МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.ВОСКОБОВИЧА

***Пояснительная записка***

Познавательное развитие дошкольников основано на познавательной деятельности, в результате которой формируется личностный опыт ребенка, его ценностное отношение к миру, формируются потребности в знании и познании

Через познавательные процессы ребёнок получает и осмысливает информацию.  Ощущение, восприятие, мышление, воображение, речь являются неразрывными частями единого процесса отражения действительности.

Чувственное наглядное познание предметов и явлений окружающего мира создаёт исходное для формирования личности ребёнка дошкольного возраста.

Ощущая, воспринимая, наглядно представляя себе любой предмет, любое явление, ребёнок , учится анализировать, обобщать, конкретизировать, т.е. мыслить и самостоятельно развиваться.

В период дошкольного детства ребенок проживает наиболее значимый период в становлении человека. Через игру он познает разнообразие окружающего мира, делает для себя удивительные открытия. Учится взаимодействовать со взрослыми, сверстниками, природой, овладевает различными видами деятельности, воплощая их в собственные впечатления.

Игра – это жизнь ребёнка, его существование, источник развития мораль ных качеств личности, его развитие в целом.

Игра – в свете ФГОС выступает как форма социализации ребёнка. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Универсальным материалом для обучения и развития детей через игру являются развивающие игры Воскобовича.

***Цели и задачи игровой технологии 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, 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.

***Развивающие игры В.В. Воскобовича имеют ряд особенностей:***

1. Широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

2. Многофункциональность развивающих игр Воскобовича. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш 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.

3. 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.

4. Творческий потенциал каждой игры. 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».

***Методика Воскобовича***

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

***История возникновения методики Воскобовича***

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.

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел отношения к педагогике и психологии. Изначально, игры были созданы автором для своих собственных детей, в начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, мышления. К первым играм креативного направления можно отнести «Игровой квадрат», «Геоконт» и «Цветовые часы». Данные игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. В дальнейшем была составлена целая обучающая методика Воскобовича, направления на всестороннее развитие ребенка.

На данный момент можно ознакомиться с 40 развивающими играми Воскобовича и большим количеством пособий по раннему развитию детей.

***Принципы методики Воскобовича***

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным.

В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки.

Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы.

В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

Для родителей без специального образования данные методические разработки являются настоящей ценной находкой. Ведь можно основываясь на сюжет сказки легко играть с малышом, выполняя различные творческие задания.

Вторым принципом методики Воскобовича является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны.

В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша.

Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в развитие у ребенка творческого начала. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

***Специфика развивающих игр Воскобовича***

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка.

Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач.

Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы.

Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию.

Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются.

Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью.

В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

Игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам.

Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий.

В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры.

Малыш окружен непринужденной интеллектуально -креативной атмосферой.

***Плюсы и минусы методики Воскобовича***

Малыши, с которыми систематически игратьв развивающие игры Воскобовича, умеют быстро анализировать и сравнивать полученную информацию.

