МУНИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ «ЗАИГРАЕВСКИЙ РАЙОН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОНОХОЙСКИЙ ДЕТСКИЙ САД «КОЛОБОК»

671300, Бурятия, Заиграевский район, п. Онохой, ул. Красная Горка 4, Kolobok.64@inbox.ru

Практико-ориентированный семинар для педагогов ДОО «Возможности применения графического тренажера «Игровизор» в образовательном процессе ДОО»

Воспитатель: Белова Ольга Валерьевна

п. Онохой
2018 год.

Цель: повышение компетентности педагогических работников в области применения технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры».

Задачи:

Познакомить педагогов с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Провести обзор игр и пособий В.В. Воскобовича.

Обучить педагогов практическим приемам применения графического тренажера «Игровизор» в образовательном процессе ДОО.

План:

1. Теоретическая часть: Вступительное слово и презентация «Инновационные технологии развития интеллекта дошкольников».
2. Практическая часть: Деловая игра для педагогов «Возможности применения графического тренажера «Игровизор» в образовательном процессе ДОО
3. Выставка развивающих игр В.В. Воскобовича и развивающих игр.

Ход проведения:

1. **Теоретическая часть.** Вступительное слово и презентация «Развивающие игры Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста».

Слайд 1.

Тема: Развивающие игры Воскобовичав работе с детьми дошкольного возраста

Слайд 2.

Вячеслав Вадимович Воскобович – автор игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей. Цель игровых технологий Воскобовича – построение педагогического процесса, способствующего интеллектуальному и творческому развитию детей, именно в игре. С помощью игр и пособий развиваются психические процессы (внимание, память, мышление, воображение) и творческие.

Развивающие игры Воскобовича, выполняют роль дидактического материала, и легко вписываются в содержание любой образовательной программы, поскольку они способствуют развитию детей во всех пяти образовательных областях. Одно из преимуществ игры – то, что она всегда требует активных действий каждого ребёнка.

Современные образовательные технологии, которые включены в игры и пособия Воскобовича:

- развивающее обучение;
- игровые технологии;
- работа в сотрудничестве (пары, команды);
- технологии проблемного обучения (в сказочном контексте). Сказка – база для обучения и развития детей.
-

Слайд 3.

Особенности игровых технологий В.В. Воскобовича:

- широкий возрастной диапазон участников (дети от 2 до 12 лет);
- многофункциональность развивающих игр (задачи, которые заложены в каждую из 5 областей, можно решить с помощью пособия); дети знакомятся с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.);
- вариативность (различные вариации работы с каждым пособием – когда есть вариативность, есть игра);
- безопасность (все игры и пособия сертифицированы).

Слайд 4.

Игровой материал представлен следующими блоками:

1. Идейный блок;
2. Универсальный блок;
3. Предметный блок;
4. Конструктивный блок.

Рассмотрим каждый блок более подробно.

Слайд 5.

Идейный блок – это методическое сопровождение игр.

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.

Парциальные, дополнительные программы «Развивалка»+ электронное приложение, «Умные игры в добрых сказках», «Чтение через игру»;методические материалы – опыт работы коллег из других регионов и др.

Слайд 6.

Универсальный блок

1) Развивающая среда «Фиолетовый лес».

2) Игровой комплекс «Коврограф Ларчик».

3) Игровой графический тренажер «Игровизор».

Слайд 7

Предметный блок.

Комплекты «Играем в математику» (корзинки, кораблики, счетовозики);

комплекты «Чтение через игру» (складушки, теремки Воскобовича, яблоньки, снеговики, ромашки) и др.

Слайд 8.

Конструктивный блок. Чудо конструкторы: крестики, соты + альбомы фигурок

Слайд 9.

Конструктивный блок (эталонные и знаковые конструкторы)

Прозрачный квадрат, Игровой квадрат, Геоконт,

Эталонные конструкторы (разноцветные лепестки, эталоны цвета, фонарики)

Знаковые конструкторы (волшебная восьмерка, Шнур-Малыш, Шнур-Затейник).

Слайд 10.

Методическая развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» полностью соответствует требованиям, которые предъявляет ФГОС к среде: содержательно-насыщенная, трансформируемая (можно снять, перенести, на пол постелить); доступность (висит).

Обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей; может служить местом для уединения и проектирования собственного пространства.

Фиолетовый Лес – это сказочный мир, в котором дети, действуя с играми, становятся соучастниками забавных и таинственных приключений, реальных и фантастических событий, где препятствиями служат логические и творческие задачи, а мотивацией их решения – участие в судьбе любимых героев.

Демонстрация мультфильма «Сказки фиолетового леса»

Слайд 11.

Игровой комплекс Коврограф «Ларчик» (1.25 х 1.25) (помогает решить задачи во всех областях).

Это игровое поле из ковролина и конструктивные элементы, прилагающиеся к нему: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки» (мерные и произвольные), «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», карточки с изображением гномов, «Буквы и цифры» и оригинальные элементы - зажимы, кармашки.

