

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение
«Детский сад № 1 «Белоснежка»

**Мастер-класс: «Использование технологии
В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в
речевом развитии старших дошкольников с
общим недоразвитием речи»**



Подготовили: Чиркина Н.А.
Аксенова Н.А.



«Если игры прошли через руки, ум и сердце
взрослого, они дойдут до ребенка»

В. В. Воскобович



Цель: повышение профессиональной компетентности педагогов в вопросе использования педагогической технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в речевом развитии старших дошкольников с общим недоразвитием речи

Задачи:

- систематизировать и углублять знания педагогов по технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в речевом развитии старших дошкольников с общим недоразвитием речи;
- Совершенствовать практические навыки профессиональной деятельности при организации развивающих игр.

Актуальность

Происходящая в стране модернизация образования, внедрение ФГОС ДО обусловили необходимость важных изменений в определении содержания и способов организации педагогического процесса в дошкольных учреждениях. В связи с этим, каждому педагогу приходится искать свои инновационные вспомогательные средства, облегчающие, систематизирующие педагогический процесс, т.е. наряду с общепринятыми методами и приемами вполне обосновано использование оригинальных, творческих методик, современных образовательных технологий, эффективность которых очевидна. Игровая технология, разработанная В. В. Воскобовичем, важна и интересна для детей, разнообразна по содержанию, очень динамична. Она включает излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу игр данной технологии: интерес - познание – творчество, становятся максимально действенными. Учитывая особенности высшей психической деятельности детей, все вышеперечисленное приобретает наибольшую значимость. Многофункциональность, многообразие и возрастная адекватность развивающих игр В. В. Воскобовича позволяет использовать их для решения коррекционно-логопедических задач. Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» соответствует всем требованиям ФГОС и раскрывает каждую из пяти областей развития ребенка.

Отличие игр Воскобовича от всех остальных:

1. Возрастной диапазон.

Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей. Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет. После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше.

2. Многофункциональность.

Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек. 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.

3. Творческий потенциал.

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, простое не способны.

4. Сочетание сказки и головоломки.

Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов.

Принципы методики В. Воскобовича:

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – **интересные сказки**. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Для родителей без специального образования данные методические разработки являются настоящей ценной находкой. Ведь можно основываясь на сюжет сказки легко играть с малышом, выполняя различные творческие задания.

Вторым принципом методики Воскобовича является **игра с пользой**. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша.

Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в **развитие у ребенка творческого начала**. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал.

Коврограф «Ларчик» и мини-ларчики

- это игровое поле из ковροлина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки...

Пособие является универсальным так как: способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Так же развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста.

В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса

Коврограф Ларчик (игровой комплекс) – незаменимое пособие в коррекционно-логопедической работе. Его можно использовать на всех занятиях и решать практически все коррекционные задачи. Мы используем коврограф и на фронтальных занятиях в качестве рабочей зоны при изучении звуков, и на индивидуально-подгрупповых занятиях при автоматизации и дифференциации поставленных звуков, формировании лексико-грамматических категорий.



Геоконт

На «Геоконте» для обозначения точек используются буквы, что способствует непроизвольному запоминанию букв. Дети при работе с «Геоконтом» выкладывают контуры по схеме, по картинке, по названию координат, осуществляют свои действия, развивая внимание, мышление, восприятие, ориентировку в пространстве, понимание сложных речевых инструкций. В процессе использования с детьми технологии Воскобовича педагог закрепляет поставленные звуки в словах, предложениях, развивает слухоречевой самоконтроль детей.



Читай-ка на шариках

«Читай-ка на шариках» повышает интерес к чтению, даёт возможность сформировать навыки смыслового чтения.

Такая работа позволяет не только сформировать навык чтения, но и решить коррекционные задачи. «Читай-ка на шариках» способствует развитию внимания, памяти, активизирует познавательные процессы обучающихся.

Варианты использования:

1. Прочитать слова на шариках, загибая и разгибая уголки квадратов.
2. Найти слова с определенным слогом.
3. Загадываем загадку, ребенок находит слово, которое является отгадкой.
4. Прочитать слова, которые начинаются на согласную (гласную).
5. Прочитать слова, которые состоят из одного (двух) слогов.
6. Найти названия зверей, птиц, игрушек и т.д.
7. Найти имена людей (мальчиков, девочек)



Кораблик Плюх-плюх

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения.

В речевом развитии можно использовать:

- Работа над звуковой, слоговой структурой слова, состава предложений



Квадрат Воскобовича

Количество цветов, представленных в квадрате, зависит от возраста ребенка, который им будет играть. Можно встретить двухцветный и четырехцветный квадраты. **Двухцветный предназначен для детей возрастом от 2 до 5 лет, со схемами сложения четырехцветного квадрата сможет справиться ребенок от 3 до 8 лет и старше.**

Играя с ним, ребенок будет:

- учиться называть и отличать разные формы геометрических фигур;
- ориентироваться в размерах – большой, средний, маленький;
- формировать первые представления о пространственных отношениях и пространственном моделировании;
- уметь пользоваться предложенными схемами или придумывать свои для конструирования плоскостных и объемных фигур;
- запоминать цвета;
- развивать внимательность, мыслительные процессы, логику,
- память;
- развивать фантазию, творческие данные, креативность;
- мелкую моторику.

Также квадрат Воскобовича можно использовать и в развитии речи:

Артикуляционная гимнастика (сказка); сложить фигуры, используя чистоговорки; придумывание сказок; активное использование слов, обозначающие свойства и особенности предметов



Игровизор

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания. Задания: направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями; задания направленные на формирование моторного образа буквы, цифр; графический диктант и т. д.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.



Рефлексия

Мне понравилось...

Было интересно...

Было полезно...

Теперь я могу...

Я попробую...



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!