**Мастер-класс для педагогов**

«Всестороннее развитие детей

с ограниченными возможностями здоровья посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича»

Подготовила:

педагог-психолог

МБДОУ «Детский сад №5 «Теремок»

Сухенко Т.А.

*Цель:* раскрытие особенностей, возможностей развивающих игр В.В. Воскобовича и способов работы с ними в коррекционно-развивающем сопровождении детей с ОВЗ.

*Задачи:*

- расширить представление педагогов о многообразии использования игр Воскобовича в педагогической деятельности;

- познакомить педагогов со способами создания сказочных игровых сюжетов;

- показать возможности использования данных игр в работе с детьми с ОВЗ.

*Фокус-группа:* педагоги ДОУ

**Ход мастер-класса:**

Инклюзивные тенденции в образовании ставят перед педагогами сложную задачу: организовать предметно-пространственную среду таким образом, чтобы она способствовала развитию детей, как с нормой развития, так и с ограниченными возможностями здоровья. В этом плане развивающие игры В.В. Воскобовича полностью решают эту задачу.

Специалисты ДОУ успешно используют их в работе с детьми с нарушениями речи, с задержкой психо-речевого развития и интеллектуальными нарушениями, детским церебральным параличом и пр.

Пособия Воскобовича эффективны в работе с детьми с речевыми нарушениями, они способствуют развитию связной речи, содействуют развитию звукобуквенного и слогового анализа и синтеза слов.

В работе с детьми с ДЦП игры Воскобовича используются, как средство развития через сказочный сюжет мелкой моторики, ориентировки в пространстве, развития внимания, памяти, мышления, речи и тактильной чувствительности.

При коррекции задержки психического развития и интеллектуальной недостаточности необходимо проводить значительную по объему работу по развитию восприятия сенсорных эталонов, пространственных и временных представлений. Кроме того, данные пособия находят место в развитии эмоциональной сферы детей, которое осуществляется через создание цветов (окошек, картин) «настроения», изображение с помощью веревочек, кружочков, различных деталей конструктора.

Игры В.В. Воскобовича дают возможность для развития самостоятельности каждого ребенка, развития самоконтроля, индивидуального усвоения материала. Важно, что ребенок всегда может исправить неточности при выполнении заданий, что создает дополнительную ситуацию успеха.

Форма взаимодействия педагога и ребенка с ОВЗ проходит через реализацию определенного сюжета (игры или сказки). При этом коррекционно-развивающие и образовательные задачи включены в содержание игры. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр (интерес-познание-творчество) становятся максимально действенными.

Учитывая особенности развития детей с ОВЗ, всё вышеперечисленное приобретает наибольшую значимость. Многофункциональность, многообразие и возрастная адекватность развивающих игр В.В. Воскобовича позволяет использовать их для преодоления трудностей в развитии детей с ОВЗ, коррекции и формирования речевых и интеллектуальных способностей таких детей.

Игры Воскобовича дают широкие возможности для развития самостоятельности каждого ребенка, развития самоконтроля, индивидуального усвоения материала. Важно, что ребенок всегда может исправить неточности при выполнении игрового задания, что создает дополнительную «ситуацию успеха».

Кроме того, данная игровая технология позволяет интегрировать в себе все пять образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие, в соответствии с ФГОС ОВЗ.

* Предлагаю с помощью универсального игрового пособия «Коврограф «Ларчик» познакомиться с различными игровыми ситуациями, которые можно использовать для всестороннего развития детей с ОВЗ во всех образовательных областях.

*Социально-коммуникативное развитие* направлено на развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, формирование социального и эмоционального интеллекта, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

Вашему вниманию, предлагаю следующую игровую ситуацию:

**«Дорога вежливости»**

- Слон Лип-Лип был очень воспитанным. Он дружил с Гусеницей Фифой, которая жила в Фиолетовом лесу, и часто ходил к ней в гости. Гусенице нравилось общаться со Слоном, ведь он всегда был очень вежливым и никогда не забывал добрые слова.

От дома Лип-Липа до дома Фифы вела волшебная дорога, она называлась «Дорога вежливости». Шагая по этой дороге надо было произносить вслух вежливые слова, иначе можно было заблудиться («здравствуйте», «благодарю», «будьте добры», «спасибо», «до свидания», «всего доброго», «пожалуйста» и т.д.)

Однажды Лип-Лип возвращался домой и встретил Незримку Всюся. Незримка был в плохом настроении и решил сыграть со Слоненком злую шутку. Он заколдовал Лип-Липа, и Слон забыл все вежливые слова, которые знал. Но хуже того, исчезла волшебная дорога вежливости и Лип-Лип заблудился. Поможем ему вернуться домой.

