер-класса: повышение психолого-педагогической компетентности участников мастер-класса в использование игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» с детьми дошкольного возраста по в условиях ДОУ.

Задачи:

- создать позитивный настрой на работу, доверительной и деловой атмосферы;
- дать определение, выявить актуальность и необходимость использования игр познавательно - творческого развития у дошкольников;
- познакомить педагогов с методикой игровой технологии В.В. Воскобовича, её возможностями, сформулировать рекомендации по работе с ней;
- расширить кругозор посредством игр «Сказочные лабиринты игры»;
- способствовать развитию интереса к играм В.В. Воскобовича и введению их в практическую деятельность педагогов ДОУ.

Оборудование: проектор, ноутбук.

Аудитория слушателей: воспитатели ДОУ.

Ход мероприятия:

Слайд 1

Добрый день, уважаемые коллеги!

Галеева Лия Наилевна, «Детский сад№1»

Слайд 2

Сегодня я приглашаю вас на свой мастер-класс, который называется «Развивающие игры В.В.Воскобовича – основа креативного мышления у детей дошкольного возраста».

И свой мастер-класс я бы хотела начать с одного эксперимента. Уважаемые участники фокус группы, у вас на столе лежат карточки с четырьмя точками и маркер. И сейчас у нас на экране появится задание.

Слайд 3

Я попрошу вас в течении 30 секунд порассуждать и попробовать предложить решение данной задачи. Уважаемые зрители я предлагаю также задуматься о представленном задании.(включается мелодия из игры «Поле чудес» минута на размышление).Если вам эта задача незнакома, то попробуйте ее разгадать, Соедините четыре точки тремя линиями, не отрывая руки, чтобы получился треугольник. Смелее какой у вас приходит вариант, давайте мы с вами посмотрим.(музыка закончилась)

Ну, что, я попрошу наших участников показать свои карточки, что же у вас получилось? Покажите, пожалуйста, в зал в том числе.

Слайд 4

Посмотрите, у участников получились треугольники, спасибо. И мы видим с вами, что один из участников фокус группы выполнил все условия

представленные на экране. Что нужно было сделать, чтобы решить эту задачу»

Ну что коллеги, для того, чтобы соединить эти точки, линии должны выйти за пределы воображаемого квадрата, говоря другими словами нужно мыслить вне рамок, то есть креативно.

Слайд 5

- *Поль Торренс* сказал: **«Креативно мыслить** - это значит копать глубже, смотреть лучше, исправлять ошибки, беседовать с кошкой, нырять в глубину, проходить сквозь стены, зажигать солнце, строить замок на песке, приветствовать будущее»

Перед нами встаёт вопрос

Креативное мышление: это природный дар или навык?

Если это навык, то как же развивать такое мышление у дошкольников?

Слайд 6,7

В дошкольной педагогике существует множество разнообразных методик, технологий, которые обеспечивают креативное развитие ребёнка, мною выбрана авторская технология развивающих игр В.В. Воскобовича.

Данная технология рассчитана на детей – дошкольников, в ней скомбинированы две важных составляющих для работы с детьми - это игра и сказка.

Развивающие игры В.В. Воскобовича основаны на трех принципах:

Познание

Интерес

Творчество

- Как вы считаете, в рамках каких образовательных областей можно применить данную технологию?

Социально-коммуникативная, художественно-эстетическое, речевое, познавательное.

А сейчас, уважаемые коллеги, я приглашаю вас отправиться в путешествие по «Сказочным лабиринтам игры». И первая остановка Фиолетовый лес, который мы сможем обследовать с помощью развивающих игр Воскобовича.

Для того чтобы попасть в сказку, нам нужен волшебный ключик. А найдём этот ключ мы с помощью игры «Геоконт».

Я буду называть имя гвоздика на Геоконте, а вы внимательно слушаете и последовательно одеваете резиночку на нужные гвоздики.

З 3- Б1 (обернуть сверху справа на лево)

Ф1-Ф3-Б4-К3-К1-Б1 (обернуть сверху)

З2-Ж2-Ж3

Сравните с образцом. У всех получилось?

Как вы думаете, что развивает эта игра?

Геоконт вводит в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвет, величину и форму. С помощью данной игры ребёнок учиться моделировать, складывать схемы по образцу, нестандартно мыслить. В инструкции вариантов игр гораздо больше.

Слайд 8

И вот перед нами Замок Превращений «Квадрат»

Данную игру еще называют «Вечное оригами» или «Квадраттрансформер». Название говорит само за себя, «Квадрат» можно легко трансформировать, за счёт мягкой основы, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры, как по предложенным схемам, так и придумывать собственные образы.

Сейчас я буду рассказывать сказку о необычном Квадрате, а фокус группа попробует складывать квадрат в нужную фигуру.

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Треугольник, который жил в другом городе.

Он часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от бабушки письмо. Бабушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» — вспомнил Квадрат бабушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

И таких заданий можно придумать великое множество!

Конфетка, лодочка, самолет и т.д.

-А что с этой игрой мы можем тренировать?

Во время игр тренируются внимание, память, образное мышление и логика.

