**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение № 143 Детский сад «Золотая рыбка» комбинированного вида. г. Улан- Удэ.**

**Консультация для педагогов.ДОУ**

**Формирование навыков конструирования**

**и решения творческих задач у детей дошкольного возраста**

**с помощью игры**

**В.Воскобовича «Геоконт»**

# Подготовила Воспитатель: Степанова И.Н.

*Дайте ребенку что – нибудь в руки,*

*чтобы он начал думать.*

*(народная мудрость)*

Так давайте дадим ребенку не просто «что-нибудь» в руки, а что-нибудь поумней.

 Для начала познакомимся с авторскими развивающими играми Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Это «Геоконт», «Геовизор», «Прозрачный квадрат», «Чудо – цветик», «Квадрат Воскобовича», «Прозрачная цифра», «Кораблик Брызг – брызг», «Конструктор букв» и еще очень много интересного. К развивающим играм Воскобовича разработано методическое сопровождение в виде сказок Фиолетового Леса.

Фиолетовый Лес представляет собой некое сказочное пространство , в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, «Волшебная восьмерка» - это арена Цифроцирка и знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд. «Чудо – соты» - это Чудо – острова, Пчелка Жужжа и ее друзья. «Геоконт» - чудесная Поляна Золотых Плодов, Малыш Гео, Ворон Метр и Паук Юк.

 Развивающие игры Воскобовича имеют еще ряд особенностей.

***Широкий возрастной диапазон игр.***

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, ***Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.***

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

***Вариативность игровых заданий и упражнений.***

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

***Творческий потенциал каждой игры.***

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»

**«Геоконт».**

Описание игры.

Игра «Геоконт» представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем «гвоздиками», на которых в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. каждый «гвоздик» имеет свои координаты (например, Ж-2 – желтый «луч», второй «гвоздик»).

«Геоконт» -  оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разноцветные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные несимметричные узоры.

 В комплект игры «Геоконт» входит методическая работа «Умелые лапки». это сказочная история о Пауке Юкке и его внучатах – паучатах, игровые задания, схемы.

Методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» открывает цикл сказочных историй Фиолетового Леса. В ней «Геоконт» становится Чудесной Поляной Золотых Плодов. Сказка «оживляет» геометрические понятия, делает их  интересными и понятными для дошкольников. Ее сюжет построен таким образом, что ребенок, выполняя задания, помогает сказочным преодолеть возникающие на их пути препятствия.

**Развивающая суть игры**.

Игра «Геоконт» развивает сенсорные и познавательные способности дошкольников. Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся  с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

Игра «Геоконт» и сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я , дядя Слава» погружают ребенка в мир геометрии, он осваивает основные геометрические понятия: «луч», «прямая», «точка», «отрезок», «угол», «многоугольник» и т.д.

**Методические рекомендации**.

Игра «Геоконт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

***Младший дошкольный возраст.***Осваивая игру «Геоконт», дети младшего дошкольного возраста просто натягивают резинки на «гвоздики». Затем конструируют простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создают образы объектов по собственному замыслу. Малышей знакомят с персонажами сказки и рассказывают ее упрощенный вариант.

***Старший дошкольный возраст***. Дети старшего дошкольного возраста не только конструируют геометрические фигуры или предметные формы, но и выполняют более сложные развивающие игровые задания, знакомятся с понятием «луч», «прямая», «кривая», «отрезок». Дошкольники рисуют план игрового поля, запоминают координаты точек, переносят на план придуманные и построенные на «Геоконте» фигуры. Игровая деятельность с «Геоконтом» строится на основе сказочного сюжета.