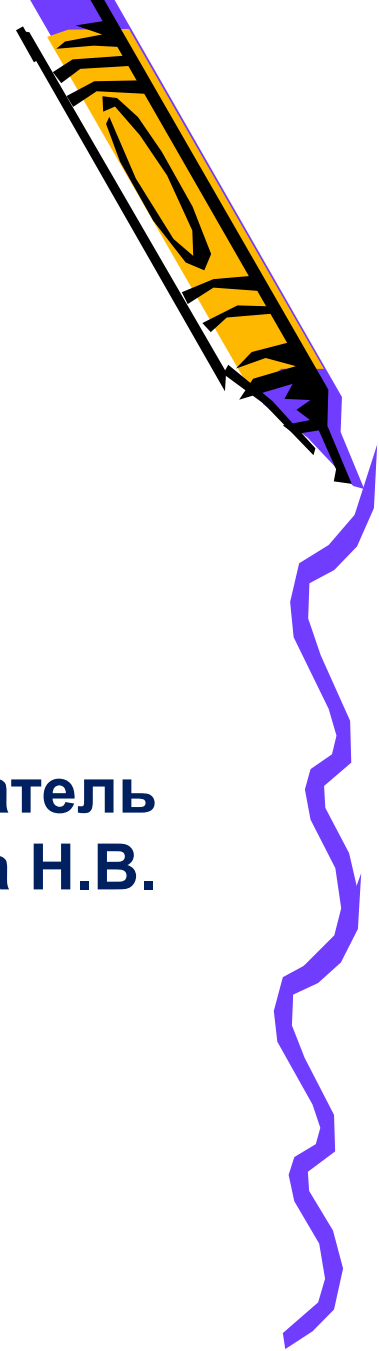



# «Игровые технологии В.В. Воскобовича»



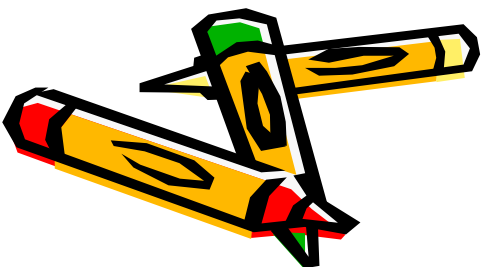
Подготовила: воспитатель  
Шкапова Н.В.





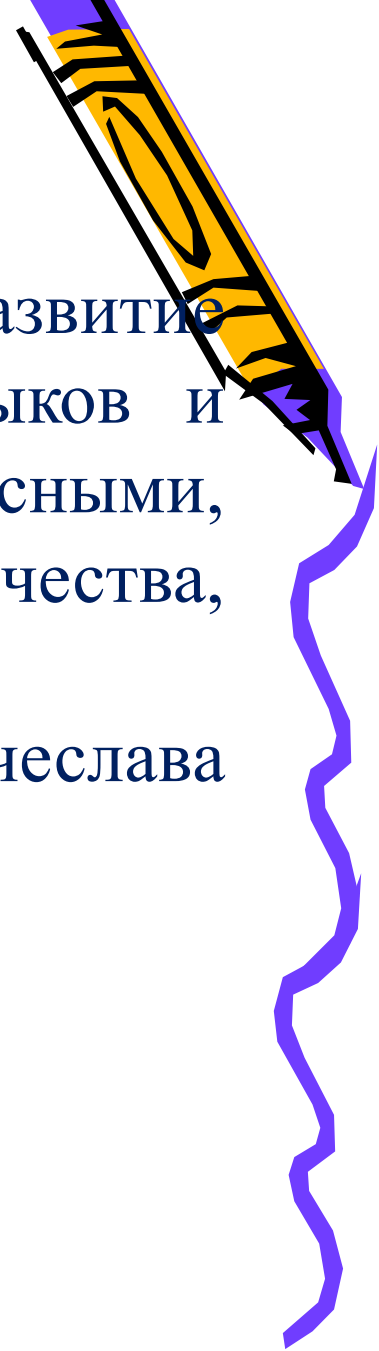
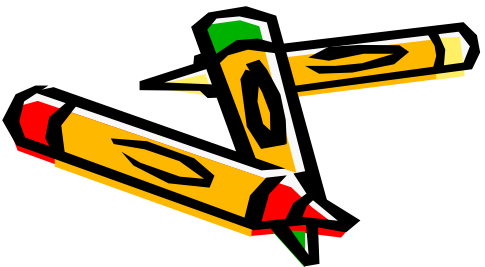
*Игра* для детей - это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей. Она помогает ребенку раскрепостить свое воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки.

Выготский полагал, что игра - это прекрасный метод развивающего обучения.



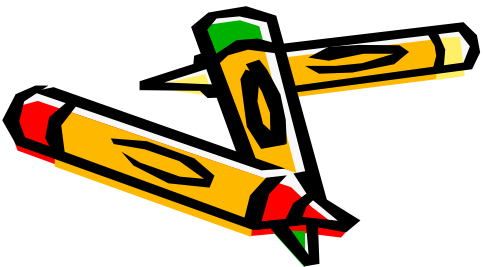
Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Валерьевича Воскобовича.



## *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 образного и логического мышления.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики рук.



# *ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ МЕТОДИКИ ВОСКОБОВИЧА:*

## *1. Интересные сказки.*

*Сказки помогают ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы.*

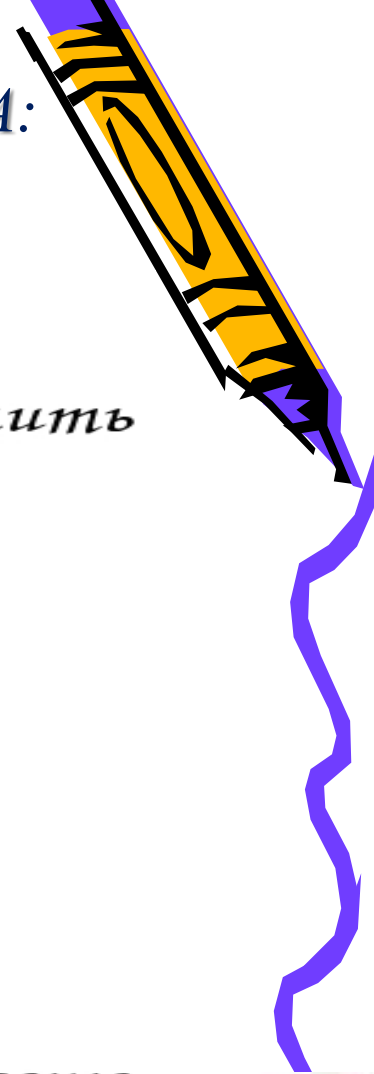
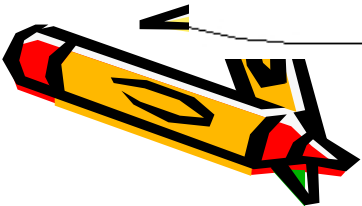
## *2. Игра с пользой*

*Способствует всестороннему развитию и обучению малыша.*

## *3. Развитие у ребенка творческого начала.*

*Помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал ребёнка.*

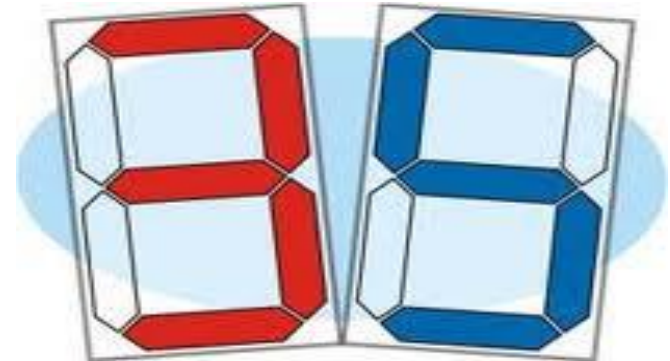
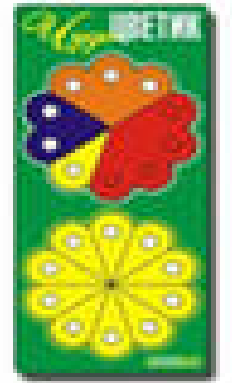
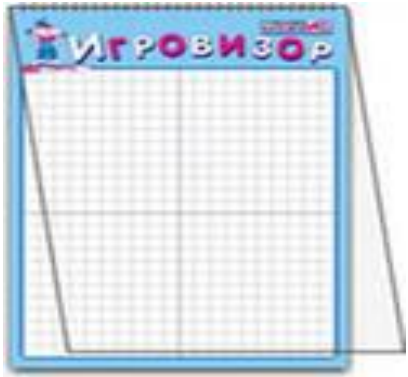
## *4. Выполнение нетрадиционных заданий*





Основные принципы, положенные в основу игр Воскобовича - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, веселым и грустным языком сказки, забавного персонажа или приглашения к приключениям.