А мы на нашем самолете отправляемся дальше

Слайд 9

«Игровизор» - прекрасный интеллектуальный тренажер для ребенка. Теперь нам не нужно покупать ребенку множество развивающих книжек с графическими заданиями. Он представляет собой альбом из двух листов, скрепленных пружиной. Лист-основа выполнен из картона, второй лист — пленка ПВХ, на которой малыш сможет рисовать маркером из этого комплекта. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой.

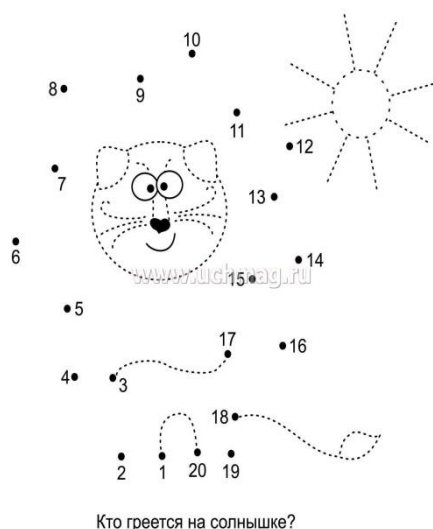
Возможность многократного использования этого пособия делает его еще более привлекательным.

Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраску) и вот уже задание для малыша готово.

В центре «Ирговизора» выделена область 10 на 10 клеток с разноцветными уголками. В углах листа расположены животные: ЛЕВ живет в левом верхнем углу, ПАВЛИН — в правом верхнем, ЛАНЬ — в левом нижнем, ПОНИ – в правом нижнем (*показываю*). Такой оригинальный прием помогает с легкостью ребенку запомнить, где право, а где лево и научить ребенка ориентироваться в пространстве.

Перед вами лист-задание. Кто греется на солнышке?

Нужно обвести по точкам и соединить точки с цифрами. И тогда мы узнаем, кто же греется на солнышке.



Вот мы побывали с вами еще на одной области Фиолетового леса и после довольно сложного путешествия мы добрались с вами до последней области «Ковровая Полянка».

Слайд 10

Ее хозяйка гусеница Фифа и паучок Юк. Они знакомят детей с дидактическими пособиями из комплекта Коврограф «Ларчик».

Коврограф «Ларчик»—это игровое поле из ковролина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталон цвета», «Буквы и цифры», также здесь как и на Ирговизоре в углах расположены животные: ЛЕВ, ПАВЛИН, ЛАНЬ, ПОНИ (*показываю*).

Пособие является универсальным так как: способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Так же развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста.

В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

Уважаемая фокус группа, берем мини-ларчик слушаем задание: Взяли красную точку (липучку) прицепили на середину, ставим синюю точку через 2 клетки вправо, желтую точку через 3 клетки вниз от красной, зеленую точку через 2 клетки влево от красной, белую точку через 3 клетки вверх от красной. Какая фигура у нас получилась?

После правильного ответа, разноцветной веревочкой «черчу» ромб на коврографе. Таким образом, используя разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

Предлагаю изобразить с помощью липких ленточек высокое и низкое дерево. "Росли в лесу два дерева — одно высокое, другое — низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврик). Высокое деревце любило похвастаться: "Я — самое высокое дерево, Я — самое сильное. " А низкое дерево стояло справа в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврик). В конце концов дерево сломалось и упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и. ". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо. " Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И.

Ну что ж, уважаемые коллеги, наше путешествие подошло к концу.

- В качестве напутствия расскажу вам притчу «Лучший художник»

В одном городе проводили конкурс лучшего художника. И, в конце концов, жюри выбрало двух самых лучших. Но судьи никак не могли решить, какой из художников самый лучший. Тогда они обратились за советом к Мудрецу. Мудрец обратился к финалистам с вопросом:

– Сколько недостатков вы сами видите на своих картинах.

Один художник сказал:

– Если бы я увидел на картине недостаток – я бы тут же его исправил.

Эта картина безупречна.

Второй художник молчал. У него спрашивают:

– Вы тоже считаете свою картину совершенной?

– Я доволен своей картиной. Но, в то же время, я вижу в ней очень много недостатков. Вот только не могу выбрать с каких начать рассказывать.

И тогда Мудрец объявил победителя:

– Тот человек, который не видит недостатков своей картины – достиг своего предела и остановился в мастерстве. Лучшим художником я выбираю того, кто движется дальше, не останавливаясь на достигнутом.

Желаю вам никогда не останавливаться на достигнутом, стремясь к вершинам своего мастерства.

Слайд 11

Рефлексия:

И в заключении оцените, пожалуйста, свои впечатления от технологии «Сказочные лабиринты игры», развивающие игры В. В. Воскобовича.

Фокус группу прошу подойти к коврографу и поставить цветную точку в выбранный сектор на коврографе.

Лев – Технологию уже использую в работе.

Павлин – Надо все обдумать, возможно буду использовать технологию.

Лань – Технологию уже использую, но необходимо расширять свои знания

Пони – Очень интересная технология, обязательно буду использовать в своей практике.

- Таким образом, я считаю, что, решив все поставленные задачи МК, мы достигли его цели. Спасибо.