**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

**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.