**Мастер-класс**

**«Технология развития познавательных способностей у детей, имеющих нарушения речи (ОНР) средствами развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича»**

Подготовила: педагог-психолог Яненко Н.Н.

**Цель семинара:**

* повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми,
* знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду.
1. Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм и познакомимся с некоторыми из игр В.В. Воскобовича.

Предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

1. Одно из обязательных условий эффективности системы коррекционного обучения и воспитания детей дошкольного возраста с нарушениями речи — высокий уровень их речевой и познавательной активности. В современных исследованиях понятие «речевая активность» рассматривается в двух взаимосвязанных аспектах: с одной стороны, это свойство личности, проявляющееся в способности высказываться и воспринимать речь другого субъекта речевой коммуникации; с другой — качественно-количественная характеристика речевой деятельности.

Недостаточное развитие речевых средств и познавательной активности у детей с ОНР ограничивает круг их общения, способствует возникновению замкнутости, безынициативности, нерешительности, стеснительности; порождает специфические черты речевого поведения — неумение устанавливать контакт с собеседником, поддерживать беседу. В свою очередь низкий уровень общения замедляет темп развития речи и других психических процессов.

Для этих детей характерны нарушения познавательной деятельности в связи с незрелостью эмоционально-волевой сферы, понижением умственной работоспособностью и недостаточностью отдельных психических функций. У них отмечается слабость волевых установок, импульсивность, двигательная расторможенность, эмоциональная неустойчивость, аффективная возбудимость или вялость, апатичность. Недостаточная выраженность познавательных интересов сочетается у этих детей с нарушением внимания, памяти, замедлением скорости приема и переработки сенсорной информации, плохой координацией движений.

Чтобы добиться такого результата, наряду с палочками Кюизенера, блоками Дьенеша, кубиками Никитина, я активно использую технологию развития интеллектуальных способностей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Тема моего мастер-класса: «Технология развития познавательных способностей у детей, имеющих нарушения речи (ОНР) средствами развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича». Посетив авторские семинары, где автор  прдсталял новые развивающие игры и литературу, стала использовать их в своей  работе. Игры  В.В. Воскобовича использую активно в течение нескольких лет.

1. Эти игры включаются в различные формы организации детской деятельности: **непосредственно-образовательную и самостоятельную**. На занятиях  игры В.В.Воскобовича  выполняют роль дидактического материала.  Вся работа с детьми как индивидуальная, так и совместная основывается или организовывается с помощью путешествий. В этом мне помогают сказочные герои: ворон Метр, мальчик Гео, паук Юк, Долька и другие. Работа по Воскобовичу требует особой развивающей среды. Это не только игры, герои, но и Фиолетовый лес. В нашем саду оборудован Фиолетовый лес.
2. **Развивающие игры от Воскобовича** представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

Все основано на трех основных принципах:

* Познание
* Интерес
* Творчество

**Цели** занятий с игровыми материалами **Воскобовича:**

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

**5-6. ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ с детьми с ОНР**

Работа должна быть построена с учетом следующих принципиальных положений.

***1. Ориентация на зону ближайшего развития ребенка.***

На основе учета актуальных потребностей ребенка, уровня его развития и познавательных потребностей были определены условия для стимуляции и расширения выявленных интересов детей. Решение задач по обогащению и закреплению знаний об окружающей действительности можно рассматривать как стимулятор субъективной познавательной активности детей, проявляющейся в различных формах, в том числе — в форме вопросов.

***2.Принцип активного соучастия детей в процессе отбора информации.***

Реализация данного принципа предполагает ориентацию и учет индивидуально-личностных потребностей каждого ребенка. В ходе игры или занятия в соответствии с изменившимися интересами в познании действительности дети могут самостоятельно своими вопросами и репликами изменить содержание предлагаемого им материала.

***3. Включение детей в различные формы организации деятельности общения со взрослым.***

Тщательный отбор методов работы с детьми, учет зоны актуального и ближайшего развития их познавательной активности в общении со взрослым, активное включение ребенка в исследовательский или творческий виды деятельности, стимуляция вопросов, направленных на решение проблемных ситуаций учат детей сотрудничеству, укрепляют их стремление контактировать со взрослыми. Особое значение имеет создание доверительной обстановки, внимание со стороны взрослого к любым познавательным, как вербальным, так и невербальным, проявлениям детей.

***4. Принцип обеспечения успеха организуемой познавательной деятельности.***

Любая форма взаимодействия с ребенком предполагает формирование у него эмоционально-положительного отношения к познавательной деятельности. Для реализации этого принципа в работе использовали наглядный материал, большое количество сюрпризных моментов игровых приемов. Общение взрослых с детьми должно носить спокойный, доброжелательный характер, так как внимание и уважение стимулирует к Повышению познавательной активности.

