



«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

В.В. ВОСКОБОВИЧА»

Подготовила: Степанова И.Н.

2019 год.

Всем известно, что для детей, а особенно для детей дошкольников, самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры.

Очень важно предоставить ребёнку как можно больше возможностей для самостоятельных наблюдений и исследований окружающего его мира, используя при этом самые разнообразные виды развивающих игр для детей. Игры очень важны для становления и развития личности ребёнка, поскольку являются не только инструментами его самовыражения, но, также, и способом познания окружающего мира и адаптации к нему. Ценность развивающих детских игр состоит в том, что они быстро и эффективно позволяют достичь желаемых результатов, не утомляя при этом ребёнка.



Основные принципы методики Воскобовича:

1. *Интересные сказки. Сказки помогают ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы.*
2. *Игра с пользой. Способствует всестороннему развитию и обучению малыша.*
3. *Развитие у ребенка творческого начала. Помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал ребёнка.*
4. *Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности. Способствуют формированию раннего креативного мышления у детей.*



Вячеслав Вадимович Воскобович – изобретатель, который придумал более 50-ти пособий для развития умственных и творческих способностей ребёнка.

Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры». Актуальность его методики состоит в том, что эти игры учат детей действовать «в уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности.

Игры Воскобовича не зря называются Лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.



Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича :

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности , воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, звукобуквенных явлениях.
 - Развитие мелкой моторики.



**Развитие познавательных
способностей**

**Сенсорное
развитие**
(восприятие
цвет, форма,
размер)

**Интеллектуальное
развитие**
(мышление, анализ,
синтез, обобщение,
классификация)

**Творческое
развитие**
(воображение)

Математическое развитие
(форма, цвет, количество,
пространственное
отношение)

Развитие речи
Обучение чтению
(звуковой анализ, буквы,
слоги, слова)

Развитие психических процессов.

Образовательные области по ФГОС.

Познавательное
развитие

Речевое
развитие

Художественно - эстетическое
развитие

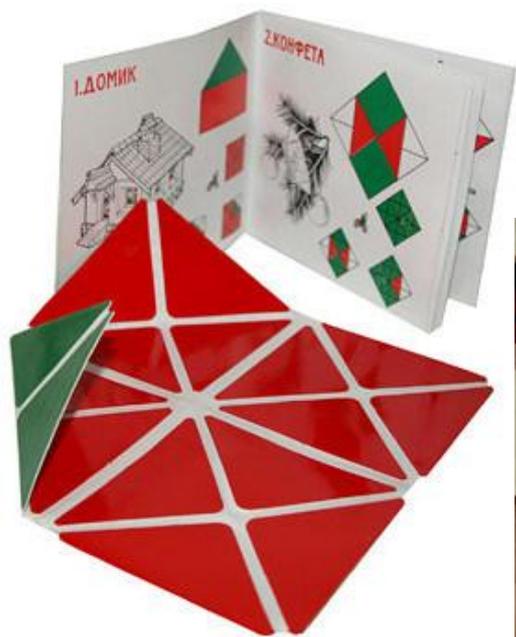
Социально - коммуникативное
развитие

Физическое
развитие

Квадрат Воскобовича (Игровой квадрат) или «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами» -это 32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать плоскостные и объемные фигуры. Дети осваивают алгоритм конструирования находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.



Квадрат позволяет поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и мелкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.



Игровизор графический (интеллектуальный) тренажер Представляет собой заламинированное игровое поле формата А-4 в виде расчерченных на всей плоскости листа клеточек. По центру поля проведено две оси (вертикальная и горизонтальная). Для лучшего ориентирования на плоскости листа на его верхних и нижних углах расположены животные: левый верхний угол - лев, левый нижний угол - лань, правый верхний угол - павлин, правый нижний угол – пони. Помимо игрового поля, в состав тренажера входит маркер на водной основе. Таким маркером можно писать на пленке, а затем стирать написанное тряпкой или салфеткой и вновь рисовать.



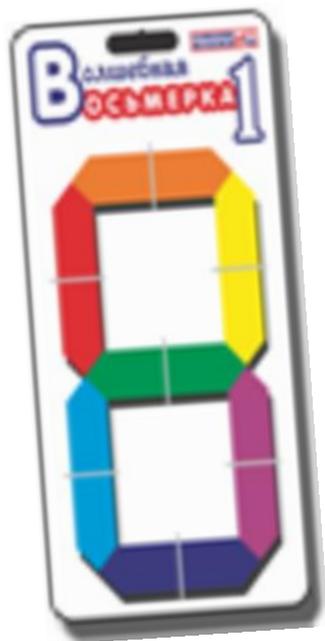
В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение. Его можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе. Используя такое пособие, можно придумать множество игр: - рисовать графические диктанты; - познакомить детей с понятиями центральная и осевая симметрия; - дорисовывать симметрично половинки рисунков; - придумывать собственные рисунки и орнаменты; - использовать пособие, как пропись.



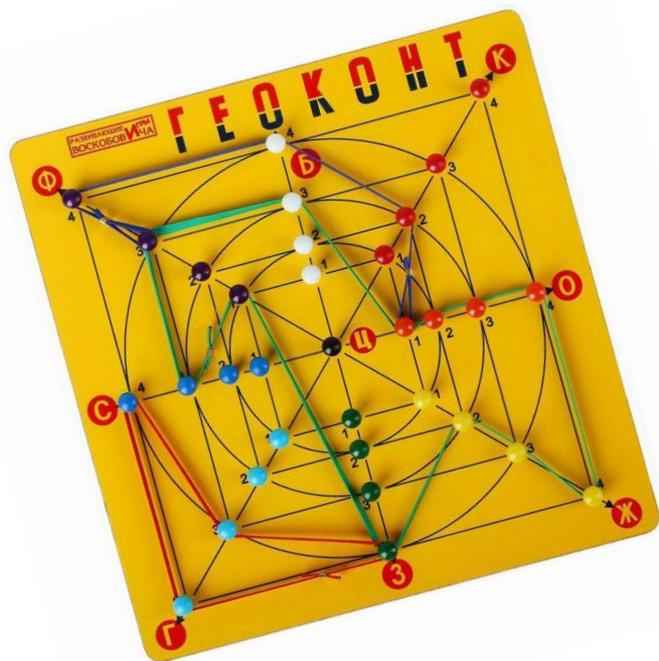
Шнур Малыш – Будущему школьнику чрезвычайно важно уметь ориентироваться в пространстве, находить на тетрадном листе заданные точки, иметь подготовленные к письму пальцы рук. С помощью « Шнура Малыша» вы сможете проводить своеобразные « графические диктанты». « Шаг» влево, вправо, вниз, вверх, и на игровом поле появятся разноцветные дорожки и узоры, оригинальные изображения из шнура. В играх со « Шнуром Малышом» у ребенка развиваются психические процессы внимания, мышления, памяти, воображения и мелкая моторика рук.



Волшебная Восьмерка" Воскобовича Это своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. Представляет собою основу, изготовленную из дощечки. На дощечку с помощью резинок крепятся разноцветные детали цифр. Игра развивает: умение сортировать пластинки по цвету, количеству и простран-ственному расположению полосок; - умение составлять цифры от 0 до 9 по образцу и памяти; - объем и концентрацию внимания, память, умение анализировать, сравнивать; - воображение, творческие способности; - мелкую моторику рук.



Геокоонт (дощечка с гвоздиками) Представляет собой фанерную дощечку жёлтого цвета, на игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные резинки, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Игры с «Геоконтом» развивают у детей сенсомоторные способности (освоение цвета, формы, величины). Складывая схемы по образцу дети учатся ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развивать психологические процессы.



Во многих дошкольных учреждениях создается «вертикальная» развивающая среда в виде **Фиолетового Леса**. По сути, Фиолетовый Лес – это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.



Теремки ларчик – настоящая система предназначена для подготовки к обучению грамоте и формированию первоначальных навыков чтения детей старшего дошкольного возраста с различными уровнями развития. Поэтапное изучение по принципу «от простого к сложному»

Задачи системы:

1. Познакомить детей со звуками и буквами
2. Учить дифференцировать гласные – согласные, мягкие – твердые, звонкие- глухие согласные звуки.
3. Формировать навыки определять позицию звука в слове.
4. Формировать умение определять ударный слог, ударную гласную.
5. Формировать умение делить слова на слоги, читать слова, слоги, предложения.



Коврограф «Ларчик», веревочки («прилипают» к коврику). Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

Маленький пример «работы» сказочного оператора преобразования:

«Росли в лесу два дерева – одно высокое, другое – низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево. Я – самое сильное. Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И).

Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «Помоги-и-и-и...».

Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо».

Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили?

– Букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.



На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

1. Перед тем как предлагать игру ребенку – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.
2. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.
3. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся» от игры.
4. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

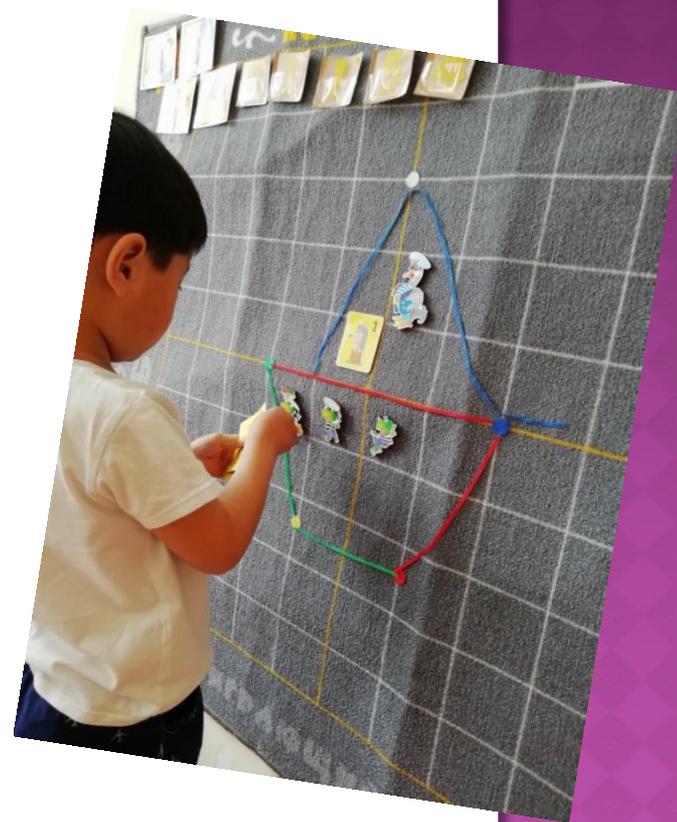


Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа:

- Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.
- Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.
- Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.
- Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.
- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
- Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.
- Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ёрлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.
- Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.
- Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.
- Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.

С этими персонажами Вы встретитесь в сказках-методиках к каждой игре.

Игры Воскобовича отличаются своей многоступенчатостью, возможностью решать задачи в несколько этапов с их усложнением. Например, игры «Геокоонт» и «Квадрат Воскобовича» интересны детям и трех лет, и семи, и более старшего возраста. Также следует отметить, что каждая игра преследует несколько целей. Ребенок и запоминает цвета, и развивает мелкую моторику. Еще одно преимущество игр Воскобовича – это их неограниченный творческий потенциал. Из одних и тех же элементов можно создать разные фигуры: животные, бабочки, корабли и прочее. Проведенные исследования показали, что методика является на сегодняшний день одной из самых эффективных и прогрессивных методик.





СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