**Как использовать на практике игровые технологии В.В. Воскобовича**

В связи с тем что, маленькая укомплектованность игр, мы используем их для индивидуальных занятий с детьми. Они воспитывают усидчивость,  внимание, мышление, сообразительность, чувство взаимопомощи.

XXI век по праву можно считать веком расцвета инновационных технологий, которые активно внедряются в самые разнообразные сферы человеческой деятельности, и образование среди них закономерно становится одной из самых значительных.

Поскольку мы, являемся важным звеном в подготовке детей к обучению в школе, нам необходимо знать, на что ориентировать выпускников, насколько меняется подход к обучению в школе, что ожидает в будущем сегодняшних дошколят. Сегодня каждый педагог и руководитель осознает, что современных детей надо учить по-новому. По новому это как? Ведь основной вид деятельности ребёнка – игра.

В игре развиваются интеллектуальные способности детей дошкольного возраста. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке.

Игра для детей - это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей. Она помогает ребенку раскрепостить свое воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки. Значит наша задача подобрать такие игры, которые соответствуют сегодняшним требованиям стандарта .

Среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Воскобовича. Эти игры соответствуют ГОС.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, т.к. игра обращается непосредственно к ребёнку.

Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка. С помощью игр Воскобовича воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

 В развивающей игре роль воспитателя несравненно большая, чем в детских играх другого типа, и главное в том, что воспитатель вводит детей в ту или иную игру и знакомит их с методом ее ведения. Участвуя в ней, сам ведет ее так, чтобы использовать для достижения возможно большее число дидактических задач.

**Особенности развивающих игр Воскобовича:**

Мотивационная особенность.

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других.

Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Сказки - задания, добрые образы, учат ребёнка не только логике, грамоте, правильной речи, но и человеческим взаимоотношениям.

Игровые пособия Воскобовича делятся на три группы : универсальные , математические и игры с буквами , слогами , словами.

Руководство развивающей игрой требует большого педагогического мастерства. Отбирая игры, нужно исходить из того, какие программные задачи  будут решать с их помощью, как игра будет способствовать развитию умственной активности детей, воспитанию нравственных сторон личности, тренировать сенсорный опыт.  Чтобы игры имели результат их надо грамотно планировать. Следить за тем, чтобы планирование игр шло планомерно, а не от случая к случаю.

**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, 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.

**Игры**, которые сейчас имеют авторство, применялись и раньше. Но они небыли так заманчивы, красочно и эстетически  оформлены. Они не подавались в сказочном оформлении. Эти игры были дополнением,  в какой либо непосредственной – образовательной деятельности.

**Сейчас**игры Воскобовича мы применяем как демонстрационный материал: -  по ФЭМП   «Коврограф  ларчик»– ориентировка  по клеткам,  пространственные отношения, порядковый и количественный счёт, выкладывание различных линий, выкладывание по образцу,  выполнение различных графических диктантов, при  ознакомлении понятий  диагональ, вертикаль, горизонталь. В свободной деятельности дети используют коврограф для своих фантазий т.к. это универсальная игра, используя для этого комплектующие  предметы игры «коврограф ларчик» - цветные ленточки, кружочки, гномы и др.

Двухцветные квадраты используем для развития речи т. к. с речевое развитие детей сильно  отстаёт от желаемого. В процессе складывания того или иного персонажа ребёнок  проговаривает действие и придумывает следующий персонаж и его история. Также у детей развиваются конструктивные способности и мелкая моторика рук, учим  «читать»  схематические знаки для самостоятельного построения  предмета.

Так же используем  «сказочную восьмёрку» - при знакомстве с цифрой,  запоминания цветов радуги, используя для этого различные приёмы: - «угадай  цифру по шифровке», «Будь внимателен, какой цвет пропустила», игры -  соревнования  и др.

Использовали  «Кораблик Брызг – брызг» в математике, для закрепления понятия «который по счёту?»,  «Исправь ошибку» - количество предметов соответствует цифре.

Сказочных гномов использовали в ФЭМП  - «Который по счёту», состав числа из единиц, «Что изменилось?»,  «Кто выше – ниже?», «Сколько шагов нужно сделать, чтобы дойти до гнома?». В изо деятельности применяли для определения «холодных и тёплых тонов»

**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. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

1. **Творческий потенциал**. Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

**Основные принципы технологии**

**1. 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, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

1. **Интеллект**. Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, 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. Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть "приобретенный", интеллект. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно- следственных связей, мелкая моторика, память.
2. **Творчество**. Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" - 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 активности.
3. **Развивающая среда** - Фиолетовый лес По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым.

**«Сказочная огранка»**

Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные игры»

Игра «Квадрат Воскобовича» Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Четырехцветная "Змейка" поможет ребенку в конструировании геометрических предметных фигур, в развитии логики и пространственного мышления, а также в освоении азов школьной программы по геометрии.

**Игра «Кораблик «Брызг-Брызг».** Герои Капитан Гусь и Лягушки-матросы. Игра с корабликом будет способствовать развитию внимания, памяти, речи, мелкой моторики рук, математических представлений (количественный и порядковый счет, высота предмета, пространственных представлениях, составе числа, ориентировка в пространстве), умения решать логико-математические задачи.

**Игра «Волшебная восьмёрка».**

Игровые действия: конструирование цифр с помощью считалки «кохле-охле-желе-зеле-селе-геле-фи», знакомство с новой цифрой, развитие внимания, памяти, смекалки при преобразовании новой цифры.