Слайд 12

Игровое поле 100 клеток, разделено на 4 области: Лев, Павлин, Пони, Лань. Формирование пространственных отношений у детей идет до 12 лет; верх, низ – дети 2-3 года, право-лево – 4-5 лет. Объединение двух признаков левый и верхний – ЛЕВ (пространственные образы).

В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса. Ларчик универсален тем, что с его помощью можно считать, составлять алгоритмы и схемы, выкладывать, знакомиться с буквами, цифрами, фигурами, линиями, свойствами предметов.

Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ, учатся ориентироваться на плоскости, а самое главное – играть.

Алгоритм быстрой сказки:

1) Взрослая задача

2) Создание образа (использование имеющегося) – деревья в лесу (это развитие воображения)

3) Оживление процесса (мультипликация) – акцент делается на речь. Динамика создается за счет появления ветра

4) Появляется проблема (это деятельность интеллектуального плана) - ветер

5) Разрешение проблемы

6) проверка взрослой задачи

Пособие является универсальным, так как способствует:

- развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение); сенсорному развитию (цвет, форма, величина);

- развивает логико-математические представления (пространственные отношения, классификация);
- развивает речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста;
- расширяет представления о предметном мире.

Слайд 14.

Графический тренажер «Игровизор.

Поле делится на 4 части, уменьшенная модель коврографа, образы помогают ориентироваться в пространстве, плюсики – помогают ориентироваться на листе. Альбом (2 листа формата А4: верхний – прозрачный пластик, нижний – разлинованный картон, пружина). К нему прилагается маркер на водной основе.

Слайд 15.

Маркер оставляет яркий след и легко убирается салфеткой. Листы с заданиями подкладываются под экран.

Использование Игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

С помощью Игровизора решаются самые разные задачи: совершенствуются графические навыки, ориентировка на пространстве листа, разделенного образно на 4 области (ЛеВ – левая верхняя, ПаВлин – правая верхняя, ПоНи – правая нижняя и ЛаНь – левая нижняя); можно изображать фигуры по клеточкам, дорисовывать предметы, достраивать симметричную половину изображения – и так далее, на что хватит фантазии.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.

Возможность игровизора многократно увеличивается при использовании приложений: игровизор повышает функциональность каждого листа, т.е. один и тот же лист можно использовать многократно.

Можно использовать свои рабочие листы (или готовые тесты).

Слайд16.

Вариативности «Игровизора»

Игровизор позволяет использовать листы самопроверки, что дает возможность использовать его как вариант самоконтроля.

Графический тренажер может использоваться для детей разного возраста, от дошкольного (с 3-х лет) до младшего школьного (до 11 лет).

Варианты заданий даются в зависимости от возраста детей.

Слайд 17.

Игровизор, может использоваться, как для фронтальной/подгрупповой, так и для индивидуальной работы с детьми.

Слайд 18

Уникальность «Игровизора»

Многофункциональность: один лист тренажера решает несколько образовательных задач.

Экономичность: листы с заданиями используются многократно.

Неиссякаемость: неограниченное количество листов с заданиями (возможность использования собственных заданий).

Слайд 19.

При выполнении заданий на Игровизоре умственные способности детей реализуются на 80%, моторная – 20%.; ребенок уходит от стресса - есть возможность исправить ошибки,возможность использовать листы самоконтроля (создается ситуация успеха ребенка).

Слайд 20.

Привлекательность Игровизора.

Игровизор - одно из сказочных приключений, интересных ребенку в силу его возрастных особенностей. Это и Страна Муравия, и путешествия по лабиринтам с Околесиком, и задания от Незримки Всюся.

Обучение происходит в игровой форме. Задания увлекают ребенка.

Выполняя задание, ребенок не боится допустить ошибку – все «погрешности» можно убрать салфеткой. Это дает уверенность в силах, формирует положительную самооценку.

Слайд 21.

Итоги работы «Игровизором»:

- сенсорное развитие (форма, размер);
- проявляется интеллект и воображение (когда к фигуре дорисовываем предметы),
- математические способности (ориентировка в пространстве, геометрические фигуры, счет);
- формирование образа, развивается речь (рассказывает о том, что построено).

Таким образом, при работе на Игровизоре включается воображение, работает речь, тренируется память, развивается координация глаз-рука.

Слайд 22.

Таким образом, резюмируя вышесказанное, хотелось бы отметить, важное в пособиях и играх В. Воскобовича их взаимосвязь в решение одних и тех же задач на разном предметном содержании.

Например, графический диктант – нарисовать треугольник можно, используя и Ларчик, и Шнур-Малыш, и Игровизор. Т.е., решаем одну задачу на разном предметном содержании, используя разные игры.

С помощью игр В.В. Воскобовича дети воспринимают информацию не пассивно, т.е. их умения и навыки развиваются в игре, активными участниками которой они являются.

2. **Практическая часть.**

Перейдем к практической части.