# Чудо крестики



**Возраст:** 5-6 лет;

**Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, размера, воображение и творческие способности);

**Задачи:**

- Развитие умения решать конструктивные задачи различными способами (по схеме, силуэту);
- развитие аналитико-синтетического мышления.

Активизация словаря.

- Развитие мелкой моторики руки, воображения;
- воспитание взаимопомощи и умения работать в коллективе.



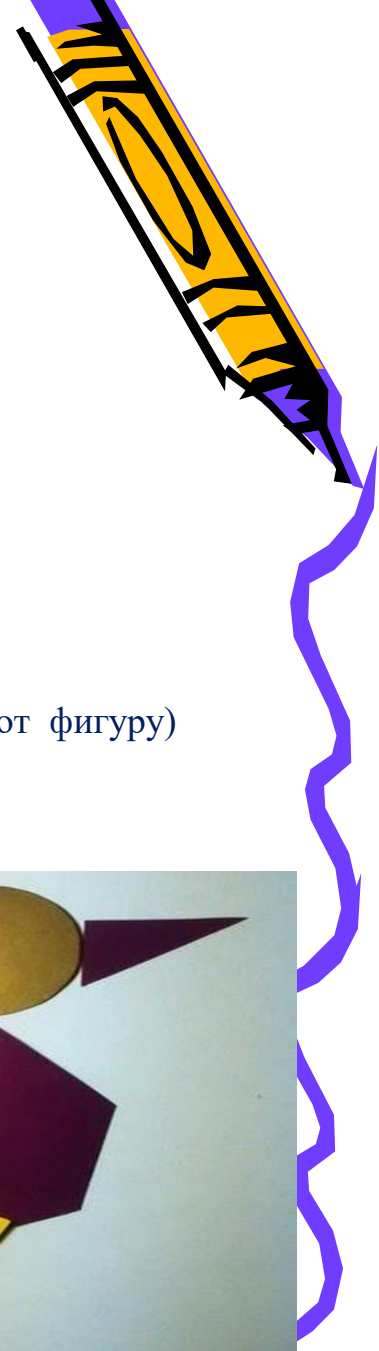
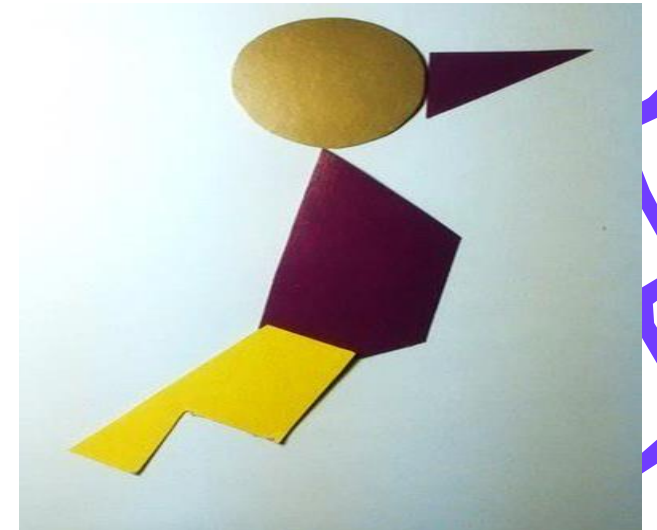


# Знакомство с игрой:

- Давайте, с вами рассмотрим крестики. Сколько их, посчитаем. Назовите, каких они цветов?
- Крестики можно разбить на части. (на 2,3,4,5,6 частей)
- С помощью них можно, построить любую фигуру, какую захотите.
- Прежде чем, узнать какую фигуру мы с вами будем составлять, предлагаю отгадать загадку

Тук да тук, тук да тук,  
Что в лесу за странный стук?  
Это леса врачеватель  
Трудится весёлый ...  
(Дятел)

- Это дятел, молодцы, отгадали! Фигуру дятла, мы с вами будем сделать с помощью крестиков. (Дети составляют фигуру)
- Посчитайте, сколько деталей вам понадобилось для построения дятла? (4 детали)
- Из какой фигуры сделано туловище? (трапеция)
- Из каких фигур сделаны голова и клюв? (из круга и треугольника)



Молодцы, а теперь давайте отгадаем следующую загадку

Хозяин двора.

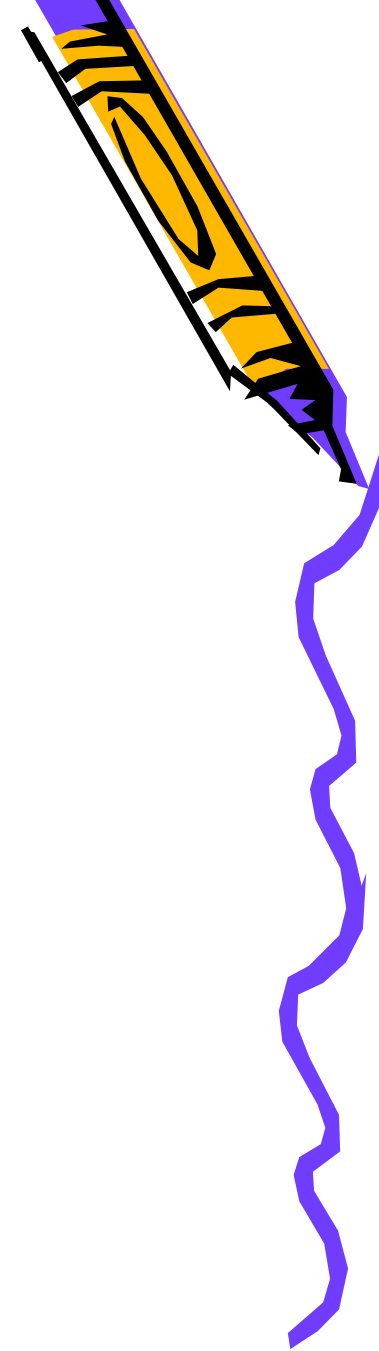
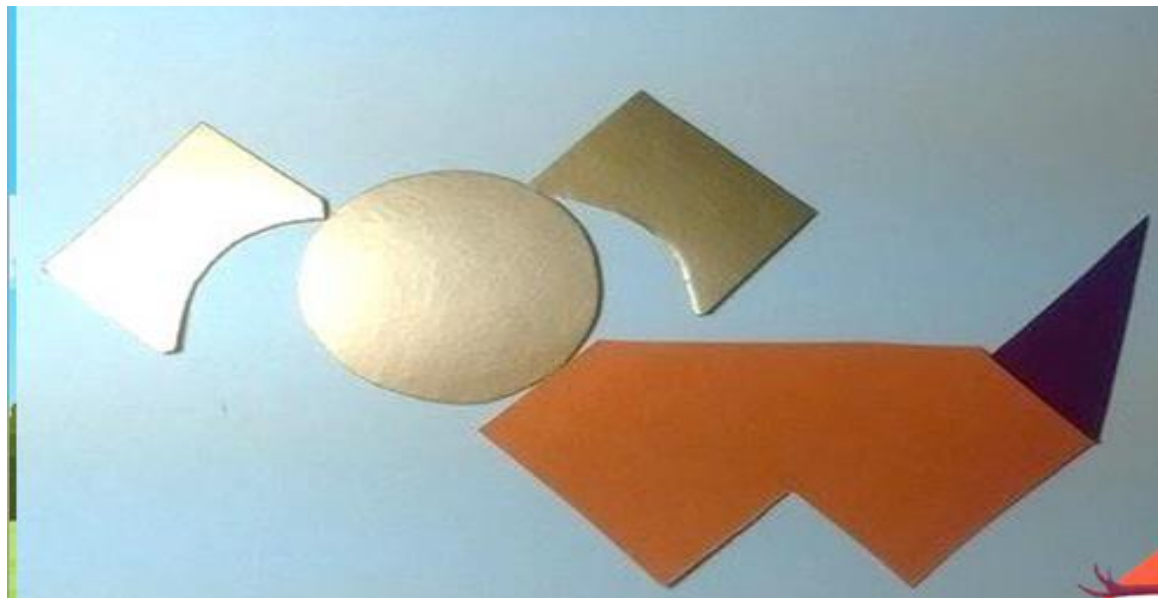
Дом – конура.

Виляет радостно хвостом

Но чужака не впустит в дом.

**(Собака)**

(Дети составляют фигуру)



Молодцы, а теперь отгадаем, какую фигуру я вам приготовила

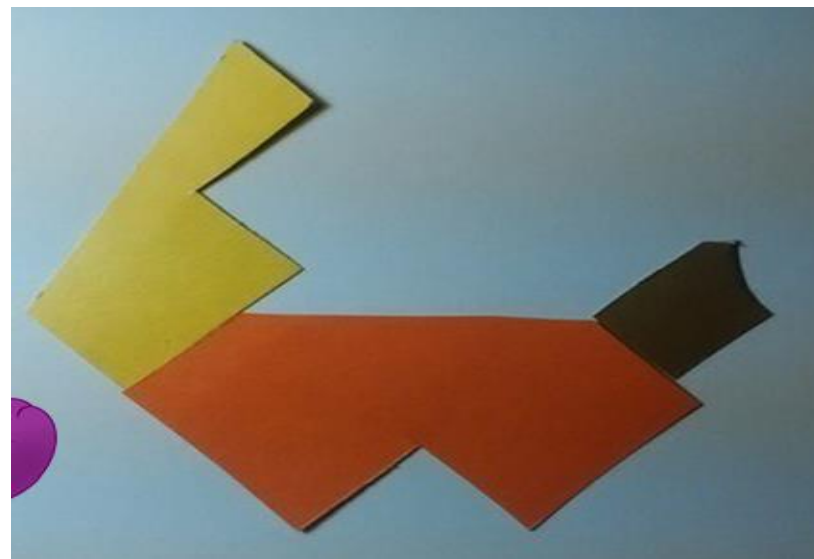
Он по полю ловко скачет,  
Как пушистый белый мячик.

Летом бел, зимою сер.

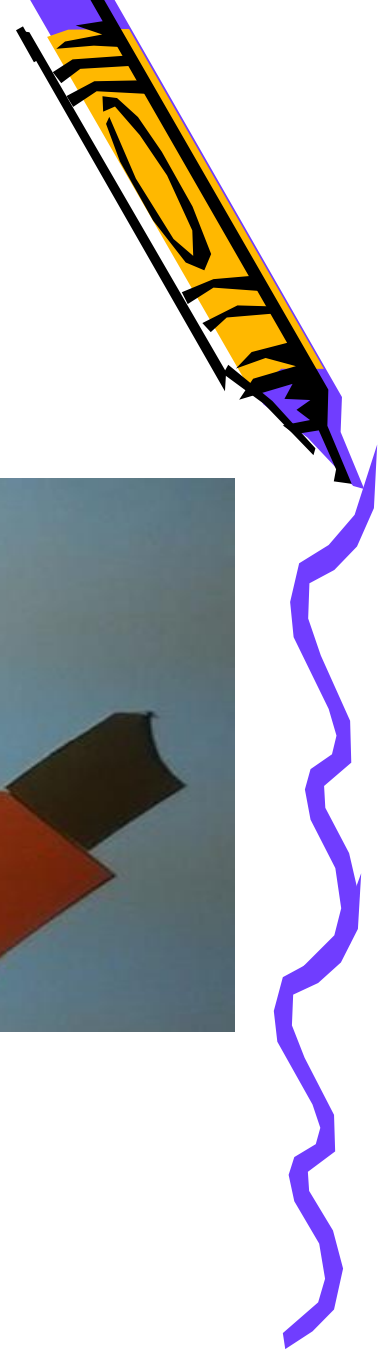
И немножко окосел.

Кто Он? Угадай - ка!

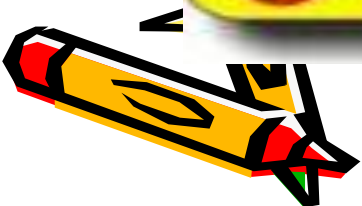
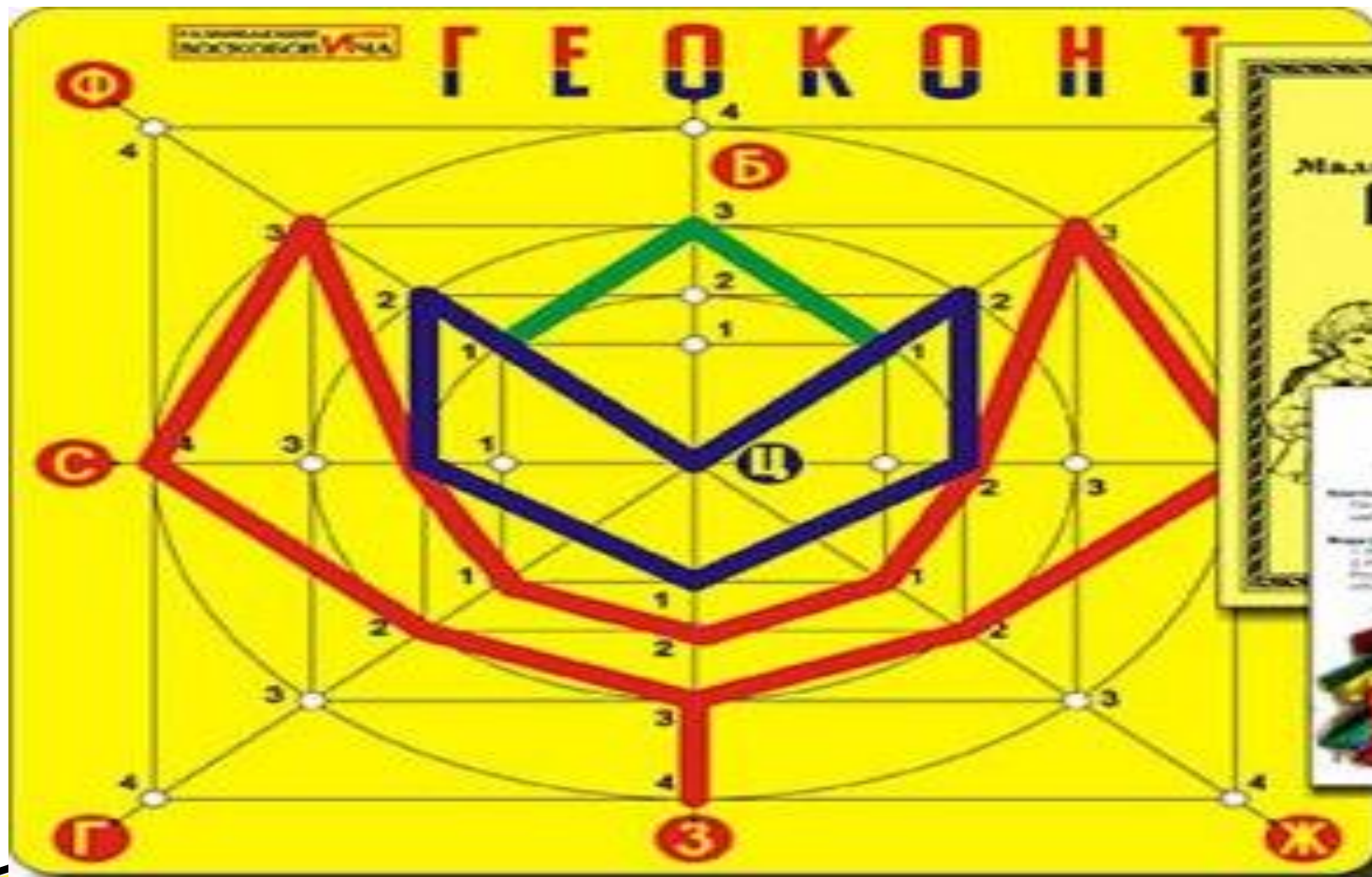
Ну, конечно... (Зайка)



Ребята, какие замечательные фигуры из крестиков у вас сегодня получились, молодцы,



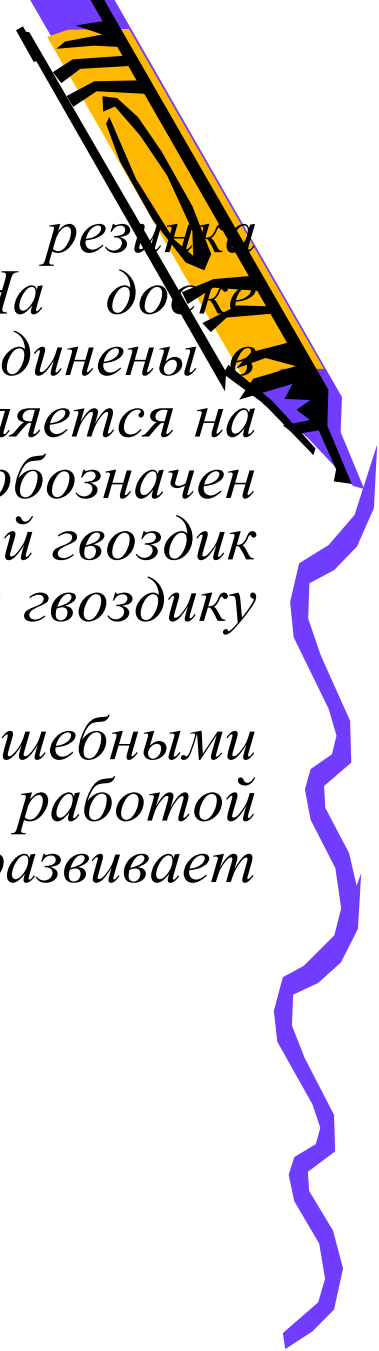
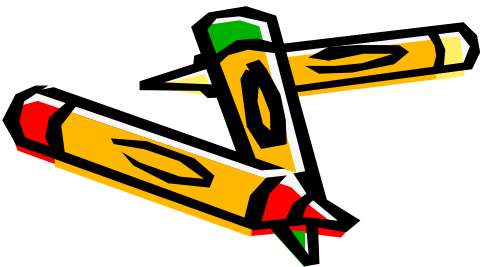
# Геокопт



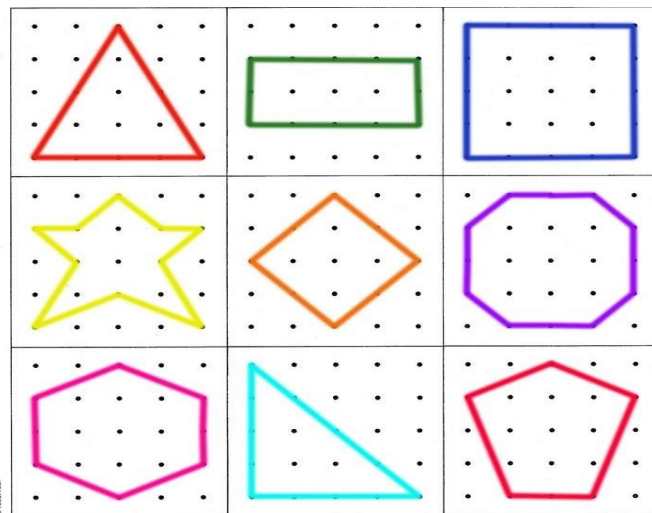


## «Геоконт»-

- «Геоконт»- резиновый конструктор. За счет растяжения резинка позволяет создавать множество геометрических форм. На доске находится 33 гвоздика, один черный в центре, остальные объединены в лучи. Белый луч, который находится сверху, попав в центр, разделяется на 7 лучей, которые соответствуют цветам радуги. Каждый луч обозначен буквой по названию цвета: с - синий и т.п. Дополнительно каждый гвоздик в луче имеет свой номер 1,2, 3 или 4. Получается, что каждому гвоздику можно дать имя: о1.
- Отрезок, угол, луч – все это легко запомнить, играя с «волшебными гвоздиками и Паутинкой паука Юкка». Игра знакомит с работой координатной сетки, учит конструировать на плоскости, развивает логику, воображение, развивает наблюдательность.



- Убедиться во всем этом нам поможет практические задания, которые мы с вами выполним с помощью планшета «Геоконт».
- 1. Задание: «Дорожки» и «Квадрат, треугольник, домик» для детей 2-3 лет и при первом знакомстве с «Геоконтом» старших дошкольников

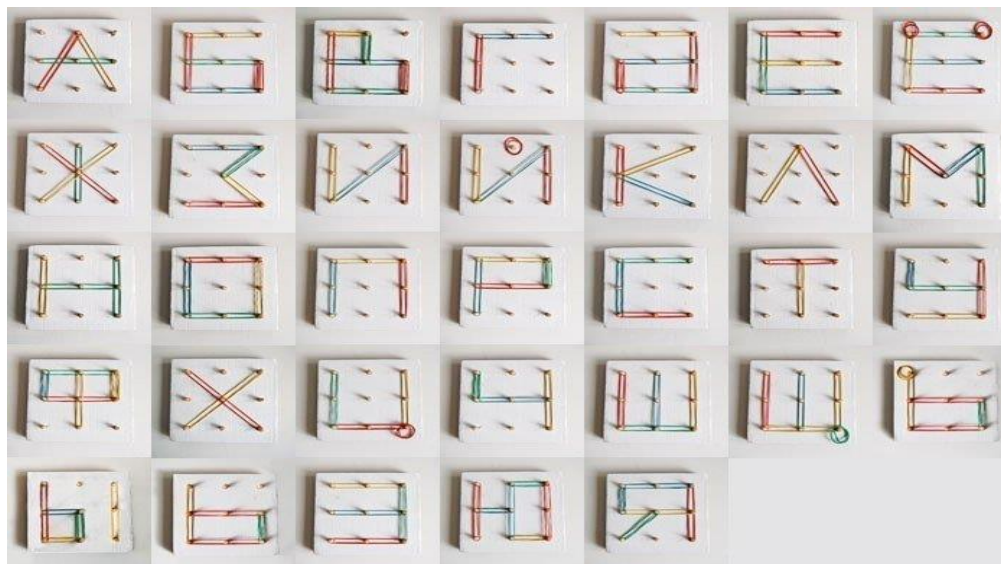


- Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома. Важно предлагать детям самим придумать узор. Обязательным условием при игре является назвать форму и величину создаваемых предметов.
- 2. Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше (4-7 лет) – «Золотая рыбка»
- 3. Играть с «Геоконтом» детям будет интереснее, если мы попробуем включить их в какую-нибудь сказочную историю.
- 4. Очень интересные задания и игры можно придумать для детей логопедической группы для более легкого запоминания ими букв алфавита. (педагоги выкладывают буквы, слоги)
- Таким образом, используя логическую игру «Геоконт», подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальной сферы детей.

