

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»**

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271
тел. (38557) 7-00-63, тел/факс (38557) 7-00-76
e-mail: 1-dsad@mail.ru

Тема: «Использование элементов игровой развивающей технологии «Сказочные лабиринты игры» В. Воскобовича, как средства повышения качества дошкольного образования»

Подготовили:
воспитатели Бедак Екатерина Михайловна,
Смолина Анастасия Владимировна

Цель: Распространение опыта использования элементов игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- ✓ продемонстрировать особенности игровых пособий технологии, на примере кораблика «Плюх-плюх»;
- ✓ раскрыть возможности применения пособий в практической работе с дошкольниками;
- ✓ создать условия для повышения профессиональной компетентности посредством активной практической деятельности.

Оборудование: игровое пособие кораблик «Плюх-плюх», шнурки, деревянные герои: капитан гусь и лягушата-матросы; цифры, схема слова, плоскостные герои: гусеница, паук, гном; песочные часы, карточки с заданиями для участников.

Технические средства: компьютер, проектор, экран, презентация.

Методы: игровой, практический, словесный, наглядный.

Добрый день, уважаемые коллеги.

Сегодня я хочу познакомить вас с элементами игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и показать возможности её применения в работе с дошкольниками.

Народная мудрость гласит: «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», поэтому знакомство предлагаю провести в игровой форме.

Итак, перед вами игровое пособие – кораблик «Плюх-плюх». Это деревянный кораблик с пятью мачтами, разноцветными флажками и шнуровкой. Мачты разные по высоте: высокая, покажите высокую мачту. Какая по счёту высокая мачта? (пятая) Эта мачта средняя. Покажите среднюю мачту. Или её называют третья. Это - низкая и т.д. На каждую мачту надеты флажки определённого цвета. Количество флажков на мачте соответствует её порядковому номеру: на 1-ой мачте 1 флажок, на 2-ой – два, на 3-ей три и т.д. Если вы обратите внимание на кораблики друг друга, то увидите, что вариантов сбора флажков на кораблик несколько: флажки можно собирать вертикальными рядами, горизонтальными и по диагонали.

Наш кораблик скоро отправится в плавание. Знакомьтесь – это капитан корабля гусь Океанкин. А это – лягушата-матросы: Морейкин, Озёркин и Речкин. Матросы точно выполняют все команды капитана.

Предлагаю вам отправиться в путешествие вместе с командой. Согласны?

Отважный кораблик плывёт в океан,
Лягушки-матросы, а гусь – капитан.
Лягушки, забыв про усталость и скуку
В пути изучают морскую науку.

Во время путешествия капитан и матросы попадают в различные приключения. Не обошлось без неожиданностей и сегодня. Подул сильный ветер. Детям можно предложить подуть на флажки. Ветер становился всё сильнее и сильнее. Начался настоящий шторм. Ещё немного и наш кораблик перевернётся.

«Снять все флажки» - скомандовал капитан гусь.

Снимите флажки с мачт.

Оказывается, некоторые флажки во время шторма испачкались, нам надо их постирать и высушить.

Давайте постираем флажки. Перемешайте их. Теперь флажки надо высушить. Возьмите шнурок. Надевать на него флажки будем строго по инструкции. Ведь на корабле матросы должны чётко выполнять все команды капитана.

А для того, чтобы справиться с заданием, вам понадобится кораблик-подсказка, который вы видите на экране. Вы готовы? Приступаем. Будьте внимательны.

Наденьте жёлтых флажков на 1 больше, чем флажков на первой мачте.

Наденьте зелёных флажков на 1 меньше, чем флажков на средней мачте.

Наденьте красных флажков столько же, сколько флажков на первой мачте.

Проверьте себя. Сравните ваши шнурки с изображением на экране.

Вариантов работы со шнурком и флажками достаточно много. Для младших детей можно предлагать собирать флажки по цвету, как вы видите на экране. Обратите внимание, что способы нанизывания флажков могут быть разными: зелёные флажки надеты через большое отверстие, а белые – через маленькое. Затем можно чередовать флажки по цвету. В старшем возрасте можно задать детям определённую последовательность и дать задание продолжить ряд, соблюдая закономерность.

Шторм стих, флажки высохли и теперь капитан даёт команду: «Поднять паруса».

Надевать флажки на мачты надо строго по инструкции. Вы готовы?

Итак, на среднюю мачту наденьте 2 красных и 1 белый флажок так, чтобы белый оказался между красными.

На самую высокую мачту наденьте все флажки одинакового цвета так, чтобы мачта была вся заполнена.

На самую низкую мачту наденьте флажок не жёлтый и не зелёный.

Вы справились с заданием, капитан гусь очень доволен. Мы можем продолжать наше путешествие.

