

**Филиал Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения –
детского сада «детство» - детский сад № 478
Орджоникидзевского района города Екатеринбурга**

620012, г. Екатеринбург, ул. Калинина д.9а тел. (343) 307-38-13

«Использование коврографа Ларчик в различных видах деятельности»

Мастер-класс для педагогов

Составила:
воспитатель
Рубаник М.С.

Екатеринбург
2023

Мастер-класс для педагогов **«Использование коврографа Ларчик в различных видах деятельности»**

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

Оборудование: «Коврограф Ларчик», пособие «Разноцветные веревочки», «Разноцветные квадраты», дидактический комплект «Кружки», эталонные фигуры, персонажи Фифа и Лопушок, «Забавные буквы – Урлекин».

Форма проведения: мастер-класс для педагогов

Предварительная работа: подготовить информацию, подготовить несколько «Коврографов Ларчик», подготовить памятки с различными играми.

Ход работы:

Мы пригласили вас чтобы познакомить вас с «Коврографом Ларчик».

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте. Развивающее значение игры многообразно. В игре ребенок не только познает мир, но и развивается его мышление, чувство, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста является игровая технология В. В. Воскобовича «Коврограф Ларчик» - это уникальный материал для всестороннего развития ребенка.

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:

Комплект «*Круговерт*» и «*Стрелочка*». Круговерт- позволяет рисовать круги разных размеров, с помощью цветных веревочек. Стрелочка – используется в различных играх, для указания направления движения, перемещение предметов и объектов: влево, вправо, вниз, вверх.

«Разноцветные веревочки» - Вевочками можно обводить или соединять картинки, рисовать фигуры, измерять длину предметов. При

необходимости, веревочки можно разрезать до нужного размера. Дети знакомятся также с понятием короткий, длинный, высокий, низкий, а также ознакомление с прямой, ломанной и кривой линиями,

«Разноцветные круги» - они используются, как конструктивный, счетный и сенсорный материал.

«Разноцветные квадраты-эталон цвета» - используются для изучения хроматических (*цвета радуги*) и ахроматических цветов (черный, серый, белый, для решения задач связанных с поиском цвета, могут выступать в качестве цветовой модели, например: зима- белый квадрат, весна- зеленый, лето- красный, осень- оранжевый).

«Буквы и цифры» - Способствуют освоению букв, цифр. Карточки с буквами дают возможность составлять слоги, слова, проводить звуко-буквенный анализ слов. Карточки с цифрами и арифметическими знаками позволяют составлять арифметические примеры и записывать математические задачи.

Слон Лип- Лип и слоник Ляп- Ляп - игровые персонажи помогают погрузиться в сказочное пространство. Могут использоваться как самостоятельные персонажи, также герои комплектов игр.

Разноцветные гномы (*Черныш, Белыйш, Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи*) в комплекте с домиками - цветными прямоугольниками. Гномы попадают в различные ситуации, дети помогают им.

Пособие является универсальным, т. к. способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). С данным пособием могут использоваться различные игровые ситуации для детей дошкольного возраста по образовательным областям ФГОС. Разделение игровых ситуаций на отдельные блоки условное, т. к. в каждой игровой ситуации прослеживается интеграция всех пяти образовательных областей: социально- коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

Давайте подумаем, каким образом можно использовать «Коврограф Ларчик» в различных образовательных областях.

Организуя различные задания в игровой форме, можно совершенствовать речевое развитие детей. Каким образом? (сочинение историй, сказок с героями Коврографа).

Большую роль может оказать «Коврограф Ларчик» **при** обучении детей грамоте. Несколько игр я хотела бы Вам продемонстрировать.

А теперь я бы хотела предложить вам несколько игр

Игра «Рассели зверей»

Цель: Познакомить детей с понятиями центр, правый, левый; верхний, нижний угол.

Описание игры: Детям рассказывается сказка о том, как дружно жили звери, но они выросли и настало время им расстаться. В центре они выкопали колодец и договорились там встречаться. Лев стал жить в левом верхнем углу, пони – в правом нижнем углу, павлин - в правом верхнем углу, а лань – в левом нижнем углу.

Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве: левый верхний угол, левый нижний, правый верхний, правый нижний.

Игровое упражнение. «Добрые слова» (для детей 4 лет)

Цель: развивать логическое мышление

На Ковровой Поляне протекает Радужная река. На правом берегу реки все время погода была дождливая, серая, солнышко всегда пряталось за облака. И жили на правом берегу грустные гномики. На левом берегу всегда светило солнышко, было тепло и радостно и поэтому там жили веселые гномики.

- Ребята, скажите, почему эту реку назвали Радужной?

- Потому что она состоит из 7 цветов радуги.

-Ребята, назовите, какие гномики жили на левом берегу? Какие гномики живут на правом берегу? (Ответы детей)

-Правильно, молодцы, ребята.

- И решили веселые гномики пригласить в гости грустных гномиков.

- Давайте, подумаем, как помочь перебраться гномам с одного берега на другой берег? (Ответы детей)

- Правильно, нужно построить мост через Радужную реку с правого берега на левый с помощью самоцветов. Мост будем строить из «Добрых слов» Каждый из вас получит самоцвет- за одно доброе слово. (Дети сидят на стульчиках и поднимают руку, кто желает, по очереди, называют доброе слово и таким образом выстраивается мост через реку).

- Ребята, молодцы, посмотрите, какой у нас получился радужным мост, через реку.

- Теперь наши гномики перешли на другой берег, и стали они все веселыми.

Игра «Проведи дорожку к домику гномика»

Цель: тренировать умения двигаться в заданном направлении.

Ход игры: Однажды гномик Кохле решил сходить в гости к гномику Геле. И возвращаясь домой поздно вечером заблудился. А домик стоит на 1 ряду на 5 клеточке. С помощью липучки мы проведем дорожку к домику гномика (от Кохле 2 клеточки вправо, 2 клеточки вверх, 1 клеточка влево, 2 клеточки вверх, 1 клеточка вправо). (гномики на 1 и 2 клеточке на 5 ряду).

Гномик Желе с гномиком Селе вместе играли на дорожке гномика Селе. Гномики находятся на 6 ряду на 6 и 7 клеточке. И тогда гномик Желе решил пригласить к себе в гости гномика Селе. Домик находился на 3 ряду на 3 клеточке. Поможем гномикам продолжить дорожку к домику Желе.

Игра «В гости зверятам –цифрятам»

Цель: развитие навыков количественного счета, состав числа 10, развитие связной речи, развитие мелкой моторики, навыков манипулирования различными предметами.

Ход игры: Слоник Ляп-Ляп пошел погулять в фиолетовый лес и решил зайти в гости к своим друзьям зверятам-цифрятам. Зверята жили вдвоем в одном домике, сумма их чисел была равно 10. А стояли дома в разных частях Ковровой Полянки.

-Первый домик стоял на 3 ряду на 1-2 клеточке, и в нем жил Зайка Двойка с другом. (с каким другом жил Зайка Двойка, если сумма их чисел равно 10).

-Второй домик находится на 4 ряду на 6-7 клеточке, в нем жила Шестерка Кошечка с другом. (с каким другом жила Шестерка Кошечка, если сумма их чисел равно 10).

-Третий домик был на 6 ряду на 5-6 клеточке, там жила Мышка Тройка с кем-то. (с каким другом жила Мышка Тройка, если сумма их числе равно 10).

Игра «Кто спрятался»

Цель: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета; обучение способам обследования предметов, цвет, выполнять сложные глазомерные действия (Эта игра на внимание).

Ход игры: на полянке появились гномы (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи), они стали играть в прятки с Лопушком. По считалке «Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи» вы закрываете глаза, педагог убирает одного из гномов. Какой гномик спрятался? (все гномы соответствуют цвету радуги)

Вариант усложнения: картинки меняются местами.

В своей работе можно использовать не только готовые материалы, но и те, которые сделаны своими руками -это деревья, цветы, бабочки, птички, облака из фетра и др. А также придумывать новые игры.

И в заключение, уважаемые педагоги, хочу сказать, что развивающие игры В.В. 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 и вносить свои идеи.

Благодарю за внимание!