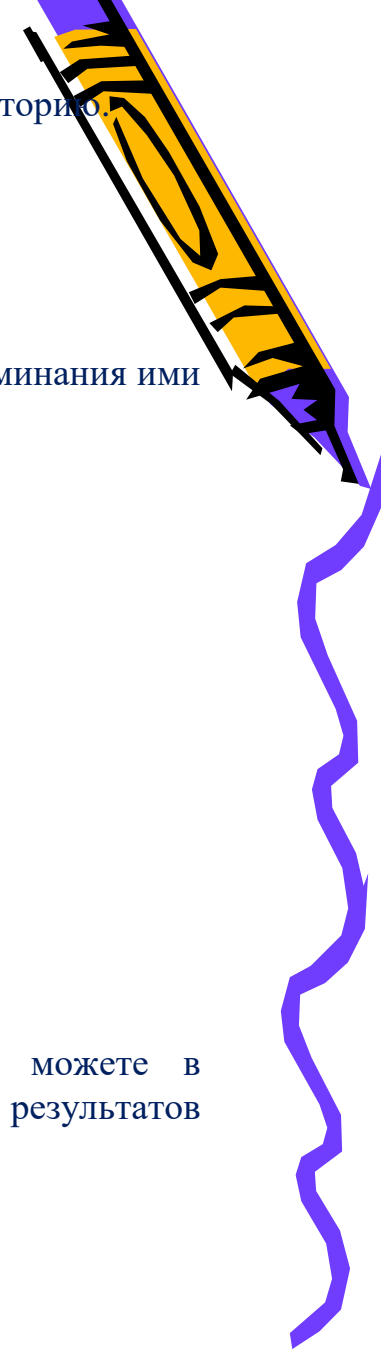


3. Играть с «Геоконтом» детям будет интереснее, если мы попробуем включить их в какую-нибудь сказочную историю.

4. Очень интересные задания и игры можно придумать для детей логопедической группы для более легкого запоминания ими букв алфавита. (педагоги выкладывают буквы, слоги)

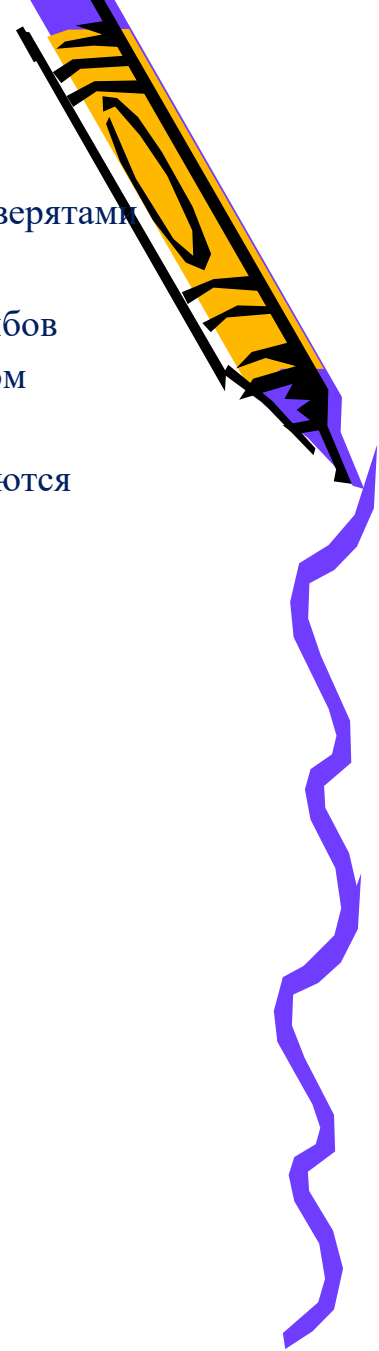


Таким образом, используя логическую игру «Геоконт», подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальной сферы детей.



## Математические корзинки

Данное пособие приглашает вас и малышей в сказочную страну математики. Ребята с веселыми героями «зверятами – цифрятами» закрепят счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Малыши в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзинки грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.





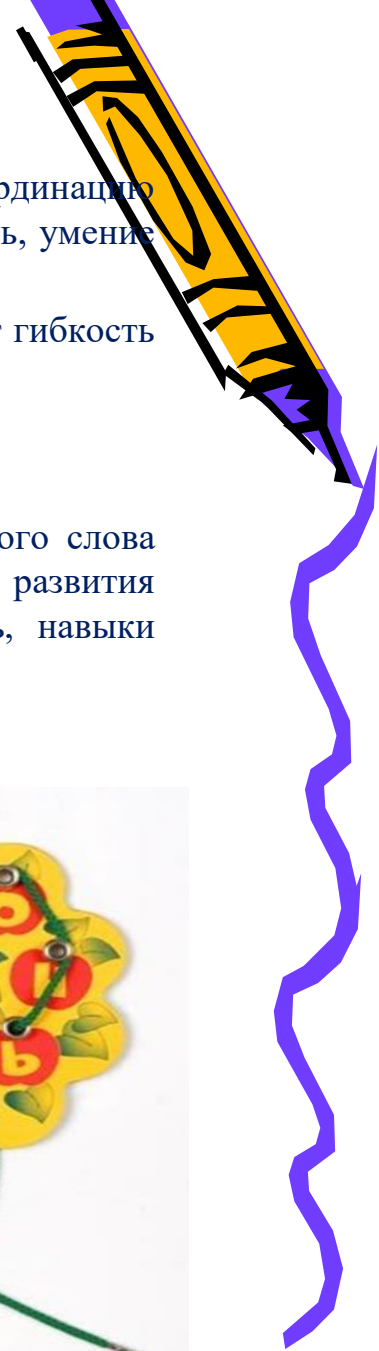
# Игры для чтения

Самые маленькие активно совершенствуют мелкую моторику и навык шнуровки, тренируют координацию движений и ловкость пальцев. Пропуская шнурок между определенными буквами, они развивают внимание и речь, умение ориентироваться на плоскости.

Дети постарше выполняют более сложные задания, отработывая навыки чтения и словотворчество. Они развивают гибкость мышления, умение нестандартно мыслить и находить необычные решения поставленных задач.

Продевайте шнур-грамотей через яблочки и озвучивайте новые забавные слова!

