**1 слайд**

**Использование занимательных игровых материалов Воскобовича в формировании математических представлений дошкольников.**

**2 слайд**

Одна из основных задач дошкольного образования – математическое развитие ребенка. Оно не сводится к тому, чтобы научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи. Это ещё и развитие способности видеть, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструировать» предметами, знаками и словами.

**3 слайд**

Усвоению достаточно сложных математических знаний, формированию интереса к ним помогает игра – одно из самых привлекательных занятий для детей.

(фото) «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается жизненный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

(М.А. Сухомлинский)

**4 слайд**

Использование современных образовательных технологий является необходимым условием профессионализма педагога.

«Сказочные лабиринты игры» современная игровая технология интеллектуально творческого развития детей. (фото книги)

**5 слайд**

Занимательные игровые материалы В. В. Воскобовича имеют несомненные плюсы:

-широкий возрастной диапазон (фото) С одной и той же игрой могут заниматься дети раннего возраста, 7 лет, а иногда и ученики средней школы.

-многофункциональность (фото) С помощью одной игры решается большое количество образовательных задач.

-вариативность (фото) Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития, во-вторых каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания

-сказочность (фото) Построение процесса взаимодействия взрослого и ребенка, самостоятельной деятельности обучающихся на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей разных возрастов.

-взаимосвязь развивающих пособий (фото) Все игры можно рассматривать как образные и фронтальные средства, а так же, как графические и творческие средства.

-поэтапность (фото) Каждая развивающая игра включает в себя определенную систему: каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построены на основе усвоенного ранее содержания и пре6дваряют последующий материал.

-широта использования(фото) Игры можно использовать как в дошкольных образовательных учреждениях, так и в начальной школе, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, домашних условиях.

-творческий потенциал каждой игры (фото) Игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в реальности и детям и взрослым.

-комфортность (фото) Это качество, красочность, удобство работы, методическое сопровождение, мобильность.

-технология с "открытым кодом" (фото) Ассортимент игр и материалы постоянно увеличиваются, совершенствуются, изменяются.

Минус один - дороговизна материалов.

**6 слайд**

Игры, разработанные Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем, помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений.

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач:

* освоение цифр, букв, цвета, формы, величины.
* тренировка мелкой моторики рук.
* развитие речи, мышления, внимания, памяти, воображения.

ФОТО

Развивающие игры В. В. Воскобовича.

**7 слайд**

(фото наших материалов)

В своей работе с детьми я использую различные занимательные материалы, такие как: **квадрат Воскобовича** (Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.),

**8 слайд**

**математические корзинки**(С помощью этого пособия ребенок сможет совершить сказочное путешествие в страну математики. Герои игры, цифрята-зверята, помогут малышу освоиться в мире счета и закрепить его, побывать в гостях у чисел и выяснить их состав, будут подвергать цифры сравнению и совершать математические действия.

Ребенок вместе со сказочными друзьями собирает грибы-вкладыши в корзинки. Они устраивают соревнования, кто собрал больше грибов, а кто меньше, вместе размышляют, сколько грибов еще надо положить в корзинки, чтобы стало одинаково. Всего в инструкции описано 10 игр, которые можно предложить ребенку).

**9 слайд**

**шнур затейник**(развивает:умение ориентироваться на плоскости,умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту,освоение моторного образа цифрывнимание, память, мышление, мелкую моторику рук),

**10 слайд**

**нетающие льдинки озера "Айс**" ( решает такие задачи, как:

 - освоение названий и структуры геометрических   фигур, их размера;

 - умение составлять геометрические фигуры из    частей, понимание

соотношения целого и части;

 - умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.

- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.)

**11 слайд**

**игровизор** (задания, направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями, задания. направленные на формирование моторного образа буквы, цифры, графический диктант и т.д. Развивает сенсорные и творческие способности, внимание, память, операции логического мышления, , воображение, сообразительность, мелкую моторику рук.),

**12 слайд**

**кораблик "Плюх-плюх"**( Пособие сделано в форме корабля с пятью мачтами, которые располагаются, возрастая по высоте. Возрастание обозначено цифрами от 1 до 5, расположенными в основании парусника. Мачты сделаны из деревянных реек. На них надеваются разноцветные паруса, пошитые из шероховатой ткани.

В основе игры лежит сказка о капитане Гусе и матросе Лягушке. С ними малыш совершает удивительное путешествие. Во время приключений, которые ожидают героев, ребенку предлагаются различные задания. Например, закрепить указанное количество парусов, разложить их по цвету и размерам. Пособие является многофункциональным. Это отличная замена обычной пирамидке.

**С его помощью:**

* малыш будет определять цвета;
* научится сортировать предметы, с учетом количества, цвета и размеров;
* сформируются начальные математические представления;
* будет развиваться тактильная восприимчивость и мелкая моторика.

**13 слайд**

Почти в каждой группе нашего сада закреплен ковер "Фиолетовый лес", с помощью него решается множество задач по формированию математических способностей дошкольников, его можно использовать, как на занятии, так и в самостоятельной деятельности детей. Перед ребенком открывается сказочное пространство со множеством загадок, ребусов, головоломок. Сложность, оформление, дизайн зависит только от проявленной вами фантазии. Использовать можно любые материалы, которые попадутся вам на глаза.

Я представила далеко не все материалы, которые создал Вячеслав Вадимович, но наш детский сад не останавливается на достигнутом и администрация продолжает приобретать новые игры и пособия.

**14 слайд**

Спасибо за внимание (фото Вовчика)