**Консультация для воспитателей**

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

Как известно, ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игра. Посредством игры происходит развитие разнообразных сфер психической деятельности. Игра является формой социализации ребенка, способствующей ориентировке ребенка в социальных и межличностных отношениях.

Развивающие игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича – это игровая технология («Сказочные лабиринты игры»), способствующая раскрытию каждой из пяти представленных в ФГОС областей развития ребёнка.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х годов. Наиболее известные из них – это «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат». (см. Приложение)

Игры В.В. Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. В их основу заложены ***три основных принципа***:

* *Интерес.* «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.
* *Познание.* 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 позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.
* *Творчество.*Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей.

***Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича:***

* Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» – это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» – прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость.
* Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток, и даже для учеников средней школы. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.
* Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику ручек.
* В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. Дети имеют возможность воплощать свои творческие задумки в реальность.
* Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.
* Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, который сам занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия. Игры Воскобовича можно применять как в домашней обстановке, так и в детских садах, развивающих центрах.
* Игры не просто учат «читать-считать», они развивают такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, дивергентность суждений, а также учат человеческим взаимоотношениям.
* Методическое сопровождение. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Все игры Воскобовича имеют различную направленность. Одни развивают у ребенка воображение и логическое мышление, другие – обучают чтению, третьи – формируют математические навыки, четвертые направлены на конструирование и моделирование.

Во время занятий с ребенком по играм Воскобовича следует обратить внимание на:

* подготовку: перед тем как предлагать игру ребенку – 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» от игры.
* усидчивость: для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Таким образом, развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.

**Приложение**

**«Геоконт»**

«[Геоконт](https://www.google.com/url?q=http://www.geokont.ru/katalog/katalog/tvorcheskoe-konstruirovanie/ghggg&sa=D&ust=1517803563113000&usg=AFQjCNGMxLeV4nW8UwJheHj7T1q47_VjPA)» («дощечка с гвоздиками» или «разноцветные паутинки») представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг – навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг – голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются «оранжевым криком Красного зверя», «зеленым свистом Желтой птицы» или «синим шепотом Голубой рыбы». В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество*.*

**«Квадрат Воскобовича»**

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4-х цветным (для детей 3-7 лет). У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами».

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» – зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют  «Квадрат-трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями квадрата (например, подними левый или правый уголок) – своеобразный пальчиковый театр.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и мелкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стериометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.