**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №4 «Соколенок» г. Дагестанские Огни**

**Мастер-класс**

**для педагогов**

**по внедрению в образовательный процесс**

**развивающих игр В.В. Воскобовича**

**Воспитатель: Рустамова А.С.**

**2018г.**

Цель мастер-класса:

- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми.

- знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду.

Вступительное слово.

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.

Авторская **методика Воскобовича** **отличается** высокой **эффективностью и доступностью**. Ее легко и быстро осваивают как [педагоги](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fmama.neolove.ru%2Fearly_childhood_education%2Fmethod_elkonina_davydova%2Fmetodika_elkonina_davydova.html), так и родители малышей. В процессе игры создается **особая доверительная** **атмосфера между ребенком и взрослым**, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

**История возникновения методики Воскобовича**

Автор [методики](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fmama.neolove.ru%2Fearly_childhood_education%2Fmethod_gmoshinskoy%2Fmetodika_gmoshinskoj.html) Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел прямого отношения к педагогике и психологии. Но помимо физики Вячеслав Вадимович всегда увлекался музыкой, был неравнодушен к поэзии, писал стихи, песни для детей и взрослых. **Толчком для создания** известной **развивающей методики** послужили **его собственные дети**. В начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, мышления. **Вячеслав Вадимович** самостоятельно **разработал серию развивающих игр** и успешно апробировал ее. 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, направленная на всесторонне развитие ребенка.

Следует отметить, что **основу развивающих игр Воскобовича** составляет **познавательный интерес**, **творческое начало** и **обучение**. Дети в процессе **игры** погружаются в **мир сказки и приключений**, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые **развивают у ребенка творческий потенциал**, **фантазию** и **логику**. С помощью одной игры ребенок может изучить цвета и формы, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

Сейчас и мы с вами немного поиграем в сказку. Однажды Малыш Гео, Паук Юк и Ворон Метр собрались на день рождения к девочке Дольке, но немного задумались. Как идти к девочке на день рождения без подарка? Тогда они стали думать что же любят девочки? Конечно кукол! Малыш Гео тогда взял чудо-крестики 2 и собрал из волшебных частей куклу. Паук Юк с помощью Геоконта сконструировал волшебный цветок. А Ворон Метр с помощью нетающих льдинок выложил птицу на память о себе. Девочка Долька очень обрадовалась таким подаркам.

**На данный момент** можно ознакомиться с **40 развивающими играми Воскобовича** и большим количеством пособий по раннему развитию малышей. **Методика Воскобовича** является **актуальной** темой **на** многих **семинарах** приуроченных творческому развитию детей. Также **открыт центр ООО «Развивающие игры** **Воскобовича»**, который производит развивающие игры для детей и распространяет основные принципы данной [методики](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fmama.neolove.ru%2Fearly_childhood_education%2Fmethod_trunova_kitaev%2Fmetodika_trunova_i_kitaeva.html).

**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**. Широкий возрастной диапазон игр достигается за счет того, что каждая игра является комплексной и содержит множество задач, которые доступны как двухлетним малышам, так и дошкольникам. **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.

Следует отметить, что игровые **развивающие пособия** **Воскобовича** отличаются универсальностью и многофункциональностью. **Всего** лишь **одна игра включает** в себя **множество обучающих задач**, развивает творческие способности и психологические процессы ребенка.

**Все развивающие игры Воскобовича** можно **условно разделить на четыре группы**, которые направлены на развитие у ребенка навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала. Также данные пособия отлично формируют логическое и эмоционально-образное мышление малыша.

**Популярные развивающие игры Воскобовича**

Все игры В. Воскобовича имеют различную направленность. **Одни** игры **развивают** у ребенка **воображение** и **логическое мышление**, **другие** игровые пособия обучают детей **чтению** и формируют **математические навыки**. Также разработаны развивающие игры, которые направленные на  **конструирование** и моделирование. Рассмотрим детально наиболее популярные игры Воскобовича.

**Игра-конструктор «Геоконт»**

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**.

Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. **В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей**.

«Геоконт» **вводит детей в мир геометрии**, развивает у них мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы. С помощью данной игры **ребенок учится моделировать**, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить. «Геоконт» также развивает психологические процессы малыша. **Также** это **прекрасный вариант времяпровождения ребенка с родителями**.

**«Квадрат Воскобовича»**

Данную игру еще называют «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. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. **«Квадрат Воскобовича»** можно **легко трансформировать**, **создавая разнообразные** объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные **фигуры** можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. **Вариантов сложения** насчитывается **около сотни** **и более**.

Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, дедушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои.

**«Квадрат Воскобовича»** является **эффективной игрой**, которая **формирует у ребенка абстрактное** **мышление**, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, **развивает** **креативный** **потенциал**, **усидчивость**, **память**, **внимание** и другие психологические процессы. Важно, что данное пособие компактное и практичное. «Квадрат Воскобовича» можно всегда носить с собой и при возникшей возможности поиграть с малышом.

