Семинар-практикум для педагогов ДОУ

«Игры Воскобовича»

Цель: повышать **педагогическую компетентность педагогов** через знакомство с развивающими играми **Воскобовича**.

Задачи:

- расширять знания **педагогов** по использованию технологии игр **Воскобовича**;

- способствовать внедрению развивающей технологии в образовательный процесс ДОУ;

- пополнение предметно-пространственной развивающей среды комплектами игр и игровых пособий по данному направлению;

- включение **педагогов** ДОУ в инновационный процесс дошкольного учреждения в различных видах образовательной деятельности.

Предварительная работа:

- анализ **психолого-педагогической** литературы по данной теме;

- составление картотеки игр **Воскобовича** для разных возрастных групп;

- подготовка презентации *«****Игры Воскобовича****»*;

- подбор дидактического материала для игр с **педагогами**.

Ход семинара.

1. Теоретическая часть.

Консультация для **педагогов***«****Игры Воскобовича****»*

Автор методики Вячеслав Вадимович **Воскобович** по специальности инженер-физик и на протяжение многих лет не имел прямого отношения к **педагогике и психологии**. Но помимо физики Вячеслав Вадимович всегда увлекался музыкой, был неравнодушен к поэзии, писал стихи, песни для детей и взрослых. Толчком для создания известной развивающей методики послужили его собственные дети. В начале 90 годов было очень проблематично приобрести детские **игры**, для развития логики, памяти, мышления. Вячеслав Вадимович самостоятельно разработал серию развивающихся игр и успешно апробировал ее. К первым играм креативного направления можно отнести *«Игровой квадрат»*, *«Геоконт»* и *«Цветочные часы»*. Данные **игры** не работают по принципу-один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. В дальнейшем была составлена целая методика **Воскобовича**, направленная на всестороннее развитие ребенка. Следует отметить, что основу развивающих игр **Воскобовича** составляет познавательный интерес, творческое начало и обучение. Дети в процессе **игры** погружаются в мир сказки и приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику. С помощью одной **игры** ребенок может изучить цвета и формы, освоить счет и буквы, а также развивать мелкую моторику рук и многиепсихические процессы. Плюсы Методики **Воскобовича**. Многие детские учреждения апробировали методику **Воскобовича**. Малыши с которыми систематически играли в развивающие **игры Воскобовича**, умели быстро анализировать и сравнивать полученную информацию. Дети также отлично ориентировались на плоскости, легко считали, имели навыки чтения, умели различать геометрические фигуры и цвета. Кроме этого ребята, обучающиеся по методике **Воскобовича**, умели долго концентрировать свое внимание на выполнение поставленных задач, всегда доводили дело до логического конца и обладали высоким уровнем развития памяти, мышления, внимания. Все задания ребята выполняли с интересом и большим желанием. Минусы методики **Воскобовича**. К минусам методики можно отнести лишь то, что авторские **игры** невозможно сделать самостоятельно. Их приобретают детские учреждения и родители только в специализированных магазинах.

**Воскобович** Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающихся сказок.

Методика **Воскобовича** отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как **педагоги**, так и родители малышей. В процессе **игры** создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

2. Практическая часть

Ведущий предлагает **педагогам** занятие с использованием игр **Воскобовича**.

Цель: показать применение игровой развивающей технологии В. В. **Воскобовича** в разных формах работы в детском саду.

Здравствуйте,**педагоги**, давайте представим, что мы с вами находимся в сказочном лесу и с нами галчонок Гарри, медвежонок Миша и Краб Крабыч. К ним в гости прилетела пчелка Майя. Она позвала своих друзей к себе на праздник, на день рождения. Наши друзья задумались, ведь если мы хотим поздравить нам самого дорогого человека в день рождения, то мы должны приготовить подарок. Первым придумал подарок галчонок Гарри. Он сказал-«Я знаю какие игрушки любят девочки больше всего!А вы знаете какие игрушки любят девочки?» - «Правильно это куклы. Давайте сделаем нашей пчелке Майе куклу. Достаньте, пожалуйста, игру *«чудо –крестики»* и постарайтесь по схеме сделать куклу.» Вторым придумал подарок медвежонок Миша. Медвежонок Миша любит практичные подарки он решил подарить пчелке зонтик, чтобы она могла летать даже под дождем. –«Положите перед собой игру *«Геоконт»* и попробуйте изобразить зонтик на нем. Сначала идет шляпка затем ножка, ручка.» Дольше всех искал подарок Краб Крабыч, что же можно подарить пчелке Майе. Наконец - то придумал, он принес молча дощечку с дырочками взял шнурок и смастерил нарядный бантик для нашей именинницы. – «Возьмем все игру *«Шнур –затейник»* и попробуем смастерить бантик. Подарки готовы можно отправляться в путь»,но Краб Крабыч сказал: «Всегда, когда идем на день рождения к маме, к бабушке, что всегда дарят?» Правильно, цветы. И наши друзья отправились собирать цветы. Краб Крабыч принес цветок из трех лепестков, медвежонок Миша принес из четырех лепестков, а галчонок Гарри из пяти лепестков. –«Возьмите,пожалуйста, игру *«Чудо-лепестки»* и попробуйте собрать цветы из трех, четырех и пяти лепестков. И подарки собраны и букеты пора отправляться в путь.» Но тут ребята начали спорить какая дорожка самая короткая. Они решили нарисовать свои дорожки и проверить какая же дорожка самая короткая. Но Краб Крабыч сказал, что спорить здесь не нужно дорожки оказались одинаковыми. Отрываем веревочку от игрового поля и сравниваем наши дорожки. Наши друзья побежали через сказочный лес на день рождения к пчелке Майе, а мы с вами прощаемся. На следующем занятии узнаем, как же они отметили день рождения пчелки Майи.

3. Рефлексия

Что запомнилось особенно?

Какие **игры** были наиболее интересны?

Что планируете взять на заметку в своей работе?

Ваши вопросы, пожелания и рекомендации по теме **семинара**.