**Игровая педагогическая мастерская наставников и педагогов**

**«Тайна волшебного сундука»**

**Дата проведения:**24 марта 2023 г. время 10.00 до 12.30

**Форма проведения**: педагогическая мастерская наставников, очный

***Цель:*** повышение уровня профессиональной компетентности педагогов дошкольного образования в вопросах применения игровой технологии В.В. Воскобовича для интеллектуально-творческого развития детей с ОВЗ в образовательном процессе ДОУ, трансляция инновационных практик познавательного развития дошкольников средствами игровой технологии В.В. Воскобовича в условиях Года наставника и педагога.

Участники:

* Воспитатели, педагоги-психологи, учителя-логопеды, учителя-дефектологи Ростовской области.
* **А.К. Сундукова** декан факультета дошкольного образования ГБУ ДПО РО РИПК и ППРО, кандидат философских наук

(по согласованию).

* **Л. А. Баландина**, старший методист отдела дошкольного образования ГБУ ДПО РО РИПК и ППРО;
* **С.Н. Барзданис**методист Управления образования г. Азова
* **Л.И. Шиголина**главный специалист Управления

образования г. Азова;

* **Н.Г.Бутко**заведующий МБДОУ № 30 г. Азова;
* Педагоги - наставники МБДОУ детского сада № 30 г. Азова.

**Ход мероприятия.**

**Приветственное слово участникам игровой мастерской наставников**:

* ***Н.Г.Бутко*** *заведующий МБДОУ № 30 г. Азова*
* ***А.К. Сундукова*** *декан факультета дошкольного образования ГБУ ДПО РО РИПК и ППРО, кандидат философских наук*
* ***Л.И. Шиголина*** *главный специалист Управления образования г. Азова*;
* ***С.Н. Барзданис*** *методист Управления образования* ***г. Азова***

**Приветствие воспитанников МБДОУ** (танцевальный номер «Радуга»)

Наставничество как ресурс профессионального роста педагоговпосредствами технологии развивающих игр В. В. Воскобовича

***Л.А.Баландина,*** *старший методист отдела ДО, к.п.н.*

**Видео ролик «По лабиринтам игры»** (Приложение № 1)

Диссеминация педагогического опыта по внедрению технологии Воскобовича В.В. «Сказочные лабиринты игры» в практику взаимодействия с детьми с ОВЗ в целях интеллектуально-творческого развития»

***Лесниченко С.Н.*** *воспитатель высшей квалификационной категории (Приложение№2.)*

**Педагогическая мастерская** (Приложение №3)

**Квест- игра « Тайна волшебного сундука»**

**Цель:** обучение педагогов методам применения игровой инновационной технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»
**Задачи:**

- развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов;
- обучение педагогов методам применения игровой инновационной технологии.

**Оборудование: карточки с** загадками, схемы маршрут движения, ИКТ, кораблик «Брызг-Брызг», «Волшебная восьмёрка», «Чудо-Крестики 2»,трафарет«Чудо-Крестики 2», « Нетающие льдинки», « Геовизор», эрудит – Яблонька, развивающая среда «Фиолетовый лес», плод «Знаний».

**Ход игры.**

Здравствуйте коллеги. Сегодня мы приглашаем вас в путешествие по русским народным сказкам.

Сопровождать вас будут радужные гномы, жители сказочного Фиолетового леса.

 Гномы вам помогут не только вспомнить сказки, но и познакомят использованием технологии В.В.Воскобовича в нашей работе.

Презентация «Тайна волшебного сундука» (приложение )

 «Внимание, внимание! Новости из Фиолетового леса.

Гномы: Кохле, Охле, Желе, Селе нашли на поляне сундук. Сундук закрыт на 4 замка, ключи от замков запрятаны в сказках.

Приглашаем вас на поиски ключей, гномы помогут».

Чтобы начать путешествие вам необходимо отгадать загадки и разбиться на команды.

(выбираем карточку с загадкой, отгадываем, ищем картинку с отгадкой). Это ваша команда с ней вы будете двигаться по своему маршруту, который представлен на картинке, направление маршрута подскажут следы. Ключ будет у вас, как только выполните все задания.

Участники расходятся по своему маршруту.

**1.Гном Селе (Царевна Лягушка)**

**- Селе рад приветствовать вас в сказке «Царевна Лягушка».**

А хорошо ли вы помните персонажей этой сказки? Сейчас мы это проверим.

