

Подготовила:
Солдатова Д.В.,
Учитель – логопед
МАДОУ –детский сад № 366
Г. Екатеринбург

«Игры В. В. Воскобовича для воспитания и развития детей дошкольного возраста»

Игра занимает значительное место в жизни детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Она является естественным состоянием, потребностью детского организма, средством общения и совместной деятельности детей. Игра создает тот положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Она выявляет индивидуальные способности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и представлений.

Развивающие игры Воскобовича – это творческая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству

Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича

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

Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича:

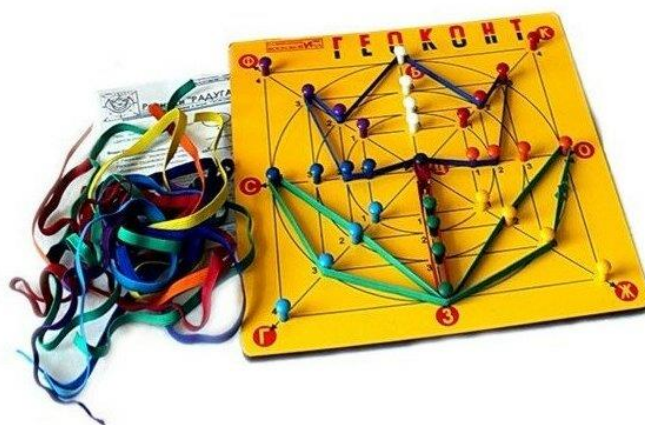
- ✓ Многофункциональность и универсальность. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.
- ✓ Вариативность игровых заданий и упражнений. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной 2 образовательной задачи. 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. - Широкий возрастной диапазон. В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных задач.

- ✓ Игры разработаны, исходя из интересов детей. Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.
- ✓ Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.
- ✓ Методическое сопровождение. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями.

Развивающие игры В.В. Воскобовича

«Геокоонт»

Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.



Игра способствует:

1. развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
2. совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи);
3. тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей. А сейчас я предлагаю вам поиграть.

- Посмотрите перед нами Чудесная Полянка Золотых плодов. На ней живет паучок Юк. Посмотрите какую он свил паутинку.

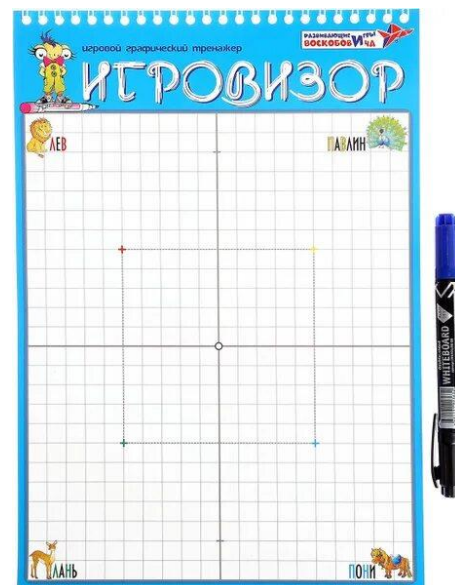
- На какую фигуру она похожа? (круг, квадрат, овал, 3 прямоугольник, треугольник). А теперь давайте и мы сплетем паутинку, как у паучка Юка(можно предложить сплести другой формы).

- Теперь мы с малышом Гео пришли на Чудесную Полянку Золотых плодов и видим ,что на ней появилась паутинка необычной формы. На что же она похожа? (на морковку). Правильно. Это паучок Юк решил удивить Гео. Давайте и мы сплетем паутинки, похожие на морковку. (можно предложить сплести другие овощи).

Старшим ребятам можно предложить узнать, какую паутинку сплел паучок Юк для Гео, используя схему. Однажды утром паучок Юк решил удивить Гео и Мерта необычной паутинкой. Давайте поможем ему ее сплести. Ф2Б1К2О1Ж2З1Г2С1

«Игровизор»

Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий из двух листов, скрепленные пружиной: нижний картонный и верхний из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить развивающие задания, которые ребенок выполняет маркером. Используя прилагаемый к тренажеру маркер, мальчики и девочки смогут рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы, выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской бой или крестики-нолики и выполнять множество разных интересных заданий.



Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение!

В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму, черчению, даже счету.

«Чудо – Соты»

Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур.

Ребенок сможет играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из 4 них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому.

По предложенным схемам из геометрических фигур ребенок сможет сконструировать на плоскости следующие предметы: замок, кабриолет, павлина, платье, кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, вара, зайца, оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и многое другое.



Игра способствует:

- ✓ развитую воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
- ✓ совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь);

- ✓ тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов; освоению количественного счета.
- ✓ Пространственных отношений.

«Чудо – Крестики»

Представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.



Игра способствует: развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

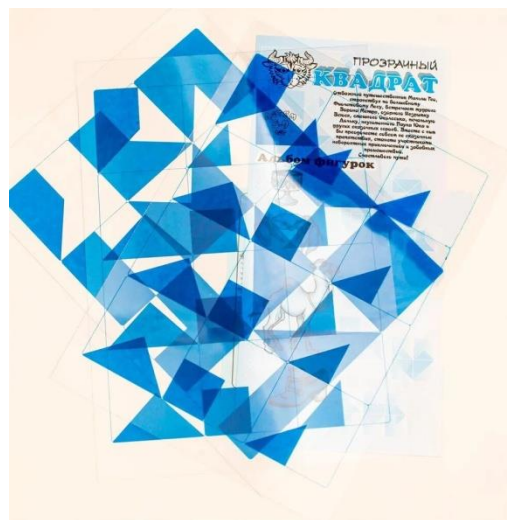
«Прозрачный квадрат»

В состав игры входят:

- 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ (62х62 мм) На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника.

