**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида № 19 «Рябинка»**

658204, г. Рубцовск, ул.Комсомольская, 65

тел.: (38557) 7-59-69

Е-mail: [ryabinka.detskiysad19@mail.ru](mailto:ryabinka.detskiysad19@mail.ru)

**Семинар - практикум для педагогов**

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

**Подготовила:**

**воспитатель высшей категории**

**Левченко Светлана Анатольевна**

**2020 год**

**Игра** занимает значительное место в жизни детей старшего   
дошкольного и младшего школьного возраста. Она является   
естественным состоянием, потребностью детского организма,   
средством общения и совместной деятельности детей. Игра создает тот   
положительный эмоциональный фон, на котором все психические   
процессы протекают наиболее активно. Она выявляет индивидуальные   
способности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и   
представлений.   
 Развивающие игры — это игры, специально составленные с целью   
активизации различных способностей ребёнка, в том числе   
двигательных и умственных.   
 Развивающие игры Воскобовича – это творческая 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.   
**Цели занятий** с игровыми материалами 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.   
**Особенности развивающих игр Воскобовича**- Многофункциональность и универсальность.   
С помощью игр можно решать большое количество образовательных   
задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает   
и запоминает цвет или форму; учится считать , ориентироваться в   
пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь,   
мышление, внимание, память, воображение.   
- Вариативность игровых заданий и упражнений.   
К каждой игре разработано большое количество разнообразных   
игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной   
образовательной задачи. Такая вариативность определяется   
конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.   
- Творческий потенциал каждой игры.   
Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать   
задуманное в действительность и детям и взрослым.   
- Широкий возрастной диапазон.   
В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.   
Это возможно потому, что к простому физическому   
манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся   
развивающих вопросов и познавательных задач.   
- Игры разработаны, исходя из интересов детей.   
Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное   
удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.   
- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам   
готовый развивающий дидактический материал.   
- Методическое сопровождение.   
Многие игры сопровождаются специальными методическими   
книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с   
интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями.   
  
Самые популярные игры Воскобовича.   
  
«Геоконт»   
Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми   
гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и   
получаются контуры разных геометрических фигур, предметные   
силуэты, узоры, цифры, буквы. Малыши создают их по примеру   
взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по   
схеме-образцу и словесной модели.   
Игра способствует: развитию сенсорных способностей   
(восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию   
интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи);   
тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению   
геометрических представлений, пространственных отношений, букв и   
цифр; развитию творческих способностей.   
**А сейчас я предлагаю вам поиграть.** Посмотрите перед нами Чудесная   
Полянка Золотых плодов. На ней живет паучок Юк. Посмотрите какую   
он свил паутинку. На какую фигуру она похожа? (круг, квадрат, овал,   
прямоугольник, треугольник). А теперь давайте и мы сплетем   
паутинку, как у паучка Юка (можно предложить сплести другой   
формы). Эта игра для детей 3-4 лет.   
Теперь мы с малышом Гео пришли на Чудесную Полянку Золотых   
плодов и видим , что на ней появилась паутинка необычной формы. На   
что же она похожа? (на морковку). Правильно. Это паучок Юк решил   
удивить Гео. Давайте и мы сплетем паутинки, похожие на морковку.   
(можно предложить сплести другие овощи). Эта игра для детей 4-5 лет.   
Старшим ребятам можно предложить узнать, какую паутинку сплел   
паучок Юк для Гео, используя схему.   
Однажды утром паучок Юк решил удивить Гео и Мерта необыбной   
паутинкой. Давайте поможем ему ее сплести. Ф2Б1К2О1Ж2З1Г2С1   
  
«Игровизор».   
Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий   
из двух листов, скрепленные пружиной: нижний картонный и верхний   
из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить   
развивающие задания, которые ребенок выполняет маркером.   
Используя прилагаемый к тренажеру маркер, мальчики и девочки   
смогут рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в   
предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы,   
выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской   
бой или крестики-нолики и выполнять множество разных интересных   
заданий.   
Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические,   
творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве,   
разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и   
сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает   
творить, развивая свое воображение!   
В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию,   
развивает мелкую моторику. Пособие является дополнительным   
помощником в обучении письму, черчению, даже счету.   
  
«Чудо – Соты».   
Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью   
разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая   
сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Ребенок   
сможет играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из   
них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по   
предложенной схеме или придумывать их самому. По предложенным   
схемам из геометрических фигур ребенок сможет сконструировать на   
плоскости следующие предметы: замок, кабриолет, павлина, платье,   
кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, вара, зайца,   
оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и   
многое другое.   
Игра способствует: развитую воображения, творческих и сенсорных   
способностей (восприятие цвета, формы, величины);   
совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь);   
тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осязательных   
анализаторов; освоению количественного счета. Пространственных   
отношений.   
  
