Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

 «Детский сад №8»

Тема «Развивающие игры

В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста».

Подготовила:

Струева Е.В.

**1 слайд: Значения развивающих игр В.В. Воскобовича.**

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

**2 слайд: Особенности развивающих игр В.В.Воскобовича**

1. Игры разработаны исходя из интересов детей.

2. Широкий возрастной диапазон.

3. Многофункциональность и универсальность.

4. Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

5. Методическое сопровождение.

6. Вариативность игровых заданий и упражнений.

**3 слайд: Этапы освоения игр детьми**

1. Взрослый знакомит детей с персонажами сказок. Подбирает игровые задания, играет и занимается вместе с ними.

 2. Дети осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, выполняют задания, требующие волевых усилий, концентрации внимания.

 3. Развивают творчество и самостоятельность.

Дети самостоятельно изобретают игровые задания, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы.

**4 слайд: представлены игры В.В. Воскоюовича.**

**5 слайд: Во время занятий с детьми по играм В.В. Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:**

**Подготовка**. Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

**Речь.** В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

**Статичность**. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

**Усидчивость**. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

**6 слайд: Плюсы и минусы методики Вячеслава Воскобовича.**

* **Плюсы методики**:
* -ребенок быстро анализирует информацию;
* -легко считает, имеет навыки чтения;
* -умеет различать геометрические фигуры и цвета;
* - обладает высоким уровнем развития памяти, мышления, внимания.
* **Минусы методики:**
* - не все авторские игры можно сделать самостоятельно.

**8-15 слайд: «Фиолетовый лес»** - это развивающая сенсорная среда. Которая подойдет для любого возраста, а так же для детей с ограниченными возможностями. Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. В нем переплетаются реальность и воображение, интеллектуальные и творческие задачи. ПОЧЕМУ Фиолетовый цвет по мнения психологов это цвет творчества; он подчеркивает идею сказочности, возможность неограниченно фантазировать и нестандартно мыслить. Ребенок может играть в этой среде как самостоятельно, так и вместе со взрослыми, помогающими закрепить полученные знания.

"Фиолетовый лес" состоит из элементов:

небо, дорожка, лужайка, полянка.

переносные модули (озеро, дерево ажурное, дерево фиолетовый ствол, красный ствол, разноцветное дерево, 2 ели, солнышко, золотой плод - 5, лист фигурный - 10, лист ажурный - 10, листы разноцветные 72, облако - 3, следы - 5пар, цветок, бабочка - 2, птица - 3, ласточка, лягушка, мышка - 2, ежик - 2, змейка, ящерица, стрекоза, божья коровка, улитка, лист кувшинки 2, цветок кувшинки, зажимы 10), которые крепятся липучками, и могут размещаться на коврографе в произвольном порядке.

Фиолетовый лес - многовариантный и легко трансформируется, решает любые образовательные задачи, идеален для групповых занятий.

Является простором для творческих идей, уникальный методический инструмент.

Он способствует ознакомлению детей с окружающим миром, и с тем, что в нем происходит, развивает познавательные процессы, развивает способности к анализу, сравнению, развитию аргументированной речи.

**16 слайд: игры через чтение: Складушки**. Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подписью с выделенными складами. Складушки предназначены для первого знакомства детей с гласными и согласными буквами и тому, как из них складываются слога. Роскошно оформленная книжка с яркими картинками приглашает малышей разучить стишки и спеть песенки, которые также записаны на прилагаемом к пособию диске. Знакомство с основами родной речи является неоценимо важным, как и тренировка внимательности, памяти и старательности**.**

**«Теремки Воскобовича»** – это самая популярная игра для обучения чтению. Выглядит она очень просто. Есть кубик, на гранях которого нарисованы буквы, обозначающие гласный звук (на пяти гранях – буква и ее образ, на шестой – подсказка, где какая буква находится), и есть теремок – квадратная коробочка с согласными и окошечками на гранях. Кубик вкладываем в теремок, согласный оказывается рядом с гласным – получается слог. **«Теремки Воскобовича»** Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков–сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.