Красивая ромашка или яблоня поможет малышам составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов. Для детей 2–3 лет игры используются в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук. Игра-шнуровка «Ромашка» и «Яблоня» развивает у детей сообразительность, навыки чтения, обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить



# ЧУДО ЦВЕТИК

В играх с «Чудо-Цветиком» развиваются:

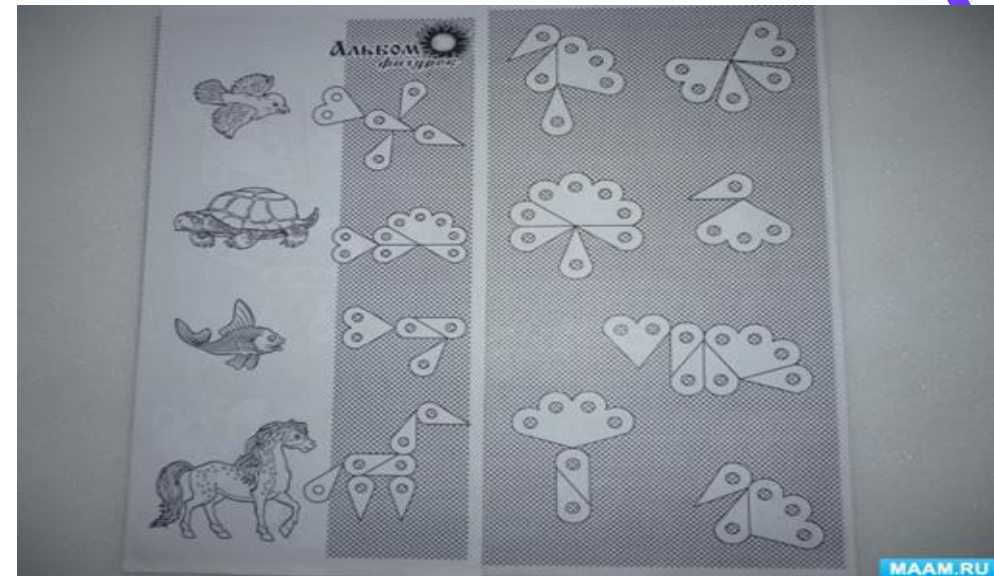
**Психические процессы:** внимание, мышление, память, речь, воображение.

**Математические представления:** освоение состава десяти, соотношения целого и части.

**Творческие способности:** умение осуществлять свои собственные замыслы, нестандартно и гибко мыслить.

**Мелкая моторика рук.**

Малыши смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. А детям постарше, кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части.



## «Встреча в Фиолетовом Лесу».

Однажды Малыш Гео, весело напевая, шел по Фиолетовому Лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле слышным. «Кто это может быть?» - подумал Гео. Он подошел поближе. На Поляне Чудесных Цветов сидела маленькая девочка и горько плакала. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. «Ты кто?» - спросил Малыш девочку. «Меня зовут Долька» - ответила она. «А почему ты плачешь?» «Не могу разгадать тайну Чудо-Цветиков» - сказала Долька. Гео быстро собрал рассыпанные лепестки и сложил сначала разноцветный, а потом одноцветный Чудо-Цветик.

Дети выполняют такое же задание: собери «Чудо-Цветик».

Далее Девочка Долька рассказала Гео свою печальную историю. Налетел на Фиолетовый Лес Синий Ураган, подхватил её сестричек и унес куда-то далеко-далеко. И вернутся они назад, если она разгадает тайну «Чудо-Цветиков». Гео предлагает ей помощь. Дети вместе выполняют ряд заданий.

Воспитатель говорит детям, если они будут такими же сообразительными как Малыш Гео, то тоже смогут превратить свои столы в чудесные поляны с Чудо-цветами. Дети выкладывают «Чудо-цветики» на столах.

-Получилась целая поляна цветов! Давайте рассмотрим ваши «Чудо-цветики». Дети рассматривают каждую часть разноцветного «Чудо-цветика», считая глазки.

-Давайте придумаем им названия.

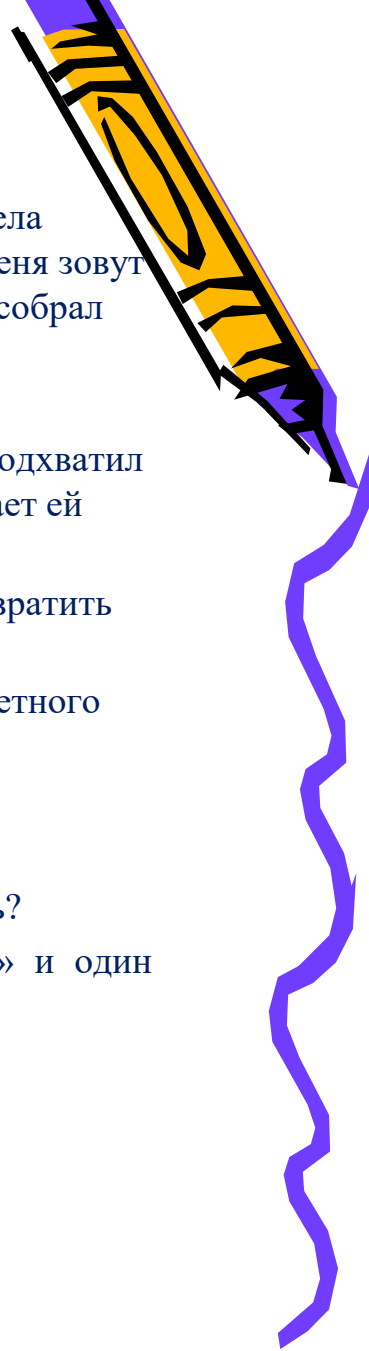
-Двухглазка. А почему? Трехглазка. Четырехглазка.

Найдите у себя «двухглазку», закройте её лепестками одноцветного «Чудо-цветика». Сколько лепестков вам понадобилось?

-Найдите «трехглазку». Сколько лепестков вам понадобилось? Как еще можно закрыть «трехглазку»? («двухглазка» и один лепесток).

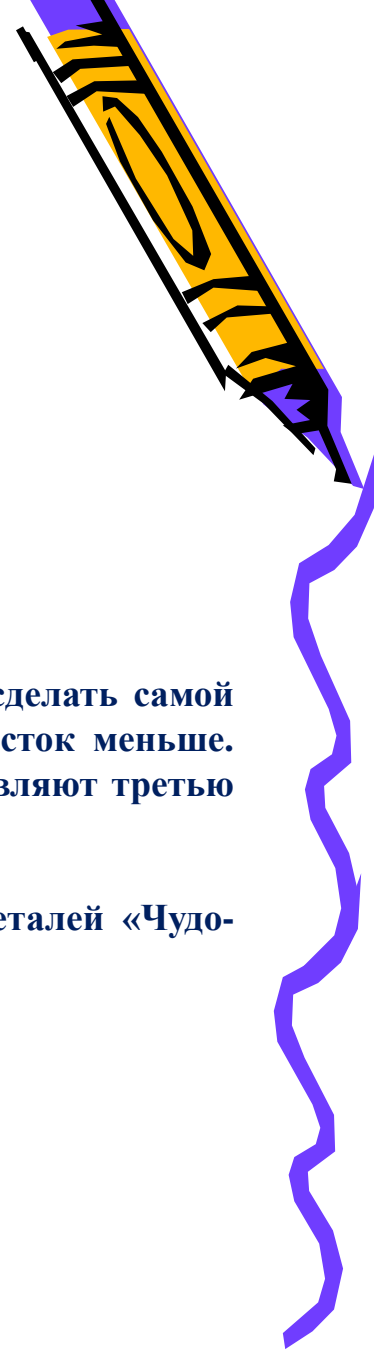
-Найти Четырехглазку, положить её на стол и закрыть лепестками «Чудо-Цветика».

Сколько лепестков вам понадобилось? Как еще можно сложить «четырехглазку»?





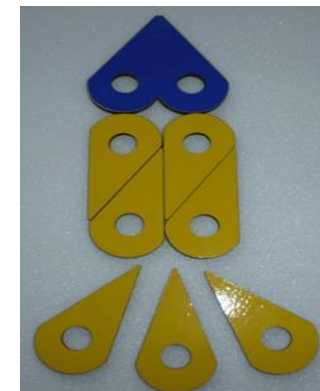
Строим башню из всех лепестков, накладывая их друг на друга.



