**Мастер-класс**

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

 Все развивающие игры Воскобовича имеют интересный, загадочный сказочный мир, населенный разными героями и персонажами.

Много внимания уделено в технологии Воскобовича и развитию творческих способностей ребёнка. Выполнение необычных заданий заставляет его включать воображение и проявлять креативность.

Таким образом, все игры разработаны на трёх важных принципах: интерес – познание – творчество.

На базе развивающих игр Воскобовича можно строить образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста. В зависимости от возраста просто усложняется задание и увеличивается количество действий для его решения. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет. Игра интригует и захватывает кроху. Чтобы добиться результата и получить эмоциональное удовлетворение, ему приходиться думать, представлять, анализировать, подбирать варианты решений. А взрослый, не как руководитель, а как равноправный партнёр участвует в игре, направляя обучение в нужное русло.

Для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь я знакомлю детей с формой, цветом, величиной.

Одним игровым пространством в освоении математических понятий является***«Кораблик «Плюх-плюх»***.

Эта игра представляет собой деревянный кораблик с пятью мачтами, разноцветными флажками и шнуровкой. Мачты кораблика разные по размеру, на каждой мачте флажки определённого цвета. Этот кораблик очень понравился нашим детям. Игра развивает мелкую моторику, дети снимают флажки, нанизывают их на мачты, закрепляют шнуровкой.

 Можно флажки надевать на пальчики, нанизывать на верёвочку, усложняя задание подобрать к верёвочке флажки нужного цвета.

В познавательной области эта игра помогает определять понятия - один, много, дети хорошо запоминают цвета, так как на каждую мачту нанизываются флажки определённого цвета.

Художественно-эстетическое развитие тоже осуществляется посредством этой игры. Кораблик очень красочно оформлен, можно по своему вкусу переставлять флажки, составлять разноцветные узоры на мачтах.

В процессе игры с корабликом развивается речь ребёнка: ребёнок комментирует свои действия: синий флажок я одену на маленькую мачту и т.д.

 **Кораблик Брызг-Брызг -**уникальное пособие, которое разработал Вячеслав Воскобович  для детей старшего дошкольного возраста. Кораблик может быть полезен и для занятий с малышами, упрощая задания, учитывая возрастные особенности ребенка и его навыки. Количество матч лучше всего сократить до трех и использовать или основные цвета (красный, желтый, зеленый). Логико-математические задачи рекомендуется решать со взрослыми или не касаться их вовсе.

Малыш с легкостью снимает флажки и прикрепляет обратно к  мачте. Это развивает мелкую моторику -  работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажки). Кораблик является многофункциональной игрой, которая: - знакомит малыша с различными цветами - формирует математические навыки - прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

 На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. И мы предлагаем детям прикрепить флажки на верёвочку, подбирая соответствующие цвета к каждой верёвочке.

 ***«Квадрат Воскобовича» -***благодаря этой игре ребёнок учится конструировать, моделировать, мыслить абстрактно и ориентироваться в пространстве.

В раннем возрасте учим детей складыванию. Получается шоколадка в зеленом (красном) фантике для гномов, печенье (маленький квадрат). Сложив по диагонали получаем горочку, по ней могут кататься пальчики по очереди или различные персонажи. При этом активизируем речь.

***«Игровизор»*** - это интеллектуальный тренажёр. Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Отметим явные плюсы пособия:

- обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка;

- эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить, это даёт

уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе;

- очень важный плюс в вариативности игр, т.е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

***Задание «Дорисуй домик».***

***Цель:***развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения.

Предложить детям дорисовать данную схему так, чтобы получился домик.

***Здание «Кто, чем питается?»***

***Цель:***закрепить знания по темам «Дикие и домашние животные», создать условия для активизации словаря ребёнка по данным темам, развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных, развитие мелкой моторики рук. Развивать мышление, внимание, память.

Предложить детям рассмотреть изображения на картинках и назвать их. К каждой картинке задать вопрос: «Кто это?» или «Что это?», затем соединить предложенные картинки  между собой, обосновывая свой выбор (Корова питается травой и т.д.)

