

Подготовила: Солдатова Д.В.,
учитель - логопед
МАДОУ – детский сад № 366
Екатеринбург

Консультация № 2

Знакомство педагогов с развивающей игрой В.В. Воскобовича «Геовизор»

Мир игр Воскобовича разнообразен
Я игры эти очень люблю
Друзья, посмотрите, он прост и прекрасен
И об одной игре Вам сейчас расскажу.

«Геовизор»

представляет собой альбом 15*21 см и состоит из двух листов.

Верхний - это прозрачная пленка с нанесенной координатной сеткой, подобной игровому полю «Геоконта».

На пленке имеются отверстия на направляющих стрелках и нижний-подложка (картон). Каждый луч координатной сетки обозначен буквой «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждая точка – отверстие в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит каждой точке можно дать имя, например: «Ж4», «Ф4».

Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, подложенной под пленку. Линии, который ребенок проводит маркером из этого комплекта, легко стираются бумажной салфеткой. Поэтому это пособие можно использовать многократно.

Что развивает?

1. Игра способствует совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи);
2. Развитию математических представлений о пространственных отношениях, количественном счете, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико-математические задачи;
3. Развитию творческих способностей (воспроизведение нетипичных изображений по точкам координатной сетки);
4. Тренировке мелкой моторики пальцев и кисти.

Знакомство с игрой

В Фиолетовом Лесу есть школа Волшебства. Здесь учат чудесам и превращениям.

Самая любимая игра будущих волшебников – «Геовизор». Кто сумеет без ошибок выполнить трудное задание с его помощью, тот легко совершит

магическое превращение. Ведь недаром говорит волшебная мудрость: «Трудно в учении – легко в превращении!»

В школе Волшебства учатся Околесик и четверо его друзей – гномы Разделяй-Объединяй, Увеличь-Уменьши, Крути-Верти и Появись-Исчезни.

Гному по прозвищу Разделяй-Объединяй нравятся волшебные забавы, в которых можно объединять и делить всё вокруг на части.

Гном по имени Увеличь-Уменьши любит увеличивать и уменьшать размер предметов.

Гном Крути-Верти заставляет всё вокруг вращаться в разные стороны.

А самый умный гном Появись-Исчезни может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно.

Итак, занятия в школе Волшебства начинаются...

Как играть?

1. Рисуем под диктовку отрезками

Взрослый называет координаты (точки) отрезков, составляющих фигуру. Дети отмечают маркером две точки одного отрезка (например, Ф4-Ф2) и проводят его. Аналогично рисуют следующий отрезок (например, Ф2-К2) и так далее, до полного построения фигуры.

При необходимости изображение можно перенести на подложку или лист бумаги.

2. Рисуем по образцу

Дети рисуют фигуру по образцу, который создается на листе бумаги с координатной сеткой «Геовизора» или игре «Геокоонт».

Ф4-Ф2-К2-К4-Ж2-ЗЗ-Г2-Ф4

У гнома Разделяй-Объединяй получилась кошка Мурлыка. Какие геометрические фигуры пришлось объединить будущему волшебнику?

Задание Б4-Ф3-С2-С3-Г1-Г2-ЗЗ и дорисовать вторую половинку в зеркальном отражении. Что получилось? Дорисуйте фигуру по собственному замыслу. Фигуру можно вращать.

После того, как оживили фигуру рисунки вывешиваются на панно по 4-5 и предлагается педагогам придумать рассказ.