**Головоломка «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. Затем задания усложняются. Малыш должен, **используя** **схемы**, **собрать** различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок».

«Чудо-крестики» **помогают ребенку освоить цвета и формы**, развивают **умения сравнивать и анализировать**, формируют **понятия целое и части**. Малыш в ходе игры **развивает** **воображение**, **фантазию**, **ловкость рук**, учится использовать схемы для решения поставленных задач.

**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 величине.



Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, 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**. Данная развивающая **игра формирует** у ребенка **логическое** **мышление**, **развивает память**, **внимание** и **усидчивость**.

**«Математические корзинки»**

Данное **пособие приглашает** вас и вашего малыша **в сказочную страну математики**. **Ребенок** с веселыми героями зверятами-цифрятами **закрепит** **счет**, уяснит **состав** **чисел**, научится **сравнивать цифры** и **выполнять математические действия.**

Малыш 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, 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.

**«Складушки»**

Красочное **игровое пособие** знакомит малышей с гласными и согласными буквами, **помогает освоить принцип сложения** **слогов**. Ребенок на страницах игры «Складушки» встретит множество сказочных персонажей, с которыми можно разучивать стихи и петь песенки. **К игре прилагается** также **диск с песенками**, который можно периодически прослушивать с малышом.

Следует отметить, что в процессе занятия с ребенком задействованы различные анализаторы: тактильный, зрительный и слуховой. **В результате** таких **занятий у детей улучшается память**, **развивается усидчивость** и **внимательность**. Также на страницах пособия «Складушки» находятся рекомендации для родителей от автора, выполнение которых повысят эффективность от занятий с малышом.

**Игра-шнуровка «Ромашка»**

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

**«Теремки Воскобовича»**

«Теремки Воскобовича» признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. **Малыши** **в игровой форме учатся соединять буквы в слоги**, **а слоги** **преобразовывать в слова**. Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположенные различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв.

В мир гласных букв малыша приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также малыш знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее ребенок учится составлять и читать первые слова.

К данному **пособию** прилагается детальная инструкция с подробным описанием игр, **обучающих ребенка основам** **чтения**.

«Теремки Воскобовича» **обогащают словарный запас ребенка**, развивают его психические процессы и творческие способности.

**«Конструктор букв»**

Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. В состав игры входит специальная фанерная основа с резинками, которые фиксируют части букв. Также детям предлагаются 15 деталей различной формы.

**Ребенок в ходе игры складывает графические образы** **различных букв**, превращая их из одной в другую. Помогают ему в этом сказочные обитатели Фиолетового Леса, которые желают узнать о секрете фокусника Филимона Коттерфильда.

«Конструктор букв» **помогает малышу быстрее понять** **взаимосвязь между звуком и буквой**, также формирует у него правильный графический образ буквы. Игра-головоломка **развивает фантазию** и**мелкую моторику пальцев** **рук**малыша.

**«Читайка на шариках»**

Данная **развивающая игра Воскобовича** является эффективной методикой **для обучения** и закрепления **навыков чтения**. Это своеобразная книжка-раскладушка позволяет формировать слова различного уровня сложности. Если загибать уголки по белым линиям, то можно прочитать слова, состоящие из двух-трех букв – это желтые шарики. На красных шариках образуются слова из трех или четырех букв и т.д.

Также «Читайка на шариках» позволяет составлять из полученных слов совершенно новые слова. Таким образом, можно составить около 130 новых слов.

**Игровое пособие прививает интерес к чтению**, расширяет словарный запас, учит конструированию, помогает выучить звуки и буквы. Также ребенок развивает фантазию и умения нестандартно мыслить.

**Как правильно играть с малышом в игры Воскобовича**

Если вы приобрели игру Воскобовича и желаете поиграть с малышом, то следует детально ознакомиться с инструкцией и методическими рекомендациями к ней.

**В ходе игры** необходимо **развивать речь ребенка**, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого **попросите малыша комментировать** свои действия **или пересказать сюжет**, чаще расспрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

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**

**Многие детские учреждения** успешно **апробировали методику Воскобовича** и были приятно удивлены полученным результатам. **Малыши**, с которыми систематически играли в развивающие игры Воскобовича, **умели быстро анализировать** и сравнивать полученную **информацию**. Дети также отлично ориентировались на плоскости, **легко считали**, **имели навыки чтения**, **умели различать** геометрические **фигуры и цвета**. Кроме этого, ребята, обучавшиеся по методике Воскобовича, **умели** долго **концентрировать** свое **внимание** на выполнение поставленных задач, всегда **доводили дело до логического** **конца** и обладали **высоким уровнем** развития **памяти**, **мышления**, **внимания**. Все задания ребята выполняли с интересом и большим желанием.

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