***5. Принцип стимуляции потребностей детей в коммуникации со взрослым.***

Используемые нами методические приемы ориентированы На стимуляцию речевой активности детей, при этом педагог Нейтрализует свою речевую активность. Вопросы познавательного характера, задаваемые взрослым, должны побуждать ребенка к размышлениям, высказываниям, вопросам о существенных связях в рассматриваемом материале.

**7. Особенности развивающих игр Воскобовича:**

* ***Игры разработаны****,* ***исходя из интересов детей.*** Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.
* ***Широкий возрастной диапазон.*** В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.
* ***Многофункциональность и универсальность.*** Занимаясь только 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.)*.
* ***Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.***
* ***Методическое сопровождение.*** Многие **игры** сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича как технология реализации ФГОС ДО.

**8. Использование игровых технологий В.В. Воскобовича при организации работы по развитию познавательных процессов с детьми.**

Организуя образовательную деятельность по познавательному развитию поговорим об индивидуализации использования развивающих игр. Так например: игру «Шнур-затейник» «Шнур - малыш» начинаем с простого – нескольких шагов: вверх – вниз и т.д.

**9. Знакомство с игрой *«Волшебная восьмёрка 1»***

Состав: игровое поле для конструирования одной цифры. На рисунке восьмёрки написаны слова считалки

КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ *(шифр цветов радуги)*

Двусторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги.

Познакомьте ребенка с цифрами с помощью необычной игры **«Волшебная восьмерка»**! С ней он не только играючи запомнит цифры от 1 до 9, но и познакомится со структурой их начертания. А так же узнает все цвета радуги и запомнит их названия; освоит счет; научится сравнивать, анализировать; сможет развить внимание и память.

Предлагаю Вам одну из игр Воскобовича **«Волшебная восьмерка»**. Задачи, которая решает эта игра: развитие памяти, мышления, внимания, развитие мелкой моторики. Игра развивает цветовосприятие, мелкую моторику рук, координацию **«глаз-рука»**, понимание пространственных отношений, помогает воспринимать цифры не только визуально, но и наощупь.

"Волшебная Восьмерка" Воскобовича поможет развить у ребенка память, внимание, воображение, мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, умение считать, составлять цифры и образные фигуры.

Эта увлекательная и развивающая игра представляет собою основу, изготовленную из дощечки. На дощечку с помощью резинок крепятся разноцветные детали цифр, тоже фанерные. Ребенок должен научиться складывать из этих деталей-палочек все цифры от 0 до 9. Попутно ребенок усваивает понятие о цвете при помощи особой считалки Воскобовича. Она звучит так: "Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи". В этой считалке начальные буквы соответствуют 7 цветам радуги. Мы используем известный алгоритм: каждый охотник желает знать, где сидит фазан. Самое основное правило — цвета должны идти в строго определенном порядке. Это позволит ребенку составлять цифры не только из палочек, но и мысленно.

Чему же может научить малышей **«Волшебная восьмерка»**?

**Учим цвета радуги:**

Каждый — красный
Охотник — оранжевый
Желает — желтый
Знать — зеленый

Где — голубой
Сидит — синий
Фазан — фиолетовый

**Когда ребенок усвоит порядковое обозначение цвета со словом, вы можете давать ребенку словесные диктанты:**

Перед малышом выложена цифра "восемь". Предложите из нее сделать цифру "четыре" и произнести считалку (Каждый — Желает — Знать — Фазан).

А теперь вы произнесите ребенку шифр-пословицу (Охотник — Желает — Знать — Где — Сидит), а малыш выложит получившуюся цифру (цифра 2).

Каждый – Охотник — Знать – Сидит — Фазан (пять).

 **Игры** и задания с волшебной восьмёркой:

- конструирование цифр по схеме,

- конструирование по словесной модели,

- мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

**10 – 11. "Логоформочки" Воскобовича**

Это еще одна прекрасная развивающая игра Воскобовича. Поле игры разделено на квадраты размером 3х3. Внизу поля находится подвижная линейка. Передвигая линейку, можно моделировать геометрические и любые другие составные фигуры, которые составляются из 3 геометрических эталонных фигур красного цвета (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур зеленого цвета. Шесть составных фигур путем соединения верхней и нижней частей геометрических эталонных фигур. Каждая составная фигура имеет название по сходству с соответствующим предметом: грибок, вазочка, окно и т.д. Эти названия вы найдете по периметру инструкции. Названия этим фигурам ребенок по желанию может дать свои.