- Схемы сложения фигур.

- Методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс». Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты.



Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

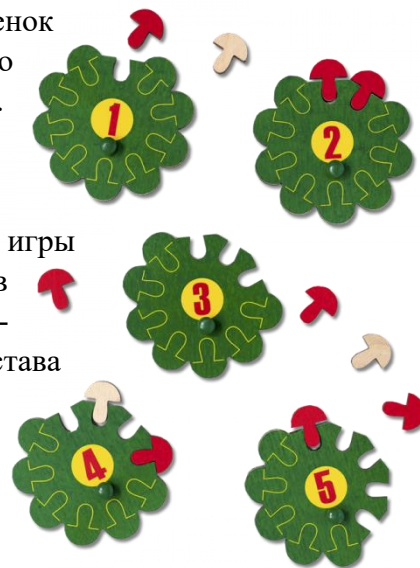
Игра развивает:

- ✓ 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.

«Математические корзинки»

Это обучающая игра с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учиться считать, складывать и вычитать. Знакомиться с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество.

Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осознательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности. Ребенку нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.



По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единицей, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

В игре развиваются: мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибочками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление).

Кораблик «Плюх-Плюх»

Пятимачтовый корабль "Плюх-Плюх"-игра для самых маленьких.. Ребенок снимает флажки с мачт корабля и одевает их обратно. Нанизывает флажки на шнурок, как гирлянды. Ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну.



Игра способствует развитию:

- ✓ сенсорных способностей (ребенок раскладывает предметы в группы по одному признаку- цвету);
- ✓ мелкой моторики рук; внимания, мышления, памяти, речи;
- ✓ математических представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится считать).

-Я приглашаю вас отправиться в путешествие. На отважном корабле плывем мы в океан. Вы - матросы, я – капитан Забыл про усталость и скуку Мы будем изучать морскую науку.

-Матросы слушай мою команду «Снять все флажки». Вдруг подул сильный ветер и перепутал все флажки. Что же делать? Давайте посмотрим какого цвета флажков больше всего? А теперь покажите самую высокую мачту. Давайте флажки, которых больше всего наденем на самую высокую мачту. А теперь давайте флажки, которых меньше всего наденем на самую низкую мачту.

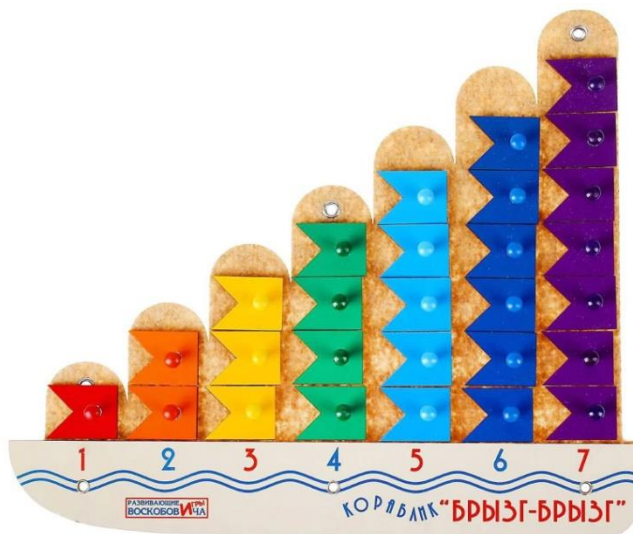
-Можно ли все флажки надеть на одну мачту? (нет) Почему?

-А теперь давайте наденем флажки на пустые мачты. Вот и поплыл наш кораблик с красивыми разноцветными мачтами. Кораблик плывет все дальше и дальше, на встречу новым приключениям. По быстрой речушке плывут в океан Отважные матросы и их капитан.

«Кораблик «Брызг – брызг»

Представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

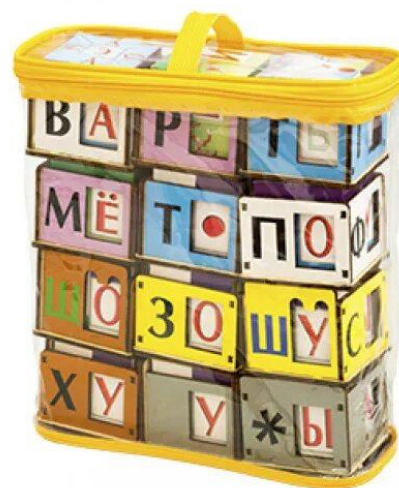
Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.



«Теремки Воскобовича»

Это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе.

Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.



Теремки Воскобовича способствуют:
подготовке к обучению чтению

На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. На втором этапе учимся составлять слоги.

Вкладываем в первый "терем" кубик с буквой А и читаем получившийся слог: "Па". На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. - развитию речи и интеллекта
Игра совершенствует процессы внимания, памяти, мышления, расширяет словарный запас. Ребенок узнает значение незнакомых слов, придумывает новые слова, постигает процесс словообразования.