**Заседание семейного клуба «Поиграй-ка», для родителей воспитывающих детей с ОВЗ,**

**с применением развивающих игр В.В. Воскобовича.**

*Подготовила:*

*педагог-психолог*

*МБДОУ «Детский сад №5 «Теремок»*

*с. Погореловка»*

*Сухенко Т.А.*

**Пояснительная записка:**

Игровая технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» представляет собой систему развивающего обучения детей дошкольного возраста, ориентированную на зону ближайшего развития ребенка. Применение данной технологии в рамках инклюзивного подхода позволяет обеспечить развитие личности ребенка с ОВЗ в различных видах детской деятельности; организовать совместную деятельность взрослого и ребенка с ОВЗ в игре; позволяет корректировать недостатки в физическом и психическом развитии детей с ОВЗ.

Таким образом, главной целью данной игровой технологии в психолого-педагогическом сопровождении детей с ОВЗ является эффективная организация разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребенку, с учетом его индивидуальных возможностей.

Для наиболее эффективного построения образовательного процесса с использованием игровой технологии Воскобовича необходимо сотрудничество педагогов и родителей, поскольку те знания, которые ребенок с ОВЗ получает в образовательном учреждении, необходимо закреплять в домашних условиях.

**Цель мероприятия:** повышение педагогической культуры родителей и формирование практических умений в обучении и развитии детей с ОВЗ в домашних условиях.

**Задачи:**

* познакомить родителей с многообразием развивающих игр В. В. Воскобовича, их особенностями;
* показать участникам семейного клуба различные возможности использования игр;
* дать практические рекомендации по использованию игр в различных видах детской деятельности.

**Оборудование:** набор «Сказочный образ» - гномики, развивающая среда "Фиолетовый лес" на основе ковролина, коврограф "Ларчик", конструкторы «Чудо-крестики», «Чудо-соты», игровизоры.

**Ход мероприятия:**

Уважаемые гости, рада приветствовать вас в волшебном сказочном мире игр В.В. Воскобовича. И в начале хотелось бы познакомить вас с этой игровой технологией и ее автором.

В.В. Воскобович – автор многофункциональных, вариативных, развивающих игр для детей. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий, таких как «Геоконт», «Игровой квадрат», «Логоформочки», «Чудо-крестики» и другие. В Санкт-Петербурге создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Развивающие игры Воскобовича – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципы – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

*Игровые пособия Воскобовича позволяют:* развивать у ребенка познавательный интерес; развивать наблюдательность, воображение, память, внимание, мышление и творчество; гармонично развивать у детей образное и логическое мышление; формировать базисные представления об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях; развивать мелкую моторику рук.

*Особенности игр Воскобовича:*

 Широкий возрастной диапазон участников игр.      Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников начальной школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

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

Творческий потенциал.     С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать задумки в действительность.  Игры Воскобовича дают детям возможность проявлять творчество.

Сказочная «огранка». Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Образность и универсальность.  Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, как 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, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры.

Эмоциональная культура игры. Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко.

Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.

Различные возможности использования. Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротеке, так и в группах детского сада, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строгий алгоритм и позволяет использовать ее в различных моделях образования.

Я предлагаю вам отправиться в волшебный Фиолетовый лес. Отправляясь в волшебную страну нам нужно, чтобы кто-то нас сопровождал. И персонажи, которые здесь живут будут нашими гидами.

Но чтобы получше познакомиться с нашими проводниками, пожалуйста, загадайте себе цифру от 1 до 7 и возьмите со стола карточку с вашей цифрой. А теперь давайте встанем в числовой ряд по порядку. А теперь, вы, наверное, уже заметили, на обратной стороне карточек нарисованы гномики. Давайте познакомимся друг с другом и узнаем имена гномиков, которые помогут нам путешествовать по Фиолетовому лесу *(каждый участник представляется и называет гномика, изображенного на карточке*):

1. Гномик Кохле – красный;
2. Гномик Охле – оранжевый;
3. Гномик Желе – желтый;
4. Гномик Зеле – зеленый;
5. Гномик Геле – голубой;
6. Гномик Селе – синий;
7. Гномик Фи – фиолетовый.

Упражнение «Считалочка-превращалочка»

Сейчас я предлагаю, лучше запомнить наших замечательных гномов с помощью такой простой игры: мы должны быстро произнести по очереди имена своих гидов *(можно повторить 3 раза с увеличением скорости)*.