Из деталей головоломки ребятам можно предложить сложить елочку к новогоднему празднику. Нижнюю ветку сделать самой широкой-из четырех лепестков. Вторую ветку, над нижней - поуже, на её конструирование взять на один лепесток меньше. Сколько? Третью ветку сделать еще уже, на два лепестка меньше нижней. Дети называют количество-два, составляют третью ветку над второй из двух лепестков.

-Сколько лепестков осталось для верхушки? Ёлочка готова!

Предложить детям сложить зонтики, чтобы спрятаться от дождя. Сколько зонтиков можно сложить из всех деталей «Чудоцветика»?





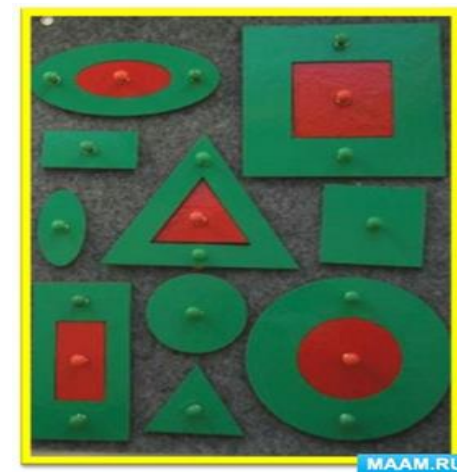
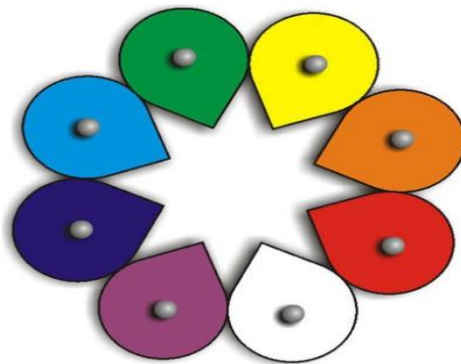
# Пирамидка «Черепашки»

## Чем полезны пирамидки?

Логическая игра развивает сообразительность, пространственное мышление и зрительное восприятие. Ребенок запоминает основные цвета, знакомится с понятиями «больше» и «меньше», тренирует внимание, точность движений и мелкую моторику. Придумайте свои варианты забавных фигур из черепашек!

Игра «Черепашки» состоит из пластинок - черепашек различного цвета и размера, соединяющихся между собой. Цвет черепашек соответствует цветам радуги, ребёнок в процессе игры легко их запоминает, выкладывает в правильном порядке. Черепашки превращаются в различных зверей, иногда фантастических, в сказочные и совсем обычные предметы. Больше-меньше, выше-ниже, шире-уже, столько же - все эти понятия усваиваются детьми без особых усилий. Эта игра очень хорошо развивает мелкую моторику, за счёт своего игрового поля, приходится прикладывать некоторые усилия, что бы все черепашки вернулись на своё место.

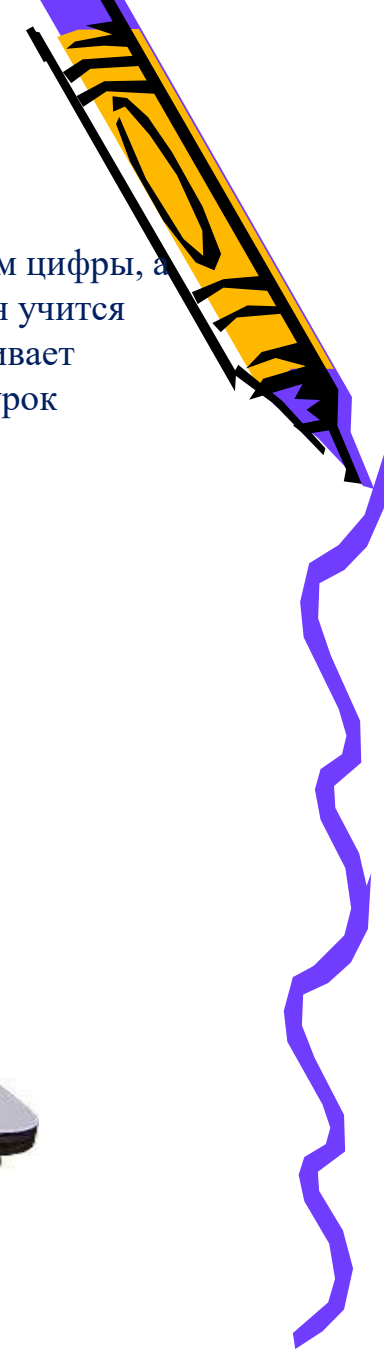
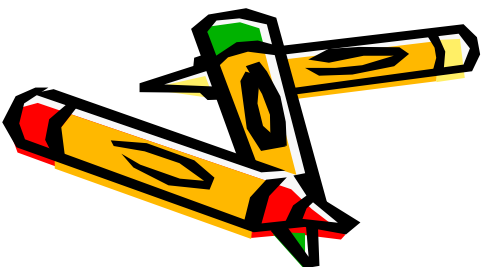
Варианты игр с пособием: "Цвет черепашек", "Размер черепашек", "Цвет и размер черепашек", "Радужные черепашки", "Черепашки подружились", "Сколько черепашек?". В процессе работы с пособием можно придумывать свои собственные варианты игры.



# «Кораблик Плюх-Плюх»

Что развивает «Кораблик Плюх-Плюх» Воскобовича

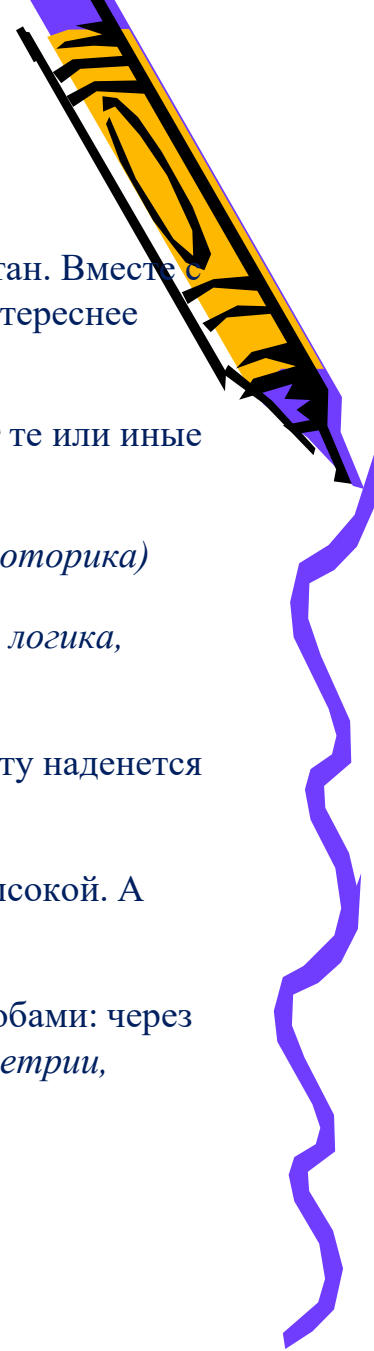
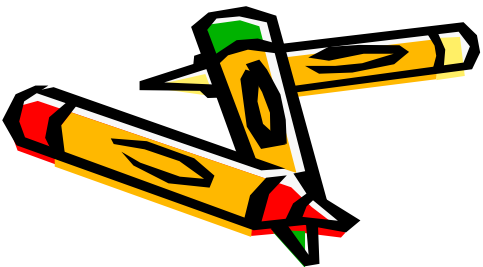
Основная цель этой игры – научить ребенка считать в пределах 5. Причем не просто «вызубрить» с ним цифры, а наглядно объяснить ему понятие количества. У малыша формируются и первые математические представления: он учится различать понятия «больше/меньше/поровну», «много/мало». Параллельно ребенок изучает цвета и размеры, развивает логическое и даже творческое мышление (например, во время складывания узоров). Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику пальцев, а значит, влияет и на интеллектуально-речевое развитие ребенка.