***Здание «Спрячь мышку в норку»***

***Цель:***  учить рисовать  линии, воспитывать у детей интерес к продуктивной деятельности, отзывчивость и доброту.

 ***Коврограф «Ларчик» -***помогает развитию сенсорики, мелкой моторики, активизирует творческий потенциал, а так же помогает в речевом развитии, формирует математические навыки.*(Демонстрация коврографа «Ларчик»).* Современные материалы (ковролин и липучка) имеют намного большую силу сцепления, чем фланель. Поэтому игровой материал прочно прикрепляется к ковролину и не падает с полотна во время занятий. В отличие от фланелеграфа и доски комплекс создает условия для проявления творчества педагога и комфортного проведения образовательной деятельности. Только в одном игровом комплексе происходит интеграция всех образовательных областей. Можно сказать, что ковролиновый комплекс – это современный вариант школьной доски, содержащий в себе неограниченные возможности. Он позволяет сделать наглядным почти любое занятие или игру.

Игровой комплекс коврограф «Ларчик» дает возможность проводить целенаправленные занятия по развитию сенсорных способностей. Такая работа включает следующие этапы:

·        формирование сенсорных эталонов цвета, формы, величины;

·        обучение способам обследования предметов, умению различать их   форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия (Д/И: «Собери ёлочку», «Собери бусы по образцу», «Сделай так же», «Собери предмет»; «Посади цветочки»,  «Что куда», «Найди такой же», «Найди свой домик», и др.)

**Практическое задание для участников круглого стола.**

**Игровая ситуация «Поможем Зайке»**

**Цель**: закреплять умение выделять признаки – цвет, размер; развитие инициативного общения ребёнка взрослым; развивать логику, воображение,

конструктивные умения, мелкую моторику рук; стимулировать к проявлению доброжелательности, сопереживания, стремление оказать помощь.

**Оборудование:**игровое поле «Коврограф Ларчик», зелёная верёвочка из комплекта «Разноцветные верёвочки»,  квадрат, треугольники, «Персонаж Зайка».

**1. Создание проблемной ситуации.**

*Воспитатель обращает внимание на Зайку.*

-Ребята, посмотрите, кто к нам пришёл. Кто это? *(Зайка)*

-Давайте поздороваемся с Зайкой *(Здравствуй, Зайка)*

**2.** **Описание ситуаций, связанных с проблемой.**

- Зайка грустный, печальный, ему страшно. Что же у него могло произойти?

*Воспитатель делает вид, что слушает Зайку*.

-Ребята, вы знаете, где живёт Зайка? *(В лесу)*

*-*А кого в лесу он  боится? *(Лису, медведя, волка)*

-А где он прячется от лисы, медведя, волка? *(Под кустиком, елочкой).*

-Посмотрите, здесь нет ни одной елочки!

**3. Предложение вариантов выхода из ситуации (или выбор из готовых вариантов).**

-Дети, мы можем помочь Зайке? *(Да).*

-Как мы можем помочь? *(Ответы детей).*

-Давайте мы сделаем  много елочек, и больших и маленьких, чтобы было, где ему прятаться.

-Я предлагаю вам построить для зайчика ещё и домик. В домике ему тепло и никто ему будет нестрашен.

**4. Обыгрывание ситуаций.**

-  Я для зайчика выложу   большую ёлочку. *(Воспитатель выкладывает)*

-А вы выложите маленькую. (*Дети выкладывают из треугольников (двух) елочку)*

-Обратите внимание, какая это елочка? *(Маленькая)*

-А рядышком, какая елка растет? *(Большая)*

- Ну а теперь давай те построим Зайке домик. *(Совместно с воспитателем дети выкладывают домик)*

- А для того чтобы Зайка всегда находил дорогу к домику мы сделаем для него дорожку. *(Из верёвочки дети выкладывают дорожку)*

-Если Зайке будет страшно, он может закрыть окошко в домике. Покажем Зайке как это сделать? *(Да)*

**5. Рефлексия.**

-Ребята, посмотрите, Зайка очень доволен. Как вы думаете, мы помогли ему?

- А что, вам понравилось делать для Зайки? *(Ёлочки, домик, дорожку)*

- Он всем  говорит: «Спасибо».

**Игровая ситуация «Цветы для Пчёлки Жужи»**

***(Индивидуальная работа)***

**Цель:**закреплять умение выделять предметы по цвету; повторение понятий «один, много, ни одного».

**Оборудование:**игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», зелёная верёвочка из комплекта «Разноцветные верёвочки», «Персонаж Пчёлка Жужа».

