Мастер-класс на семинаре опорной площадки

Тема: «Использование развивающих игр В.В. Воскобовича для интеллектуального развития детей с ОВЗ».

Подготовили:
Трошина Ольга Евгеньевна
учитель-дефектолог
Кудинова Ольга Николаевна
воспитатель
структурного подразделения
«Детский сад «Центр
коррекции и развития детей»
ГБОУ ООШ № 18
г. Новокуйбышевска

Цель мастер-класса: обмен опытом педагогической деятельности по использованию развивающих игр В.В. Воскобовича для развития детей с ОВЗ.

Задачи:

- продемонстрировать коллегам приемы использования игр В.В. Воскобовича для развития детей с ОВЗ;
- прокомментировать эффективность применения приемов;
- отработать приемы в деятельностно - имитационном режиме.

Оборудование:

- мультимедийное оборудование и электронная презентация мастер-класса;
- игровое пособие «Коврограф Ларчик».

Ход мастер-класса.

1. **Вступительное слово.**

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Хотим поделиться своим опытом по использованию развивающих пособий В.В. Воскобовича.

2. **Теоретическая часть**.

Вячеслав Вадимович **Воскобович** - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 **развивающих игр и пособий**. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. В.В. **Воскобович,** пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие **игры:** ***«Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».***

Чуть позже был создан центр ООО ***«Развивающие игры Воскобовича»*** по разработке, производству, внедрению и распространению методик **развивающих и коррекционных игр**.

Использование игр и пособий В. В. Воскобовича способствуют :

- **Развитию** у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- **Развитию наблюдательности**, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничному **развитию** у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формированию базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- **Развитию мелкой моторики**.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне **развиваться** и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

Игровые пособия Воскобовича делятся на три группы: универсальные, математические и игры с буквами, слогами, словами. Коврограф Ларчик относится к универсальным пособиям.

Коврограф «Ларчик» - это игровое поле из ковролина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты - эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы , кармашки ,...

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадях в клетку, позволяет увидеть границу клеток, их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

Пособия Воскабовича направлены на решение задач пяти развивающих областей ФГОС ДО:

1. социально- коммуникативное развитие;
2. познавательное развитие;
3. речевое развитие;
4. художественно-эстетическое развитие;
5. физическое развитие.

3. Практическая часть.

Разноцветные веревочки.

«Нарисуй портрет» (5-7 лет)

Задачи:

- закрепление у детей умения создавать портрет;
- развитие мелкой моторики.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», «Круговерт и стрелочка», веревочки пяти цветов (из комплекта «Разноцветные веревочки»), набор «Разноцветные кружки» (белый, синий, желтый, красный, зеленый), разнообразные веревочки, набор карточек «Разноцветные гномы».

Игровая ситуация: Гномики Белыш, Желе, Кохле, Зеле, Селе решили подарить свои портреты Слонику Лип-Лип, но рисовать портреты они еще не научились. Давайте поможем им.

Задание: При помощи веревочек и кружков одного цвета нарисовать портреты гномиков (Охле, Кохле, Желе, Селе, Белыша).

Разноцветные круги-липучки.

1. ***«Большие и маленькие».***

Задачи:

- формирование умения соотносить предметы по величине, одновременно различая их по цвету;
- активизация речи детей.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект «Разноцветные верёвочки», набор «Разноцветные кружки».

Игровая ситуация: Слон Лип-Лип и Слоник Ляп-Ляп гуляли по Ковровой Поляне и увидели высокие и низкие деревья (высокое и низкое из жёлтых верёвочек, высокое и низкое из зелёных веревочек), а вокруг них ветер разбросал много листочков (большие и маленькие кружки расположены в произвольном порядке по игровому полю «Коврографа Ларчик»). Решили Слоники украсить заново деревья: ЛипЛип высокое дерево большими листочками, ЛяпЛяп – низкое дерево маленькими листочками.

Задание: Рассмотреть высокие и низкие деревья, назвать их цвет. Поместить листочки (кружки) на деревья – большие листочки - на высокие деревья, маленькие листочки – на низкие деревья. Помещая листочек на дерево, назвать цвет и размер листочка, цвет размер дерева. Например: большой желтый листочек на высокое жёлтое дерево.

2. «Украсим коврик».

Задачи:

- развитие у детей умения сравнивать два предмета по величине;
- активизация в речи детей слов «большой, маленький».

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик»/«МиниЛарчик», набор «Разноцветные кружки» (большие и маленькие), персонаж «Слоник Ляп-Ляп».

Игровая ситуация: В гости пришел Слоник Ляп-Ляп. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте поможем украсить коврики. (Уточнить цвет, размер кружков для украшения ковриков, их расположение на коврике, какие по углам, какие в центре).

