

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»**

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271
тел. (38557) 7-00-63, тел/факс (38557) 7-00-76
e-mail: 1-dsad@mail.ru

Родительское собрание
***«Игровая развивающая технология В.В.
Воскобовича***
«Сказочные лабиринты игры»

Подготовила: воспитатель
1 квалификационной категории
Перова Оксана Юрьевна

Рубцовск, 2019

Цель: ознакомление родителей (законных представителей) с технологией В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и создание положительной мотивации к ее применению педагогами в работе с детьми.

Педагог: Добрый вечер, уважаемые родители! Я рада приветствовать вас на нашем родительском собрании. Сегодня я познакомлю вас с развивающей технологией «Сказочные лабиринты игры», автором которой является В.В. Воскобович. Используя данную технологию, можно утвердительно сказать о положительной динамике интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Авторская технология «Сказочные лабиринты игры» имеет безграничный потенциал.

С момента знакомства с играми Воскобовича В.В. началось новое направление в моей работе с детьми. Всем известно, что игровое действие запоминается быстрее, чем устная информация. Никто не станет спорить с утверждением Конфуция: "Скажи мне — и я забуду, покажи мне — и я запомню, дай мне сделать — и я пойму." Начав работать с играми Воскобовича, я увидела, что они дают возможность решать огромное количество задач. Причём не только образовательных, но и воспитательных.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей, продемонстрировать их мне поможет универсальный игровой комплект — коврограф «Ларчик».

Коврограф представляет собой ковровую основу, с нанесённой разметкой в виде клетки. При создании коврографа были учтены недостатки обычной школьной доски и фланелеграфа. Поэтому очень ценным, на мой взгляд, является наличие клетчатой основы, такой, как в тетради и очень прочное сцепление демонстрационных элементов с основанием.

Коврограф «Ларчик» - неспроста получил своё название.

В русском фольклоре ларчик символизирует бесконечность (как скатерть-самобранка) - достаешь из него всё новые и новые предметы, и они никак не заканчиваются.

Знакомьтесь – главный персонаж коврографа - слон «Лип-лип». В его имени есть скрытый смысл. К коврографу всё очень хорошо липнет. А любимое занятие слона – прилеплять к нему разные элементы. Отсюда и имя – Лип-лип.

Мы с вами подошли к одной из особенностей технологии - **Сказочная огранка.**

Технология Воскобовича предполагает построение занятий на основе сказочного сюжета, т.к. это один из эффективных путей активизации познавательных процессов дошкольников.

Предлагаю работу с коврографом начать со сказки «Путешествия Гусеницы Фифы».

«На одной удивительной поляне жила гусеница Фифа. Она очень любила свою полянку и исползала её вдоль и поперёк, пересчитала все клеточки сверху вниз и слева направо. И вот однажды она решила добраться

в самые дальние уголки поляны и встретила там Павлина, Льва, Пони и Лань».

Посмотрите, каждое животное живёт в определённом месте. Как вы думаете, почему животные расположились именно в этих местах?

(ответы родителей)

Конечно, они помогают дошкольникам ориентироваться в пространстве.

ЛеВ живет в левом верхнем углу, на это указывают большие буквы Л и В в его названии. ПоНи в правом нижнем углу, вы видите подсказку – заглавные буквы П и Н. Соответственно ЛаНь – в левом нижнем, а ПаВлин – в правом верхнем.

С гусеницей Фифой и слоном Лип-липом происходят разные истории, зачастую героями сказок становятся животные – жители ковурографа.

Особенно ценно, что к игровым пособиям разработаны свои сказки. Например, к пособиям, которые вы видите на экране: «Квадрат Воскобовича», «Нетающие льдинки озера Айс», геоконт – для каждого из них разработаны сказки.

Слушая сказку, ребёнок становится действующим лицом событий, попадает в приключения, преодолевает вместе с героями препятствия, добивается успеха.

Итак, гусеница Фифа и слон Лип-лип очень любят играть. У Фифы любимая игра – верёвочки, а слон любит играть с кружками. Друзья постоянно спорят, с чем играть интереснее. И вот они снова поссорились и попросили животных рассудить их спор.

Итак, внимание на экран, сейчас вы увидите видеофрагмент данной игровой ситуации с детьми.

(демонстрация видео игровой ситуации «Как гусеница Фифа играет с верёвочками»)

Комментарии для родителей: Фифа познакомит нас с возможностями разноцветных верёвочек.

Во-первых, верёвочками можно просто рисовать. Например, Лев очень любит конфеты. Фифа решила его порадовать и нарисовала для него угощение. А Пони любит гулять с воздушными шарами. Давайте нарисуем для неё шарик.

Во-вторых, с помощью верёвочек можно знакомить детей с понятием симметрии. Обратите внимание на экран. Взрослый рисует половину изображения и предлагает детям дорисовать точно такую же половину с опорой на клетки (елочка, домик).

В-третьих - с помощью верёвочек можно знакомить ребят с образами букв. И здесь мы снова обратимся к сказке: На поляне, где жила Пони, росли два дерева: одно-низкое, а другое – высокое. Низкое дерево было воспитанное и скромное, а высокое, любило хвастаться, что оно самое лучшее, самое стройное. И вот однажды подул сильный ветер, начал раскачивать крону высокого дерева. Оно наклонилось к самой земле и закричало низкому дереву: «Помоги-и-и». Так получилась буква И.

Дети запоминают зрительный образ букв с помощью сказочной истории.

