

Т.Н. Голубцова

(воспитатель ГБДОУ Д/с № 5 Кировского района)

Методические рекомендации

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В ОЗНАКОМЛЕНИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С РУССКИМИ НАРОДНЫМИ ПРАЗДНИКАМИ»

Развивающие игры В.В. Воскобовича – средство, помогающее детям дошкольного возраста эффективно освоить разнообразное содержание, т.к. по своему составу это эталоны формы, цвета, величины; цифры, буквы и символы. Эталоны и их производные, знаковые системы окружают нас повсюду, они лежат в основе всех сфер бытия. Следовательно, игры, содержащие в своем составе такой многофункциональный материал, являются универсальным средством познания и отражения детьми дошкольного возраста окружающего мира. Это дает основание рассматривать развивающие игры В.В. Воскобовича **как средство ознакомления детей дошкольного возраста с русскими народными праздниками.**

Говоря о том, с какими именно праздниками необходимо знакомить детей в детском саду, считаем, что с такими праздниками, которые имеют «отголоски» в настоящем, т.е. с теми, которые еще не совсем забыты и мотивы которых присутствуют в настоящей жизни. К таким праздникам относятся: Масленица (печем блины), Рождество (дарим друг другу подарки, ходим в гости), Осенины и Покров (замечаем, когда выпал первый снег, обращаем внимание на приметы, предвещающие холодную зиму), Весеннего равноденствия (знаем самый длинный день в году).

Рассматривая развивающие игры как средство ознакомления детей дошкольного возраста с русскими народными праздниками, прежде всего, необходимо определить **содержание**, которое, с одной стороны, раскрывает ключевые особенности праздников, с другой, хорошо ложится на материал развивающих игр.

Нам удалось определить следующие содержательные разделы, которые, с одной стороны, раскрывают ключевые особенности праздников, с другой, хорошо ложатся на материал развивающих:

1. Символы, связанные с праздниками
2. Традиции, связанные с праздниками
3. Даты празднования
4. Происхождение названий праздников

Для того чтобы донести до детей на понятном, доступном и интересном языке определенное содержание, мы опираемся на **систему развивающих игр В.В. Воскобовича**. «Система» означает, что игры используются регулярно и постоянно, по принципу усложнения, как самих игр, так и игровых заданий.

В работе по ознакомлению детей с русскими народными праздниками мы используем **разные виды развивающих игр В.В. Воскобовича**.

Игры на плоскостное конструирование (плоскостные головоломки): «Чудо-соты», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 3»; как плоскостные головоломки используются «Фонарики», «Черепашки», «Чудо-цветик».

Игры на контурное конструирование (рисование): «Геоконт» («Геовизор»).

Игры на трансформацию: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Змейка».

Игры на трансформацию, плоскостное и контурное конструирование позволяют создавать предметные образы, связанные с символикой праздников, иллюстрировать некоторые традиции, делают более наглядным понимание детьми происхождения названий праздников. При этом в каждом из этих видов игр предметные образы создаются разными способами. В плоскостных головоломках – по образцу (в натуральную величину, по уменьшенному составному, по силуэтному); в играх на контурное конструирование – по точкам координатной сетки, в играх на трансформацию – перемещением частей игры в пространстве.

Еще один вид игр – игры на трансфигурацию «Конструктор букв», «Волшебная восьмерка», а также пособие «Прозрачные цифры и буквы» позволяют работать с детьми с некоторыми датами и терминами, связанными с праздниками. Работая с такой информацией, мы не стремимся выучить даты и термины, а стремимся обратить внимание детей на значимые даты и термины, сделать их восприятие осмысленным.

Вспомогательными и незаменимыми игровыми средствами выступают игровое поле, пособие «Кармашки», а также игровые персонажи. Среди всего многообразия в своей работе мы используем игровых персонажей, соотносимых с мотивами, традициями русских народных праздников: Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Медвежонок Мишик.

В соответствии с содержательными разделами, было разработано несколько типов игровых заданий. А именно игровые задания, направленные на знакомство детей с:

- символами русских народных праздников;
- традициями русских народных праздников;
- датами русских народных праздников;

- с происхождением названий русских народных праздников.

Рассмотрим каждый из типов этих игровых заданий на конкретном примере.

К первому типу игровых заданий относится конструирование плоскостных изображений, являющихся символами русских народных праздников. При этом в зависимости от степени самостоятельности дети могут конструировать по составной или силуэтной схеме, по частичному словесному образцу взрослого и по собственному замыслу. Например, по ходу рассказа о том, что первыми о Рождении Христа узнали и разносили по всему свету особые существа, педагог показывает схему составления ангела из «Чудо-сот», дети (старшего дошкольного возраста) включаются в силуэтное конструирование.

Игровые задания, направленные на ознакомление детей с традициями русских народных праздников, - это в большей степени вариативные творческие задания. Педагог рассказывает детям, что было принято делать в тот или иной праздник. Дети из игр по выбору и по собственному представлению иллюстрируют смысл традиций, связанных с тем или иным праздником. Например, по ходу рассказа педагога о том, что в праздник весеннего равноденствия в старину принято было ходить в лес к медведю, дети включаются в составление из игр по выбору изображений, являющихся угощением для медведя.

К игровым заданиям, направленным на ознакомление детей с датами русских народных праздников, можно отнести игровое задание, условно названное «совершение детьми маленьких познавательных открытий». Его суть заключается в том, что дети высказывают предположения, когда празднуется тот или иной праздник, далее детские предположения и гипотезы проверяются с помощью игры «Волшебная восьмерка 2». Дети конструируют на ней цифры по условной цветовой модели. При этом существует два способа составления цифр: по отсутствию игровых элементов и по наличию игровых элементов (второе намного сложнее).

Игровые задания, направленные на знакомство детей с происхождением названий праздников, условно названы «говорящие названия» / «спрятавшиеся слова». Суть этих заданий заключается в рассуждении над тем, о чем «рассказывает» название того или иного праздника, от какого слова оно произошло, на какое слово похоже или какое слово «спряталось» в названии того или иного праздника. Например, дети рассуждают, почему праздник – Осенины так называется? Какое слово и почему там «спряталось»? На какое слово похоже название праздника «Покров»? При этом рассуждения, игры со словами сопровождается творческим конструированием из игр по выбору предметных изображений, иллюстрирующих понимание детьми происхождения названия того или

иного праздника. Например, в праздник Покрова дети составляют из игр то, что может служить покрывалом для земли то, что укрывает ее на всю зиму.

Таким образом, развивающие игры В.В. Воскобовича, содержащие в своем составе универсальные средства познания и используемые в системе, помогают детям освоить содержание, связанное с символами, традициями, датами и происхождением названий русских народных праздников, на практическом, а значит понятном и доступном для них уровне.