# Обучающая сказка «Кораблик Плюх-Плюх»: игры для детей с 4 лет

Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Лягушки-матросы и Гусь-капитан. Вместе с вашим ребенком эти веселые персонажи отправились в путешествие по морю знаний. В их компании малышу будет еще интереснее выполнять различные игровые задания.

- Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть взрослый просто рассказывает сказку, а малыш попутно выполняет те или иные действия:
- Сначала выполняем команду капитана «Снять все флажки!» и опять надеваем их на мачты в том же порядке. *(мелкая моторика)*
- Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. *(навыки счета, логика, изучение цветов)*
- Капитан снова командует: «Флажки одного цвета на мачту!» Учимся различать высокие и низкие мачты. На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? *(логика, счет, понятие размера)*
- И вот плывет «Кораблик Плюх-Плюх» с красивыми разноцветными мачтами. Называем цвета самой низкой и самой высокой. А можно попробовать перечислить и все остальные цвета. *(повторение цветов и размеров)*
- Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!» – командует Гусь. Надеваем все флажки на шнурок двумя способами: через металлическое отверстие или через сам флажок. Можно сделать нарядную гирлянду. *(мелкая моторика, понятие симметрии, творчество)*

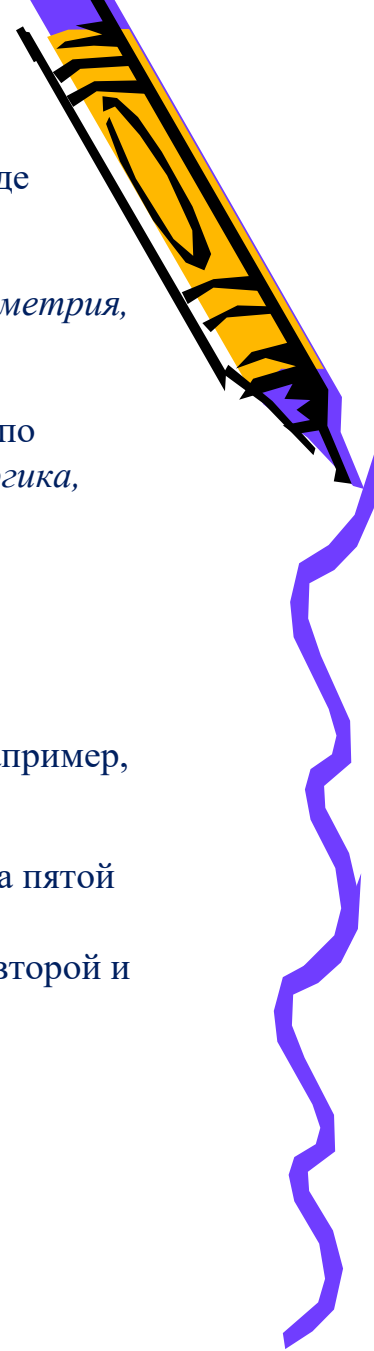


- Проверяем, все ли флажки на месте после бури: выкладываем их в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше/больше. *(повторение счета и цветов, логика)*
- Лягушки-матросы отдыхают и вместе с ребенком складывают из флажков красивые узоры. *(комбинаторика, симметрия, творчество)*
- «Полный вперед! Поднять паруса!» – кричит капитан. Надеваем на мачты сначала по одному флажку, затем еще по одному и так далее. На сколько мачт поместилось по одному флажку? На сколько – по два, три, четыре, пять? *(логика, повторение счета и размеров)*

## *Игры с «Корабликом Плюх-Плюх» для детей старше 4 лет*

Ребятам старше 4 лет это пособие также интересно и полезно. Предложите им более сложные задания. Например, такие:

- Освоение пространственных отношений: поверни тот или иной флажок вправо/влево, какого цвета третий флажок на пятой мачте, отыщи средний флажок на самой высокой мачте и т.п.
- Решение логических задач: покажи мачту, которая ниже самой высокой, но выше средней; покажи все мачты выше второй и т.п.
- Обучение счету свыше 5: сколько всего флажков на кораблике? Надень на две мачты флажков поровну и т.п.





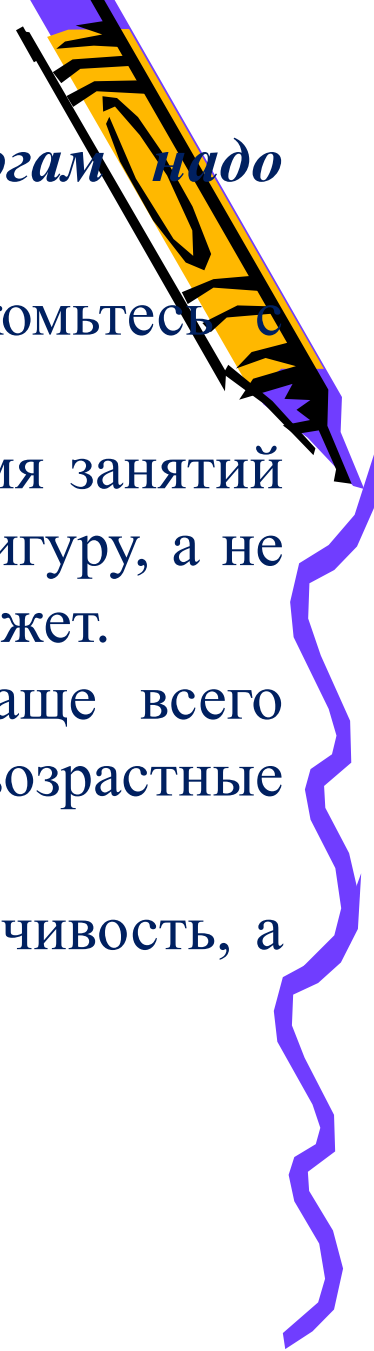
*Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:*

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

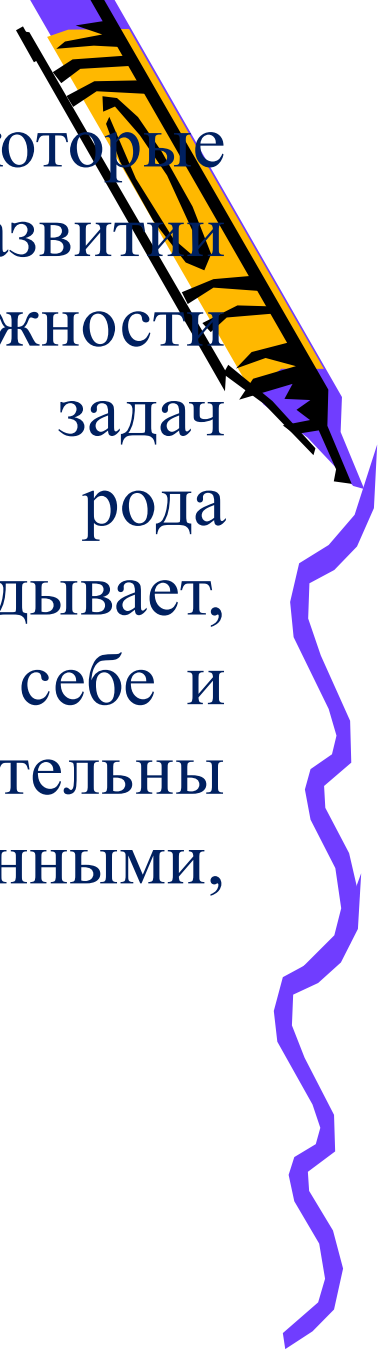
**Речь.** В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

**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.



Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неocenимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.





Благодарю за внимание

