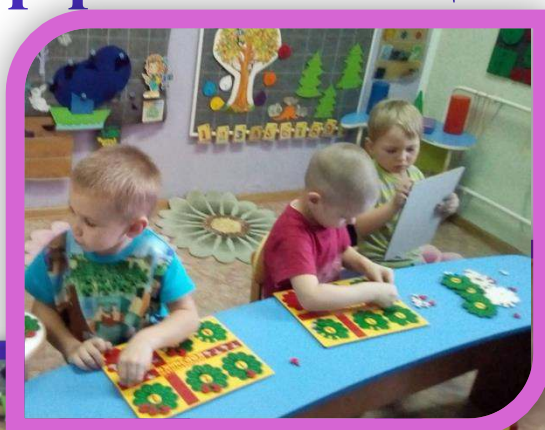


# Мастер-класс для родителей: «Путешествие в Фиолетовый лес»

## Центр развивающих игр



Подготовила: воспитатель  
высшей квалификационной категории  
Фрай Н.А.  
(Дата проведения 07.11.2019г)

## Мастер-класс по развивающим играм В.Воскобовича

**Материал:** **1. Чудесная поляна золотых плодов.** Герои - паук Юк и его внучата паучата. Развивающие игры: «Игровизор» и «Геовизор». **2. Озеро Айс** герой - Незримка Всюсь, Капитан Гусь и матросы лягушата,. Развивающие игры: «Прозрачный квадрат», «Брызг-Брызг», «Плюх-Плюх», «Буль-Буль». **3. Поляна Чудесных Цветов.** Главная героиня Девочка Долька. Развивающая игра: «Чудо-Цветики». **4. Чудо-острова-** герои Жужа и китенок Тимошка. Развивающие и игры: «Чудо-соты» и «Чудо-крестики». **5. Ковровая Полянка-** гусеница Фифа и Лопушок. Дидактическое пособие комплект «Ларчик» **6. Город говорящих попугаев.** Герои попугаи Эник и Беник. Игра Цифроцирк. Его директор – Магнолик Нолик, главные артисты: знаменитый фокусник Коттерфильд, зверята-цифрята, шуты-акробаты Буквята. Развивающие игры: «Конструктор букв и цифр», «Игровизор» (приложения к «Игровизору», «Забавные буквы», «Лабиринты цифр»). «Математические корзинки», «квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики»,

**Оборудование:** Экран, проектор, столы, стулья, маркеры разных цветов, альбомные листы разного размера, губки.

**1. слайд.** Цель мастер класса:

**Цель:** Систематизировать и углублять знания родителей по игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей 3-7 лет разработанной Татьяны Григорьевны Харько с использованием развивающих игр Вячеслава Вадимовича. Воскобовича.

**Задачи:** Познакомить родителей с развивающими играми центра и использование их в развитие детей на основе практических занятий.

Создать атмосферу взаимопонимания, позитивного настроения.

- Совершенствовать практические навыки профессиональной деятельности при руководстве развивающими играми в .

- Способствовать приобретению рлодителями опыта коллективной работы.

**2. слайд.**

**Вступление**

- Добрый день, уважаемые наши родители! Мы рады встрече с вами. Спасибо, что вы нашли время и пришли. В жизни ребенка огромное место занимает игра. И сегодня мы с вами отправимся в путешествие в “Фиолетовый лес” – это развивающая сенсорная среда, в которой ребенок самостоятельно играет, конструирует, закрепляет полученные знания и предлагаем вам немного поиграть, чтобы настроиться на работу.

### **3. слайд**

#### **Игра «Давай те поиграем».**

- Поднимите руки те, у кого любимое время года осень.
- Улыбнитесь те, кто сегодня пришёл с хорошим настроением.
- Нахмурьтесь те, кто пришёл сюда с плохим настроением и решил подпортить его другим.
- Встаньте те, кто пришёл сюда за новыми знаниями и идеями.
- Поднимите руки те, кто пришёл просто отсидеться, улыбнитесь и поверьте у вас это не получится.

### **4, слайд.**

Важнейшим условием развития индивидуальности является освоение ребенком позиции субъекта детских видов деятельности. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника – игра.

Игра – самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенном на свободном общении равных.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны:

- по содержанию и организации;
- правилами;
- взаимодействием на ребёнка;
- по видам используемых предметов;
- происхождению и т.д.

