**Влияние игр развивающей технологии В.В.Воскобовича на всестороннее развитие детей.**

Развитие познавательной деятельности ребёнка эффективнее всего осуществляется в процессе игры. Опора на игру является основным путём включения детей в учебно - познавательную деятельность и в то же время способом раскрытия личности, развития её способностей. Игры способствуют умственному и социальному развитию ребёнка. Содержание их направлено на развитие внимания, восприятия, мышления, воображения.

Терпение и доброжелательность, фиксация внимания ребёнка на успехе, использование словесных поощрений и разных форм несловесной поддержки (улыбка, пожатие руки и т.п) позволят взрослым не только удовлетворить детей в познании ,но и создать позитивный психологический комфорт.

Для решения этих целей родителям воспитанников советую приобрести и активно использовать для игры развивающей технологии В.В.Воскобовича.

**Особенности игр:**

**1.**Разрабатываются в соответствии с интересами ребят. Малыши постоянно открывают для себя что-то новое, неизведанное ранее.

**2.**Каждая игра может использоваться детьми разного возраста, начиная с 2 до 7 лет. Чем старше ребёнок, тем выше уровень сложности.

**3**.Многофункциональность и универсальность. Каждая игра предполагает решение многих задач обучения, проявление творческих способностей.

4.Ко многим играм предложено методическое пособие, в котором уже можно взять готовый сказочный сюжет с включёнными в него заданиями ,иллюстрациями и вопросами.

5.Высокая вариативность. К играм предложено много заданий, начиная с манипулирования, заканчивая сложными развивающими упражнениями.

**Исходя из этого, можно увидеть ,что технология разработана на 3- х важнейших принципах :интерес-познание-творчество**.

**Целями и задачами его методики является:**

* способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремлению к познанию нового;
* развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир;
* развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);
* гармоничный подход к развитию у детей эмоциональности, образного мышления и логики;
* оказать помощь в развитии математических и речевых умений;
* формировать начальные представления об окружающей действительности;
* содействовать психическому развитию;
* развивать мелкую моторику.

Дети с удовольствием выполняют задания, так как игры яркие, доступные для понимания, доставляют удовольствие и формируют чувство успешности.

**Например,**

Играя, в «**Забавные цифры**» дети увидели не просто цифры, а цифры – звери. Они запоминаются намного быстрее, так как основаны на конкретном образе.

«**Фонарики**» развивают сенсорику (конкретные геометрические фигуры- эталоны,так же чёткого основного цвета, величинные понятия больше- меньше ),конструктивные навыки.

«**Геокон**»представляет широкие возможности для реализации творческих идей формируют креативное мышление.

«**Квадрат Воскобовича** » с лёгкостью трансформируется в разные формы,

собирается ,как в плоские, так и в объёмные. Развивает способности к моделированию.

«**Кораблик « Плюх**»» позволяет развивать не только мелкую моторику, но и даёт возможности познакомиться с цветом.

Рекомендую родителям изучить весь набор игр и поиграть с детьми дома.

Так в непринуждённой игровой форме проходит успешная подготовка детей к школьному обучению.