**«Використання розвиваючих ігор В.В.Воскобовича для формування логіко-математичної компетеності дошкільників»**

*(Вихователь КЗ «ДНЗ №26 ВМР» Л.Архипчук)*

***«Покажи-і я запам’ятаю.***

***Дай мені зробити самому –***

***і я навчуся»*** (китайська мудрість)

В`ячеслав Вадимович Воскобович – один з перших винахідників розвиваючих ігор для дітей. Використавши досвід роботи педагогів Нікітіна, Зайцевої, він створив власну методику, яка включила в себе захоплюючі розвиваючі ігри та ігрові комплекси. **Його ігри засновані на трьох основних принципах – інтерес, пізнання, творчість.** Це не просто ігри – це казки, інтриги, пригоди, смішні персонажі, які спонукають малюка думати і творити.

Діти, які розвиваються за методом Воскобовича, чудово підготовлені до школи. Вони здатні бачити і застосовувати свої знання: читати, рахувати, логічно мислити.

Поштовхом до винаходу ігор були власні діти. Ось як про це розповідає сам В'ячеслав Воскобович: *«Епоха перебудови. В мене вища освіта – інженер-фізик. Але з появою дітей, я перетворююсь на середньостатистичного батька. Турбуюсь про інтелектуальне і творче здоров'я своїх дітей. Поїздки до магазину іграшок заганяють в меланхолію. Є ігри, в які грали бабусі наших бабусь. Лекції, курси, перегляди відео. Але я хотів принести щось своє. І дійшов до того моменту, коли це в кінцевому підсумку стало питанням життя".*

 **Характеристика розвиваючих ігор Воскобовича**

***1. Багатофункціональність*.** У кожній грі можна вирішувати велику кількість освітніх і виховних завдань.

***2. Широкий віковий діапазон учасників ігор*.** Одна і та ж гра приваблює дітей і трьох, і семи років, а іноді навіть учнів середньої школи.

***3. Казкова «огранка»*.** Казковий сюжет для дітей – це і додаткова мотивація, і модель опосередкованого навчання. Діти із задоволенням грають з Крижинками і різнокольоровими павутинням Павука Юка, створюють щось незвичне.

***4. Творчий потенціал***. Ігри дають дитині можливість втілювати задумане в реальність.

***5. Конструктивні елементи*.** Кожна гра відрізняється своєрідними конструктивними елементами.

 ***Розвиваючі ігри Воскобовича можна поділити на три блоки:***

1 - універсальні (вирішують безліч завдань);

2 - предметний (вчать читати або рахувати);

3 - конструктивний (вчать конструювати).

***Розглянемо деякі ігри з цих трьох блоків, які я використовую у щоденній роботі з дітьми:***

***1. Коврограф «Скринька»*** *-* ігровий навчальний комплекс, надзвичайно поширений в дошкільних закладах, замінює собою фланелеграф. Коврограф дозволяє в ігровій формі вирішувати найрізноманітніші завдання з усіх розділів програми. Щодо логіко-математичного розвитку, на коврографі можна розташувати предмети, нанизати намистинки (знайшовши закономірність), викласти за розміром,домалювати другу частину, з`єднати цифри, знайти відповідні будиночки і , навіть, просто помалювати кольоровими стрічечками.

До коврографа зібрана скринька, в якій кольорові стрічечки, мотузочки, геометричні фігури, картинки, цифри, букви тощо.

1. ***Рахівничок –паровозик.*** Справжнязнахідка при підготовці дитини до школи. Цей яскравий паровозик везе казкових героїв. Під час цієї подорожі дитині відкриваються цікаві пригоди в країні Арифметики**.** З її допомогою дитина засвоює порядкову і кількісну лічбу, вчить парні і не парні числа, засвоює як складати і вирішувати приклади, рівності і нерівності.
2. ***Ромашка, Сніговик, Яблунька –*** це ігри для навчання дітей читати, в них використовують метод шнурування обвідним способом, розвиваючи дрібну моторику. Удосконалюють навички читання, cкладаня нових слів логічне мислення у дитини, а також уміння просто зав`язувати шнурки.

 ***4. Геоконт*** в народі називається просто-дощечка з цвяшками.На цвяшки натягується різнокольорова гумка таким чином, що утворюються контури геометричних фігур. Завдання відрізняються в залежності від віку дітей:

- маленькі просто вигадують свою геометричну форму,

- а старші дошкільнята - «натягують» фігуру за шаблоном або за вказівкою.Внаслідок ігор з «Геоконтом» діти розвивають моторику руки і пальців, сенсорні здібності (засвоєння кольору, форми, розміру), розумові процеси (проектування за вербальною моделлю, побудова симетричних і асиметричних фігур, пошук і створення візерунків), креативність**.**Найцікавіші завдання для старших дошкільнят - знайти (утворити, розгадати) фігуру ( предмет, малюнок), за вказаними кординатами. Це дає можливість підготувати дітей до орієнтування в системі коордінат.

***5. Нетанучі крижинки -*** 30 прозорих пластин 6: 6 см з геометричними фігурами.З цих пластинок можна складати різні фігури, картинки і навіть композиції. Діти знайомляться з поняттм величина, форма, співвідношення цілого і частини. Розвивають логічне мислення, сенсорну і творчу уяви**.**

***6.***  ***Квадрат Воскобовича*** - Хусточка, Вічне Орігамі, Кленовий листок - все це синоніми Квадрата Воскобовича. «Квадрат» – це 32 жорстких трикутника, приклеєних до гнучкої основи з обох сторін на деякій відстані один від одного. Завдяки такій конструкції квадрат легко трансформується**.** Інша назва - «Квадрат-трансформер» – не випадкова, адже будується як площинні, так і тривимірні фігури. «Квадрат» в казці оживає і перетворюється в образи: будинок, миша, їжак, черевичка, літак, пташка, кошеня.

 ***Плюси і мінуси методики В.Воскобовича***

 + діти швидко аналізують інформацію;

 + легко рахують, мають навички читання;

 + вміють розрізняти геометричні фігури і кольори;

 + швидко аналізують;

 + доводять справу до логічного кінця;

 + мають високий рівень розвитку пам`яті, мислення, уяви;

 **- можна назвати тільки один мінус цієї авторської технології – багато посібників не можливо зробити своїми руками. Їх необхідно купувати тільки в спеціалізованих магазинах. Вартість ігор, як правило, досить висока.**

 переходимо до майстер-класу Ігровий посібник "Чарівна квадрат Воскобовича".

 **Отож,** я хочу зупинитися на одній з перших ігор автора, більш детально розглянути саме квадрат Воскобовича.

 **Заняття з Квадратом Воскобовича розвивають здатність розрізняти геометричні форми, визначати їх властивості і розміри, просторове мислення, уяву, логіку, увагу, вміння порівнювати і аналізувати, гнучкість мислення, моторику рук і творчості, тактильні відчуття і, вміння проектувати.**

Дітям дуже подобається працювати з ним. І сьогодні я хочу познайомити вас з методикою роботи з квадратом та способом його власноручого виготовлення.

 **Двокольоровий квадрат Воскобовича** – це тканинна основа, на яку приклеюються трикутники. Вони зелені (або сині) з одного боку і червоні (жовті) з іншого. Між трикутниками є смужки тканини, по яких можна зігнути квадрат, утворивши різні форми.

**План виготовлення Квадрата.**

Підготовка необхідного матеріалу, який Ви бачите на екрані.

Загорнути краї накрохмаленої тканини, утворивши квадрат 15:15.

З картону вирізати квадрат 13:13 см, поділити його на 16 однакових трикутників, розрізати їх. Теж саме зробити з картону іншого кольору.

 З білого картону виготовити трафарет 15:15 см (товщина ліній 7-8 мм) і підкласти його під папір.

Закріпивши тканину і трафарет затискачами, можна приступити до наклеювання трикутників з одного , а потім і з другого боку.

 Можна починати чарівні перетворення.

  Як знайомити дітей з квадратом:

 Умовно можна виділити три етапи роботи с квадратом:

* на першому етапі знайомимо дітей з квадратом ( його кольором, будовою, можливими його перетвореннями з однієї геометричної фігури в іншу, зі зміною розміру фігури);
* на другому етапі ми вчимо дитину робити з квадрата прост фігури: будиночок, цукерку, човник і т.д.
* третій етап самий цікавий. Вихователь розповідає казку про чарівні перетворення квадрата , а дитина стає чарівником,який перетворює квадрат в будинок, потім в цукерку, човник і т.д. А потім дитина може самостійно вигадувати свої фігурки.

**НАПРИКЛАД (ІГРИ З КВАДРАТОМ)**

За допомогою ігор Воскобовича вихователь вчить дітей мислити самостійно, використовувати знання в різних умовах відповідно до поставленого завдання.