**17 слайд: «Счетовозик»** - пособие, призванное обучить малышей счету. "Счетовозик", которая поможет малышу подготовиться к занятиям в детском саду и к школе.
Данная игра включает в себя деревянную дощечку в виде паровозика с изображением цифр от одного до двадцати, знаков равно, плюс, минус, больше, меньше, а также шнурка.
Игра развивает математические способности, логику, мышление, мелкую моторику.

**Математические корзинки.** Созданы для сказочного путешествия в Государство математики. Цифры и цифрята, простейшие математические действия с числами помогут детям впервые войти в мир счета. Процесс игры заключается в собирании грибов-вкладышей в корзинки. В этом соревновании приходится сравнивать числа, размышлять о принципах счета. Инструкция предлагает 10 готовых сценариев занятий для детей от 2 лет. **«Математические корзинки»** - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

**Кораблик «Плюх-плюх».** Это пирамидка – кораблик с пятью разновысокими мачтами. На мачтах есть тканевые паруса разной окраски. И сказка о капитане и матросе. Эта история нужна для совершения путешествия и приключений, а также для выполнения неизбежно сопровождающих приключение развивающих заданий. Малышу придется ориентироваться в цветах, сортировать и сравнивать предметы.

 **Кораблик «Брызг-брызг»**— уникальное пособие, которое разработал Вячеслав Воскобович для детей старшего дошкольного возраста. Игра учит различать цвета, знакомит с порядковом и количественном счетом, помогает понять, как решать логико-математические задачи.

Пособие представляет собой кораблик с семью мачтами. На каждой их них размещаются флажки в соответствии с цветами радуги. Количество флажков отражает порядковый номер мачты. Получается, что на первой расположен один красный флажок, а на последней мачте — семь фиолетовых.

Воскобович допускает, что кораблик может быть полезен и для занятий с малышами. Тогда рекомендуется немного упростить задания, учитывая возрастные особенности ребенка и его навыки. Количество матч лучше всего сократить до трех и использовать или основные цвета (красный, желтый, зеленый), или первые цвета радуги (красный, оранжевый, желтый).

Логико-математические задачи рекомендуется решать со взрослыми или не касаться их вовсе.

Дети от пяти лет могут решать все задания. В прилагающейся к Кораблику инструкции даются развивающие игры и их подробное описание.

**18 слайд: «Геоконт»** - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки" - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

**Игровизор- Геовизор:**  состоит из: подложки – листа заламинированного картона, на котором расчерчена сетка; прозрачный пластик, рисуют по которому маркерами на водной основе. Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.

 **19 слайд: Прозрачный квадрат** - это игра, в которой формируются почти все виды речевой деятельности. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает описательный или сюжетный рассказы, доказывает правильность своих решений.

Игра Прозрачный квадрат представляет собой несколько прозрачных пластин с затемненными фрагментами.

Правила простые: необходимо накладывать пластинки друг на друга всей плоскостью и нельзя допускать пересечение цветных элементов.

Состав: 5 пластин "Прозрачный квадрат". Перед игрой необходимо разрезать большие пластины на квадраты.

Техническое описание: Упаковка - пластиковый пакет. Материал - прозрачный пластик с рисунком. Размер 29,5\*14 см.

**19 слайд: Чудо конструкторы: «Чудо- крестики»** представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков.

**22слайд: "Волшебная Восьмерка"** Воскобовича Авторская методика для детей от 5 до 10 лет .Знакомство ребенка с цифрами при помощи этого необычного пособия доставит ему истинное удовольствие. Занятие математикой превратится в увлекательную игру. "Волшебная Восьмерка" Воскобовича поможет развить у ребенка память, внимание, воображение, мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, умение считать, составлять цифры и образные фигуры .

**24 слайд: «Квадрат Воскобовича»** или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей). Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

 **25 слайд: Коврограф «Ларчик» -**это игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы» , «Забавные цифры» , «Разноцветные веревочки» , «Разноцветные круги» , «Разноцветные квадраты-эталоны цвета» , «Буквы и цифры» и оригинальные элементы : зажимы , кармашки .Пособие является универсальным так как : способствует сенсорному развитию , развитию психических процессов (память, внимание , мышление , воображение).Так же развивает математические , речевые , экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста. В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу ,на которой происходят различные чудеса . 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 тетрадях в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости .