Доклад на районном методическом объединении
По теме: Фестиваль игр

2019 год
Подготовила А.А. Киселева

Китайская мудрость гласит: «Расскажи – и я забуду,
Покажи – и я запомню,
Дай попробовать – и я пойму»

Цель: - повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование развивающих игр В.В Воскобовича

Задачи: - систематизировать и углублять знания педагогов по технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича

Развивающие игры Воскобовича - это творческая методика. В основу игр заложены три основных принципы – интерес, познание, творчество.

Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Целью игровой технологии В.В Воскобовича, является создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, развитее трудовых навыков.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляции .

Ход

Уважаемые коллеги! Мы очень рады видеть вас. Я хочу представить вам фестиваль игр В.В Воскобовича, которые можно использовать на родительских собраниях.
-поднимите руку те, кто знаком с играми В.В Воскобовича?
-те кто использует в работе эти игры?
Сегодня я хочу познакомить вас с некоторыми играми и предлагаю вам поиграть:

ИГРОВИЗОР

Представляет собой альбом из двух листов, скрепленных пружиной. Ребенок сможет рисовать маркером. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой. Многократное использование этого пособия делает его еще более привлекательным. Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраски) и вот уже задание для ребенка готово…..
Давайте поиграем!
Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.
Перед вами лист- задание.

ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

Методическая сказка «Нетающие льдинки Озера Айс» – важная составляющая часть игры. Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребёнком различных интеллектуальных задач и, одновременно, является материалом для развития речи.
при складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.
Коллективная игра «Вертикальное домино»
В нее играют 2-6 человек и делают ходы по очереди. Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.
Правила игры:
Соберите все пластинки вместе и положите на середину стола. Это банк.

Тот, кто ходит первым, берет пластинку из банка и кладет ее на стол.
Следующий игрок берет пластинку из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая таким образом квадрат из частей
Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку), забирает его себе (выигрывает).
Сколько пластинок в квадрате — столько очков.
Если пластинка не подходит, игрок кладет ее на стол рядом с недостроенным квадратом. В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. (Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов.)
Выигрывает тот, у кого больше всего пластинок или очков.

КОРАБЛИК «ПЛЮХ-ПЛЮХ»

-кораблик с 5 мачтами
-15 флажков пяти цветов
-шнурок длиной 60 см
Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок.
Выполняем задания.
Один закрывает глаза, а второй комментирует : нужно надеть флажки также, как они были одеты – по цвету

ШНУР-МАЛЫШ

Шнур-малыш – это компактная и при этом очень многофункциональная игра.
Есть два способа крепления шнура:
Продевать шнур сквозь отверстие (для ребенка можно разбить этот способ на два – ныряние и выныривание шнура)
Огибать кнопку (между ушками кнопки и фанерой как раз есть несколько миллиметров, чтобы пропустить там шнурок)
Выполняем графический диктант
-выныриваем из левого нижнего угла
-два шага вверх,огибаем
-три шага вправо, огибаем
-один шаг вниз,огибаем
Три шага влево,ныряем.
Что, получилось? (флажок)

ГЕОКОНТ

Играя с «Геоконтом» у детей развивается сенсомоторные способности (освоение цвета, формы, величины, креативное мышление).

В пособии к игре-конструктору «Геоконт» по методике Воскобовича есть разные описания схематических рисунков, которые должны получаться в результате работы.

Предлагаю начать знакомство с «Геоконтом»

Работа по схемам

ИГРОВОЙ КВАДРАТ

Вечное оригами. Здесь можно фантазировать вместе с ребенком. Треугольники на квадратном поле располагаются так. Что можно создавать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое. Можно создавать силуэты мышки, котика. В принципе, тут нет ограничений. Автор сам говорит, что игра должна жить, и поэтому, подключая свою творческую мысль, вы питаете игру энергией.

Работа по схемам

ТЕРЕМКИ ВОСКОБОВИЧА

Это самая популярная игра для обучения чтению. Выглядит она очень просто. Есть кубик, на гранях которого нарисованы буквы, обозначающие гласный звук (на пяти гранях – буква и ее образ, на шестой – подсказка, где какая буква находится), и есть теремок – квадратная коробочка с согласными и окошечками на гранях. Кубик вкладываем в теремок, согласный оказывается рядом с гласным – получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слоге. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова.

Словесные игры (паровоз, перевертыш, заменялки, переставлялки).

Предлагаю всем присутствующим самостоятельно придумать задания с любой понравившейся игрой.