Упражнение «Определи характер»

Посмотрите внимательно на наших гномиков, а ведь каждый из них со своим характером. Давайте получше рассмотрим их и каждый расскажет нам о характере своего гида. *(Например, могут быть такие варианты: Кохле – главный, важный, решительный, смелый, он всегда впереди; Охле – задумчивый, немножко неуверенный в себе, любит прятаться за спиной первого; Желе – упитанный, довольный, веселый добрячок; Зеле – шустрый, хитрый; Геле – мечтатель, выдумщик; Селе – опытный, мудрый; Фи – критичный, немного высокомерный).*

Ну, что же мы познакомились друг с другом и самое время отправляться в Фиолетовый лес.

Упражнение «Сортировка»

В Фиолетовом лесу налетел Ветер-гуляка и сорвал листочки с деревьев. Какого они цвета? *(красные и желтые)*. Кохле и Желе решили прибраться в волшебном лесу, а заодно собрать гербарий. Каждый гномик решил собрать листочки своего цвета. *(Участвуют родители на чьих карточках изображены данные гномы)*. Вариант усложнения задания – это математические задачи: Сколько листочков каждого цвета? Каких листочков больше? Сравнение по величине.

Упражнение «Домики гномов» (на Коврографе-Ларчике)

Задание для участника с карточкой гномика Охле.

Расположение домика гномиков будет зависеть от номера гнома: каков порядковый номер гномика столько и шагов до его домика. Можно попробовать с разными гномами.

И обратное задание, нужно угадать чей домик, если мы знаем сколько до него шагов.

«Верёвочкины сказки» Буква «И»

Задание для участника с карточкой гномика Геле. Ему предлагается озвучить и изобразить сказку на коврографе.

На опушке Чудесной Поляны Золотых Плодов росли два дерева – низкое и высокое. Высокое дерево касалось кроной облаков и очень гордилось своим ростом. Оно хвастливо говорило: «Я самое красивое, я самое высокое!» Низкое дерево было скромным. «Главное для дерева, - думало оно, это не рост, а надёжность и прочность».

Однажды забрёл на Поляну гуляка - Ветер. Он сразу заприметил высокое дерево и стал раскачивать его из стороны в сторону. Высокое дерево сломалось пополам и с шумом рухнуло к корням Низкого Дерева. «Помоги-и-и», было последнее, что успело прокричать Высокое Дерево. «И-и-и», подхватило лесное эхо и ещё долго-долго носило этот звук по лесу.

На коврографе верёвочками выкладываются две вертикальные линии: слева – короткая, справа-в два раза длиннее. Длинная линия перегибается пополам и прикрепляется у основания короткой (получается буква И).

Упражнение «Чудо-цветик»

Задание для участника с карточкой гномика Зеле.

На полянке с помощью различных деталей конструктора Чудо-крестики на коврографе изобразить волшебный цветок. Остальные участники могут выполнять данное задание на столах.

Упражнение «Какой длины Фифа?»

Задание для участника с карточкой гномика Селе.

Однажды гусеница Фифа стала размышлять: «Интересно, какой же я длины?» И вот на полянке многие тоже заинтересовались этим вопросом и стали измерять длину гусеницы. Чем только не измеряли Фифу: и квадратиками, и кружочками, и даже зверятами-цифрятами.

На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек. Участники знакомятся с условной меркой – измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами-цифрятами и т.д. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?

Упражнение «Графический диктант»

Участник с карточкой гномик Фи выполняет задание на коврографе, остальные на игровизорах.

Расставляются точки по координатам коврографа и игровизора под диктовку ведущего. Затем точки соединяются веревочками или маркером. Участники определяют какой рисунок у них получился, на что это изображение может быть похоже.

Наступила пора возвращаться из волшебного Фиолетового леса назад, а для этого мы должны рассказать «Считалку-превращалку» в обратном направлении с ускорением 3 раза.

Рефлексия:

Каждый участник берет в руки Чудо-цветик и делится с окружающими своими впечатлениями.

Вопросы для обсуждения: Удалось ли познакомиться с многообразием и вариативностью игр Воскобовича? Чем они на ваш взгляд привлекают ребенка? Считаете ли вы игры Воскобовича доступными для детей с ОВЗ? Считаете ли вы возможным использование данных игр в домашнем воспитании?