«Чудо – Крестики».   
Представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из   
кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде   
геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать   
разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по   
схемам ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов,   
человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.   
Игра способствует: развитию внимания, памяти, воображения,   
творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических   
фигур, их размера, развивает умени «читать» схемы, сравнивать и   
составлять целое из частей.   
  
«Прозрачный квадрат»   
В состав игры входят:   
• 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ (62х62 мм) На   
каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической   
фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной   
трапеции, пятиугольника или шестиугольника.   
• Схемы сложения фигур.   
• Методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс».   
Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает   
закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или   
предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем   
приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

Игра развивает:   
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;   
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание   
соотношения целого и части;   
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или   
приложения пластинок;  
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать,   
творческие способности, речь, мелкую моторику рук.   
  
«Квадрат Воскобовича» ("Игровой квадрат")   
«Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников,   
наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных   
на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры   
красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории   
от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших   
детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича»   
можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные   
и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д.   
Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам   
или придумывать собственные образы.   
Игры с <Квадратом Воскобовича> развивают мелкую моторику рук,   
пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные   
процессы, умение конструировать, творчество.   
**Предлагаю поиграть и рассказать историю, используя двухцветный   
квадрат Воскобовича.**«Жил был ежик (делаем из квадрата ежика по схеме или по показу).   
Звали его Пых. Жил он в домике с зеленой крышей (делаем домик).   
Однажды к нему в гости пришла мышка (делаем мышку). Ее звали   
Погрызушка. Еще к нему пришла птичка (делаем птичку). Они   
принесли ежику вкусную конфету (делаем конфету). Ежик очень   
обрадовался подарку (делаем ежика).   
«Математические корзинки»   
Это обучающая игра с помощью которой ребенок осваивает состав   
числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учится считать,   
складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как полное,   
неполное и пустое множество. Отличительной особенностью этой   
дидактической игры является комплексное использование трех   
анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-  
осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и   
счетной деятельности.   
Ребенку нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок   
определенное количество вкладышей-грибов.   
По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами - цифрятами:   
Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими   
собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное   
количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого   
нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а   
кто меньше.   
В игре развиваются: мелкая моторика руки (ребенок манипулирует   
грибками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или   
заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие   
цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление).   
  
  
Кораблик «Плюх-Плюх»   
Пятимачтовый кораблик "Плюх-Плюх"- игра для самых маленьких..   
Ребенок снимает флажки с мачт кораблика и одевает их обратно.   
Нанизывает флажки на шнурок, как гирлянды. Ребенок узнает, что   
значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много,   
мало, поровну.   
Игра способствует развитию: сенсорных способностей (ребенок   
раскладывает предметы в группы по одному признаку- цвету); мелкой   
моторики рук; внимания, мышления, памяти, речи; математических   
представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий,   
определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится   
считать).   
**Я приглашаю вас отправиться в путешествие.**   
На отважном корабле плывем мы в океан.   
Вы - матросы, я – капитан,  
Забыв про усталость и скуку   
Мы будем изучать морскую науку.   
Матросы слушай мою команду «Снять все флажки».   
Вдруг подул сильный ветер и перепутал все флажки. Что же делать?   
Давайте посмотрим, какого цвета флажков больше всего? А теперь   
покажите самую высокую мачту. Давайте флажки, которых больше   
всего наденем на самую высокую мачту. А теперь давайте флажки,   
которых меньше всего наденем на самую низкую мачту. Можно ли все   
флажки надеть на одну мачту? (нет) Почему? А теперь давайте наденем   
флажки на пустые мачты. Вот и поплыл наш кораблик с красивыми   
разноцветными мачтами. Кораблик плывет все дальше и дальше, на   
встречу новы приключениям.   
По быстрой речушке плывут в океан   
Отважные матросы и их капитан.   
  
«Кораблик «Брызг – брызг»   
Представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с   
приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К   
мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по   
необходимому количеству флажки на липучках - паруса.   
Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает   
представление о математических понятиях, о цвете, высоте,   
пространственном расположении предметов, условной мерке,   
количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.   
  
«Теремки Воскобовича»   
Это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе.   
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.   
Теремки Воскобовича способствуют:   
- подготовке к обучению чтению   
На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На   
гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок   
поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки   
На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый   
"терем" кубик с буквой А и читаем получившийся слог: "Па".   
На третьем этапе можно составлять и читать простые слова, что способствует  
развитию речи и интеллекта у ребёнка.  
Игра совершенствует процессы внимания, памяти, мышления,   
расширяет словарный запас. Ребенок узнает значение незнакомых слов,   
придумывает новые слова, постигает процесс словообразования.

Литература:   
  
1. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М: Просвещение 1976   
  
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры.   
  
3. Инструкции к играм Воскобовича В.В.   
  
4. Интернет-ресурсы.