**Мастер – класс для педагогов**

**«Развивающие, сказочные игры Воскобовича»**

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

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов 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;

- разноцветные липучки;

- карточки с изображением гномиков;

- забавные цифры.

**Введение**

Добрый день, уважаемые педагоги, я рада приветствовать вас и предлагаю вам окунуться в увлекательный мир игры.

Развивающие игры Воскобовича — это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика, которую я использую в своей работе.

В основу игр заложены три основных принципа: интерес, познание, творчество.

Это не просто игры — это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Дополнив развивающую среду нашей группы данным игровым обучающим комплексом, мы получили ключ к решению многих образовательных задач.

*Вячеслав Вадимович Воскобович (1 слайд)*

*признан одним из первых авторов многофункциональных развивающих игр для детей, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы.*

*Все игры Воскобовича имеют различную направленность: (2 слайд)  
- развивают у ребенка логическое мышление и воображение;  
- формируют математические навыки;  
- обучают чтению;  
- направлены на конструирование и моделирование;  
- развитие навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала.*

*Особенности игр В.В. Воскобовича: (3 слайд)*

*Многофункциональность;*

*Широкий возрастной диапазон участников;*

*Вариативность игровых заданий и упражнений;*

*Творческий потенциал;*

*Конструктивные элементы.*

*(4 слайд)*

*Коврограф Ларчик уникальное пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности как детей, так и педагогов; подходит для индивидуальных и групповых занятий.*

*В детском саду коврограф позволяет быстро научиться читать и писать во время веселой игры.*

**Ход мастер – класса.**

А сейчас я хочу перейти к практической части, и хочу рассказать вам историю про волшебный лес.

В фиолетовом лесу жили 6 гномиков *показываю* (Кохле,Зеле,Селе, Фи, а так же Сержик и Черныш)

Гномы очень любили свой волшебный лес, но он был настолько огромен, что они могут попросту в нем потеряться. Гномики разбили весь лес на дорожки.

***Практическая часть***

Для продолжения игры я приглашаю 1 участника.

Перед вами все персонажи и липкие ленты. Я буду читать текст, а вы должны расставлять тех гномиков которых я озвучу, в том направлении, которое я задам. Отсчет клеток производится так: Внизу идет ряд 1, 2, 3, и.т.д. Вверх поднимаются клетки. Для начала мы просто расставим гномиков.

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

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

**Ход игры:**

Гномик Фи жил на 2 ряду на 4 клетке.

Гномик Селе жил на 4 ряду на 10 клетке.

Гномик Зеле жил на 6 ряду на 8 клетке.

А гномик Кохле жил на 10 ряду на 1 клетке.

Гномик Сержик живет на 9 ряду на 5 клетке.

А Черныш живет на 1 ряду на 7 клетке.

А теперь я предлагаю вам проложить тропинки из липкой ленты по заданной мною траектории.

Однажды гномик Фи захотел навестить своего друга Кохле и направился гномик по синей тропинке.

Ему нужно было пройти 2 клеточки вправо, 1 вниз, 2 вправо, 2 вниз и 3 вправо.

А гномик Черныш пошел к Зеле по красной тропинке.

Ему нужно было пройти 2 клетки вниз, 3 вправо, 3 вверх и 2 вправо.

Гномик Сержик мечтал попасть к гномику Селе. И пошел он по зеленой тропинке.

3 клетки влево, 2 вверх, 2 влево, 3 вверх.

Вот так все гномики волшебного леса дошли до своих друзей, и не потерялись в большом Фиолетовом лесу. *(убираю все с ларчика)*

Я приглашаю на следующую игру одного участника.

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

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

На каврогрофе для вас представлены, слоник Ляп – ляп , и зверята – цифрята.

Вы должны в соответствии с описанием приклеивать данных персонажей.

**Ход игры:**

Слоник Ляп-Ляп пошёл погулять в Фиолетовый лес (приклейте пожалуйста слоника чуть выше центра), 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.

- Итак, 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 жила Шестёрка Кошечка с другом. ( С каким другом жила 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 жила мышка тройка если сумма их чисел равна 10?)

- Четвертый домик стоял на 9 ряду 8-9 клетке. Там жила Лисичка Девятка с другом (С каким другом жила Лисичка девятка, если сумма их чисел равна 10?)

Спасибо большое! (*Убираю все с каврографа)*

***Игра «Бусы»***

Для следующей игры, мне так же понадобится 1 участник.

Задачи этой игры в закреплении понятий свойств фигуры – цвет, размер.

Тренировка умения определять место объекта по описанию слева, справа, впереди, позади и.т.д.

Итак, приступим.

Гномик Селе собрал ягоды *(прилепите гномика и корзинку с ягодками чуть выше центра поля)* и решил сделать из них бусы для лесных жителей. Помогите гномику их собрать.

Вам необходимо растянуть и прилепить липкую ленту по средней желтой горизонтальной линии. И в соответствии с описанием приклеивать на веревку бусы – круги. Центр желтой линии называется Колодец.

В колодце – большая красная ягода,

справа от нее – средняя желтая,

слева от красной – маленькая синяя,

перед синей – средняя красная,

между большой красной и средней желтой – зеленая средняя,

перед средней красной – большая белая,

справа от средней желтой – зеленая большая,

между красной средней и белой большой – большая желтая ягодка,

а перед зеленой большой – красная маленькая ягодка.

Гномик Селе очень благодарен вам за то что вы помогли ему создать эти бусы.

***Рефлексия***

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в деятельности с воспитанниками. Использовать методические рекомендации автора, а так же не бояться экспериментировать.

Наш мастер класс подошёл к концу. Я бы хотела вас попросить оценить мой мастер класс. Перед вами на столе лежат смайлики (весёлые и грустные) Если вам было интересно покажите весёлого смайлика, если вы заскучали то грустного. Спасибо за внимание!