Какой развивающий потенциал при использовании графического тренажера, и какие задачи, по каким областям решаются, мы с вами определим в ходе игр с данным пособием.

Перед вами графические игровые тренажеры «Игровизор» с маркерами. Давайте поиграем.

1. **Игра «До новых встреч»** *(приложение 1.)*

Цель: учить детей соотносить цифры и количество.

Инструкция:

Кораблик готов к отплытию, когда цифры в окошках соответствуют количеству клеточек по высоте мачты (кораблик 1.).

У кораблика 2. необходимо вписать соответствующие цифры в окошки.

У кораблика 3. – построить мачты в соответствии с цифрами.

Задания к кораблику 4. носят вариативный характер: можно сначала вписать цифры в окошки, а потом построить мачты, или наоборот.

2. **Игра «Продолжи ряд»** *(Приложение 2.)*

Цель: Развитие зрительно-моторной координации.

Инструкция: Необходимо найти закономерность и продолжить ряд.

3. **Игра «След котенка»** *(Приложение 3.)*

Цель: Развивать зрительно-моторную координации, пространственные отношения.

Инструкция: «Катя зашла в комнату и взглянула на полку.

- похоже, что тут кто-то хозяйничает без меня. – Сказала Катя и спряталась за шторкой.

Котенок Катю не видел. Он вышел из своего укрытия и прыгнул: сначала на полку, потом на аквариум. Понаблюдав немного за Рыбкой, Рыжик протянул лапку и …

- Теперь понятно, кто у меня хозяйничает! – воскликнула Катя.

Услышав голос девочки, котенок испугался и упал в аквариум. Но тут, же выскочил из него и помчался по полке, оставляя на ней мокрый след. Он петлял между подарками, но, ни один из них даже не зацепил. Около аквариума Рыжик неожиданно остановился.

Задание 1. Пройди по нарисованному следу, не выходя за его границы.

Задание 2. Пройти по «мокрому следу», называя по ходу движения подарки и их расположение. Например: справа от меня альбом. теперь альбом внизу. альбом слева и т. д.

4. **Игра «Колесим по лабиринтам в книжке»** (*приложение 4.)*

Цель: Развивать зрительно-моторную координацию.

Инструкция: У каждого из моих друзей – шутов есть свой лабиринт. Мы с вами прокатимся по лабиринту Ярлекино (буквы Я).

Задание 1. Чистое прохождение к Ярлекино. Проходим к Ярлекино, не зацепив ни одной бусинки с буквами (сплошная линия).

Задание 2. Прохождение через свою букву-бусинку. Снова идем к Ярлекино, но на сей раз через буковку Я (пунктирная линия).

Задание 3. Чистое прохождение к картинкам. Чистое, как ты уже знаешь, - никаких бусинок не цепляя. Идем к картинке «Яша» (сплошная линия). Потом также идем к картинке «Яблоко» (пунктирная линия).

Вот теперь, любой лабиринт вам по плечу.

5. Игра «Подарки взрослых» *(приложение 5.)*

Цель: Развивать мышление, внимание, память, речь детей. Закреплять счет предметов, название геометрических фигур. Развивать тонкую моторику рук.

***Инструкция*:** Жила была девочка Катя. Когда Кате исполнилось пять лет. Первым ее поздравили папа, мама, бабушка, дедушка и старший брат. Папа подарил Кате альбом для фотографий. Мама – куклу в картонной коробке. Бабушка – большой мяч. Дедушка – парусник с моторчиком. А старший брат – аквариум с Рыбкой.

Задание 1. Вспомни, что подарили Кате взрослые. Найди подарки на листе и каждый отметь точкой.

Задание 2. Сосчитай, сколько подарков сделали взрослые.

Задание 3. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки взрослых? Сначалаответь. потом проверь себя (проведи маркером по «дорожкам», соединяющим подарки и геометрические фигуры).

Задание 4. Обведи по контуру одну или несколько фигур на листе, затем вставь в «Игровизор» лист и сделай штриховку выделенных фигур (горизонтальную и вертикальную).

Задание 5. Измерь стороны квадрата и прямоугольника с помощью больших клеточек. У какой фигуры самая длинная сторона? Попробуй самостоятельно определить размер круга, треугольника и овала с помощью клеточек.

Игра 6. «В лабиринтах дворца» (*приложение 6.)*

Цель: Развивать мышление, внимание, память. Учить соотносить цифру и количество предметов.

Инструкция: Игра с Лабиринтами – это поиск пути от цифры – образа» (Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыске Четверке, Псу Пятерке и т. д.) до цифры – знака» через соответствующее количество предметов.

Задание: Надо помочь Мышке Тройке, Крыске Четверке, Псу Пятерке найти свои комнаты.

Игра 7. Графический диктант *(приложение 7)*

Цель: Развивать мышление, внимание, зрительно-моторную координацию.