**«Прозрачный квадрат»     для подготовительной к школе группы**

- складывание фигурок по образцу;

- складывание фигурок по сказке;

- составление сериационного ряда от самой маленькой фигуры до большого квадрата

  Для подготовки и обучения чтения на занятиях по «Грамоте и письму» можно использовать «Буквы шуты-акробаты», которые позволяют детям запомнить гласные обозначающие мягкость и твердость согласного, умение составлять твердые и мягкие слоги.

**Игра «Геоконт»,** в народе ее называют « дощечкой с гвоздиками» или « разноцветные паутинки». На фанере закреплены силовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные резинки. В результате  игр с « Геоконтом»у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности(освоение цвета, формы, величины)   научить ребенка ориентироваться в пространстве и выполнять задание по образцу, рисовать различные предметы, геометрические фигуры, развивать умения выкладывать  резиночками  углы разного типа по схеме, образцу ,по словесному заданию.

***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 лес, 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 . Можно давать такие виды заданий: 1. Счет клеток  в первом ряду или до точки.

**Разноцветные веревочки .**

Ими можно обводить и соединять , создавать различные фигуры и узоры измерять величину предметов .

1. Дорожку от домика Дольки к домику Незримки Всюсь соединить и пройти по ней пальчиком.

2. Поставить на поле точки попросить ребенка поставить симметрично такие же точки , их соединить веревочкой и получить образ.

3. Веревочки разделяются на части , при этом мерой длины служит клетка коврографа .Первая веревочка 1 и 9 клеток , вторая 2 и 8 клеток…

4. Длинные и короткие- разложи карандаши по коробочкам.

1. Выкладывание и ознакомление с прямой, ломанной и кривой линиями.
2. Соотношение длины (выкладываем разной длины  и просим сделать одинаковыми, для образца берется одна из веревочек).

7. Отношения по величине (На полянке у Лопушка выросли грибы: первый в одну ячейку, второй в две, третий в три, продолжи ряд. Какой гриб самый высокий? Низкий? Сколько клеток вмещает пятый гриб…)

1. Развитие фантазии и творческих способностей (трансформируй прямоугольник в чашку с блюдцем? Какую посуду можно сделать из овала?)
2. Математические диктанты, развивающие пространственные ориентиры (Найди клад, он спрятан от точки 2 клетки в право, 3 вверх…  Найди дорогу в гости к мальчику Гео: от Лапушка(перепутанные веревочки, закрытыми глазами с помощью сенсорных восприятий пальцами рук ищем путь).

**Разноцветные круги-липучки.**

**«Бусы».**У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать.

На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»).Это одна нитка с бусами. Дети под этими шариками прикрепляют точно такое же количество шариков (собирают «рассыпанные» бусы).

**«Разноцветные шары»**  Лопушок принёс на Полянку много разноцветных шаров, но себе взял только три. Остальные рассыпались и собрались в живописные группы. Когда появилась Фифа, она увидела справа два шара, потом три, за ним ещё четыре. Слева лежал сначала один шар, а за ним – три. «Бери три шара и будем играть»,-предложил Лопушок Фифе. «Слева или справа?»\_уточнила Фифа.

Дети на коврографе выкладывают группы кружков, разноцветные липучки, так, как их увидела Фифа, находят и обводят верёвочкой одинаковые группы.

**Радужные гномы.** *-«Тепло-холодно»*  -Лопушок и Гусеница Фифа очень любят игру «Тепло-холодно». Один из них показывает карточку и называет цвет, а другой говорит «Тепло» или «Холодно».

На коврографе прикрепляются «Цветные карточки». Воспитатель показывает одну из них, а дети называют характеристику цвета - тёплый или холодный. Одновременно дети выстраивают из карточек два ряда, справа и слева.

Вариант усложнения: назвать предметы тёплого или холодного цвета.

**«Муха полетела***»*  Используем цветные квадраты и кружок .Муху держим в голове .Простые движения по квадратам.(2 кл. вверх , 3-вправо , 1-вниз )Проделав правильные шаги попадаем на муху.

Сложные движения хлопки ,прыжки , топать.

**«Поймай бабочку».**  Только друзья разложили на Полянке цветные квадраты, как появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой.

Карточки раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Цель: поиск карточки, например, синего. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка).За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.

   7 гномов, которые активизируют познавательный интерес детей. Они имеют свои имена, которые дети быстро запоминают (Кохле – красный, Охле – оранжевый, Желе – желтый, Зеле – зеленый, Геле – голубой, Селе – синий, Фи – фиолетовый.) Здесь и приобретение навыков порядкового счета, развитие наблюдательности, памяти…

**«Гномики-малыши***»*  Фифа предлагает поиграть детям , тот у кого цвет одежды совпадает с колпаком гнома превращается в этого гномика .(Дети ищут красный цвет у себя и других детей группы, у кого нашли ,крепится картинка гнома –теперь он гном Кохле – запоминают имя и закрепляют цвет )

**«Кто спрятался»**   На поляне появились гномы Кохле , Охле , Желе ,Зеле, Геле , Селе , Фи в разноцветных шапочках они стали играть в прядки с Лопушком.

На коврографе располагаются карточки , по считалке , дети закрывают глаза , взрослый убирает одну из карточек .Кто из гномов спрятался ?

Карточки могут меняться местами.

**«Какой по порядку***?»* На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?

**Круговерт и стрелочка.**

Используется для начертания кругов. Вспомогательные элементы: касса , кармашки ,зажимы , знаки отрицания.