

**Тема: Мастер-класс для педагогов «Умные игры в добрых сказках»
(по играм В.В.Воскобовича).**

Подготовил воспитатель:
Шевлякова Ирина Владимировна

Мастер-класс для педагогов «Умные игры в добрых сказках» (по играм В.В.Воскобовича)

Цель: создание условий для повышения профессионального мастерства педагогов в процессе активного взаимодействия по использованию развивающих игр в образовательной деятельности ОУ.

Задачи: - повысить мотивацию педагогов к использованию развивающих игр в образовательной деятельности ОУ.

- показать практическую значимость игр Воскобовича.

- развивать творческий интерес к играм Воскобовича.

Оборудование: коврограф В.В. Воскобовича, сказочные фигуры, фетр, ножницы, шаблоны героев, простой карандаш, липучки.

Ход мастер-класса

Уважаемые педагоги, сегодня мы рады приветствовать Вас на мастер-классе «Умные игры в добрых сказках» по играм В.В. Воскобовича.

Хотим предложить Вашему вниманию сказку Сутеева «Мешок яблок». Для этого нам необходимо приготовить персонажей для сказки.

Приглашаем Вас принять участие в изготовлении героев сказки. Пока педагоги готовят пособие, хочется немного поговорить о развивающих играх по В.В. Воскобовичу.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр – интерес-познание-творчество, т.к. игра обращается непосредственно к ребенку.

Игру, которую мы ходим представить сопровождается интересной сказкой с заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки – задания с добрыми героями, ведь эта методика Воскобовича всегда имеет сказочный сюжет.

А это развивает у детей:

- Решение познавательных и творческих задач
- Образное и логическое мышление
- Развитие речи
- Математические навыки (цвет, размер, соотношение количества предметов с числом)
- Учитывая возраст ребенка, задания можно усложнять
- С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.

Это удобно – взрослый читает сказку, ребенок слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Наша развивающая игра выполнена в виде сказочного леса.

Начинаем по сказке.

Ходил заяц с мешком по лесу. Искал грибы, ягоды. И посреди поляны увидел яблоню. Не долго думая раскрыл Заяц мешок и стал собирать в него яблоки.

- Скажите пожалуйста, какого цвета яблоки? Какой формы? Давайте посчитаем сколько яблок собрал Заяц?

Тут прилетела ворона и каркнула.

- Какое безобразие, если все будут сюда приходить, ни одного яблока не останется.

Набрал заяц мешок и потащил его домой. На пути встретились две тропинки – длинная и короткая.

- По какой пойдём тропинке?

Вдоль тропинки растут цветочки.

- Давайте их посчитаем вместе с зайцем?

- 1, 2,

Пока Заяц считал цветочки, смотрит перед ним стоит медведь и рычит.

- Что у тебя в мешочке?

- Вот, яблоки, угощайся дядя Миша.

- Давайте посчитаем сколько яблок дал Заяц Медведю?

Идет заяц дальше, навстречу ему Белочка бежит.

- Дяденька Заяц, дайте яблочек?

- Сколько дал яблок Белочке Заяц?

По тропинке домой Заяц встретил старого приятеля Ежа.

- Куда идешь Колючая голова?

- Ищу грибы.

- Ты лучше у меня яблок возьми.

- Давайте посчитаем сколько яблок взял Еж.

Идет Заяц дальше, смотрит Коза гуляет. И её угостил яблоками.

- Сколько дал Заяц яблок Козе?

Преплелся Заяц к своему дому. Дома его ждали зайчата.

- Посчитаем, сколько зайчат?

Не успел Заяц войти в дом, как начали приходить звери с подарками.

Медведь принес мед.

- Сколько бочонков?

Коза принесла на рогах капусту.

- Сколько вилок капусты?

Ежик, колючая голова, на иголках принес грибы.

- Сколько грибов?

И тут прискакала Белка с орешками в корзине.

- Сколько орешков?

Все друг друга поблагодарили и счастливые разбежались по своим домам.

Заяц накормил зайчат и все легли спать.

Вот и сказочки конец, а кто слушал Молодец!

И в заключении, уважаемые педагоги несколько небольших рекомендаций:

- В ходе игры ребенок работает руками, поэтому надо устраивать небольшие перерывы, выполнять с детьми физминутку
- Игра с детьми длится на протяжении 10 минут, из-за неусидчивости детей
- Так же можно помочь организовать самостоятельную деятельность детей с играми.

Желаем не бояться экспериментировать.