К минусам методики Воскобовича можно отнести лишь то, что авторские игры невозможно сделать самостоятельно. Их приобретают детские учреждения и родители только в специализированных магазинах.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название игры | Описание | Возраст | Примечание |
| 1 | «Двухцветный квадрат Воскобовича» | Данную игру называют еще «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга..«Квадрат Воскобовича» можно легко трасформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик ворону и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. | от 2-5 лет | \* |
| 2 | «Четырехцветный квадрат Воскобовича» | Основные цвета игры красный, желтый, зеленый и синий.  «Квадрат Воскобовича» можно легко трасформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик ворону и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. | от 3-8 лет |  |
| 3 | «Кораблик Плюх – Плюх» | * Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные реи. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величИграя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и его помощником – матросом Озеркиным, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет. | от 2-3лет | \* |
| 4 | «Кораблик Брызг-Брызг» | Игра представляет собой плоскую деревянную лодочку с 7 мачтами из фетра, каждая мачта  состоит из флажков разного цвета. На липучках к мачтам крепятся деревянные флажки всех цветов радуги. Для удобства у каждого флажка есть ручка, за которую его удобно снимать и прикреплять. Каждая мачта пронумерована и имеет разную высоту – от 1 до 7 флажков. Кораблик можно повесить на стену или на стенной ковер: кроме специальных отверстий под гвоздики или крючки на обратной стороне предусмотрены липучки. В процессе игра ребенок знакомиться с основными цветами очень легко, надевая яркие флажки на мачты по принципу «радуги», «тельняшки» или «лесенки». Это занятие также объясняет ребенку понятия горизонтали/вертикали/диагонали. Мачты можно сравнивать по высоте: какая самая высокая, самая низкая, средняя? А какая выше средней, но ниже самой высокой? И так далее. Надевая флажки на мачты, малыш познакомится также с составом числа. |  | \* |
| 5 | «Кораблик Буль Буль» | В этой игре появляется третий моряк Океанкин. Играя с корабликом, ребенок освоит счет в пределах 100, количественный и порядковый счет, закрепит понятия о цвете и высоте предметов, об их пространственных отношениях, познакомится с понятием «условная мерка» (флажок). С помощью игровых мачт ребенок получит образное представление о счете десятками и о составе числа. Мачты и флажки выполнены из фанеры. На игровое поле, сделанное из ковролина, все элементы крепятся с помощью ленты-липучки. Играть можно как на горизонтальной поверхности, так и на вертикальной (коврографе, фланелеграфе и т.п.). |  | \*\* |
| 6 | Волшебная восьмерка 1 | Состоит: игровое поле, для конструирования одной цифры. На рисунке восьмерки написаны слова считалки кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи (цвета радуги). Двухсторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги, а с другой в любой другой цвет. |  | \* |
| 7 | Волшебная восьмерка 2 | Игровое поле для конструирования двух цифр. Палочки одной цифры закрепляются под резинкой, второй пришнуровываются. На рисунках восьмёрок написаны слова считалок кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи и эники-бэники-ели-вареники-очень-голодные-веники. Двухсторонние палочки для скрадывания цифр. |  | \* |
| 8 | Волшебная восьмерка 3 | Представляет собой увеличенную в размерах версию «Волшебной восьмерки 1». Она может использоваться в качестве образца правильного сложения цифры и развития внимания у ребенка. Важно: для закрепления образа цифры можно использовать вариант конструирования с закрытыми глазами по словесному описанию. |  | \* |
| 9 | «Чудо-крестики». | «Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. «Чудо-крестики» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части. |  | \*\* |
| 10 | «Геоконт» | Является прекрасным средством для развития произвольного внимания, памяти, мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей) формирования способности анализировать, сравнивать, объединять признаки и свойства. В игре развивается творческое воображение и пространственное мышление.  На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые называются «серебряными». На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Динамичная «резинка» выступает средством конструирования. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры и буквы, узнает и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. «Геоконт» открывает путь в мир Геометрии. |  | \*\* |
| 11 | «Чудо-соты» | Это простая, но многовариантная игра для изучения геометрических фигур, развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины), освоению количественного счета, отношений «часть-целое» и пространственных отношений, тренировке мелкой моторики рук, развития пространственного мышления и воображения. |  | \*\* |
| 12 | Коврограф «Ларчик» | Ларчик – универсальная детская среда для решения любых образовательных задач в домашних условиях и образовательных организациях.  Благодаря сказкам у детей развивается фантазия, воображение, владение речью, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи, обогащается словарный запас, развитие интонационной культуры, фонематического слуха, развитие интонационной культуры, фонематического слуха и развитие речевого творчества. Благодаря мелким красочным деталям, развивается мелкая моторика и идет подготовка руки к письму. | от 3–10 лет  . | \*\* |
| 13 | «Математические корзинки» | Данное пособие приглашает вас и вашего малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверята - цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Ребенок в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, что она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Так же ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, штрихует, обводит грибы. | от 2-7 лет | \*\* |
| 14 | «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка | Игра-шнуровка используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук.  Поможет составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов. | от 2-3 лет  от 5-7 лет | \* |
| 15 | Предметная среда «Фиолетовый лес» | «Фиолетовый лес» - развивающая сенсорная зона, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные игры Воскобовича. Всех героев связывает сказка, она  « оживляет» разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребёнок помогает сказочным персонажам преодолевать возникшие на их пути препятствия. Главный герой Мальчик Гео. | от2 -7 лет | \* |

Примечание : \* легко сделать своими руками

\*\* только фабричные

Список литературы.

1. Воскобович В.В. Харько Т.Г. «Сказочные лабиринты игры». Игровая

технология интеллектуально творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Книга 1. Методика.; Санкт- Петербург 2003 г

2.Воскобович В.В. Харько Т.Г. «Сказочные лабиринты игры». Игровая технология интеллектуально творческого развития детей дошкольного возраста. Книга II Описание игр.; Санкт-Петербург 2003 г.

3.Игры Воскобовича своими руками для воспитателей детских садов.maamru Детский сад>Игры

4.Методика Воскобовича deti club. Ru >metodika\_ voskobovicha

Интернет ресурсы: 1.http://mama.neolove.ru/early\_childhood\_education/method\_voskobovicha/metodika\_voskobovicha.h

2. www geokont ru

3.[группа Vkontakte](http://vk.com/geokont), [группа в Odnoklassniki](http://www.ok.ru/geokont)