 **А що далі ?** Але ж ми зауважили, що ігри Воскобовича для всіх вікових категорій. Якщо малюки збирають всі фігури, які Ви їм запропонували і навіть збудували свої, на них чекають більш складні квадрати – чотирьохкольорові

 Підсумок. ***Воскобович створив багото цікавих ігорз своїми, авторськими казками, але ми можемо просто придумати свій спосіб, яким можливо привернути увагу дитини до гри,через казку,через образ, через дитячи руки - до знань.***

Для чого потрібна казка? Звичайно для додаткової мотивації дитини!

Як же хочеться допомогти квадрату в його перетвореннях!

* Давайте уважно розглянемо, предмет на ваших столах , яка це геометрична фігура, як вона називається? (квадрат)

- Покажіть мені сторону квадрата і скільки їх? *(4)*

- А скільки кутів *(4)*. І покажи мені, будь ласка, середину площини!

- А скільки кольорів у нас є *(2) і* які (червоний і синій)

(фіксація назв геометричних фігур, кольорів, фіксація термінів "сторона", "кут")

Гарно попрацювали! Все вірно ви сказали . Сьогодні він запрошує нас на ігрову подорож у казку. Він дуже хоче грати з вами. Який наш чарівний квадрат зараз? (Великий). Перетворимо його на маленький. Перегніть його навпіл, а потім навпіл. Що відбулося?

І тепер наш квадрат перетвориться на будинок-теремок. Зробіть квадрат великим. Покладіть синю сторону до себе і зігніть верхні 2 кути - виявився синій будиночок з червоним дахом. Гарна робота!

Він не низький, він невисокий. Ось на полю мишка біжить, дивиться - терем стоїть! Впустимо мишку? Переверніть квадрат з червоною стороною на себе, зігніть навпіл і зігніть верхній кут.)Молодці, мишка буде жити в теремі, і пити чай. Скільки звірів живе в будинку? *(1)*

 Тут жабка стрибає на галявині (складання жабки), в теремі теж хоче жити, і вирішила вона задобрити мишку - цукерки їй купити. Поки жаба стрибала - загубила цукерки,і дуже засмутилась. Давайте допоможемо жабці пригости мишку - цукеркою. Зробіть наступне, будь ласка. Розташуйте квадрат так,щоб один кут був у вгорі, а другий внизу. А тепер складіть протилежні кути, в середину квадрата. Гарна робота!Тепер жабка задоволена і стрибнула прямо у теремок, щоб пригостити мишку цукерками і жити з нею. Скільки тварин зараз в будинку. *(2)*

 Потім зайчик вискочив на галявину, здивувався! На його шляху перешкода-глибокий струмок. А як зайчик може потрапити до теремка? (він повинен переплисти) *.* На чому можна плавати? *(На човні).* А у нас є човен? (Ні).

А давайте зробимо це з нашого чарівного квадрата! Складіть квадрат, як цукерку , а потім ще навпіл. Наша чарівний квадрат перетворився на човен. Ми попливемо на ньому з зайчиком до теремка. Ось зайчик переплив через струмок, і потрапив в теремок і вони почали жити разом. Скільки тваринок в хатинці? (3)

Хтось іде сюди. Ну, звичайно, лисиця. Але поки вона бігла по доріжці, вона загубила черевичок. Дітки , давайте допоможемо лисиці і зробимо для неї взуття (зробимо взуття). Робимо черевичок .Скільки тварин живе в теремку? (4)

І ведмідь гуляє в лісі. Раптом я побачив теремок, почав він ревіти: "Ви впустіть мене в теремок!Звірі були налякані, а чи поміститься ведмідь в теремок? (Ні) Чому? (Ведмідь дуже великий), а що ж було далі в казці?(відповіді дітей)

Після того, як ведмідь прийшов і зламав теремок, що їм робити?

Як тварини зможуть жити далі? У них немає теремка. Що нам робити,як допомогти? (Нам потрібно побудувати новий Теремок. Яким повинен бути теремок, щоб всі тваринам не було затісно? Відповіді: Великий, високий, щоб всім звірям вистачило місця. Зробіть з усіх квадратів один великий теремок.

Гарна робота! Все вірно ви сказали і зробили! Ось наскільки великим у нас зараз Теремок! Тепер всім тваринам вистачить місця! Наші тварини будуть жити разом весело і дружно! Дякую!

- Малята, а ви хотіли б ще пограти з квадратом?

- Що запам’яталося найбільше з нашої подорожі?

- Що було важко для вас?

- Про що ви дізналися?

І тепер настав час для Чарівного квадрату повернутися в свою країну математики. Давайте подякуємо йому за таку чудову подорож в казку Теремок. Кожен дякує " Чарівному квадрату " і розповідає йому свої історії.