

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида №39
Усть -Кутского муниципального образования

Мастер-класс

Использование технологии «Сказочные лабиринты игры»
В.В. Воскобовича в речевом развитии дошкольника

Учитель-логопед:
Добрынина Галина Евгеньевна

Г. Усть-Кут, 2024

Слайд в настоящее время педагогу важно организовать процесс обучения так, чтобы дети разного уровня развития могли активно, с интересом и увлечением работать на занятии. А увлекательное занятие для детей — это игра. Дети могут часами строить играть в разные игры. Но мы все знаем, что играть можно и со словами, и такие игры называются речевыми. Игра и речь ребёнка тесно связаны между собой. С одной стороны, в игре развивается и совершенствуется речь ребёнка, а с другой — игра становится интереснее и разнообразнее, когда ребёнок овладевает речевыми навыками.

Слайд Среди многообразия современных технологий развивающих речь детей, существует совершенно особенная, творческая и добрая развивающая технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Слайд где с помощью сказочного пространства, необычных персонажей и методических сказок ребёнок становится действующим лицом событий и сказочных приключений.

Слайд и сейчас представляю вашему вниманию мастер-класс: «Использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в речевом развитии дошкольника».

Слайд Цель мастер-класса: познакомить слушателей с элементами игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Задачи:

- показать практическую значимость игрового комплекса «Сказочные лабиринты игры»
- показать вариативность использования развивающих игр в речевом развитии детей дошкольного возраста.
- развитие творческой активности педагогов.

Слайд Технология «Сказочные лабиринты игры» представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

Слайд. Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно три блока развивающих игр:

1. первый блок – это игры, направленные на логико-математическое развитие.
2. второй - Универсальные игровые обучающие средства. Они могут быть материалом для игр и дидактическими пособиями.

Слайд 3 блок это Игры с буквами, звуками, слогами и словами. В этих играх решаются задачи речевого развития.

К ним относятся:

- «Теремки Воскобовича»,
- «Складушки»,
- «Читайка на шариках – 1, 2»,
- игры-эрудиты: «Яблонька», «Ромашка», «Снеговик»,
- знаковые конструкторы «Шнур-малыш», «Шнур-затейник», «Геокоонт», «Конструктор букв».

Слайд. Данная технология обладает рядом особенностей:

1. Многофункциональность развивающих игр – каждый из них решает множество образовательных задач.
2. Широкий возрастной диапазон участников игр - - от самых маленьких до младших школьников
3. Образность и мотивация – Игры сопровождают неповторимые образы-персонажи, с которыми ребенок проживает всю игровую ситуацию. Они являются прекрасными мотиваторами к выполнению игровых и учебных действий.
4. Сказочность – все игровые ситуации сопровождается сказочный сюжет, путешествия, преодоления трудностей разрешения сложных ситуаций.
5. Взаимосвязь развивающих пособий
8. Творческий потенциал каждой игры
9. Комфортность - Большинство игр В.В. Воскобовича выполнены из ковролина. Детали на липучках позволяют располагать их в разных местах игрового пространства, развивать моторику рук.

Слайд В своей работе из них я использую: Универсальные игровые пособия:

Коврограф «Миниларчик»,

Слайд «Фиолетовый лес»,

Слайд «Конструктор букв».

Слайд «Игровизор»

Я предлагаю вам окунуться в мир волшебного «Фиолетового леса», встретиться с некоторыми его обитателями и немного поиграть. Я приглашаю 4 участников за столы:

У вас на столах лежат пособия, ваша задача на основе сказочного сюжета придумать задание для детей решая задачи речевого развития.

Вывод: Игровые технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предоставляют возможность для творческой деятельности и самореализации личности, способствуют активному вовлечению в учебный процесс. Используя развивающие игры Воскобовича В.В., можно добиться высоких результатов в обучении чтению и развитию речи детей.

Приложение

Игровая ситуация 1. (Фиолетовый лес) (старшая группа)

Оборудование: фиолетовый лес, ежик, яблоко, гриб, груша, звуковые гусенички, картинка Гном.

Однажды ёжик гулял по фиолетовому лесу и увидел дерево на котором висело большое сочное яблоко. Как же ему захотелось его сорвать, но оно там так высоко висит. Это дерево охраняла гусеница Звуковочка, которая состояла из разных звуков. Ёжик попросил гусеницу помочь сорвать яблоко, но Звуковочка сказала, что поможет ему, если он поставит её **ножки** в правильном порядке, определив звуковой анализ слова, которое прикреплено к яблоку. Но ёжик огорчился потому что он не умел. Давайте поможем Ёжику. Гусеница помогла ёжику достать яблоко.

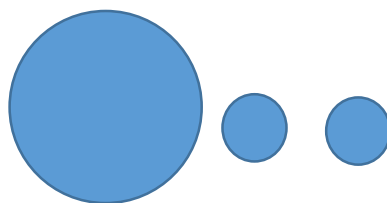
Ребята давайте подберем слова-признаки к вопросу «Яблоко какое?» (красное, сладкое, сочное, круглое, вкусное, наливное, душистое, румяное, спелое)

Предложить придумать предложение из трех слов, например

Ёжик нашёл яблоко.

Давайте выделим первое слово в предложении? Кто нашёл яблоко? (**Ёжик** нашел яблоко) и т.д. Главное слово Ёжик (большой круг). Так работаем со всеми словами.

Выкладываем схему



Игровая ситуация 2. Средний дошкольный возраст

Оборудование: коврограф «Ларчик», дерево, листочки, цветочки (картинки Долька, Лопушок)

Лопушок и Долька гуляли по лесу и вдруг они обнаружили, что на деревьях нет листочков, все листочки спрятались за картинками, которые начинаются с мягкого согласного звука, Вы же умеете определять картинки с мягким согласным звуком, поможем Дольке? (Ответы). Ищем слова на картинках с мягким согласным в начале слова, берем листочек из-под картинки и прикрепляем к дереву. Молодцы, листочки вы нашли.

Лопушок для Дольки вырастил чудо-цветок и пригласил Дольку показать ей цветок, но его лепестки также разлетелись и спрятались за лесными жителями. Давайте посмотрим с вами какие животные живут в лесу (Ёж (не ёжик), Мышка, лягушка, черепаха, ящерица).

Первый лепесток спрятался за животным, в названии которого всего один слог. (дети угадывают). Педагог достает один лепесток. «Второй лепесток спрятался за животным, в названии которого два слога», третий – в названии животного три слога. (ребята ищут слова, отхлопывают слоги).

Ёж, мышка, лягушка

- Какой красивый цветок! - сказала Долька и поблагодарила Лопушка и ребят за помощь.

Пока фокус группа работает, хочу представить вашему вниманию авторское дополнение к технологии аналог лепбук – ковробук. Лепбук это самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, вкладками и подвижными деталями, в которой помещены материалы по какой-то определенной теме, на постоянной основе.

Ковробук – это тоже папка только из листов ковровина, содержание которой создается на основе сказочного сюжета. Наполнением служат приложения и игры В.В. Воскобовича, и после истечения определенного срока, когда тема уже не актуальна, меняется сюжет, а ковробук остается прежним.

И сейчас я предлагаю окунуться в сказку.