Инструкция: Поставьте карандаш на самую верхнюю точку**.** Одна клеточка вправо; Три клеточки вниз; Поставьте точку. Начинаем рисовать

Одна клеточка вправо; Одна клеточка вверх; Одна клеточка вправо; Одна клеточка вверх; Две клеточки вправо; Одна клеточка вниз; Одна клеточка вправо; Шесть клеточек вниз; Шесть клеточек вправо; Одна клеточка вниз;

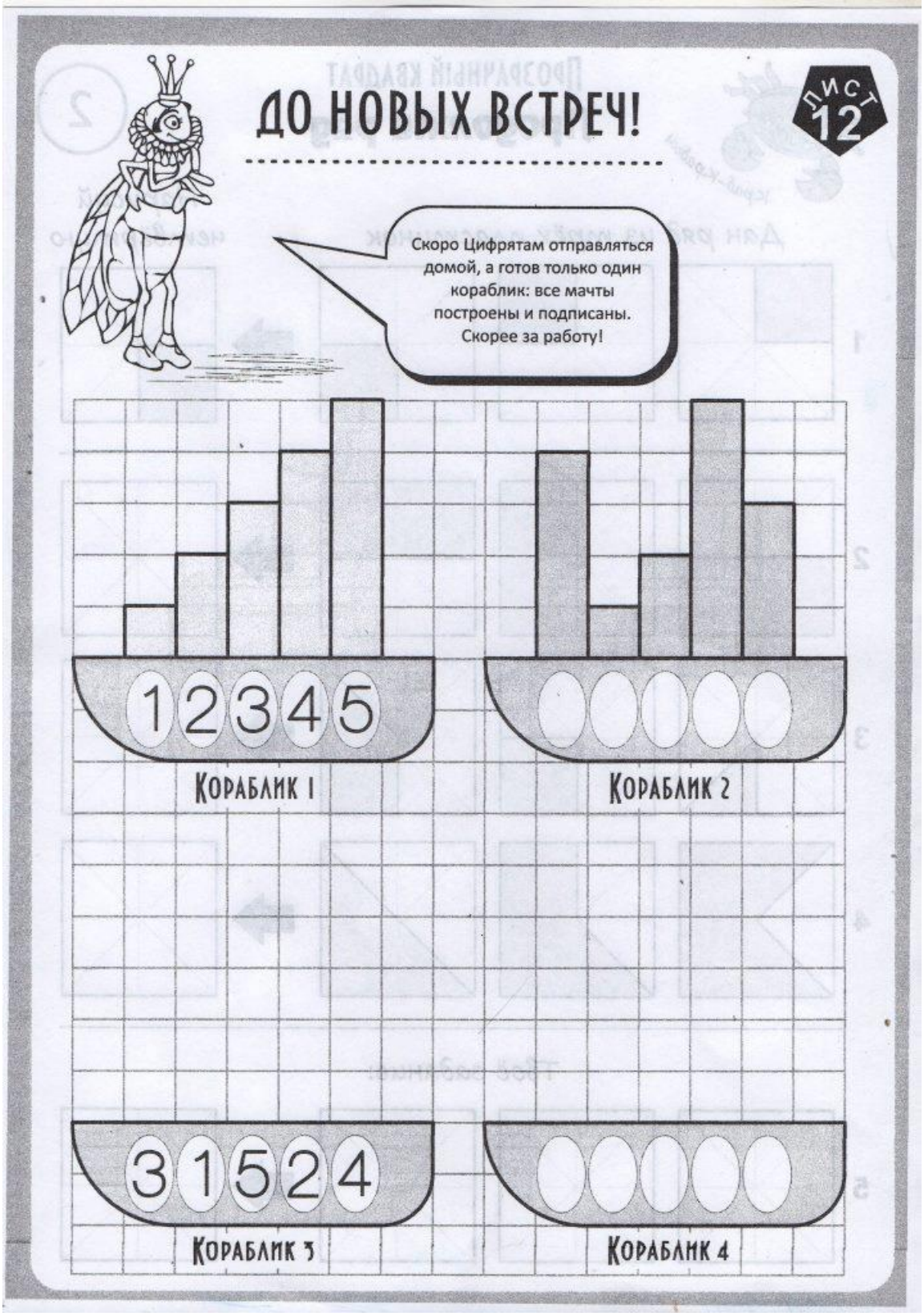
Одна клеточка вправо; Одна клеточка вниз; Одна клеточка вправо; Одна клеточка вниз; Одна клеточка вправо; Одна клеточка вниз; Одна клеточка вправо; Одна клеточка вниз; Одна клеточка вправо; Одна клеточка вниз;

Две клеточки влево; Одна клеточка вверх; Две клеточки влево; Одна клеточка вверх; Одна клеточки влево; Три клеточки вниз; Две клеточки влево; Три клеточки вверх; Одна клеточки влево; Три клеточки вниз;

