**Семинар «Возможности использования развивающих игр В.В.Воскобовича в непосредственно образовательной деятельности».**

**Цель:** показать педагогам возможность использования развивающих игр В.В.Воскобовича в непосредственно образовательной деятельности.

**Задачи:**

* показать педагогам интересный и результативный путь в обучении и развитии детей;
* познакомить с возможностью игр (многофункциональность, вариативность)

***Познавательное развитие***

* Сенсорное развитие (форма, цвет, величина).
* Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности.
* Ориентировка в пространстве.

Игры отличаются широкой направленностью. Все игры могут быть использованы во всех разделах образовательной деятельности познания. Игры отличаются несложными правилами. Индивидуальные игры легко трансформируются в коллективные, парные и наоборот.

Выполняя игровые действия дети осваивают различные способы конструирования, ориентируются на плоскости листа бумаги в клетку, на координатной плоскости, устанавливают пространственные отношения, закрепляют сенсорные эталоны, учатся согласовывать свои действия с действиями партнера по игре. Кроме того конструктивные особенности игр дают детям право на безнаказанную ошибку: ошибки легко исправляются, не вызывая у малыша негативных реакций.

Остановимся подробнее на играх, которые могут быть использованы как на занятиях, так и в свободной деятельности и в индивидуальной работе с ребенком.

**Сенсорное развитие:**

развитие таких игр как «Фонарики», «Черепашки», «Логоформочки», «Игровой квадрат», «Чудо-крестики» дает детям совершенствование координации руки и глаза, развитие мелкой моторики в разнообразных видах деятельности. Малыш овладевая сенсорными эталонами формы и цвета видит возможности преобразования фигур в другие предметы и образы часто встречающиеся в быту, легко усваивается независимость формы от размера, а также трансформация одной фигуры в другую. Вовлеченный в сказочную атмосферу ребенок легко усваивает название геометрических фигур. «В самом обыкновенном городе, в самой обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама – трапеция, папа – прямоугольник и их сынишка – квадрат ( Игра квадрат Воскобовича)

В ходе развития сказочного сюжета ребенок знакомится с другими геометрическими фигурами, учится видеть реальные предметы, схожие по форме с эталонными образцами, закрепляет знание цветов. Малыш легко запоминает название цветов, знакомясь с веселыми гномами (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи).

**Формирование элементарных математических представлений.**

Порой ребенку тяжело дается знакомство с рядом натуральных чисел и заучивание стихов не всегда дает желаемый эффект. Попадая в Цифроцирк дети с удовольствием знакомятся со зверятами-цифрятами. Дети легко запоминают названия цифр и их последовательность. Следя за приключениями зверят-цифрят ребенок вынужден следовать определенным правилам и запоминает последовательность цифр в числовом ряду. Веселые гномы, уже знакомые детям, закрепляют знания о цифрах, учат конструировать цифры по определенным правилам, а затем и по представлению («Встали гномики в ряд по порядку, если уходит Кохле и Геле получается цифра три». Игра «Волшебная восьмерка).

Математические корзинки продолжают сказочный сюжет знакомят с образование чисел из двух меньших, состава числа из единиц, переходом через десяток и образованием чисел второго десятка. «Королева математики объявила что она подарит главный приз тому, кто первый принесет ей пять грибов. Задумались зверята-цифрята: Ежик бегает медленно…» Дальше дети предлагают свои варианты из двух меньших, становятся в пары.

**Ориентировка в пространстве.**

Путешествуя по Фиолетовому лесу, дети попадают на солнечную полянку, где вместе с пауком Юком и Лучом Владыкой знакомятся с понятиями прямая, луч, отрезок. Учатся ориентироваться на ограниченной плоскости, определяют координаты, пространственное расположение предметов. На поляне коврографа на помощь детям приходят ЛеВ, живущий в левом верхнем углу, ПаВлин, живущий в правом верхнем углу, ЛаНь, живущую в левом нижнем углу и ПоНи, живущей в правом нижнем углу не дают детям перепутать направление и помогают правильно определять расположение предметов на плоскости как горизонтальной так и вертикальной.

У каждой игры есть свой главный герой, ведущий сказочное действие, ему помогают все, вместе играют и учатся другие жители сказочного леса. К играм прилагается краткое описание с заданиями и сказками. Младшие дошкольники нуждаются в сказке, сказочном сюжете. Старшие дошкольники легко принимают учебную задачу.

Применение игр В.В.Воскобовича дает педагогу возможность сформировать у ребенка предпосылки учебных действий и интегративные качества личности дошкольника.