**Консультация для педагогов**

|  |
| --- |
| «**Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми раннего возраста**»В настоящее время актуальность игровой деятельности повышается из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но они представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения **дошкольников является развитие** умений самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. **Развивать** подобное умение помогает игра.Сегодня в детских учреждениях для всестороннего и творческого **развития** детей с самого раннего **возраста** широко используется педагогами популярная методика **Воскобовича.** Дети, которые занимаются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.Сегодня мы поговорим об уникальной технологии Вячеслава Вадимовича **Воскобовича***«Сказочные лабиринты****игры***».*«Сказочные лабиринты****игры****»* - игровая технология, а так как игра – это ведущий вид деятельности детей, не только в раннем **возрасте**, но и во всем **дошкольном** периоде то на ее основе можно строить образовательный процесс на протяжении всего **дошкольного детства**.**Развивающие игры Воскобовича** основаны на трех принципах:ПознаниеИнтересТворчествоЦель технологии: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому **развитию детей в игре**.Особенности технологии:Широкий **возрастной**диапазон участников игр.Многофункциональность **развивающих игр**.Вариативность.Сказочность.Взаимосвязь **развивающих пособий**.Поэтапность.Широта использования.Творческий потенциал каждой **игры**.Комфортность.Технология с *«открытым кодом»*Когда говорят об играх **Воскобовича**, то выделяют конкретно 3 блока  **развивающих игр**:универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.Цели занятий с игровыми материалами В. В. **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**.Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое всесторонне **развиваться**и осваивать большое количество образовательных задач.Многие **игры** сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями.К каждой игре **разработано** большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, такая вариативность определяется конструкцией **игры** и сочетанием материалов, из которых она сделана.**Развивающие игры** дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают **игры** интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в *«долгоиграющий восторг»*.В деятельности для эффективного решения образовательных задач с **детьми** 2-3 лет используются такие **игры**:  *«Фиолетовый лес»*,  *«Игровой квадрат»*, *«Лепестки****Воскобовича****»*, *«Чудо-цветик»*, *«Геоконт»*, *«Кораблик Плюх-плюх»*.**Предметно-развивающая среда***«Фиолетовый лес»*Ковролиновая основа, жестко крепится на стене, размер 1\*1,25, есть еще вариант 1,5\*2,5 *(если позволяет место)*. Переносные элементы крепятся на липучках и могут располагаться в произвольном порядке на основе. Он яркий, рассчитан на то, что бы дети увидели, ахнули и захотели что-либо делать. А как мы знаем, ребенок познает окружающий мир и **развивается**, выполняя какие-либо действия. Но на одно занятие надо планировать то пространство Фиолетового леса, которое необходимо для решения конкретной одной задачи. Дети раннего **возраста** очень быстро распыляются, и если будет очень много отвлекающих элементов, то результата не будет. В комплект входит методичка по **работе с Фиолетовым лесом**. В ней есть игровые задания для всех **возрастных** групп по всем образовательным задачам.Задачи, которые мы можем решать:- Ознакомление детей с окружающим миром *(времена года, природные явления, растительный и животный мир)*;**- Развитие** познавательных процессов *(пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение)*;**- Развитие** способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.**- Развитию** аргументированной и доказательной речи;Пример: для детей раннего **возраста** очень важным является сенсорное **развитие**, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего **возраста** мы используем 4 цвета: красный, желтый, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.*«Игровой квадрат»*"Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется.Квадрат может быть двухцветным и четырехцветным. Этот квадрат позволяет не только поиграть,**развить** пространственное воображение, тонкую моторику, но и явиться материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, явиться счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по **возрасту**.Игру сопровождает методическая сказка *«Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата»*. В сказке "Тайна Ворона Метра" "Квадрат" оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка. В раннем **возрасте** учим детей складыванию *(на себя, от себя, через уголок, вдоль)*. Малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети - осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.**Игры с***«Квадратом****Воскобовича»* развивают мелкую моторику рук,** пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.