



муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 66 «Непоседы» Управления образования администрации  
городского округа Мытищи

ШКОЛА МОЛОДОГО ПЕДАГОГА

## **КОНСПЕКТ МАСТЕР-КЛАССА**

**«Развивающие игры В.В Воскобовича от теории к  
практике».**

Подготовила и провела  
воспитатель МБДОУ № 66 «Непоседы»  
Журавля И.Д.

22 декабря 2017 года  
г. Мытищи

**Цель:** внедрение технологии В.В Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

**Задачи:** познакомить воспитателей с развивающими играми В. Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.

Развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича.

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

**Введение:**

Немного истории

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые»магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Развивающие игры от Воскобовича представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

Все основано на трех основных принципах:

- Познание
- Интерес
- Творчество

Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича

Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.

Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.

Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

Развитие мелкой моторики.

Особенности развивающих игр Воскобовича

- Игры разработаны, исходя из интересов детей.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

- Широкий возрастной диапазон.

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

- Многофункциональность и универсальность.

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое

количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

- Методическое сопровождение.

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

### **Содержание:**

1. Знакомство с игровым обучающим комплексом «Коврограф Ларчик»:

- коврограф- это игровое поле из ковролина размером 1м \1м с нанесённой сеткой;

- 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;

- цветные карточки (10 карточек из ковролина: семь хроматических цветов (радуга)и три ахроматических (серый, белый, чёрный);

- буквы, цифры (90 карточек из прозрачной плёнки: 15шт с буквами красного цвета – гласные; 30шт. с буквами синего цвета - согласные, твёрдый знак; 30 шт. с буквами зелёного цвета – согласные, мягкий знак; 15 шт. – с цифрами и арифметическими знаками жёлтого цвета);

- забавные буквы (10 карточек из картона с гласными буквами);

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

- кармашки (для размещения карточек).

Используя в своей педагогической деятельности игры с Коврографом «Ларчик», педагоги развивают у воспитанников сенсорные способности; элементарные математические представления: цвет, форма, размер; отношения: пространственные, количественные, по величине; сохранение количества, алгоритмы; ознакомление с окружающим: предметный мир, мир природы: растения и животные.

В старшем дошкольном возрасте добавляется: развитие психических процессов: внимание, память, мышление, воображение; числа и цифры; развитие речи, обучение грамоте.

2. Игры, задания, упражнения с коврографом «Ларчик» с педагогами:

- Бусы на верёвочке (по 2шт. каждого цвета, другой цвет на 1 больше, 1 разноцветная липучка+1 маленькая и т. д.).

- Узоры (в ряд, полукругом, зигзагом) – разноцветных липучек может быть одинаковое или разное количество.

- Составление геометрических фигур, растений, животных, предметов, букв и цифр из разноцветных верёвочек.

- Графический диктант.

-Игры с Гномами КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ

(Кто спрятался? Кто не на своём месте? Поменяй местами.)

- Счёт предметов с помощью забавных цифр.
- Шуты-акробаты (эхо, песенка друзей, чехарда, волшебные сундучки и др.)
- А-О-У-Ы-Э (синие, т. к. влияют на твёрдость согласных)
- Я-Ё-Ю-И-Е (зелёные, т. к. влияют на мягкость согласных)

### 3. Знакомство с развивающей игрой Воскобовича - Кораблик «Брызг-брызг»

Представляет собой игровое поле из ковровина 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. Корабль — образ числовой оси (1-я мачта, 2-я мачта, 7-я мачта, 1-самая низкая, 2- низкая, 3- ниже средней, 4- средняя, 5- выше средней, 6-высокая, 7-самая высокая).

Флажок: может быть повернут (налево или направо).

Это свойство можем использовать на закрепление направления.

Флажки могут быть расположены:

- радуга – вертикальные ряды,
- матросская тельняшка – горизонтальные ряды,
- лесенка – диагональные ряды,
- пёстрое одеяло – произвольное расположение

Игра способствует:

- совершенствованию интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи;
- тренировке мелкой моторики рук;
- развитию умения решать логико-математические задачи.

### 4. 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»).

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, белыми - десятками. В упаковке 10 десятков. Например 12 это 1 белый (соединенный) десяток и еще 2 флажка.

### 5. Знакомство с игрой «Волшебная восьмёрка 1»

Состав: игровое поле для конструирования одной цифры. На рисунке восьмёрки написаны слова считалки

КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ (шифр цветов радуги)

Двусторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги.

Игра развивает: интеллект – процессы внимания, словесно-логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры; мелкую моторику рук – координацию глаз-рука, точные движения кистей рук и детских пальчиков.

6. Игры и задания с волшебной восьмёркой:

- конструирование цифр по схеме,
- конструирование по словесной модели,
- мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

7. Знакомство с квадратом Воскобовича

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой Квадрат» бывает двухцветным и четырехцветным.

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик и т. п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение предмета.

Эта игра головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничения по возрасту.

8. Конструирование с помощью квадрата Воскобовича.

9. Моделирование.

Предлагаю всем присутствующим самостоятельно придумать задания с любой понравившейся игрой.

10. Рефлексия (дискуссия по результатам совместной деятельности)