Утверждаю:

И.О .Заведующего МКДОУ «Детский сад №3»

\_\_\_\_\_\_\_\_ А.К.Бекбоева

**Консультация для педагогов ДОУ**

**«Использование игровой технологии В.В. Воскобовича**

**«Сказочные лабиринты игры» в педагогическом процессе в ДОУ в соответствие с ФГОС ДО»**

**К тематической неделе**

**Ст.воспитатель: Мидова А.Л.**

**Февраль-2021г**

**Консультация для педагогов ДОУ**

**«Использование игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в педагогическом процессе в ДОУ в соответствие с ФГОС ДО»**

**Цели:**

* расширить представление педагогов об игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича
* познакомить с конструктивными элементами игр В.В.Воскобовича
* внедрение игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» в педагогическом процессе в ДОУ.

**Актуальность** состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Развивающие игры В.В. Воскобовича не зря называются лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры.

Это особенная, самобытная, творческая и очень добрая технология. В её основу заложены три основных принципы – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Вадимовича 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. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами. Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

**Отличительные особенности игр В.В. Воскобовича:**

* ***Возрастной диапазон.***

Одна и также игра привлекает детей и трёх, и семи лет, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

* ***Многофункциональность.***

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребёнок осваивает цифры и буквы, узнаёт и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

* ***Творческий потенциал.***

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны

* ***Сказочная «огранка».***

В данной технологии автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказки же – это мотивация, способ заинтересовать ребёнка. Технология действует практически безотказно – взрослый читает ребёнку сказку и задаёт ему по ходу чтения вопросы, малыш отвечает на эти вопросы, а также выполняет некоторые задания и решает задачи.

Важно, что дети, выполняя различные задания в играх Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

Дети с помощью игр учатся быстро анализировать и сравнивать полученную информацию, отлично ориентироваться на плоскости, легко считать, иметь навыки чтения, различать геометрические фигуры и цвета. Кроме этого, ребята с помощью игрВоскобовича учатся долго концентрировать свое внимание на выполнение поставленных задач, всегда доводить дело до логического конца..

**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». Ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить:

* цвета и формы,
* развивают умения сравнивать и анализировать
* формируют понятия целое и части
* учится использовать схемы для решения поставленных задач.

**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 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.

**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:

* понять взаимосвязь между звуком и буквой
* формирует у него правильный графический образ буквы
* развивает фантазию и мелкую моторику

**Цветной квадрат**

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, с другой –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 еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

**Шнур-затейник**.

Игра представляет собой деревянную дощечку с 9 рядами отверстий по 3 отверстия в каждом и 3 разноцветных шнурка. В каждое отверстие вставлена железная кнопка, благодаря этому шнур можно не только продевать в отверстия, но и огибать кнопку шнуром, и закручивать шнур вокруг кнопки. С помощью шнурков составлять узоры, дорожки из стежков, можно писать буквы и цифры. Взрослые могут провести с ребенком «графический диктант». Работа со шнурками отлично тренирует мелкую моторику рук ребенка. А «графические диктанты» учат ориентироваться в пространстве, быть внимательным и сосредоточенным.

**Счётовозик**

Развивает:

Освоение порядкового и количественного счёта;

Соотнесение цифры и количества;

Сравнение чисел первого и второго десятка, состав чисел второго десятка;

Сложение чисел, решение простейших задач;

Внимание, память, элементы логического мышления.

**Игровизор**

"Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями.

**Волшебная восьмерка**

Игра представляет собой небольшую дощечку, имеющую отверстия, в которые продета круглая резинка. Под нее ребенок должен подкладывать разноцветные части цифр, но не в хаотичном порядке, а используя особую считалку, обозначающую названия цветов. Благодаря «Волшебной восьмерке» ребенок научится различать цвета и составлять цифры.

**«Кораблик Брызг – брызг»**

«Кораблик Брызг – брызг» представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов.

**Коврограф «Ларчик»**

Находит широкое применение в работе д/с. Коврограф представляет собой поле, расчерченное на квадраты 10х10 см. Это особенно удобно для нашего д/с, так как наши доски не расчерчены на клетки.

В комплект также входят:

- приспособления для фиксации на нем дидактического материала (пособия «Разноцветные липучки», «Кармашки»);

- приложения «Разноцветные веревочки», «Цветные карточки», «Буквы и цифры».

- методическое пособие «Ларчик».

**«Прозрачный квадрат Воскобовича»**

«Прозрачный квадрат» - это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка дошкольного возраста.

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Литература:

1. Воскобович В. В., Харько Г. Г., Балацкая Т. И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».- СПб. : Гириконт, 2000

2. Воскобович В. В., Харько Г. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Книга 1 МЕТОДИКА. - СПб. : 2003

3. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. - М. : ТЦ Сфера, 2015

4. Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры»/ Воскобович В. В., Корсак О. В., Емельянова С. В. - СПб. : 2014

5. Харько Т. Г., Воскобович В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» - СПб. : 2007