

## МАСТЕР- КЛАСС

### «Использование развивающих игр В. В. Воскобовича в ФЭМП»

Августовское педагогическое совещание работников образования Муйского района  
«Эффективность построения МО пространства – фактор повышения качества  
образования» (Август 2017 г)

Харитоненко Г.В.

**Целевой ориентир:** совместно с педагогами практически обыграть игры В. В. Воскобовича.

#### **Задачи:**

- познакомить воспитателей с развивающими играми В. В. Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.
- развивать творческий познавательный интерес к играм В. В. Воскобовича.
- воспитывать уважение к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

#### **Добрый день, уважаемые коллеги.**

Очень часто говорят, детство – это веселая пора. Но это ещё и очень важный период интенсивного развития детей.

**Развитие** интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Современный педагог обязан иметь арсенал игр и игровых технологий для создания условий личностного развития каждого ребенка. Наш опыт работы показывает, что игры Вячеслава Вадимовича **Воскобовича** помогают нам в этом. На базе РИВ можно строить воспитательно- образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста и до младшего школьного возраста (от 3 до 10 лет).

#### **Немного истории**

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки.

В. В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: *«Геокопт»*, *«Игровой квадрат»*, *«Цветовые часы»*.

Чуть позже был создан центр ООО *«Развивающие игры Воскобовича»* по разработке, производству, внедрению и распространению методик развивающих и коррекционных игр.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

**Первая группа** — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций.

**Вторая группа** — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

**Третья группа** — это игровые универсальные пособия. (Коврограф «Ларчик»)

#### **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

1. Многофункциональность 2. Широкий возрастной диапазон участников игр 3. Сказочная «огранка» 4. Творческий потенциал 5. Конструктивные элементы

#### **Все игры Воскобовича имеют различную направленность:**

- развивают у ребенка воображение и логическое мышление
- обучают чтению
- формируют математические навыки
- направлены на конструирование и моделирование
- развивают навыки исследовательской деятельности и творческого потенциала.

Сегодня, будут вам представлены игры по ФЭМП. 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 - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы.

Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

### **Развивающая игра «Кораблик «Брызг-брызг»**

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которыми можно легко манипулировать. 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 величине.

Кораблик «Брызг-брызг» является многофункциональной игрой, которая:

- знакомит малыша с различными цветами;
- формирует математические навыки;
- прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

**Игра-конструктор «Геоконт»** представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Согласно определенным заданиям, ребенок натягивает резинки на гвоздики так, что создает предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы - по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.

«Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы, ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развивает психологические процессы малыша.

Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур.

**Игра в «Геовизор»**, ребенок сможет освоить такие понятия, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; научится решать логико-математические задачи. Как и все пособия Воскобовича, «Геовизор» способствует развитию внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренирует мелкую моторику.

На подложку «геовизора» нанесена сетка, с помощью которой можно предлагать детям графические диктанты:

- на ориентировку в пространстве листа;
- изображение любых фигур и т.д.

Достоинство «Геовизора»:

Экономичность. Листы с заданиями используются многократно.

Вариативность. Один и тот же лист используется для решения различных заданий.  
Самоконтроль. Возможность проверить себя и исправить ошибку.

**«Математические корзинки»** – это занимательная обучающая игра, которая поможет ребенку освоить счет, запомнить цифры, выучить состав числа до пяти, научиться складывать и вычитать, познакомиться с понятиями полное, неполное и пустое множество, больше, меньше, поровну.

Рекомендуемый возраст для этого уровня сложности: 3-5 лет. Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного, что помогает лучшему усвоению материала.

**«Счетовозик».**

Развивающие шнуровки. Интересные развивающие шнуровки, методика Вячеслава Воскобовича. Они способствуют развитию мелкой моторики, развивают навыки чтения и логического мышления у ребёнка, ну и конечно же умение шнуровать и завязывать шнурочки.

**Квадрат Воскобовича - Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок** – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого.

Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, детки постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры.

Решать задачи ребенку помогают мама Трапеция, папа Прямоугольник и дедушка Четырехугольник. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).

**Вячеслав Вадимович Воскобович** - автор и создатель уникальной игровой технологии "Сказочные лабиринты игры". В данной игровой технологии присутствует много сказочных персонажей, которые "живут" каждый в своих сказочных областях. С этими персонажами дети радуются и грустят, путешествуют, преодолевают различные препятствия и выполняют задания.

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

**Развивающие игры Воскобовича** легко включаются в любую программу ДОО, как на занятиях по ФЭМП, так и в индивидуальной работе с детьми.

**Игры В. Воскобовича** - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника.

Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**