Каждый матрос должен уметь хорошо считать. Капитан Океанкин хочет проверить ваши арифметические способности.

Сколько синих флажков на самой высокой мачте? (5) Уберите верхний синий флажок и наденьте вместо него красный. Сколько стало синих флажков? (4) Сколько красных? (1) Как мы получили 5 флажков? Мы к 4 синим добавили 1 красный. Значит, 5 – это 4 и 1. И так далее дети знакомятся с составом числа 5.

Ещё одно испытание капитана вы прошли достойно.

Матрос Речкин, спешит сообщить, что на борт пришла шифровка. Давайте попробуем узнать от кого она.

Важное умение, которое необходимо каждому мореплавателю это умение читать шифровки. Вам необходимо разгадать имя какого героя зашифровано. Шифровку прислал кто-то из этих героев: может быть это Фифа, наша знакомая гусеница, может быть это Паук Юк или один из разноцветных Гномов.

Предлагаю сначала вспомнить, какой звук обозначают на схеме красным цветом? (гласный) Синим цветом? (твёрдый согласный) Зелёным цветом? (мягкий согласный)

Итак, кто из трёх героев зашифрован: Паук, Фифа или Гном?

Всё верно – шифровка пришла от гусеницы Фифы. Капитан гусь попробует выйти с ней на связь и узнать, что же случилось.

С детьми мы учимся выкладывать схемы слов, используя флажки красного, синего и зелёного цветов.

Капитан гусь связался с Фифой, оказывается, у гусеницы завтра день рождения и мы все приглашены. Необходимо возвращаться назад, чтобы успеть к празднику.

Лягушата матросы предлагают капитану по-особому развесить флажки на мачтах, ведь на берегу все готово к веселью. Капитан Океанкин разрешил лягушатам необычно украсить кораблик, а мы с вами им в этом поможем.

Наденьте на мачты недостающие флажки произвольно.

Все красные флажки поверните вправо.

Жёлтые флажки поверните к себе.

Зелёные флажки отверните от себя.

А синие флажки поверните влево.

Посмотрите, какими необычными стали наши мачты.

А пока у нас есть время до прибытия, предлагаю участницам в парах объединиться в команды и выполнить задания. Каждой команде необходимо придумать игру с корабликом «Плюх-плюх». Возраст детей и задачи, которые необходимо решить в игре, указаны на карточке.

Прочитайте задание. Всё понятно? У вас есть 1 минута на его выполнение. Время пошло.

Уважаемые гости, пока участницы выполняют задание, предлагаю нам с вами не скучать и тоже поиграть. На экране кораблик. Сейчас я буду называть местоположение флажка, а вы попробуйте найти его.

Флажок какого цвета на корабле выше всех? (синий)

Флажок какого цвета на четвёртой мачте под красным? (зелёный)

Флажок какого цвета на второй мачте над синим? (жёлтый)

Флажок какого цвета на четвёртой мачте находится между красным и жёлтым? (белый)

Вижу, наши участницы уже готовы. Предлагаю представить игры, которые вы придумали.

Наш кораблик приближается к берегу. Капитан и матросы благодарят вас за интересное путешествие и надеются на новую встречу.

Сегодня вы познакомились с замечательным пособием технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Давайте попробуем вместе сформулировать, какие образовательные задачи может решать педагог с помощью данного пособия.

Кораблик «Плюх-плюх» способствует:

- развитию сенсорных представлений (цвет, высота, пространственное расположение);
- закреплению навыков количественного и порядкового счёта, состава числа в пределах 5;
- освоению понятий много, мало, поровну;
- тренировке мелкой моторики рук, развитию осязательных анализаторов;
- закреплению навыков звуко-буквенного анализа;
- формированию психических процессов (мышления, памяти, внимания).

С помощью кораблика мы ещё раз увидели огромный потенциал игр и пособий данной технологии:

1. Широкий возрастной диапазон: одни и те же пособия можно использовать в работе с детьми разного возраста.
2. Вариативность: для каждого пособия существует большое количество вариантов игр.
3. Сказочная огранка: мы видим, что каждая игра или упражнение предполагает небольшой сюжет с различными приключениями.
4. Многофункциональность: пособия технологии позволяют решать большое количество образовательных, развивающих и воспитательных задач. Игры и пособия легко интегрируются с любой из пяти образовательных областей.
5. Технология с «открытым кодом». Это значит, что имея данные пособия, каждый может придумывать свои игры и упражнения. И вы сегодня подтвердили это, выполняя задания в парах.

А самое главное - игры позволяют сделать процесс обучения интересным и незаметным для детей.

В завершении нашего мастер-класса я хотела бы подарить вам кораблики, которые мы изготовили своими руками.

Желаю вам увлекательных путешествий и новых открытий!