**Использование развивающих игр Воскобовича для сенсорного и интеллектуального развития детей младшего и среднего дошкольного возраста.**

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов города, направленное на реализацию задач по сенсорному и интеллектуальному развитию с использованием развивающих игр Воскобовича В.В.

Задачи:

- представить технологию интеллектуально-творческого развития с использованием развивающих игр Воскобовича,

- создать условия для раскрытия творческого потенциала участников мастер-класса.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, раздаточный материал (развивающие игры Воскобовича), презентация.

Продолжительность: 30 мин.

**Структура проведения:**

1. Приветствие.

2. Диалог с участниками.

3. Теоретический аспект освещения темы.

4. Практическая часть.

5. Подведение итогов. .

6.Выставка развивающих игр В.В. Воскобовича.

-Здравствуйте, уважаемые коллеги! Меня зовут Светлана Александровна.

Свой мастер- класс я проведу по теме: *\* «Использование игр Воскобовича для сенсорного и интеллектуального развития детей младшего и среднего дошкольного возраста».

Развивающие игры В. Воскобовича - что это? (слушаю ответы).

Принципы, заложенные в основу этих игр – это интерес, познание, творчество, которые становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Развивающие игры Воскобовича - это развивающее обучение ребенка дошкольного возраста в «Сказочном лабиринте игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. В результате этого развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Развивающие игры В. Воскобовича отличаются:

-многофункциональностью (одна игра решает несколько образовательных задач - незаметно для себя ребенок осваивает цифры; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует интеллект: речь, мышление, внимание, память, воображение; развивает умения решать логико-математические задачи.

-вариативностью (игровые задания можно корректировать, придумывать свои);

-сказочностью методик.

Мне самой было очень интересно познакомиться с играми В. Воскобовича, которые являются средствами сенсорного и интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста. Благодаря использованию игровых технологий процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме. Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени. И я применяю их с детьми своей группы, как часть НОД по математическому развитию, по развитию речи, по познанию предметного мира, для индивидуальной работы и во время культурных практик.

***Для математического развития детей (свойства и отношения предметов); знакомство с цветом*** применяю игры В. Воскобовича: «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», Кораблик «Брызг-брызг», коврограф «Ларчик».

*- Например, коврограф «Ларчик»*

1) Игра «Кто спрятался?»

На полянке появились гномы: («Давайте вспомним как их звали?»)

Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки. На коврографе располагаются карточки приложения «Цветные карточки» по считалке («Кто подскажет, по какой считалке?») «Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан». Это шапочки гномов Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Я попрошу всех закрыть глаза и уберу одну из карточек. А теперь посмотрите, кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: карточки меняются местами.

2) Игра «Что еще такого цвета?»

Для игры используются карточки приложения «Цветные карточки», выложенные в ряд. Я буду показывать на любую из карточек, а вы по очереди называете предмет такого цвета в окружающей обстановке. Повторять предметы не разрешается. Тот, кто не смог назвать какой-нибудь предмет, пропускает ход. Вариант усложнения: назвать предмет заданного цвета в окружающем мире.

***Для знакомства с размером:*** «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Бусы», «Черепашки ларчик*».*

 *Вот, например, «Черепашки ларчик»*

Я приглашаю выйти того коллега, у которого в одежде присутствует цвет селе.

Задание№1 –«Черепашки подружились» - большая желтая, средняя красная и маленькая зеленая черепашки подружились. (Словесная команда: сначала мы берем большую желтую, потом среднюю красную, последней маленькую зеленую черепашку и прикрепляем к коврографу.)

-А теперь приглашаю того коллега, у которого в одежде присутствует цвет кохле.

«Радужные черепашки». Большие черепашки встали друг за другом. Сначала красная, потом оранжевая, следом желтая, за ними зеленая, голубая, синяя и фиолетовая.

- Я бы хотела узнать, все работали с «Геоконтом»?

 Геоконт  в народе называется просто — дощечка с гвоздиками. Через гвоздики протянута разноцветная резинка таким образом, что получаются контуры геометрических фигур. Задания различаются в зависимости от возраста детей.

1) Кто не работал? - я приглашаю вас к первому «Геоконту».

Задание № 1 - Паук Юк собирается сплести из паутинок разные треугольники.

Надо помочь Малышу Гео построить эти геометрические фигуры.

2) Кто работал? - я приглашаю вас ко второму, третьему «Геоконту».

