**Мастер-класс для педагогов «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми младшего дошкольного возраста»**

Воспитатель: Макарова Н.Ю.

**Мастер-класс для педагогов «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми младшего дошкольного возраста»**

**Провела:** воспитатель Макарова Н.Ю.

**Цель мастер - класса:** внедрение технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в педагогическую деятельность педагогов.

**Задачи:**

* познакомить педагогов с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми;
* развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича;
* воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

**Актуальность:**

В настоящее время актуальность игровой деятельности повышается из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но они представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. Развивать подобное умение помогает игра.

Сегодня в детских учреждениях для всестороннего и творческого развития детей с самого раннего возраста широко используется педагогами популярная методика В.В. Воскобовича. Дети, которые занимаются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.

«Сказочные лабиринты игры» - игровая технология, а так как игра ведущий вид деятельности, на ее основе можно строить образовательный процесс на протяжении всего дошкольного детства.

**Развивающие игры Воскобовича основаны на трех принципах:**

* Познание
* Интерес
* Творчество

**Цель** **технологии:**  построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

**Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно 3 блока развивающих игр:**

* универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;
* предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;
* конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.

**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.

В своей деятельности для эффективного решения образовательных задач с детьми 2-3 лет я использую такие игры: «*Фиолетовый лес*», *«Игровой квадрат», «Лепестки Воскобовича», «Чудо-цветик», «Геоконт», «Кораблик Плюх-плюх».*

**В ходе игровой деятельности с развивающими играми Воскобовича, я** знакомила д**етей**с персонажами **сказок.** Например: в *«Геоконте»* – малыш Гео и паук Юк, в *«Игровом квадрате»* – ворон Метр, в *«Кораблике Плюх-плюх»* **-** матросы – лягушата и капитан – гусь, в *«Чудо-цветике****»* -** Малыш Гео и девочка Долька. Знакомясь со **сказочными героями,** мы преодолевали с детьми  **сказочные препятствия,** добиваясь успеха.

Эти **игры** я использую как в совместной игровой деятельности с детьми, так и в индивидуальной и самостоятельной.

В Фиолетовом Лесу 9 сказочных областей, у каждой области есть своя игра, своя сказка и свой сказочный герой. А сейчас я приглашаю вам отправиться в небольшое путешествие по областям Фиолетового леса, которые мы сможем обследовать с помощью развивающих игр Воскобовича. Первая область -  это Чудесная Поляна Золотых Плодов и паук Юк со своими внучками-паучками, она представлена игрой  Геоконт.

Давайте сплетем ажурный узор для паучка на *«Геоконте»* по координатам игрового поля. Что у нас получилось? Из скольких линий состоит флажок?

*(Флажок состоит из пяти линий.)*

Какие бывают линии?

*(Линии бывают ломанные и прямые.)*

А нам пора спешить, и наш путь лежит к следующей области Фиолетового леса, которая называется Поляна Чудесных цветов.

Я предлагаю вам вырастить здесь необычные цветы, используя игры Воскобовича «Лепестки (эталоны цвета) Воскобовича» и «Чудо - цветик».

С помощью игры «Лепестки» мы вырастим радужные цветы. У каждого лепестка есть носик, который определяет расположение детали в пространстве (повернута влево, вправо, вниз, вверх), и держатель, чтобы деталь удобно было захватывать пальцами.

Здесь мы вспоминаем последовательность цветов радуги, отсчитываем нужное количество лепестков и называют их порядковые номера, получаем понятие о расположении предметов в пространстве, учимся отражать это в речи (справа, слева, между, перед и др. слова).

Также во время игр тренируются внимание, память, образное мышление и логика. Существует несколько вариантов игр с этим пособием.

1. *Цветок с разноцветными лепестками.* Коврограф превращается в цветочную поляну. Сначала на ней вырастает двухцветик – с лепестками красного и оранжевого цветов. Потом появляется новый лепесток – какого он цвета? (желтый) Каких цветов будут лепестки у четырехцветика? Как называется цветок с 5, 6, 7 и 8 лепестками?

Когда вы переберете по порядку все цвета радуги, гамму можно будет варьировать. Например, выложите на коврографе пятицветик, в котором нет белого, зеленого и желтого лепестков. Какие цвета вы используете?

2. *Шаловливый ветер.* Налетел ветерок, и лепестки легли «носиками» в разные стороны. Первый смотрит вверх, второй вправо, третий влево, четвертый вниз и т.п. Вместо порядковых номеров вы можете прорабатывать с ребенком названия цветов: красный лепесток лег носиком вверх, оранжевый – вниз, зеленый оказался над оранжевым, а желтый между красным и оранжевым и так далее.

В инструкции вариантов игр гораздо больше.

Дорогие путешественники, вы знаете, на поляне растут необычные «Чудо - цветики», они хранят тайну, а какую вы узнаете, прослушав сказку.

«Однажды Малыш Гео шел по лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле  слышным.   Гео прибавил шагу и скоро увидел на поляне Чудесных цветов маленькую девочку Дольку, которая сидела, утирая слезы. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. Гео спросил: «А почему ты плачешь?» «Не могу разгадать тайну «Чудо-цветиков»,-ответила Долька. «Давай, я тебе помогу» - Гео быстро собрал рассыпанные лепестки и сложил сначала разноцветный, а потом одноцветный «Чудо-цветик».

