**Использование развивающих игр В. В. Воскобовича в работе с детьми раннего и младшего дошкольного возраста**

Одним из главных событий в сфере образования стало введение ФГОС ДО, которое связано с необходимостью стандартизировать содержание дошкольного образования. Такая стандартизация призвана обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе. Новый документ ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игру, где происходит сохранение самоценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника.

Содержание образовательной программы включает совокупность образовательных областей, которые обеспечат разностороннее развитие детей с учетом их возраста. Каждому виду детской деятельности соответствуют определенные формы работы с детьми. Изменяется способ организации детских видов деятельности: это больше не руководство взрослого, а совместная (партнерская) деятельность взрослого и ребенка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве.

Всем известно, что для детей, а особенно для детей дошкольников, самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры. Очень важно предоставить ребёнку как можно больше возможностей для самостоятельных наблюдений и исследований окружающего его мира, используя при этом самые разнообразные виды развивающих игр для детей.

Ценность развивающих детских игр состоит в том, что они быстро и эффективно позволяют достичь желаемых результатов, не утомляя при этом ребёнка.

Игры очень важны для становления и развития личности ребёнка, поскольку являются не только инструментами его самовыражения, но, также, и способом познания окружающего мира и адаптации к нему. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

И вот среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, самобытная, творческая очень добрая группа игр - Развивающие игры Воскобовича.

Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер – физик. В педагогику его «привели» собственные дети. Он всерьез думал о всестороннем развитии своих сыновей. В то время не было широкого выбора среди игр, а те педагоги-новаторы, кто предлагал методику раннего обучения, советовали изготавливать все игры из подручных материалов. Вдохновившись работами Зайцева и Никитина, Вокобович решил создать что-то совершенно новое, что было бы интересно не только его детям, но и их сверстникам.

Создавая свою первую игру, он придумал интересную сказку, в ходе которой герои должны вместе с ребятами разгадать загадку новой игры и сделать интересное открытие. Позднее в своей технологии Воскобович скажет, что ни одна игра не может быть одноразовой, что она нуждается в хорошем сюжетном сопровождении. Создание сказочного, методического пространства к каждому развивающему и обучающему пособию и технологии Воскобовича носит ключевой характер. Главной особенностью его технологии является то, что ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. А взрослый в этих сказочных сюжетах становится полноправным партнером ребенка, без оглядки на возраст и опыт.

Пособие «Методика познавательно-творческого развития дошкольников "Сказки фиолетового леса" - это оригинальная авторская проблемно-игровая методика познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста (от 2 до 7 лет). Автор методики – Татьяна Григорьевна Харько, квалифицированный специалист в области развивающих игр, генеральный директор «Центра развивающих игр и методик».

Методика в полной мере соответствует требованиям ФГОС, т. к. в ней сделан акцент на развитие универсальных – познавательных, речевых, творческих способностей детей, интеграции образовательного содержания и игровых формах взаимодействия взрослого с детьми.

Методика представлена в серии книг «Сказки Фиолетового леса». В них описаны игровые ситуации, объединенные единым занимательным сюжетом. Игровые ситуации постепенно усложняются и видоизменяются — от фокусов и превращений к воображаемым прогулкам и путешествиям со сказочными персонажами по Фиолетовому лесу. Ситуации носят проблемно-игровой характер, поддерживая у детей состояние активного интереса, готовность думать и творить.

Основные принципы, заложенные в основу игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. 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" и др. Появились и первые методические сказки.

**Отличительной особенностью развивающих игр Воскобовича являются:**

1.*Многофункциональность.*

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. *Вариативность.*

В рамках одной игры можно усложнять задачу для каждогоребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

3. *Творческий потенциал каждой игры.*

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»

4.*Широта использования.*

Уникальность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что их можно использовать как в дошкольных образовательных учреждениях, так и в, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, институте родителей.

5.*Широта возрастного диапазона участников игры.*

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда ученики средней школы.

6.*Универсальность использования*

Универсальность по отношению к образовательным программам позволяет использовать развивающие игры В. В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования: «Детство», «Радуга», «Развитие» и т. д.

**Цели и задачи технологии раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО, а именно**

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое, развивает творческое воображение, развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности, знакомит детей с различными геометрическими формами.

2. Учит играть, общаясь друг с другом (социально-коммуникативное развитие).

3. Развивает умение составлять диковинные картины и узоры из геометрических фигур (художественно-эстетическое развитие).

4. Путешествуя по лабиринтам этой игры вместе со сказочными персонажами, ребёнок словесно описывает путешествие героев (речевое развитие).

5. Развивает мелкую моторику руки и зрительную память (физическое развитие).

Из множества предлагаемых В. В. Воскобовичем игр я в работе с детьми раннего возраста использую следующие игры.

**Лепестки (эталоны цвета) Воскобовича**

Нередко малыши испытывают трудности в изучении понятия. С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие "Лепестки", вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.

Эта игра или пособие для лучшего усвоения детьми от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.

Игра "Лепестки" представляет собой набор из 8 разноцветных "лепестков": 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно "репейник", крепятся на игровое поле из ковролина. Игровой коврик можно положить на пол, если ваш малыш любит играть на полу, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика.

Игра "Лепестки" Воскобовича развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для развития навыков счета (отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т. п.).

**Пособие Фонарики Ларчик. Эталоны формы**

Играя с пособием, ребенок не только познакомится и усвоит понятия формы и размера, но и научится конструировать на плоскости различные фигуры: дома, цветы, машинки, человечков и многое другое.

Пособие представляет собой комплект из «фонариков» разного размера круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной и овальной формы. С помощью ленты эталоны формы крепятся к игровому полю из ковролина.

Играть можно как на горизонтальной, так и на вертикальной поверхности.

Ребенок сможет конструировать фигуры на плоскости, используя альбом с предложенными схемами и вариантами или придумывать их самостоятельно. Для удобства, все фигуру разделены в альбоме на тематические разделы: человечки, животные, птицы и бабочки, рыбы, растения, строения, техника, разное.

Игровое пособие «Фонарики. Эталоны формы» направлено на развитие творческих и сенсорных способностей ребенка, его воображения, речи, тренировку моторики, тактильных и осязательных анализаторов. Благодаря вариативности и свободе творчества при игре с эталонами формы будет развиваться внимание, память и мышление.

«Фонарики» Воскобовича пригодятся ребенку и при освоении математических навыков, ведь с их помощью можно освоить количественный счет, пространственный отношения, понятия «больше-меньше).

**Черепашки" Воскобовича** – уникальное авторское пособие, в основу которого заложены три основных принципа, которые помогут ребенку получить и закрепить новые знания, навыки и умения – интерес, познание и творчество.

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.

Дидактический материал для детей от 2 до 4 лет.

**Квадрат Воскобовича.**

У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами". Все это, по сути, верно.

"Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется.

Квадрат может быть двухцветным и четырехцветным. В раннем и младшем возрасте я использую двухцветный.

Об этом квадрате обоснованно сказано "Великий квадрат не имеет предела". В руках ребенка замечательный материал, который может складываться в различные плоскостные геометрические формы, игрушки по принципу "оригами", трансформироваться в объемные формы. Этот квадрат позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение, тонкую моторику, но и явиться материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, явиться счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В сказке "Тайна Ворона Метра" "Квадрат" оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка. Малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети - осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

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.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.