«Лепестки *(эталоны цвета)* **Воскобовича»**Нередко малыши испытывают трудности в изучении понятия. С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие "Лепестки", вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.Эта игра или пособие для лучшего усвоения **детьми**от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.Игра "Лепестки" представляет собой набор из 8 разноцветных "лепестков": 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно "репейник", крепятся на игровое поле из ковролина. Игровой коврик можно положить на пол, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика.Игра "Лепестки" **Воскобовича развивает** цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для **развития навыков счета***(отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т. п.)*.*«Чудо-цветик»*Головоломка-конструктор Чудо-цветик переносит ребенка на полянку Фиолетового Леса, где Малыш Гео встретил девочку Дольку. Вместе они разгадывают тайну загадочных разноцветных цветов, растущих там. Пусть ребенок проявит логику и сообразительность и поможет героям справиться с этой задачей!Игровое пособие заинтересует детей от трех до семи лет. Малыши смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. А деткам постарше, кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части. Вы используете игру на протяжении нескольких лет и усложняете задания в зависимости от уровня подготовки ребенка. Он начинает с простого – вкладывания лепестков в заданную форму. После конструирует по схеме и по собственным эскизам, **развивает** пространственное мышление и фантазию. Составление фигур из отдельных элементов положительно влияет на творческие способности и умение нестандартно мыслить.Последнее задание – знакомство с дробями – готовит ребенка к освоению школьной программы, расширяет его знания в области математики.Сказочная форма делает процесс обучения ненавязчивым и понятным ребенку, а значит, новая информация усваивается быстрее и эффективнее. Задания направлены на **развитие** логического мышления, моторики руки, навыков счета, логического мышления, конструкторских способностей и воображения.*«Геоконт»*Интересной и новой для детей стала игра *«Геоконт»* (*«Чудесная поляна»*). В игровой деятельности **развиваются** сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины, мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. **Дошкольники** знакомятся с таким свойством, как упругость *(резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение)*. Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. С помощью волшебных ниточек – резинок дети выполняют задания Паука Юка. На этапе знакомства с этой игрой, дети конструируют геометрические фигуры по схеме, а далее по цифровым и буквенным обозначениям. В процессе **игры перед детьми возникают***«препятствия» (задание, вопрос, задача)*. Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле *«Геоконта»* резинка *(паутинка)*. Она *«исчезает»* в случае правильного решения задачи.*«Кораблик Плюх-плюх»*Пять цветов, пять мачт разной высоты, флажки, которые снимаются и одеваются.На кораблике **работают пальцы***(надо правильно брать пальчиками флажки)*. Помогают нам играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того чтобы наш кораблик отправился в плавание на нем надо навести порядок, надо наши флажки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. И затем начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им. На маленькую надеваем самую маленькую кучку и т. д. Как вариант, можно флажки **надеть** на пальчики и перейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребяток и продолжаем нанизывать флажки на мачты. На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. И мы выполняем нанизывание на шнурок флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно **надеть** на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам *(выполняется движение плавание кораблика по волнам правой и левой рукой)*.В ходе игровой деятельности с **развивающими играми Воскобовича**, детей знакомят с персонажами сказок. Например: в *«Геоконте»* – малыш Гео и паук Юк, в *«Игровом квадрате»* – ворон Метр, в *«Кораблике Плюх-плюх»* - матросы – лягушата и капитан – гусь, в *«Чудо-цветике»* - Малыш Гео и девочка Долька. Знакомясь со сказочными героями, мы преодолевали с **детьми** сказочные препятствия, добиваясь успеха.Эти **игры** мы используем как в совместной игровой деятельности с **детьми**, так и в индивидуальной и самостоятельной. У детей появляется неограниченная возможность придумывать и творить. В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, **развивает мелкую моторику**.**Работа по обучению развивающим играм Воскобовича** будет наиболее эффективной, если одновременно знакомить родителей с новой игровой технологией. Для родителей можно провести мастер - класс презентацию игр «**Развивающие игры** как средство всестороннего **развития ребенка**». Познакомили их не только с **развивающей сутью технологии**, но и дать практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные **игры**, для совместных игр родителей с **детьми**.Многие родители сочли метод **Воскобовича** очень удобным для себя. |