Педагог: Я согласна с гусеницей, что разноцветные верёвочки - это прекрасный материал для игр. Думаю, что вы меня поддержите.

На примере верёвочек мы с вами увидели особенность, характерную для всех развивающих пособий Воскобовича – **вариативность**.

Что это значит? В рамках одного пособия можно постоянно усложнять задачи, опираясь на зону ближайшего развития ребёнка. Почти у всех игр есть возможность использовать их по-разному, предлагая различные варианты заданий.

Но слон Лип-лип стоит на своём и не соглашается, что играть с верёвочками очень интересно.

Тогда гусеница Фифа решает удивить слона и пригласить его и всех жителей коврографа в морское путешествие на корабле. Это игровая ситуация для детей. А для нас взрослых – это ещё один вариант использования разноцветных верёвочек - рисование графических диктантов.

(видеофрагмент графического диктанта с детьми «Кораблик»)

Комментарии для родителей: С помощью липких верёвочек ребенок по инструкции взрослого нарисовал кораблик. Во время графического диктанта разноцветными верёвочками ребёнок учится управлять своими движениями и контролировать свои действия.

Не смотря на все старания гусеницы, слон Лип-лип не согласен с ней, он уверен, что нет ничего лучше для игр, чем цветные круги.

Для того, чтобы убедить Фифу в своей правоте, Лип-лип, зная, какая она модница, решил сделать для неё бусы.

Детям предлагается, чередуя по цвету зелёный и желтый маленький круг, выложить бусы. Взрослый задаёт последовательность на коврографе, а ребёнок продолжает ряд, соблюдая заданную закономерность.

(видеофрагмент игровой ситуации «Чаепитие»)

Комментарии для родителей: Лев, Лань, Павлин и Пони очень хотели, чтобы Фифа и Лип-лип помирились. И они предложили слону испечь вкусный ягодный пирог и пригласить гусеницу на чаепитие. Слон решил прислушаться к совету друзей. На чаепитие он пригласил Фифу и всех жителей коврографа.

Итак, Лань стройная и грациозная. Поэтому она может позволить себе съесть только 1 кусок пирога, Павлину чтобы взлететь нужны силы, но ест он немного, ему достаточно 2 кусочка. Лев царь зверей – ему дадим 3. А Пони много работает – ей надо 4. Ну, а наша Фифа большая сладкоежка – ей слон даст 5 кусочков.

Задача для ребёнка разложить кусочки пирога в соответствии с цифрой.

Лань получает 1 кусочек, Павлин – 2, Лев – 3. И так, угощая животных пирогами, ребёнок учится соотносить число и количество предметов.

С помощью Лип-липа мы увидели с вами ещё одну особенность всех пособий Воскобовича – это **широкий возрастной диапазон**.

Педагог: Каждая игра может использоваться детьми разного возраста, начиная от 2 до 10 лет. Для малышей приготовлены простые задания, для ребят постарше задания усложняются. Чем старше ребенок, тем выше уровень сложности.

Но Фифа никак не хотела соглашаться со слонем и стояла на своём, что лучше всего играть с верёвочками.

Распивая чай за большим столом, звери придумали, как помирить друзей. Они поняли, что надо объединить верёвочки и круги в одну игру и тогда гусеница и слон смогут играть вместе. На помощь они решили позвать стрелочку круговерт. Внимание на экран.

(видеофрагмент игровой ситуации «Играем с верёвочками и кругами»)

Комментарии для родителей: Стрелочка взяла верёвочки и нарисовала две окружности, пересекающиеся между собой. Перед нами круги Эйлера, мы видим, есть непересекающиеся плоскости и плоскость пересечения. Здесь вы можете проявить творчество и придумать свои задания на группировку предметов.

Животные предложили Фифе и Лип-липу поиграть в мячики. Среди кругов на поляне Лип-лип должен был собрать все большие мячики и разместить их в правой окружности. Фифа должна была собрать только красные мячики и разместить их в левой окружности. А какие круги появились на пересечении двух окружностей, вы видите на экране.

Педагог: А если быть откровенной, то, на мой взгляд, утверждение о то, что игры предназначены для детей от 2 до 10 лет не совсем верное. Игры интересны и взрослым. Сейчас вы в этом убедитесь. Мне понадобится несколько помощников.

(педагог раздаёт буквы родителям)

На коврографе вверху по горизонтали вы видите ряд чисел от 1 до 10. По вертикали – цветные квадраты. Итак, я буду называть координаты, а вам необходимо закрепить букву в клеточке, координаты которой я назову: оранжевый 2, жёлтый 3, зелёный 4, голубой 5, синий 6, фиолетовый 7, белый 8. Итак, давайте прочитаем, какое же слово получилось? НАХОДКА.

Это действительно находка – игровая технология «Сказочные лабиринты игры» и, в частности, коврограф «Ларчик».

Мы с вами увидели особенности технологии сказочные лабиринты игры:

- сказочная огранка,
- вариативность,
- широкий возрастной диапазон.

А ещё технологию В.В. Воскобовича называют технологией с «открытым кодом». Это значит, что количество игр и заданий, которые предлагает автор, на этом не заканчиваются. Имея данные пособия каждый может придумывать свои игры и упражнения.

Рефлексия. Подведение итогов родительского собрания

Педагог: Вот и подошло к концу наше родительское собрание. Надеюсь, что вы узнали много нового и интересного о развивающей технологии.

(Спрашивает родителей, есть ли у них вопросы и просит оценить мероприятие.)

Вопросы для родителей:

Полезна ли для вас информация, которую вы сегодня получили?