

**МАСТЕР – КЛАСС для педагогов**  
**«Использование Коврографа ЛАРЧИК в различных видах**  
**деятельности»**

подготовила: воспитатель Вагина Т.В.

Задачи:

- повысить мотивацию педагогов к использованию развивающих игр в образовательной деятельности ДОУ;
- показать практическую значимость игрового комплекса *«Коврограф Ларчик»*
- развитие творческой активности педагогов.

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

**Ход:**

Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста является игровая технология В. В. Воскобовича *««Коврограф Ларчик»*- это уникальный материал для всестороннего развития ребенка. Предназначен для детей 3 – 10 лет, может использоваться для детей с ограниченными возможностями.

Коврограф *«Ларчик»*-это игровое поле из ковролина и наглядный материал : *«Забавные буквы»* , *«Забавные цифры»* , *«Разноцветные веревочки»* , *«Разноцветные круги»* , *«Разноцветные квадраты-эталон цвета»* , *«Буквы и цифры»* и оригинальные элементы : зажимы , кармашки ,..

В процессе игры коврограф *превращается в волшебную поляну* ,на которой происходят различные чудеса. Благодаря сказкам у детей развивается фантазия, воображение, владение речью, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи, обогащается словарный запас. Благодаря мелким красочным деталям, развивается мелкая моторика и идет подготовка руки к письму.

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.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

### **Пространственные карточки : ЛЕВ , ПАВЛИН , ПОНИ , ЛАНЬ.**

Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки. (Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду). Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве.

**Или создай симметрию – следы льва симметричны следам павлина.**

**Расставляем точки.**

**Разноцветные квадраты и Радужные гномы.** (*Карточки семи цветов радуги*). «Кто спрятался?» На поляне появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках они стали играть в прядки со Слоночком Ляп. На коврографе располагаются карточки, по считалке, дети закрывают глаза, взрослый убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался? Карточки могут меняться местами.

«Какой по порядку?» На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена. Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвертым)?

**"Домики для гномов"** На сказочной полянке для каждого гнома были построены домики. Нужно поселить каждого гнома в свой домик. Дети подбирают домики по цвету. Можно провести дорожки с помощью веревочек, например от домика Геле к домику Охле, от Желе к Селе и т. д.

**"Угощение для гномов"** Слоночек Ляп собрался в гости к гному Кохле, Охле, Селе он стала собирать конфеты (разноцветные кружки) по коробочкам (или мешочкам): красные конфеты в красный, синие – в синий и т. д.

## Разноцветные веревочки

### Игра «Разноцветные лучи»

Цель: обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

*На коврографе из верёвочек выкладываются лучи, которые выходят из одной точки и расположены наискосок. Над Полянкой засияли лучи утреннего солнышка. Слоненок Ляп посмотрел на них и задумался: «Какой луч самый длинный?»*

*Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч.*

*Доказать это, используя условную мерку (например, разноцветные кружки)*

**" Дорожка к домику"** У каждого гномика своя дорожка к дому. Необходимо узнать чья дорожка длиннее, чья короче, надо измерить расстояние веревочки от гнома к квадрату.

*Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч.*

*Доказать это, используя условную мерку (например, разноцветные кружки, либо клетки)*

### "Помоги грустному гному перебраться на левый берег"

На полянке протекала радужная река. Неподалеку от реки стояла Гора самоцветов. На левом берегу жил веселый, добрый гном Белыйш. Там всегда была хорошая погода, светило солнышко, пели птички, а на правом берегу жил грустный гном Черныш, там было всегда холодно, дождливо, и уныло. И решил веселый гномик пригласить к себе в гости грустного..... **(как пройти на левый берег?)**

*Ответ: что предложат дети. Либо построить мост из самоцветов (разноцветных кружков), на каждый кружок доброе или волшебное слово.*

## ЦИФРОЦИРК

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк.

### **Игра «Парад – алле»**

Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

### **Игра «Угадай, кто»**

Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. *Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.*

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

### **«Воздушные шары»**

Пёс Пятёрка, Ёжик Единичка, Зайка Двойка, Магнолик принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Песику Пятёрке - пять шаров, Зайке Двойке – два. Кто остался без шаров?

*Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.*

Игры с забавными цифрами позволяют знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. Развивают психические процессы: внимания (произвольно, концентрированности, объема);

произвольной памяти; операций логического мышления (умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, объединять); воображения, речь .

### **«Буквоцирк».**

Цель: знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

### **«Парад – алле».**

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

### **-«Песенка друзей»**

Загораются зелёные прожекторы, и на арене появляются ещё пять артистов. Они поют Я-Ё-Ю-Е-И.

Как зовут этих шутов-акробатов? Построй их на арене и спой вместе с ними.

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку. В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Игровая методика побуждает интерес детей к занятиям. Игру всегда сопровождает сказка.

### **С Игровизором**

- Умные стрелочки с кружками "Ходилки"
- в правом верхнем - квадрат ....
- Симметричные следы.....