

Деловая игра с элементами мастер-класса «Развивающие игры»

Целью игры является повышение педагогической компетентности педагогов, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии.

Задачи:

- развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов;
- обучение педагогов методам применения игровых инновационных технологий.

«Путешествие по развивающим играм»

Ход:

«Дерево ожидания»

Цель: развивать умение определить прогнозируемый результат встречи.

- Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм, познакомимся с некоторыми из игр В.В. Воскобовича и составим рекомендации-памятки по работе с ними.

Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру.

Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли в игру? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце игры? Расскажите о ваших личных ожиданиях.

Подойдите, пожалуйста, к дереву и на листочках напишите в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей вами встречи.

«Купите билетик» (Вхождение в игру.)

Цель: интеллектуальная разминка.

- Сейчас небольшая интеллектуальная разминка. Для того, что бы отправиться в путешествие по развивающим играм, вам необходимо «купить билеты». Я вам предлагаю выбрать себе билет следующим образом:

(Вопросы типа: это не квадрат и он не синий и т.д.)

После ответов на вопросы педагоги делятся на две команды: опытные педагоги и педагоги молодые.

«Играя – учимся, Играя – познаём!»

Теоретическая часть

«Педагогическая кухня»

Цель: уточнение системы знаний педагогов в области игры дошкольников.

- На ваших билетах написаны номера вопросов, а на столе перед вами лежат сами вопросы по теме игровая деятельность дошкольников (вопросы прилагаются).

После того как воспитатели ответили на вопросы:

- Как вы думаете – а всякая ли игра может быть развивающей?
- Настоящая женщина из ничего может сделать прическу, салатик и скандал.
- А настоящий педагог умеет организовать развивающую деятельность детей, используя различные предметы, находящиеся «под рукой», поставить задачу и решить ее.
- Предлагаю перейти к практической части нашего путешествия...

Практическая часть

1. «Каша из топора»

Цель: способствовать творческому поиску педагогов, развивать навыки сотрудничества.

Задание: из предложенных предметов придумать развивающие игры, поставить цель и презентовать.

В сундуке следующие предметы:

- Картон, ножницы,
- Прищепки и лист А-4,
- Спички или деревянные палочки,
- ПУ

После презентаций игр обобщаю:

Развивающие игры до года

По сути, любая игра является для малыша развивающей: потешки, связанные с массированием, щекотанием, поглаживанием, стимулируют чувствительность и реакции младенца, демонстрация контрастных рисунков помогает ему научиться концентрироваться, вкладывание в ручки различных по фактуре и плотности предметов дарит тактильные ощущения и подготавливает мелкую моторику.

В период с года до трех лет ребенок переживает настоящий интеллектуальный взрыв — он осваивает основы речи, углубляет и расширяет свои знания о мире, учится самостоятельности. Все это должны учитывать развивающие игры для этого возраста. Особое внимание при их планировании следует уделить творческой деятельности — рисованию пальчиковыми красками и карандашами, лепке, конструированию, а также групповым, парным и ролевым играм.

Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира.

Цель воспитателя - обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышая тем самым влияние игры на его развитие.

2. «Мастер-класс»

Цель: знакомство и практическая работа педагогов с играми В. В. Воскобовича.

- Сейчас я предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания. Первые игры Воскобовича появились еще в 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Затем появились и методические сказки.

К достоинствам развивающих игр В.В. Воскобовича можно отнести:

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач:

Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы;

Узнает и запоминает цвет или форму;

Учиться считать, ориентироваться в пространстве;

Тренирует мелкую моторику рук;

Совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Цели и задачи технологии.

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Универсальность использования

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми - "Геоконт" и "Квадрат Воскобовича".

- Вашему вниманию предлагается элемент мастер-класса по использованию в работе с детьми «Квадрата Воскобовича». (видеофрагмент использования квадрата Воскобовича в работе с детьми)

- А сейчас я познакомлю вас еще с одной игрой из технологии «Сказочные лабиринты» - «Геоконт».

В народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка - "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле "Геоконт" нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальцев рук, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Но

знакомство с играми как вы, наверное, уже поняли, начинается с сюжетно-ролевых игр.

- Предлагаю начать знакомство с «Геоконтом» с подвижной развивающей игры «Паутинка».

(выполнение заданий паука Юка.)

3. «Педагогическая вертушка»

Цель: Обобщение полученных знаний, объединение усилий коллектива при создании рекомендаций.

Задание: составление памятки.

- А сейчас, вам необходимо будет собраться с мыслями, вспомнить все, что вы знаете, что узнали нового и использовать эти знания для оставления памятки-рекомендации, которая пригодится вам в дальнейшей работе с детьми по применению развивающих игр. Перед вами лист ватмана, передавая его по кругу вам необходимо написать свою рекомендацию и передать соседу, который ее дополнит и передать дальше всем участникам.

(Педагоги работают, затем кто-то один зачитывает)

- А я, в свою очередь. Предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать в работе с родителями «Как играть в развивающие игры дома» и для родителей «Советы родителям по выбору игрушек для детей».

4. «Дерево ожидания» (рефлексия)

Цель: сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе семинара.

Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.