*Задание:* Выложить «Дорогу вежливости». Для этого нужно вспомнить вежливые слова. Каждое вежливое слово – кружок. Кружки соединяются веревочками.

*Участникам мастер-класса предлагается разыграть данный сказочный сюжет, затем обсудить его.*

*Познавательное развитие* предполагает развитие любознательности, познавательных интересов детей, сенсорное развитие, становление познавательной мотивации и формирование познавательных действий развитие воображения и творческой активности.

**Игровая ситуация «Бусы»**

- Гномы решили сделать красивые бусы для лесных жителей. Помогите гномам собрать бусы.

*Задание:*

*1 этап:* Растянуть красную веревочку по средней желтой горизонтальной линии «Ларчика». В соответствии с описанием приклеивать на веревочку бусины.

1 вариант. У колодца (в центре) большая красная бусина, справа от нее средняя желтая, слева от красной – маленькая синяя, перед синей средняя красная и т.д.

2 вариант. Приклеить красную, синюю и желтую бусину так, чтобы синяя была правее красной, а желтая между синей и красной.

*2 этап:* Под красной веревочкой растянуть желтую. Приклеить на желтую веревочку так же, как на красной, или из этого набора сделать другие бусы, затем сравнить.

*Речевое развитие* включает владение речью как средством общения и культуры; развитие связной речи, грамматически правильной диалогической и монологической речи; обогащение активного словаря; развитие интонационной и звуковой культуры речи, фонетического слуха; развитие речевого творчества.

**Игровая ситуация «Назови кто за кем стоит»**

- В гости к Девочке Дольке пришли гости: Лев, Павлин, Пони, Лань. *(Из разноцветных веревочек сконструирован домик, около домика – Девочка Долька)*. В домик они могут зайти по очереди.

*Задание:*

1. Назвать, кто войдет в домик первым (вторым, третьим, четвертым)? Описать гостей. Дать полный ответ: «Первым в домик Дольки войдет Лев»
2. Кто стоит перед… (назвать любого животного). Кто стоит после… (назвать любого животного). Кто стоит между… (названия любых двух животных).

*Художественно-эстетическое* развитие предполагает становление эстетического отношения к окружающему миру, стимулирование сопереживание персонажам, реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модульной, музыкальной и др.), развитие воображения.

**Игровая ситуация «Фантастическое животное»**

Лопушок взял квадратик и стал приделывать к нему ушки, ножки, хвостик, лапки. Получилось забавное существо.

Задание:

На «Коврографе» прикрепить разноцветный квадрат. По очереди приделать к нему ушки, ножки, хвостик, лапки с помощью разноцветных верёвочек и др. элементов. Назвать животное и рассказать про него.

*Физическое развитие* включает приобретение опыта в двигательной деятельности, развитие координации движений, крупной и мелкой моторики обеих рук, становление ценностей здорового образа жизни и прочее.

**Игровая ситуация «На зарядку»**

Луч Владыка, Крутик По, Китенок Тимошка готовятся к соревнованиям. Они не могут без тренера. Хотите быть их тренерами?

*Задание:*

За каждым персонажем закреплены движения. На «Коврографе» прикреплены персонажи. Взрослый показывает на персонаж, а дети должны выполнить определенное действие. Например, Луч владыка – руки в стороны, Крутик По – покружиться, Китенок Тимошка – руки на поясе.

Варианты:

1. Количество персонажей зависит от возраста.
2. Усложнение. Задание на одновременные движения несколько частей тела (например, наклонить голову, ноги в стороны).
3. Персонажи могут произносить звуки. Например, Луч Владыка – «Ау», Крутик По – «Ох», Китенок Тимошка – «Ам». Действия детей сопровождаются данными звуками.

*Задание для педагогов:* разделиться на группы, каждая группа выбирает образовательную область, придумывает и разыгрывает игровую ситуацию в соответствии с ней.

**Рефлексия**

И в заключении, уважаемые коллеги, прошу вас высказать свое отношение к проведенному мастер – классу и к технологии В.В. Воскобовича в целом. Поставьте цветную точку в выбранный сектор на коврографе.

*Лев* – технологию уже использую в работе, знаю игры хорошо.

*Лань* – больше эмоций, чем мыслей, надо все обдумать, возможно буду использовать технологию.

*Павлин* – технологию уже использую, но необходимо расширять свои знания.

*Пони* – очень интересная технология, обязательно буду использовать в своей практике.

В конце своего мастер – класса, хочу вас всех поблагодарить за участие, за смелость, за творчество и позитивный настрой. Я надеюсь, что игровые пособия В. В. Воскобовича будут востребованы в вашей практической деятельности с детьми.

Желаю Вам успехов и творчества.