

***«Развивающие игры В.
В.Воскобовича»***

Воспитатель: Щербатая Е.С.

Образовательные области

Коммуникативно- личностное развитие

Познавательное развитие

ФГОС

```
graph TD; A[ФГОС] --- B[Коммуникативно- личностное развитие]; A --- C[Познавательное развитие]; A --- D[Физическое развитие]; A --- E[Речевое развитие]; A --- F[Художественно-эстетическое развитие];
```

Художественно-эстетическое развитие

Физическое развитие

Речевое развитие

Вячеслав Вадимович Воскобович

- Родился в Запорожье, оттуда уехал в Санкт-Петербург, где закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Помимо физики, имел параллельное увлечение – писал стихи, музыку, песни.
- Как признался сам Вячеслав Вадимович, в педагогику его «привели» собственные дети, сыновья. В начале 90-х родилась методика В. Воскобовича. Вячеслава Вадимовича стали приглашать на семинары в Санкт-Петербурге.
- В начале 90-х В.Воскобович организовал фирму по выпуску игр. В настоящий момент это ООО «Развивающие игры Воскобовича»- единственный производитель игр и пособий; записал два диска песен для взрослых.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

- **1 Многофункциональность**

- В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

- **2 Широкий возрастной диапазон участников игр**

- Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно – два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

- **3 Сказочная «огранка»**

- Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими льдинками озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо- Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

- **4 Творческий потенциал**

- Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо- головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы- целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

- **5 Конструктивные элементы**

- Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте»- это динамичная резинка, в «Игровом квадрате»- жесткость и гибкость одновременно.

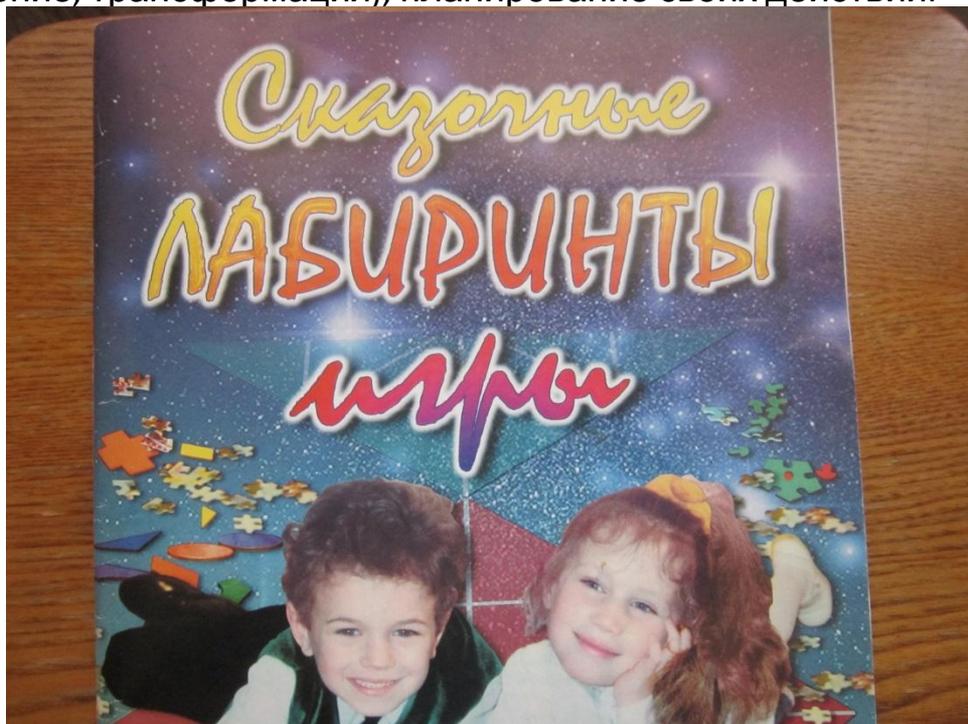
Технология «Сказочные лабиринты игры».

На основе развивающих игр В.В. Воскобовича создана ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕНСИВНОГО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ у детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». Данная технология- это использование авторских игр в системе их постоянного и постепенного усложнения (по спирали). Поэтапное включение игр определяется возрастными особенностями ребенка.

На первом этапе дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом, формой, усваивает некоторые представления.

На втором этапе – с помощью образа запоминает понятия, символы.

Следующий этап – знакомство с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, усложнение, трансформация), планирование своих действий.



Основные принципы технологии.

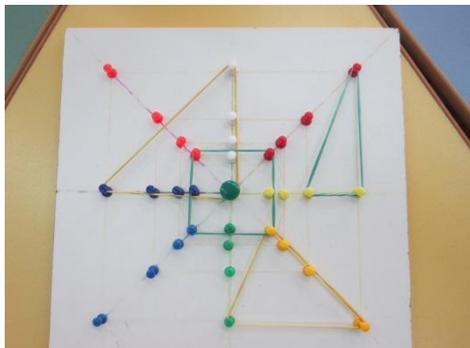
- **Игра плюс сказка**
- Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.
- **Интеллект**
- Второй принцип технологии – построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления и речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.
- **Творчество**
- Третий принцип технологии – раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой

Развивающая среда- ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС

- Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа:
- *Игра «Геоконт» – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи- Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.*
- *Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи- ворон Метр*
- *Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых плодов, персонажи- Дион, Дван, Трин. И т.д.*
- С этими персонажами Вы встретитесь в сказках- методичках к каждой игре.
- ***Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре.***

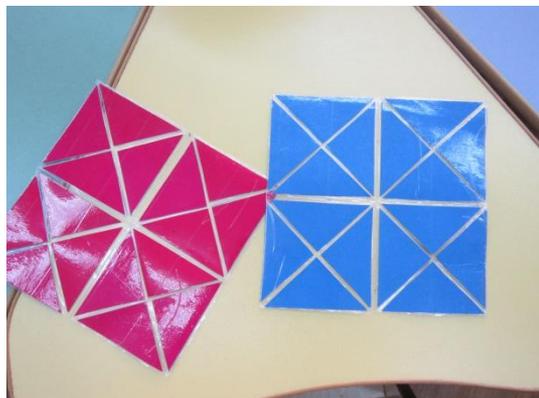
Примеры игр

- **ГЕОКОНТ**-оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разнообразные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные и несимметричные узоры. Игра «геоконт» развивает сенсорные и познавательные способности дошкольников. Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный, осязательный и тактильный анализаторы, способствует формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать.



КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА (двухцветный).

- Косынка, Вечное оригами, Кленовый листок – все это синонимы КВАДРАТА ВОСКОБОВИЧА. Квадрат может складываться в различные фигуры. Игровые задания на конструирование геометрических фигур целесообразно использовать для математического развития дошкольников. Складывание предметных форм по схемам в сопровождении сказки можно включать в задания на развитие познавательных способностей.
- Игра «КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА» способствует развитию тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. В играх с квадратом совершенствуются внимание и память. Дошкольник, складывая геометрические фигуры разного размера, усваивает эталоны формы и величины, осознает структуру (стороны, углы, вершины) геометрических фигур.



Еще игры:

- «Прозрачный квадрат»
- «Прозрачная цифра»
- «Математические корзинки»
- «Чудо- крестики»
- «Теремки Воскобовича»
- «Конструктор цифр»
- «Конструктор букв»
- «Шнур – затейник»
- «Логоформочки»
- и много других интересных игр.....



Спасибо за внимание!