**Мастер – класс для педагогов**

**«Развивающие, сказочные игры Воскобовича»**

***Подготовили: педагог-психолог Н.В.Еременко;***

***учитель-логопед О.В. Базюк***

**Мастер – класс для педагогов**

**«Развивающие, сказочные игры Воскобовича»**

**Цель** мастер - класса: повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми в разных формах.

**Задачи:**

1. Познакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.

2. Развивать творческий познавательный интерес к играм В.В. Воскобовича.

3. Воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

**Материалы:**

- коврограф «Ларчик»;

- разноцветные верёвочки (5 верёвочек длиной по 1м.);

- разноцветные липучки (25 кружков из цветной контактной ленты, 5 кружков с держателями, 5 зажимов для фиксации картинок, карточек на коврографе;

- цветные карточки (10 карточек из ковролина: семь хроматических цветов (радуга) и три ахроматических (серый, белый, чёрный);

- забавные цифры (10 карточек из картона с цифрами);

- «Игровизор»

- маркеры

**Введение**

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович В.В., пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые игры.

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Развивающие игры от Воскобовича представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

Все основано на трех основных принципах:

- Познание

- Интерес

- Творчество

*Игровое пособие очень многообразно, хотим вас познакомить:*

Знакомство с игровым обучающим комплексом «Коврограф Ларчик»:

- коврограф - это игровое поле из ковролина размером 1м \1м с нанесённой сеткой;

- разноцветные верёвочки

- разноцветные липучки

- цветные карточки (10 карточек из ковролина: семь хроматических цветов (радуга) и три ахроматических (серый, белый, чёрный);

- забавные цифры (10 карточек из картона с цифрами);

**Ход мастер – класса.**

А сейчас вам расскажем историю про волшебный лес.

В фиолетовом лесу жили 10 гномиков (7 гномиков радужных Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи, а так же Серж, Черныш и Белыш).Гномы очень любили свой волшебный лес и что бы в нем всегда все было хорошо, ни кто не обижал ни зверей ни птиц, везде был порядок. Они разбили весь лес на 10 дорожек (дорожка гномика Кохле, дорожка гномика Охле и т.д.). Каждый гномик живёт в своём домике.

1. **Игра «Проведи дорожку к домику гномика».**

**Цель:** тренировать умение двигаться в заданном направлении.

**Ход игры:** Однажды гномик Кохле решил сходить в гости к гномику Геле. И возвращаясь домой поздно вечером заблудился. А домик стоит на 1 ряду на 5 клеточке. С помощью липучки мы проведём дорожку к домику гномика ( от Кохле 2 клеточки в право, 2 клеточки в верх,1 клеточка влево, 2 клеточки в верх, 1 клеточка в право).(Гномики на 1 и 2 клеточке на 5 ряду)

**Гномик Желе с гномиком Селе вместе играли на дорожке гономика Селе.** Гномики находятся на 6 ряду на 6 и 7 клеточке. И тогда гномик Желе решил пригласить к себе в гости гномика Селе. Домик находился на 3 ряду на 3 клеточке. Поможем гномикам проложить дорожку к домику Желе.

1. **Игра «В гости зверятам - цифрятам»**

**Цель:** развитие навыков количественного счёта, состав числа 10; развитие связной речи; развитие мелкой моторики, навыков манипулирования различными предметами.

**Ход игры:** Слоник Ляп-Ляп пошёл погулять в Фиолетовый лес и решил зайти в гости к своим друзьям зверятам – цифрятам. Зверята жили вдвоём в одном домике, сумма их чисел была равна 10 . А стояли дома в разных частях Ковровой Полянки.

- Первый домик стоял на 3 ряду на 1-2 клеточке, и в нем жил Зайка Двойка с другом. (С каким другом жил зайка двойка если сумма их чисел равна 10?)

- Второй домик находится на 4 ряду на 6-7 клеточке, в нем жил Шестёрка Кошечка с другом. ( С каким другом жил шестерка кошечка если сумма их чисел равна 10?)

- Третий домик был на 6 ряду на 5-6 клеточке, там жила Мышка Тройка с кем-то. (С каким другом жил мышка тройка если сумма их чисел равна 10?)

1. **Игра «Кто спрятался»**

**Цель:** формирование представлений о сенсорных эталонах цвета; обучение способам обследования предметов, цвет, выполнять сложные глазомерные действия. ( Это игра на внимание).

**Ход игры:** На полянке появились гномы (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи), они стали играть в прятки с Лопушком. По считалке «Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи» вы закрываете глаза, педагог убирает одного из гномов. Какой гномик спрятался? ( Все гномы соответствуют цвету радуги). Вариант усложнения: картинка меняются местами.

**4. Игровой графический тренажёр «Игровизор» В следующей игре нам понадобиться не только « Коврограф» но и « Игровизор»**

**Цель:** знакомство с «Игровизором», развитие воображения, внимания, слухового восприятия.

**Ход игры:** Это универсальный графический тренажёр. Позволяет развивать многочисленные развивающие и учебные задачи. Представляет собой альбом формата А4. На белом игровом поле есть: клеточка, а так же поле разделено на 4 части. В центре игровизора вы видите квадрат он отмечен крестиками разного цвета, он соответствует размерам нашего коврографа. Мы будем работать на этом квадрате.

Вы работаете на «Игровизорах» (с помощью маркеров), а вы на коврографе с помощью волшебных липучек (любого цвета). Выполнять графический диктант. Отправная точка нашего графического диктанта находится на верхней линии нашего квадрата в центре. Ориентироваться мы будем на вертикальную линию, от нее мы будем отсчитывать клеточки.

2 ряд 3 клеточки в право, ( Ставим точку) 3 ряд 2 клеточки в право,(ставим точку) 5 ряд 3 клеточки в право, 7 ряд 2 клеточки в право, 8 ряд 3 клеточки в право. Теперь в зеркальном отражение перерисуйте точки на левую сторону квадрата и соедините линиями. Включите своё воображение и изобразите дорисовывая различные элементы с помощью маркеров разных цветов что вы представляете.

**Рефлексия.** Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками. Использовать методические рекомендации автора, а так же не бояться экспериментировать. Какие необычные рисунки у вас получаются, Может вы хотите нам представить свою работу. ( Ой какая необычная работа расскажите нам про нее.) Наш мастер класс подошёл к концу. Я бы хотела вас попросить оценить мой мастер класс. Перед вами на столе лежат гномики( весёлый и грустный) Если вам было интересно ( Весёлого гномика) если вы заскучали ( Грустного гномика). Спасибо за внимание!