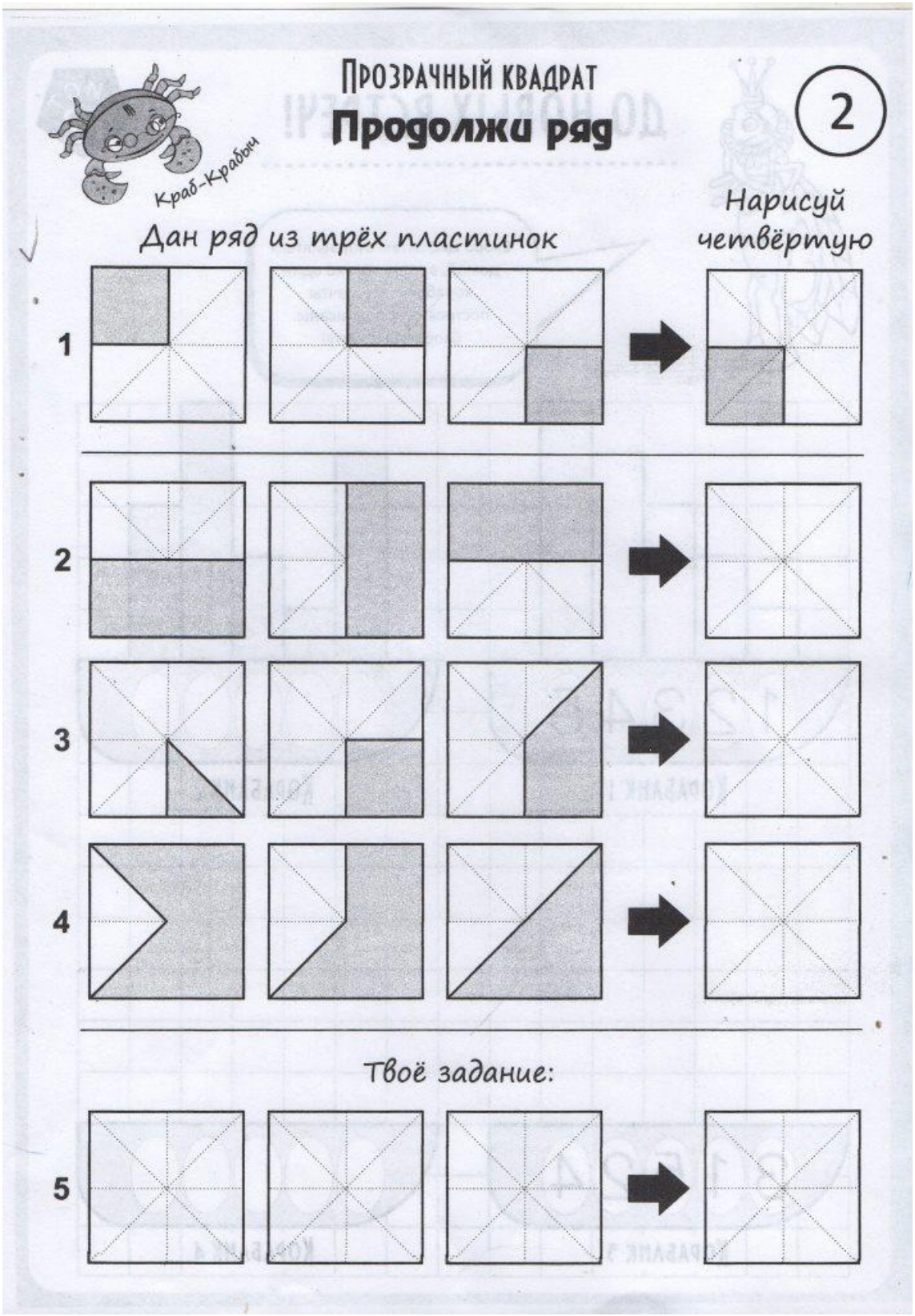
Две клеточки влево; Три клеточки вверх; Одна клеточки влево; Три клеточки вниз; Три клеточки влево; Десять клеточек вверх; Две клеточки влево; Две клеточки вверх.

После того как воспитатель закончил диктовать он раздает детям готовый рисунок и проситдетей выполнить самоконтроль.

