

## **Мастер-класс**

**Тема:** «Использование элементов игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в работе с дошкольниками»

**Подготовила:** воспитатель  
Коваленко Юлия Витальевна

Рубцовск, 2021

**Педагог Коваленко Юлия Витальевна.**

**Место проведения:** Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Рубцовский педагогический колледж»

**Продолжительность мастер-класса:** 15 минут.

**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.

### **Ход мастер-класса:**

*Педагог-мастер:* Добрый день, участницы мастер-класса.

Уважаемые студенты, ответьте пожалуйста на вопрос, хотели бы вы иметь в своём арсенале игру, которую можно использовать в работе с детьми начиная с группы раннего возраста и заканчивая подготовительной?

Нужны ли вам пособия, с помощью которых можно решать большое количество образовательных задач по всем образовательным областям?

А взяли бы вы в свою копилку игру, в которой можно проявлять творчество, придумывать свои варианты заданий?

*(ответы участниц мастер-класса)*

Уверена, что на все эти вопросы вы ответили утвердительно.

Могу вас порадовать. Недавно, я познакомилась с развивающей технологией «Сказочные лабиринты игры», автором которой является В.В. Воскобович.

Игры и пособия данной технологии отвечают тем пожеланиям, которые мы с вами сформулировали.

Ну а так как народная мудрость гласит: «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», поэтому сегодня, на примере одного игрового пособия,

предлагаю вам оценить безграничный потенциал и универсальность данной технологии.

Итак, перед вами игровое пособие – кораблик «Плюх-плюх». Это деревянный кораблик с пятью мачтами, разноцветными флагками и шнурковкой. 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 флагки определённого цвета. Количество флагков на мачте соответствует её порядковому номеру: на 1-ой мачте 1 флагок, на 2-ой – два, на 3-ей три и т.д. Если вы обратите внимание на кораблики друг друга, то увидите, что вариантов сбора флагков на кораблик несколько: флагки можно собирать вертикальными рядами, горизонтальными и по диагонали.

Наш кораблик скоро отправится в плаванье. 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 флагки. Ветер становился всё сильней и сильней. Начался настоящий штурм. Ещё немного и наш кораблик перевернётся.

«Снять все флагки» - скомандовал капитан гусь.

Снимите флагки с мачт.

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

Давайте постираем флагки. Перемешайте их. Теперь флагки надо высушить. Обратите внимание, у флагка есть два отверстия: одно - большое, второе – маленькое металлическое. Возьмите шнурок. Надевать на него флагки будем через большое отверстие 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 флагков на 1 больше, чем флагков на первой мачте.

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

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

Проверьте себя. Сравните ваши шнурки с изображением на экране.

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

Штурм стих, флагжи высохли и теперь капитан даёт команду: «Поднять паруса».

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

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

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

На самую низкую мачту наденьте флагжок 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 флагжков на самой высокой мачте? (5) Уберите верхний синий флагжок и наденьте вместо него красный. Сколько стало синих флагжков? (4) Сколько красных? (1) Как мы получили 5 флагжков? 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 технологии «Сказочные лабиринты игры»: возможно это гусеница Фифа, 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 флагжи 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 флаги 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 флаги произвольно.

Все красные флаги поверните вправо.

Жёлтые флаги поверните к себе.

Зелёные флаги отверните от себя.

А синие флаги поверните влево.

Посмотрите, какими необычными стали наши мачты.

А пока у нас есть время до прибытия, предлагаю участникам 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 флагка, а вы попробуйте найти его.

Флагок какого цвета на корабле выше всех? (синий)

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

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

Флагок 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 одного пособия мы смогли увидеть огромный потенциал игр 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!