У меня для Вас есть загадки:

1.Летела стрела и попала в болото,

А в том болоте поймал её кто-то,

Кто, распростившись с зелёной кожей,

Сделалась мигом красивой, пригожей.

А отгадку вы мне покажите. Вам в помощь «Чудо-Крестики 2» и схемы.

Молодцы с первым заданием вы справились.

А теперь ещё одна загадка.

2.Стрелу в болото он послал,

Её он еле отыскал,

А жаба что стрелу нашла,

Женой затем ему была.

А в помощь вам трафареты «Чудо – Крестики 2». Замечательный получился царевич, предлагаю украсить его наряд штриховкой. Рубаха- штриховка наклонные линии сверху вниз, справа налево. Штаны – сверху вниз, не выходя за контур.

Молодцы вы справились с заданиями, можете двигаться дальше.

**2.Здравствуйте, дорогие друзья (коллеги)! Гном Охле приветствует вас в сказке «Летучий корабль».**

Наш корабль тоже не обычный, он поможет вам продолжить путешествие по нашим сказкам. Но, корабль пока не готов к дальним странствиям. Я предлагаю вам подготовить его к путешествию.

* - Посмотрите у него много мачт. Сколько их? (семь). У каждой мачты есть свой номер.

Но наш корабль не готов к увлекательному путешествию, потому что на его мачтах нет флажков, без них корабль не взлетит.

1. Возьмите 10 любых флажков и распределите их на две мачты. На какие мачты вы их распределили? (4 и 6, 3 и 7). Значит, 10 это 4 и 6, и 3 и 7.
2. Если вы распределили флажки на 6 –ю мачту – украсьте 7 – ю. И наоборот, у кого украшена 7 – я украсьте 6 – ю. Количество флажков должно соответствовать номеру мачты.

- На какой мачте флажков больше? На сколько флажков на седьмой мачте больше, чем на шестой?

3) Какая мачта находится между мачтами 4 и 6? Украсьте её флажками. Сколько флажков на этой мачте?

4) Посчитайте, сколько флажков у вас осталось. Распределите их на три оставшиеся мачты.

5) Наш волшебный корабль готов к полёту.

* Кто из вас помнит, сколько пассажиров летело к царю на волшебном корабле? (слухало, скороход, стреляло, объедало, опивало, холодило. 6+1).

 - Да, всё верно. В летучем корабле было семь пассажиров.

 - Перед вами конструктор цифр, из которого вы сложите цифру – ответ на мой вопрос. Помогут вам цветные палочки и слова считалки.

Цифра 8, которую вы видите, составляется из семи палочек. В считалке «Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе - Фи» тоже семь слов. Каждое слово считалки соответствует одной палочке. У каждой палочки есть своё закреплённое место в составе цифр, соответственно и каждое слово считалки тоже написано в строго определённом месте. Цвет палочек является подсказкой, так как он зашифрован словами считалки. Кохле – красный, Охле – оранжевый, Желе – жёлтый, Зеле – зеленый, Геле – голубой, Селе – синий, Фи – фиолетовый.

Давайте, сначала, попробуем запомнить считалку и составим и цифру «8».

Я называю слово «Кохле» вы находите красную палочку и кладете её на свое место и т.д.

«Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе – Фи».

- Как вы думаете, какая цифра получится, если из считалки исчезнут некоторые слова? Вместо исчезнувших слов вы услышите хлопок.

« Охле - Желе - Фи»

 - Какая цифра получилась? Правильно, цифра «7». Именно столько пассажиров летело на летучем корабле.

* Молодцы! Спасибо вам за игру! Вы справились со всеми заданиями и можете двигаться дальше.
* Молодцы! Вы справились со всеми заданиями и в награду получаете ключ от замка на волшебном сундуке.

**3. Здравствуйте, уважаемые коллеги! Вас приветствует гномик Кохле.**

Сейчас я Вам предлагаю отправиться в сказку "По щучьему велению". А помогут нам в этом игры В.В. Воскобовича "Прозрачный квадрат" и "Геовизор". Но мы будем не просто путешествовать, а выполнять интересные задания. Итак:

 По щучьему велению,

 По моему хотению,

 Отправляемся, друзья,

 В чудо- сказку - Вы и я!

Отгадайте загадку:

Емеля волшебную рыбу поймал,

И много желаний ей загадал.

Оставил хвостатую парень в воде,

Исполнила рыба желания все.