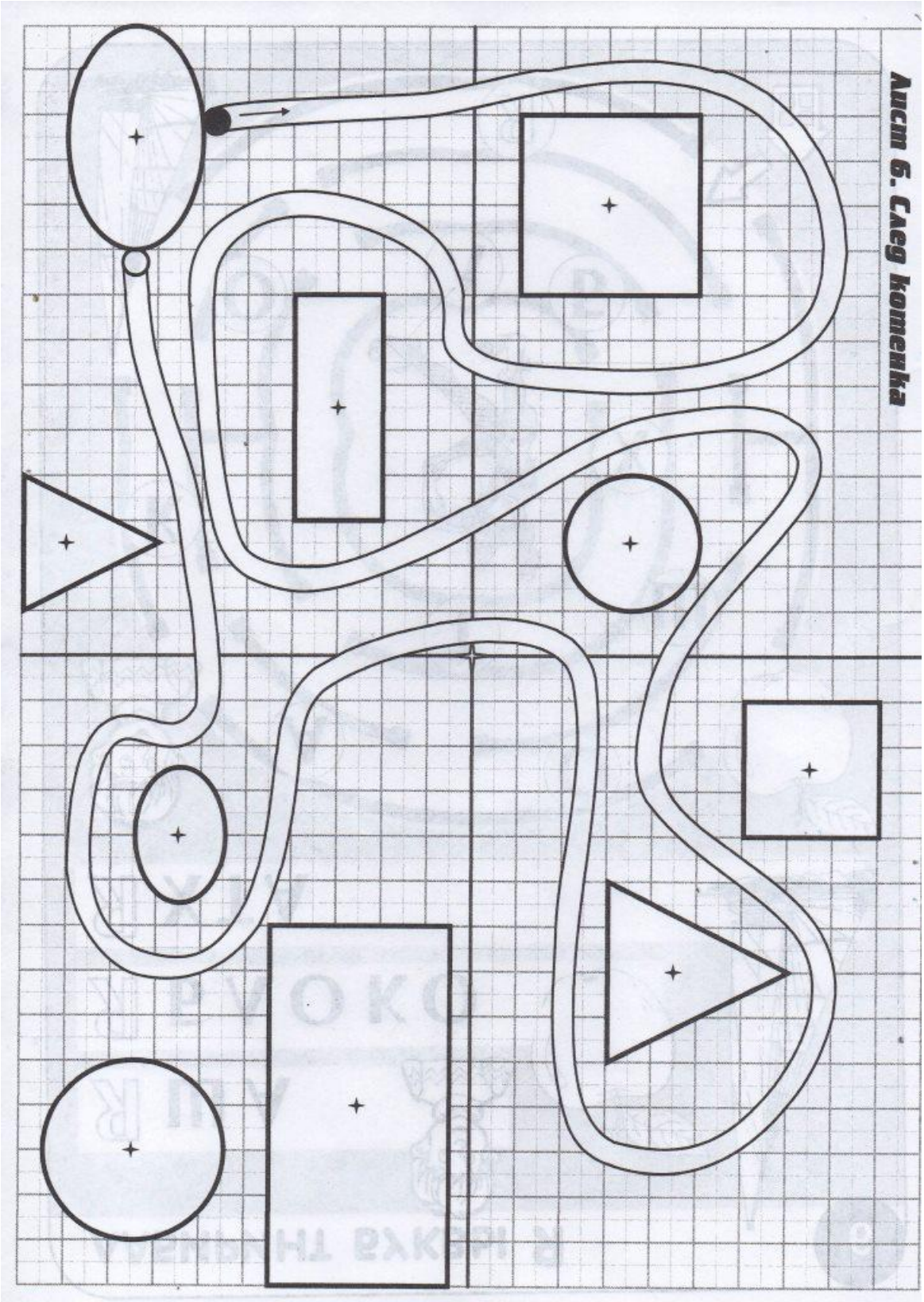
Приложение 1.



Приложение 2.