1) задание №1 – дом

 2) задание №2 - флажок

***-Развитие пространственных представлений и знакомство с геометрическими фигурами:***  «Геоконт», «Шнур Малыш», Шнур-Затейник», «Прозрачный квадрат», «Игровизор», коврограф «Ларчик».

*-Например, «Шнур Малыш»* (детям от 1.5г.-6 лет).

 Шнур может отгибать «кнопку», закручиваться «кнопки», может «нырять» и выныривать».

Теперь я приглашаю желающих выполнить следующие задания.

Задание №1 «Дорожки»

Задание №2 – «Геометрические фигуры»

Задание №3 - «Цифры»

С помощью «Шнура Малыша вы сможете проводить своеобразные «графические диктанты». Шаг влево. Вправо, вниз, вверх, и на игровом поле появятся разноцветные дорожки и узоры, оригинальные изображения из шнура.

«*Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр*. В центре «Ирговизора» выделена область 10 на 10 клеток с разноцветными уголками. Им соответствуют картинки в углах поля – ЛЕВ: левый верхний, ПАВЛИН: правый верхний, ЛАНЬ: левый нижний, ПОНИ: правый нижний (показываю). Такой оригинальный прием помогает с легкостью ребенку запомнить, где право, а где лево и научить ребенка ориентироваться в пространстве. А сейчас давайте поиграем.

 Я приглашаю выйти тех коллег, у которых в одежде присутствует цвет зеле.

**«Прозрачный квадрат»**

***-Обучение счету, составу числа*** («Кораблик Плюх-Плюх», «Математические корзинки», «Чудо-цветик», «Кораблик «Брызг-брызг»)

*-Вот например кораблик «Брызг-брызг»*(от 3 до 9 лет)

У кораблика «Брызг-брызг» семь мачт, разных по высоте»

Первая- самая низкая,

Вторая-низкая,

Третья – ниже средней,

Четвертая – выше средней,

Пятая- выше средней,

Шестая – высокая,

Седьмая- самая высокая.

А теперь я приглашаю Вас в игру «Радуга».

Пора трогаться в путь. Гусь-капитан дает команду:

-Прикрепить красный флажок к первой мачте.
-Оранжевые - ко второй мачте.
- Желтые - к третьей.
- Зеленые - к четвертой.
- Голубые – к пятой.
- Синие – к шестой.
-Фиолетовые – к седьмой.
Матросы выполняют команду капитана. «Радуга получилась!» - говорит капитан.*.* Корабль «Брызг-брызг»готов к отплытию. А вам спасибо помощь!

***-Развитие творческого мышления, воображения*** («Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Геовизор», «Лого-формочки»)

 *- Например, «Квадрат Воскобовича».* И сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку. Он очень хочет с вами поиграть. Наш волшебный квадрат какой (Большой) . Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось? *(ответы)*

А теперь наш квадрат превратиться в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с красной крышей. Молодцы!

 Стоит в поле теремок-теремок Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит, смотрит - теремок стоит! (*Складывают мышку.)*

Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок. Молодцы, вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать. Сколько зверушек стало жить в домике? ( 1*)*

 Вот лягушка скачет по полянке, в теремке тоже хочет жить, мышку конфеткой угостить. Пока лягушка скакала конфетку потеряла. Давайте угостим Лягушку –квакушку конфетой. Сделайте, пожалуйста. Дети складывают конфету. Положите квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложите уголочки, которые находятся под вашими руками в серединку квадрата. Молодцы!

2)«Конверт» - 5 чел.

3)«Ежик» -4 чел.

5)«Башмачок» - 4 чел.

Приложением к игровому квадрату служит комплект пооперационных схем сложения фигур - простых плоскостных, («домик», «конфета», «летучая мышь»), сложных плоскостных («башмачок», «рыбка», «подъемный кран») и объемных («самолет», «звездочка», «черепаха»).

Дошкольник складывая геометрические фигуры разного размера, осваивает эталоны формы и величины, осознает структуру (стороны, углы, вершины) геометрических фигур.

 Вы справились со всеми заданиями. Молодцы!

В заключении хотелось бы подчеркнуть, что игры В. Воскобовича могут стать важным развивающим средством в педагогической деятельности взрослых, направленной на всестороннее развитие и образование дошкольников.

- Я хочу вас всех поблагодарить за участие, за смелость, за творчество и позитивный настрой. Спасибо за внимание.