Кто это? (Щука).

А сделаем мы щуку из "Прозрачного квадрата".

**"Прозрачный квадрат"-** это увлекательная игра и эффективное средство развития детей. Это 28 прозрачных пластинок или льдинок, часть которых окрашена в определенный цвет.

Играя**, развиваем** память, внимание, логическое мышление, сенсорные и творческие способности.

Играя, **знакомимся** с формой, величиной, соотношением целого и части.

При этом нужно соблюдать два правила:

-при складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью;

-при наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

У Вас на столах лежат карточки с изображением щуки. Вам необходимо собрать щуку из прозрачных льдинок

- ***( педагоги собирают "Щуку" из "Прозрачного квадрата" В.В. Воскобовича)***

Какие волшебные слова подарила щука Емеле? ( "По щучьему велению, по моему хотению"). Скажите, а Вы хотели бы поймать такую щуку? А что бы Вы у нее попросили?(педагоги говорят волшебные слова и просят щуку об исполнении своих желаний). Отпустим щуку и отправимся дальше.

А вот и следующая загадка:

Можно в ней пирог испечь,

Можно отдохнуть прилечь.

Ну, а если ты Емеля,

То тебя прокатит...(печь)

Давайте попробуем изобразить печь на "Геовизоре". Что же это такое?

"Геовизор"- волшебный(прозрачный) экран. На экране- разбегающиеся от центра лучи: Б, К, О, Ж, З, Г, С, Ф. На каждом есть отверстия с номерами: 1, 2, 3, 4. Это координатная сетка. Задаем координаты точек, отмечаем маркером на экране "Геовизора"( или подложке, или на листе бумаги) и, соединяя точки, строим изображения. Неверный след от маркера легко стирается салфеткой. Вот точки, которые необходимо отметить:

Б4, К4, Ж4, Г4, С4, Ц(центр), Б4..Соединяем точки. Получилась печка.

Вот мы и совершили небольшое путешествие по сказке "По щучьему велению". Вот и сказочке конец, а кто слушал молодец!

Молодцы, Вы справились со всеми заданиями.

**4.Здравствуйте, Вас приветствует гном Желе. Вас приветствует гномик Желе в сказке «Гуси лебеди».**

А вы хорошо знаете героев сказки? Отгадайте загадку

-Гуси лебеди летят,

Унести детей хотят.

Кто помог сестрице с братцем

От Яги домой добраться?

1.

Вот и у нас яблонька не простая, Яблоки на ней с заданием.

Помогите собрать яблоки в корзинки.

Картинки со звуком С в корзинку с буквой С.

Картинки со звуком Ш в корзинку с буквой Ш

Молодцы.

2.

В нашем лесу, волшебные деревья. Ветер проказник разбросал все листочки, помогите украсить наши деревья на **МИНИ КОВРОГРАФЕ.**

Если услышите гласный звук – красный листик, если согласный звук – то синий листик. ( А И В М Ш О У С Ш А И Т )

Из синих листиков выложите букву Ш

3.

Вот вам картинки определите сколько слогов слове, приклейте столько камешков (кружков) под деревом. Придумайте предложения со своими словами.

Молодцы.

4. Следующее задание:

Возьмите **ГЕОКОНТ «АЛФАВИТ»** и маркер:

- найдите и обведите все гласные звуки, нашли?

Каждая буква имеет свой адрес — это система координат

- угадайте слово по координатам.

**Ф2 З4 Ф1 О3 Ф4 (Печка)**

Б1 Ф4 Б2 **(Шар)**

Б1 Ж2 Б4 Ф4**(Шуба)**

З3 Ф4 Б1 Б3 Г3Ф4**(Машина)**

5. **РОМАШКА «ЭРУДИТ» -** при помощи шнуровки соедините все согласные звуки. Составьте слово с буквой Ш, соединив буквы при помощи шнуровки.

После прохождения маршрута команды собираются в зале и отдают заработанные ключи.

-Ну, что ж все ключи собраны, открываем сундук.

Сундук хранил тайну и богатство русских народных сказок, которые воспитали не одно поколение детей, так как всегда отличаются не просто интересным, но в первую очередь поучительным содержанием.

Сегодня вы не просто вспомнили русские народные сказки, но в сочетании с играми В.В. Воскобовича, повысили свой интеллектуально-творческий потенциал.

Рефлексия. Открытый микрофон.

Подведение итогов занятия