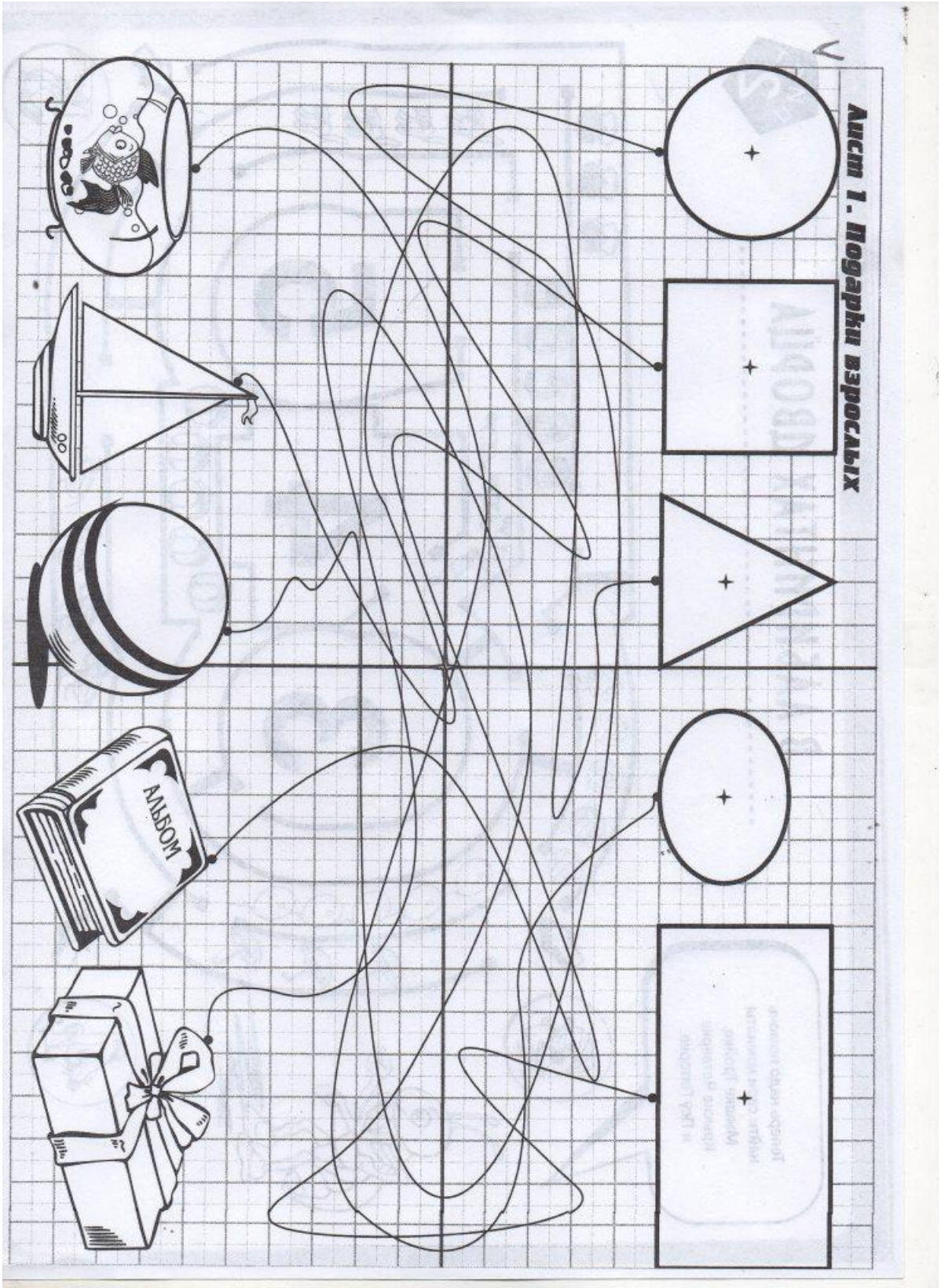


Приложение 3.