- Давайте мы с вами рассмотрим цветочки «Чудо-цветики»:

- Какого цвета лепестки одноцветного «Чудо - цветика»?

- Сколько частей в одноцветном «Чудо - цветике»? Какие они?

- Какого цвета лепестки в разноцветном «Чудо - цветике»? Назовите цвет каждой части. Сколько частей в разноцветном цветке?

- Чем лепесточки отличаются друг от друга?

- Давайте придумаем им названия.

- Двуглазка. А почему?

- Трехглазка.

- Четырехглазка.

- Найдите у себя «двухглазку» и закройте её лепестками одноцветного «Чудо - цветика» Сколько лепестков вам понадобилось?

- Сколько лепестков вам понадобилось, чтобы закрыть «трехглазку»?

- А как ещё можно закрыть «трехглазку»?

- Найдите «четырехглазку». Закройте её одноцветными лепестками. Сколько их понадобилось?

- А как можно сложить её, используя разноцветные лепестки?

- А как можно сложить «пятиглазку»?

- Вы заметили, что «пятиглазка» - это половинка цветика? А две «пятиглазки» - это «сколькоглазка»?

На поляне ярко светило солнце, пели птицы, красивые бабочки перелетали  цветка на цветок, творились настоящие чудеса! Но, время не ждет и нам пора спешить к следующей области, которая называется Замок Превращений.

По приказу царя Малыш Гео отправился в Фиолетовый лес за золотыми плодами. Малышу часто помогает Ворон Метр. Гео чувствует, что Ворона окружает какая то тайна. И Ворон предлагает рассказать сказку о необычном Квадрате.

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе.   
Он часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать. *(Превращение первое: ДОМИК)*

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» — вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

- Давайте и мы с вами попробуем сложить домики из наших обыкновенных Квадратов.

-Мы сложили домики с красной крышей.

-А что нужно сделать, чтобы наши домики стали с зеленой крышей?

- Сколько вы видите красных квадратов?

- А зеленый квадрат один.

- А вот не красных квадратов четыре.

И таких заданий можно придумать великое множество!

Вот, уважаемые коллеги мы побывали с вами еще на одной области Фиолетового леса и после довольно сложного путешествия мы добрались с вами до последней области с красивым названием *«Голубой ручей».*

А проплывем мы через «Голубой ручей»на Кораблике под названием «Плюх-плюх». У кораблика есть 5 мачт, 15 флажков пяти цветов, шнурок длиной 60 см. Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. А вот и капитан Гусь нашего корабля и его помощники Матросы Лягушата *(показывает Капитана Гуся).*

* Сначала выполняем команду капитана «Снять все флажки!» и опять надеваем их на мачты в том же порядке. *(мелкая моторика)*
* Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. *(навыки счета, логика, изучение цветов)*
* Капитан снова командует: «Флажки одного цвета на мачту!» Учимся различать высокие и низкие мачты. На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? *(логика, счет, понятие размера)*
* И вот плывет «Кораблик Плюх-Плюх» с красивыми разноцветными мачтами. Называем цвета самой низкой и самой высокой. А можно попробовать перечислить и все остальные цвета. *(повторение цветов и размеров)*
* Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!» – командует Гусь. Надеваем все флажки на шнурок двумя способами: через металлическое отверстие или через сам флажок. Можно сделать нарядную гирлянду. *(мелкая моторика, понятие симметрии, творчество)*
* Проверяем, все ли флажки на месте после бури: выкладываем их в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше/больше. *(повторение счета и цветов, логика)*
* Лягушки-матросы отдыхают и вместе с ребенком складывают из флажков красивые узоры. *(комбинаторика, симметрия, творчество)*
* «Полный вперед! Поднять паруса!» – кричит капитан. Надеваем на мачты сначала по одному флажку, затем еще по одному и так далее. На сколько мачт поместилось по одному флажку? На сколько – по два, три, четыре, пять? *(логика, повторение счета и размеров)*

Ну что ж, уважаемые коллеги, наше путешествие подошло к концу.

**Вывод:** Таким образом, можно сделать вывод, что р**азвивающие игры В.В. Воскобовича представляют интерес для педагогов, в свою очередь в работе с детьми использование этих игр делает процесс обучения интересным**занятием для ребенка, снимает проблемы мотивационного плана, порождает **интерес**к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного **развития воспитанника.**

**Рефлексия:**

И в заключении оцените, пожалуйста, свои впечатления от технологии «Сказочные лабиринты игры», развивающие игры В.В.Воскобовича. Поставьте цветную точку в выбранный сектор на коврографе.

**Капитан Гусь** – Технологию уже использую в работе, знаю игры хорошо.

**Гео** – Больше эмоций, чем мыслей, надо все обдумать, возможно буду использовать технологию.

**Долька** – Технологию  уже использую,  но необходимо расширять свои знания.

**Ворон Метр** – Очень интересная технология, обязательно буду использовать в своей практике.

В конце своего мастер – класса, хочу вас всех поблагодарить за участие, за смелость, за творчествои позитивный настрой. Спасибо за внимание!