Существует много видов классификации игр. Но во все классификации входят дидактические игры. Как вы уже знаете, дидактические игры включают в себя игры, направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, т.е. развивающие игры.

### **5 слайд.**

**Развивающие игры** – это интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений.

#### **Задачи развивающих игр:**

1. Развивать интерес к решению познавательных и творческих задач, самостоятельность и инициативность.
2. Развивать образное и логическое мышление.
3. Развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению действий по алгоритму;
4. Развивать произвольное внимание.
5. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей).

Что такое развивающие игры вы знаете и какие задачи они несут. У кого есть желание освежить память, внимание на экран.

Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

**6. слайд.** И вот среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Воскобовича.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, т.к. игра обращается непосредственно к ребёнку.

Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка. С помощью игр В.В. Воскобовича воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

**7. слайд.** Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? Узнаем это, разобрав на практике особенности развивающих игр В.В. Воскобовича. А выяснять эти особенности будете вы, играя все вместе в игры.

## **8. слайд. Возникает вопрос???** Почему лес должен

быть *фиолетовым*? Как и многие психологи, автор данной сказочной среды обращает внимание на то, что фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы.

С другой стороны, лес всегда вызывал в человеке особый интерес, подкупал своими тайнами и загадками. Манил и завораживал своей красотой. А еще в лесу живут звери и всяческие персонажи, о которых складывают легенды. Вот такая загадочная суть простой сенсорной, развивающей среды для наших детей. Он населен удивительными персонажами, и даже мальчик Гео, с которым дети вместе путешествуют кажется таинственным принцем.

Изготовлен «Фиолетовый лес» из различных материалов присутствует (ткань, фетр, разноцветная пленка, рисование красками) и в разной технике. Это зависит от задумки. В свое группе мы тоже планируем создать мини центр «Фиолетовый лес» в виде аппликации на мобильной ширме или магнитном поле, дополнив его стоящим деревом с Золотыми плодами с помощью которой продолжим работать по проекту: «Наши добрые дела» и Ковровой Полянкой на стене.

## **9. слайд. На сегодняшней нашей встречи мы хотим познакомить**

**ВАС со сказочными героями Фиолетового леса.** Все игры Воскобовича, в первую очередь, отличаются тем, что построены на основе сказки. Технология так и называется – «Сказочные лабиринты игры». Инструкции к играм – это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Фиолетовый лес включает в себя различные игровые области, каждая игра имеет свою область и своего героя. Все сказки «Фиолетового леса» сопровождают Малыш Гео и Ворон Метр.

И они же знакомят детей с Геоконтом и квадратом Воскобовича. Многофункциональность игр вы увидите на протяжении мастер класса. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.

## **10. слайд.**

### **1. Чудесная поляна золотых плодов.**

Главный герой здесь умудренный опытом паук Юк и его внучата паучата. Они учат детей играть в игры «Игровизор» и «Геовизор». Образность и универсальность этих настольных планшетов наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Здесь стеснительный, боязливый ребенок раскрепощается.

### **11. слайд.**

**2. Озеро Айс.** В Фиолетовом лесу есть «Озеро Айс». Хранителем Озера является Незримка Всясь, который очень любит доставлять неприятности другим. В этой развивающей области дети играют с «Нетающими льдинками озера Айс». Реализация технологии в отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

**Задание:** выложите из прозрачных льдинок, как можно больше квадратов. Предложите на основе игры - «Прозрачный квадрат» варианты игр для разного возраста:

- 1 команда – для младшей группы
- 2 команда – для средней группы
- 3 команда для старшей группы
- 4 команда – для подготовительной к школе группы

**12. слайд.** По Озеру плавают кораблики «Брызг-Брызг», «Плюх-Плюх», «Буль-Буль» во главе с Капитаном Гусем и матросами лягушатами, на пути которых постоянно возникают препятствия, решать которые помогают дети.

**13. слайд.** Задание 4. Работа с корабликом «Брызг-брызг»

Флажки – сортировка по цвету, количественный счет

На палубе лежат флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам». Флажков какого цвета больше всего, какого - меньше всего? Сколько флажков такого-то цвета?

Флажки – счет, условная мерка, соотнесение цифры и количества

Капитан дает команду: Измерить флажками высоту мачт. Сколько флажков помещается на 7 мачте? Сколько на самой низкой?

Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между 7 и 5? Какой у нее порядковый номер?