Каждую фигуру мысленно можно разделить на две части - верхнюю часть и нижнюю часть фигуры. Все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены в определенном порядке, то есть: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половины (вершки), а в горизонтальных рядах - нижние половины (корешки). На каждой фигуре игрового поля есть пластмассовый гвоздик, с помощью которого удобно вынимать и вставлять фигуры в ячейки, как в формочки.

Есть много вариантов игры с малышами в Логоформочки Воскобовича. В них играют и дома, и в детских садах. Например, мама или воспитатель детского сада может выложить фигуру "грибок" на линейке, а ребенку необходимо найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. К тому же, ребенку можно объяснить, из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник). Другой вариант игры с Логоформочками Воскобовича, своеобразная игра в Вершки и Корешки. Выньте все фигуры из ячеек, а затем поставьте на поле любую фигуру и дайте задание ребенку собрать только корешки. Малыш начинает заполнять соответствующий горизонтальный или вертикальный ряд. У Логоформочек Воскобовича есть еще одно достоинство - фигурки могут служить раскрасками, их можно обводить и разукрашивать, рисовать с помощью них различные сюжеты.

"Логоформочки" Воскобовича способствуют развитию у детей внимания, памяти, логического мышления, воображения, мелкой моторики рук. Ребенок научится анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

**12.** *«****Геоконт****»* является прекрасным средство для  **развития**  произвольного внимания, памяти, мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей) формирования **способности анализировать**, сравнивать, объединять признаки и свойства. В игре **развивается** творческое воображение и пространственное мышление.

В народе **Геоконт называют***«дощечкой с гвоздиками»*. Действительно, на фанерном **игровом** поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые называются *«серебряными»*. На *«серебряные»* гвоздики натягиваются *«паутинки»* (разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов).

Динамичная *«резинка»* выступает средством конструирования.

Одна и та же игра привлекает детей и трёх и шести-семи лет, так как можно решать упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей,

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры и буквы, узнает и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

С какой **игрой** ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать задумки в действительность, Сколько интересного можно придумать и сделать из разноцветных *«паутинок»* *«****Геоконта****»*.

Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а рассматривают и создают на *«****Геоконте****»* не модели конструирования, а разноцветные паутинки. Создают силуэты по показу взрослого и собственному замыслу, по схеме-образцу и словесной модели (на **игровое поле***«****Геоконта****»* в отличие от подобных игр, нанесена координатная сетка).

Весь комплекс игр и **пособий** под общим названием *«****ГЕОКОНТ****»* интенсивно **развивает** интеллектуальную сферу дошкольников.

Прежде всего, *«****Геоконт****»* открывает путь в мир Геометрии, Об этом говорит название игры, образованное из двух слов  *«геометрический»* *«контур»*.

С помощью игры дети осваивают сенсорные эталоны цвета, формы, величины, тренируют тактильно-осязательные анализаторы, Это имеет огромное значение для их дальнейшего умственного **развития**.

Конструирование фигур на *«****Геоконте****»* **способствует максимальному развитию** мелкой моторики детских пальчиков, что немаловажно для совершенствования речи и интеллекта.

В игре *«****Геоконт****»* нет возрастной градации **игровых заданий**, поэтому важно ориентироваться на уровень **развития ребёнка**, подбирая **игровые задания по силам**.

Убедиться во всем этом нам поможет практические задания, которые мы с вами выполним с помощью планшета *«****Геоконт****»*.

1. Задания: *«Дорожки»* и *«Квадрат, треугольник, домик»* для детей 2-3 лет и при первом знакомстве с *«****Геоконтом****»* старших дошкольников.

(Ведущие **мастер-класса показывают**, как на планшете с помощью резиночек можно выполнить эти задания, педагоги выполняют по образцу.)

Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома. Важно предлагать детям самим придумать узор. Обязательным условием при игре является назвать форму и величину создаваемых предметов.

2. Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше *(4-7 лет)*.

Ведущие **мастер**-класса выполняют построение узора по одной из схем, педагоги повторяют, а затем **воспитатели** пробуют выполнить любой другой понравившийся узор.

3. Играть с *«****Геоконтом****»* детям будет интереснее, если мы попробуем включить их в какую-нибудь сказочную историю.

Успешность формирования речевой и познавательной активности у детей с ОНР зависит также от взаимодействия воспитателя с логопедом. Последний рассказывает о специфике речевых нарушений у ребенка с диагнозом «ОНР», обращает внимание воспитателя на необходимость дифференцированного подхода к детям. Таким образом, деятельность воспитателя — логическое продолжение работы логопеда.

Несмотря на увеличение детей в группах со сложными диагнозами нам удается добиться стабильного положительного результата при поступлении детей в школу. На наш взгляд одним из залогов успешности является система коррекционно-развивающей работы, актуальным средством которой являются развивающие игры В.В. Воскобовича.