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

**Цель:** 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.

В настоящее время телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой ребенком 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 методика В.В. Воскобовича.

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

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

Дети, которые занимаются по данной методике, учатся логически мыслить и выполнять творческие задания, они могут долго концентрировать внимание, быстро выполняют различные математические операции, начинают рано читать.

**Основные принципы технологии**

* Первый принцип: построение такой игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы дошкольников. Технология представлена с*истемой постоянно усложняющихся развивающих заданий к каждой игре*. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата*.* Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.
* Следующий принцип: игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.
* Важным принципом данной технологии является игровое обучение детей. Игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху.

Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

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

1. Универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;
2. Предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;
3. Конструктивный блок – представлен играми-конструкторами.

 **Рассмотрим предметный блок.**

Игры, обучающие чтению

"Теремки Воскобовича" — базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладываем в Теремок — получается слияние. Каждую букву представляют шуты, принимая ее позу. В позе буквы А — Арлекин. Если шут представляет букву О, то его зовут Орлекин. А если У? — сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаком.

"Конструктор букв" позволяет из элементов, сконструировать любую букву алфавита. Элементы можно прикреплять на поле эластичным шнуром, можно выкладывать на столе.

"Игровизор" и приложение "Лабиринты букв". "Гуляя" маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, составляет слова. На каждую букву — свой лабиринт.

Читайки 1 × 2. Игры на развитие навыков чтения. Загибаем попеременно уголки, и получаем разные слова.

Игры математического содержания:

 «Кораблики Плюх-Плюх, Брызг-брызг - рассекают волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Лягушки-матросы и Гусь-капитан. Основная цель этой игры – научить ребенка считать в пределах 5 (7). Причем не просто «вызубрить» с ним цифры, а наглядно объяснить ему понятие количества. Формируются и первые математические понятия «больше/меньше/поровну», «много/мало». Параллельно ребенок изучает цвета и размеры, развивает логическое и даже творческое мышление (например, во время складывания узоров). Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику пальцев.

«Математические корзинки»: Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепляет счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы.

**«Счетовозик»**– увлекательная развивающая игра для юных учеников 5-9 лет, которые только начинают знакомиться с числами и осваивать счет. Игровое поле состоит из трех рядов: числа первого десятка (1-10); пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ?, <, >); числа второго десятка (11-20). Разнообразные игры, описанные в инструкции, развивают у вашего ребенка пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа. Ребенок считает, сравнивает числа первого десятка, составляет числа второго десятка, решает примеры, составляет задачи. Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

С играми универсального блока предлагаю познакомиться в практической деятельности. Я приглашаю вам отправиться в небольшое путешествие по Фиолетовому лесу Воскобовича.

 В одной сказочной стране жил-был мальчик. Звали его Гео. По приказу царя Малыш Гео отправился в Фиолетовый лес на Чудесную Поляну Золотых Плодов за золотыми плодами. Там он знакомится с вороном Метром, который становится его другом и учителем. А еще на этой поляне живет паук Юк со своими внучками-паучками, которые любят плести паутину. Первая игра, открывающая цикл ***это  Геоконт.*** Давайте и мы возьмем в руки паутинки и сплетем для паука Юка *треугольник, квадрат*, а теперь попробуйте *чайку.* А теперь придумайте фигуру сами. Давайте сплетем ажурный узор для паучка по координатам игрового поля Ф3К3К1Ж3Г3Ф1. Что у нас получилось? Ваза. Из скольких линий состоит ваза? Какие бывают линии? Изобразите прямую линию?

Малышу часто помогает Ворон Метр. Гео чувствует, что Ворона окружает какая-то тайна. И Ворон предлагает рассказать сказку о необычном Квадрате. И это ***игра «Волшебный квадрат Воскобовича*».** Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат.

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 он получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.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. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. 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. Какого цвета крыша у вашего домика? Что нужно сделать, чтобы наши домики стали с зеленой крышей? А теперь, используя схемы, превратите квадрат в…

И таких заданий можно придумать великое множество!

И только в конце сказки Малыш Гео догадывается, что Ворон и есть тот самый квадрат, который попав в Фиолетовый лес, не может из него выбраться. Гео предлагает найти дорогу из леса. Ворон Метр дает ему помощников – нетающие льдинки озера Айс, которые могут превращаться в кого угодно. Ворон выбрал 4 пластинки и составил фигуру. На что это похоже? И вы составьте

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

«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. «Давайте соберём рассыпанные лепестки и сложим сначала разноцветный, а потом одноцветный «Чудо-цветик».

- 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? И т.д.

На поляне ярко светило солнце, пели птицы, красивые бабочки перелетали  цветка на цветок, творились настоящие чудеса! Давайте возьмем головоломку «Чудо-крестики» В ней цветочки не простые, на что они похожи? Какого они цвета. На начальном уровне ребенку предлагается собрать крестики в произвольно или в определенном порядке. Затем задания усложняются. Давайте построим башню( по цвету, по количеству деталей). А теперь, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов.

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. А использование этих игр в работе с детьми делает процесс обучения интересным**, 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**.