Флажки – сортировка по цвету, определение пространственных отношений (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

Флажки – логико-математические задания

*Произвольно расположить флажки, затем давать задания*

- Ветер срывает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета? Какого?

Затем с остальных мачт слетают флажки такого же цвета.

На мачтах, где осталось по 2 флажка, срывает не голубые. Какие?

*Так же, только надевать флажки под диктовку.*

Прикрепить зеленый флажок на 4 мачту сверху и т.д.

Флажки – решение задач, состав числа

Отсчитать 9 флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками?

Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со 2 и 3 мачт. (или 4 и 1) Какого цвета будут флажки и сколько их. Из каких чисел состоит число 5?

Игры обладают *многофункциональностью*. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач

#### **14. слайд.**

**3. Поляна Чудесных Цветов.** Главная героиня Девочка Долька совместно со своими подругами (Пяти глазка, Семи глазка, Трёхглаза и др.) в занимательной форме учит детей делить целое на части, изучать дроби с помощью игры «Чудо-Цветик». ЭТИ игры учат моделировать, соотносить целое с его частью, развивают мышление, память, внимание, творческую жилку.

#### **15. слайд.**

##### **4. Чудо-острова,**

на которых живет пчелка Жужа и которые часто посещает китенок Тимошка. Эти герои играют с детьми в «Чудо-соты» и «Чудо-крестики».

#### **16 слайд.** Задание 5. Работа с комплектом «Чудо-конструкторы»

Составить фигуры из предложенных конструкторов, обвести их или зарисовать.

**17 слайд.** **5. Ковровая Полянка.** Ее хозяйка гусеница Фифа и Лопушок знакомят детей с дидактическими пособиями из комплекта «Ларчик» Творческий потенциал. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Используя Коврограф, Гномов, разноцветные веревочки и квадраты придумать свой вариант игры.

#### **18. слайд.**

**6. Город говорящих попугаев.** Здесь сказку сопровождают попугаи Эник и Беник. В городе есть Цифроцирк. Его директор – Магнолик Нолик, главные артисты: знаменитый фокусник Коттерфильд, зверята-цифрята, шуты-акробаты Буквята. Они предлагают детям поиграть в «Конструктор букв и цифр» и в «Игровизор» (приложения к «Игровизору» «Забавные буквы» и «Лабиринты цифр»). А также в Математические корзинки.



## **19. слайд.**

### **Задание № 1.**

Предлагаю Вам разделиться на 4 команды. Каждая команда должна предложить вариант своей игры в соответствии с поставленной целью (раздать карточки с названием и целью игры).

#### **Игра «Фонарики»**

Цель: развитие сенсорного восприятия

Игровые действия: складывание геометрической фигуры из 2 частей

#### **Игра «Лого формочки»**

Цель: развитие логического мышления, зрительного внимания, ориентация в пространстве

Игровые действия: заполнение горизонтального ряда и вертикального ряда в соответствии с эталоном

#### **Игра «Волшебная восьмерка»**

Цель: развитие произвольности и концентрации внимания

Игровые действия: конструирование цифр с помощью считалки «кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи» (соответствие цветов кохле – красный, охле – оранжевый, желе – желтый и т.д. по цветам радуги)

#### **Игра Кораблик «Плюх-плюх».**

Цель: развивать сенсорное восприятие, развитие ориентации в пространстве, порядковый счет

Игровое действие. Заполнение горизонтальных рядов по цвету

**20 слайд.** Из целей, поставленных к играм можно увидеть, что развивающие игры *способствуют развитию познавательных процессов у детей.* Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды. Развивающие игры имеют *широкий возрастной диапазон.* Это возможно потому, что в играх есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших дошкольников.

**21 слайд.** У нас появился новый герой «Цветик» и чтоб он понравился жителям фиолетового леса, очень просит ВАС украсить его. Вот такими лепестками, к которым вы прикрепите подходящие определения, развивающих игр в центре «Сказки Фиолетового леса

**22 слайд.** Вот такой цветик-семицветик особенностей у нас получился

**23 слайд.** Оцените, пожалуйста, свои впечатления от технологии «Сказочные лабиринты игры», нашего центра. Поставьте галочку на против подходящего вам сектора.

Лев – Технологию уже использую в работе, знаю игры хорошо.

Павлин – Больше эмоций, чем мыслей, 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.

**24 слайд. Спасибо, Вам!!!**