Задание: Выполнить задания по образцу на «МиниЛарчиках» индивидуально. Ляп-Ляпу очень понравились коврики, он подарит их своим друзьям.

3. «Бусы».

Задачи: - формирование умения соотносить предметы по величине, одновременно различая их по цвету;

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик»/«МиниЛарчик», набор «Разноцветные кружки» (большие и маленькие), образцы.

Игровая ситуация: У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать.

Задание: помогите Фифе собрать точно такую же нить бус.

Разноцветные квадраты и Радужные гномы.

1. ***«Гномы» (до 4 лет)***

Задачи:

- развитие сенсорных способностей, умения сопоставлять цвета в разных их представлениях;
- закрепление знаний о цветах радуги;
- развитие навыков количественного счета;
- развитие речи, умения отвечать на вопросы.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор карточек «Разноцветные гномы», набор «Разноцветные кружки», пособие «Разноцветные квадраты».

Игровая ситуация: Гномы решили погулять по поляне, сходить в гости к своим друзьям, подарить им подарки. Они встали рано утром и стали собираться: взяли свои сумочки, каждый своего цвета («Разноцветные квадраты»), положили в них подарки («Разноцветные кружки»).

Задание: Сколько подарков мог подарить каждый Гном и какие? (большой, маленький, средний по пять каждого). А некоторым гномам не хватило подарков своего цвета. Каким? (черному, серому, оранжевому, голубому, фиолетовому). Эти гномы очень расстроились, что не могут сделать приятное своим друзьям. Чем же можно им помочь? (ответы

детей: поделиться всем гномам поровну подарками, чтобы хватило каждому). Так гномы и сделали. Они разделили свои подарки поровну, поменялись разными цветами и у всех получились в сумочках разноцветные подарки.

2. «Тук-тук».

Задачи:

- побуждение детей к ответам на вопросы педагога;
- расширение словарного запаса;
- активизация речи детей посредством игры;
- учить соблюдать очередность.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», персонажи «Медвежонок Мишик», «Пчелка Жужа», «Китенок Тимошка», «Слоник ЛяпЛяп».

Игровая ситуация: Слоник Ляп-Ляп гулял в Фиолетовый лес и увидел на Ковровой Поляне разноцветные домики (квадраты, под которыми спрятаны персонажи). Он решил узнать кто в них живет. Задание: Постучаться в домик, говоря при этом: «Тук-тук». Спросить: «Кто в домике живёт?». В ответ на прозвучавший вопрос, убрать квадрат, назвать жителя домика.

3. «Назови правильно» (4-5 лет)

Задачи:

- формирование у детей умения составлять предложения с простыми предлогами перед, после, между.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», персонаж «Медвежонок Мишик».

Игровая ситуация: Однажды Медвежонок Мишик забрел в Город Разноцветных домов. (Цветные квадраты располагаются на «Коврографе» следующим образом: три ряда по три квадрата в каждом, между ними Медвежонок Мишик).

Задание: Называть, где находится Мишик, его местоположение между домами, составляя предложение с предлогами перед, после, между. Например: Медвежонок стоит между красным и зелёным квадратом.

Пространственные карточки :ЛЕВ , ПАВЛИН ,ПОНИ , ЛАНЬ.

Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки. (Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду). Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве. Или создай симметрию – следы льва симметричны следам павлина. Расставляем точки «Разноцветные кружки»

Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, лань, павлин и пони. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, лань – в левом нижнем, павлина – в правом верхнем, пони – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснять Фифе правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку…На коврографе располагаются картинки с изображением льва, лани, павлина, пони. Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, у Пони, рядом с Павлином и т. д.).

«Кораблики «Плюх-плюх» и «Брызг-брызг».

1. Кораблик «Плюх-плюх».

Пять цветов, пять мачт разной высоты, флажки, которые снимаются и одеваются.

На кораблике работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажки). Помогают нам играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание на нем надо навести порядок,

надо наши флажки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. И затем начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им. На маленькую надеваем самую маленькую кучку и т.д.

Как вариант, можно флажки надеть на пальчики и прейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребяток и продолжаем нанизывать флажки на мачты. На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. И мы выполняем нанизывание на шнурочек флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам (выполняется движение плавание кораблика по волнам правой и левой рукой).

2. Кораблик «Брызг-брызг».

Семь цветов, семь мачт разной высоты, флажки снимаются и крепятся с помощью липучек.

4. <u>Итог.</u>

<u>В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество</u>. Игровая методика побуждает интерес детей к занятиям. Игру всегда сопровождает сказка.

Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интегрирует, мобилизует внимание ребенка, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Он образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения.