Уважаемые коллеги!

Сегодня я поделюсь опытом работы с развивающими играми Воскобовича.

Я познакомлю вас с играми, в которые можно играть с детьми младшего школьного возраста и сами в них поиграете.

**"Сказочные лабиринты игры**" игровая технология В. Воскобовича, элементы которой можно и нужно использовать на уроках в начальной школе. Во-первых, это развивает интерес учащихся к теме урока, во-вторых, направлено на более четкое понимание материала, и в - третьих, применение игровых технологий Воскобовича отвечает современным требованиям системно - деятельностного подхода на уроках. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать увлекательной и интересной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению различных предметов в начальной школе, в частности, математики.

**Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей**.

**Широкий возрастной диапозон участников игры.**

С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х, и 7-ми лет, а иногда и ученики средней школы.

**Многофункциональность** развивающих игр Воскобовича.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Ориентировка в пространстве, тренировка мелкой моторики, совершенствование речи, мышления, внимания, памяти, воображения. Усвоение цвета, формы, размера предметов, освоение цифр и букв.

**Вариативность** игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

**Творческий потенциал** каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Задания и упражнения с развивающими играми Воскобовича предоставят возможность учителю оценить уровень работоспособности обучающихся, уровень их памяти, внимания, мыслительных способностей. Продумать виды коррекционной работы с определенными детьми, а именно подготовить новые игры, задания и упражнения для решения образовательной задачи.

**Показ занятия по обучению ориентировки на плоскости.**

**Сказка « Царь зверей»**

Однажды в далекой – далекой пустыне жили лев, павлин, пони и лань. Целыми днями они ходили по пустыне в поисках пищи и воды. И вот однажды, лев очень проголодался и решил кого-нибудь из животных съесть. Испугались животные, стали думать, что им делать. И придумали… Собрались они и в центре пустыни вырыли колодец. И тут лев сказал: - Я – царь зверей, это мой колодец и стал жить около колодца. А бедные животные ушли в самую дальнюю часть пустыни и держались вместе. И вот однажды они решили отправить на переговоры к льву павлина. Пришел павлин и рассказал то, что придумали животные. А придумали они вот что. Пусть каждый из нас, поселится в своей части пустыни, а к колодцу приходить только тогда, когда пить захочется, и во время водопоя никто никого трогать не будет. А чтобы ты, лев, был с нами добрым, мы иногда будем тебе дарить подарки.

Так и сделали, лев живет в ЛВ, павлин – в ПВ, пони – в ПН, а лань – в ЛН. Никогда они больше не ссорились, а льву часто дарили подарки. Он от этого подобрел, стыдно ему стало и он тоже стал дарить подарки другим животным. Задание: Подарите и вы льву – точку, пони – круг, лани- квадрат, а павлину треугольник. А теперь на игровизоре нарисуйте и подарите каждому животному свой подарок. Вот так живут дружно лев, павлин, пони и лань и нам напоминают, где какая сторона тетрадки находится. А лев – царь зверей, главный, поэтому работу в тетради всегда с его стороны начинать будем.

Далее демонстрирую пособие «**Теремки букв**»

**""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 и 2.** Игры на развитие навыков чтения. Загибаем попеременно уголки, и получаем разные слова. На маленьком "пятачке" (области чтения) 4 слова, а всего в каждой игре их - больше сотни.

Рассказала педагогам как в игровой форме с помощью верёвочек и коврографа Ларчик можно знакомить детей с образом буквы.

. Например: "Росли в лесу два дерева - одно высокое, другое - низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: "Я - самое высокое дерево, Я - самое сильное." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и у упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и…". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо. Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили - букву И.

Также вниманию педагогов были предложены следующие игры, практические задания и упражнения к ним.

1.»Волшебная восьмёрка»

2.Кораблик «Брызг – брызг» с решением логико – математической задачи «Надеваем флажки».

3. «Геоконт» с графическим заданием на игровизоре.

4.»Математические корзинки. Ларчик»

5. Игра «Чудо – цветик»

6.»Змейка» (головоломка)

7. «Шнур – затейник» с графическим упражнением.

8. Пособие «Умные стрелочки».

9. «Прозрачный квадрат».

10. «Складушки».

.