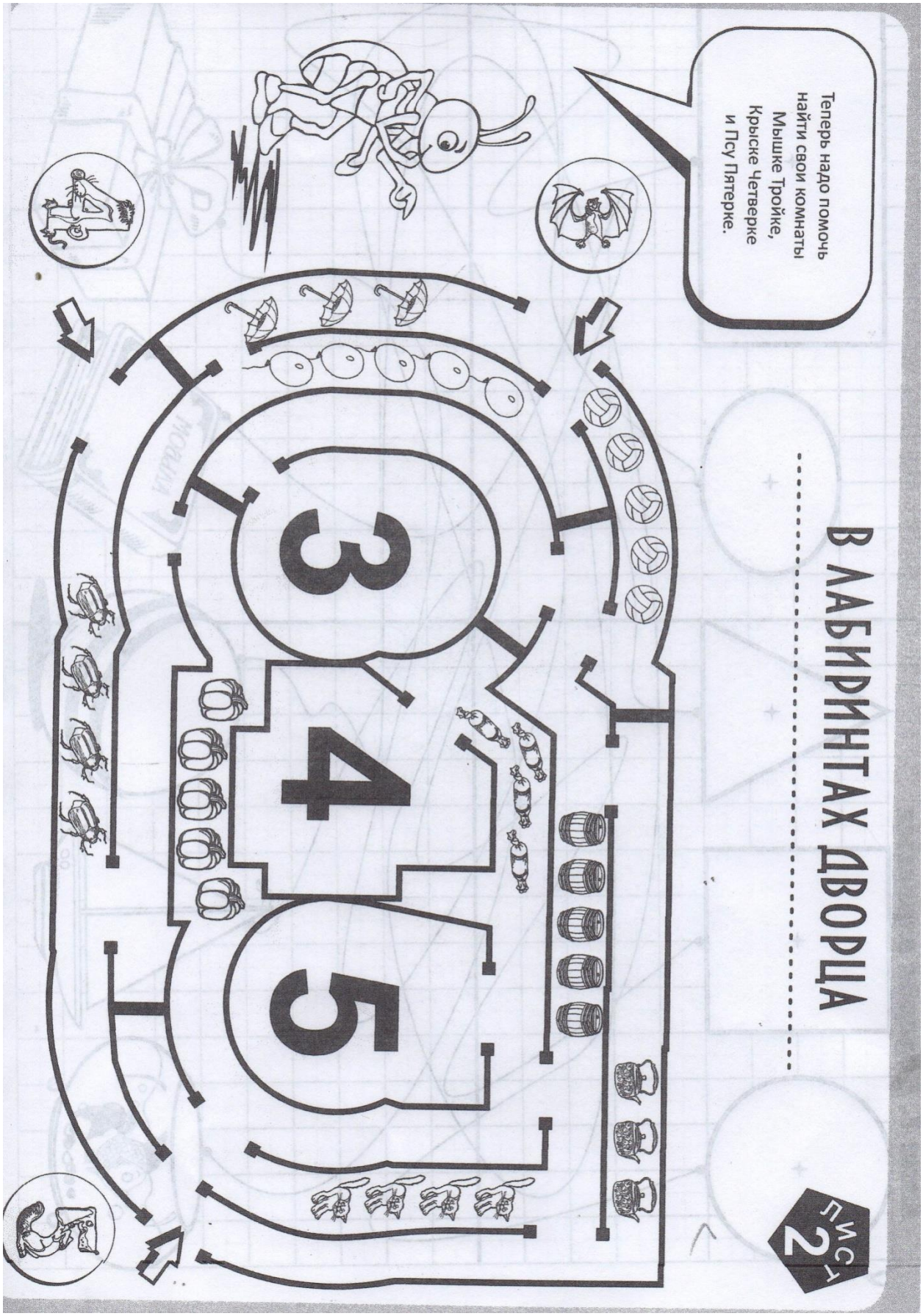
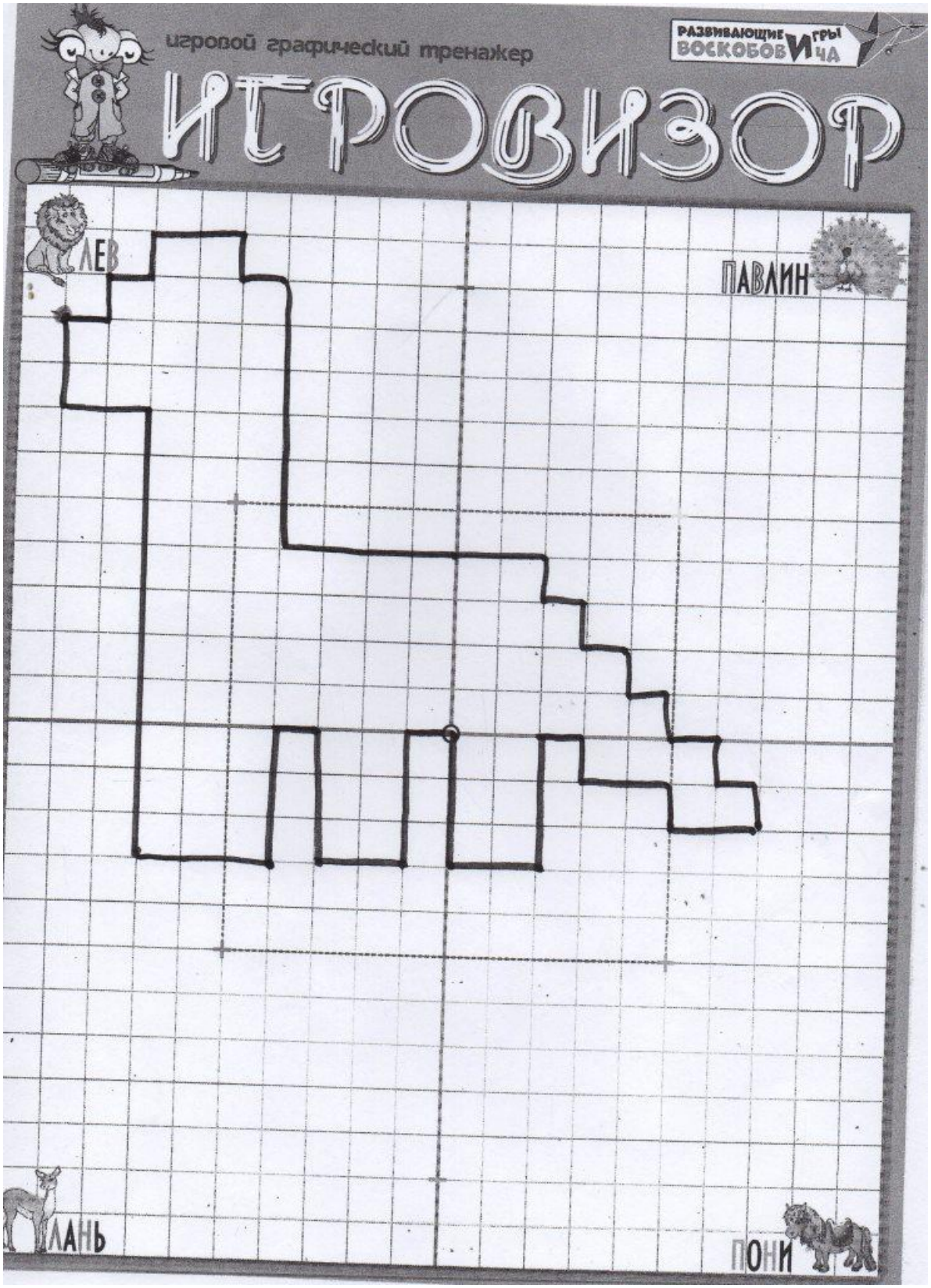


Приложение 4.

Приложение 5.



Приложение 6.



Приложение 7.