**1. Создание проблемной ситуации.**

-Пчёлка Жужа делает мёд, для этого она собирает нектар с цветов. Но на полянке совсем нет цветов.

**2.** **Описание ситуаций, связанных с проблемой.**

-Давайте порадуем Жужу и посадим красивые цветы для неё.

**3. Обыгрывание ситуаций.**

Посадили мы цветок,

Появился стебелёк *(Приклеить зелёную верёвочку на «Ларчик»),*

Распускается бутон,

Посмотри-ка, красный он *(Прикрепить рядом со стебельком красный кружок).*

И ещё один бутон,

Посмотри-ка синий он.

- Сколько бутонов? *(Много)*

-Давайте, превратим бутоны в цветы. *(Прикрепить к бутонам лепестки –кружочки такого же цвета)*

**4. Рефлексия.**

-Теперь Жужа сможет собрать нектар? *(Да)*

-Сколько мы посадили цветов для пчёлки? *(Много)*

-Вам понравилось помогать Пчёлке Жужи? *(Да)*

**Игровая ситуация «Пирог для Жужи»**

***(Индивидуальная работа)***

**Цель:**Закреплять умение закреплять признак – цвет; развитие мелкой моторики.

**Оборудование:**Игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки»,комплект «Разноцветные верёвочки», персонажи «Медвежонок Мишик», «Пчёлка Жужа».

**1. Создание проблемной ситуации.**

-Медвежонок Мишик решил испечь пирог для своей подруги пчёлки Жужи, но у него закончились ягоды. Помоги Медвежонку  собрать красные ягодки в корзинку.

**2. Обыгрывание ситуаций.**

*Собрать красные кружочки  в корзинку (корзинка сделана из верёвочек).*

**3.Рефлексия.**

-Понравилось собирать  ягоды? *(Да)*

-Сколько ягод насобирали? *(Много)*

-Какого цвета ягоды*? (Красного)*

-Медвежонок говорит: «Спасибо».

**Игровые задания:**

**«Шарики»**

**Цель:**

Развитие умения узнавать и называть цвета, развитие мелкой моторики пальцев рук.

**Игровой материал:**

Плоские шарики 4 основных цветов, и  4 ленты аналогичных цветов к ним.

**Ход:**

Воспитатель показывает детям четыре воздушных шарика основных цветов и четыре ленточки таких же цветов к ним. Детям предлагают попробовать к каждому шарику подобрать ленточку того же цвета.

 Красный, желтый, голубой,

 Шар выбирай себе любой.

 Чтобы шарик удержать

 Нужно ленту привязать,

 Мы в руки ленточки возьмем

 И шар по цвету им найдем

**«Соберём бусы»**

**Цель:**формировать умение формировать геометрические фигуры по цвету и размеру; формировать умения видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

**Оборудование:**игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные верёвочки».

**Ход:**

Девочка Катя начала собирать бусы для своей подружки. *(На «Коврографе» расположена верёвочка на ней слава направо в определённом порядке расположены фигуры: красный кружок, зелёный кружок и т.д. Возможно чередование и по величине).*

-Какого цвета бусы использовала Катя? Догадайтесь какая бусинка следующая. Давайте поможем Кате собрать бусы.

*Выбрать кружки красного и зелёного цветов, и разложить их в соответствии с заданной закономерностью.*

*В качестве усложнения, можно предложить собрать бусы с чередующимися элементами по собственному замыслу.*

Коврограф удобен для раскладывания героев сказок. Дети лучше запоминают сюжет сказки, а после – и сами с удовольствием пересказывают текст с использованием картин, сами начинают сочинять сказки, игровые ситуации.

Работа с комплексом способствует развитию творческого потенциала педагога и совершенствованию его квалификации. Ведь, используя этот комплекс, мы можем самостоятельно придумывать игры и задания, отражая в своей деятельности все аспекты и направления образовательной работы с детьми.

Несомненно, количество игр и заданий, которые могут быть придуманы, значительно больше и разнообразнее. И необходимость их определяется целью проводимой деятельности и содержанием программного материала; уровнем развития детей, их подготовки; творческим потенциалом педагога.

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

###