

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА

**ПОДГОТОВИЛА:
МИХАЙЛОВА Г.Б.**

- **Много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. Как правило, развивают вербальный интеллект, то есть "приобретенный". Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате ребенок много знает, о многом слышал.**
- **Но этого совсем мало, для полного развития ребенка.**
- **Игры Воскобовича в первую очередь направлены на развитие, психических процессов, внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память.**

- **Методика Воскобовича** (он же называет её технологией) базируется на усвоении теоретического материала с помощью практического опыта. Это своеобразный путь от практики к теории. Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры».
- **Принципы Сказочных лабиринтов**
- Так как данная технология рассчитана на детей дошкольников, то в ней автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказки же — это мотивация, способ заинтересовать ребёнка. Технология действует практически безотказно — взрослый читает ребёнку сказку и задаёт ему по ходу чтения вопросы, малыш отвечает на эти вопросы, а так же выполняет некоторые задания и решает задачи. Игры Воскобовича не зря называются Лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать (и гордиться им) в конце игры.

- Все игры направлены на развитие таких важных качеств, как внимание, воображение, память, мышление и речь. В возрасте 3–7 лет большинство родителей и школ стараются активно развивать вербальный (приобретённый) интеллект, оставляя без внимания невербальный (врождённый). А это такие психические процессы, как внимание, способность к синтезу и анализу, понимание причинно-следственных связей, мелкая моторика и память, без которых ребёнку очень трудно будет учиться дальше. Ещё одним важным принципом Лабиринтов является раннее развитие творческих способностей дошкольников. В игре ребёнок имеет возможность проявить свои способности, развивая их. Задание взрослых — постепенно вовлекать ребёнка во все более сложные формы игровой активности. Методика Воскобовича так же содержит такое понятие, как «Фиолетовый лес». Это окружающая среда, которая создаётся вокруг ребёнка. Здесь он играет, учится, тренирует свои умения, которые он приобрёл во время занятий с взрослыми. Сказки в Фиолетовом лесу разнообразны и интересны для ребёнка. Кроме задач там также есть разнообразные задания, задачи и вопросы, о которых упоминалось выше.

ЦЕЛЬ: ПОДГОТОВКА ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

Задачи:

– овладение пространственным восприятием, представлениями и ориентировкой, формирование графо – моторных навыков у детей .

-Пространственная ориентация – оценка расстояний, размеров, формы, положения предметов .

-Освоение и применение словесной системы отсчета по основным пространственным направлениям: вперед – назад, вверх – вниз, направо – налево .

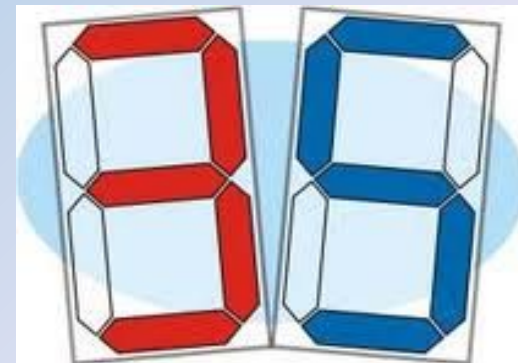
-Определение цветов и оттенков закрепление расположения цветов в спектре.

-Определение пространственного расположения объектов при ориентировке на плоскости – использование двухмерного пространства .

-Освоение и применение знаний детей о буквах и цифрах и их правильное написание .

-Освоение навыков выделения первого звука в слове.

Игра – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными – по – своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.



Основные принципы технологии

Игра плюс сказка

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста.

Интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") .

ОРИГАМИ

"Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат")

"Косынка". Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

Знакомят детей с квадратом поэтапно : сначала одноцветный квадрат ,потом двуцветный, потом четырехцветный, в конце змейка.

Дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.



Квадрат помогает развивать внимание, память, пространственное воображение и моторику, а также знакомит с основами конструирования оригами, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, которое не имеет ограничений по возрасту.

Знакомство начинаем с обследования квадрата

- «Знакомимся с квадратом» (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, загни уголок и др.);
- «Играем в прятки» (найди спрятанные квадраты);
- «Сложи квадрат» (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;
- «Путешествие в квадрате» (пройди по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам)



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.

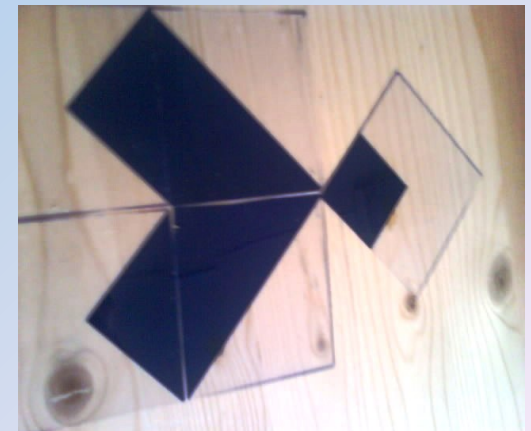
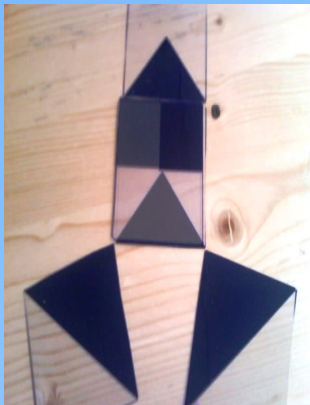




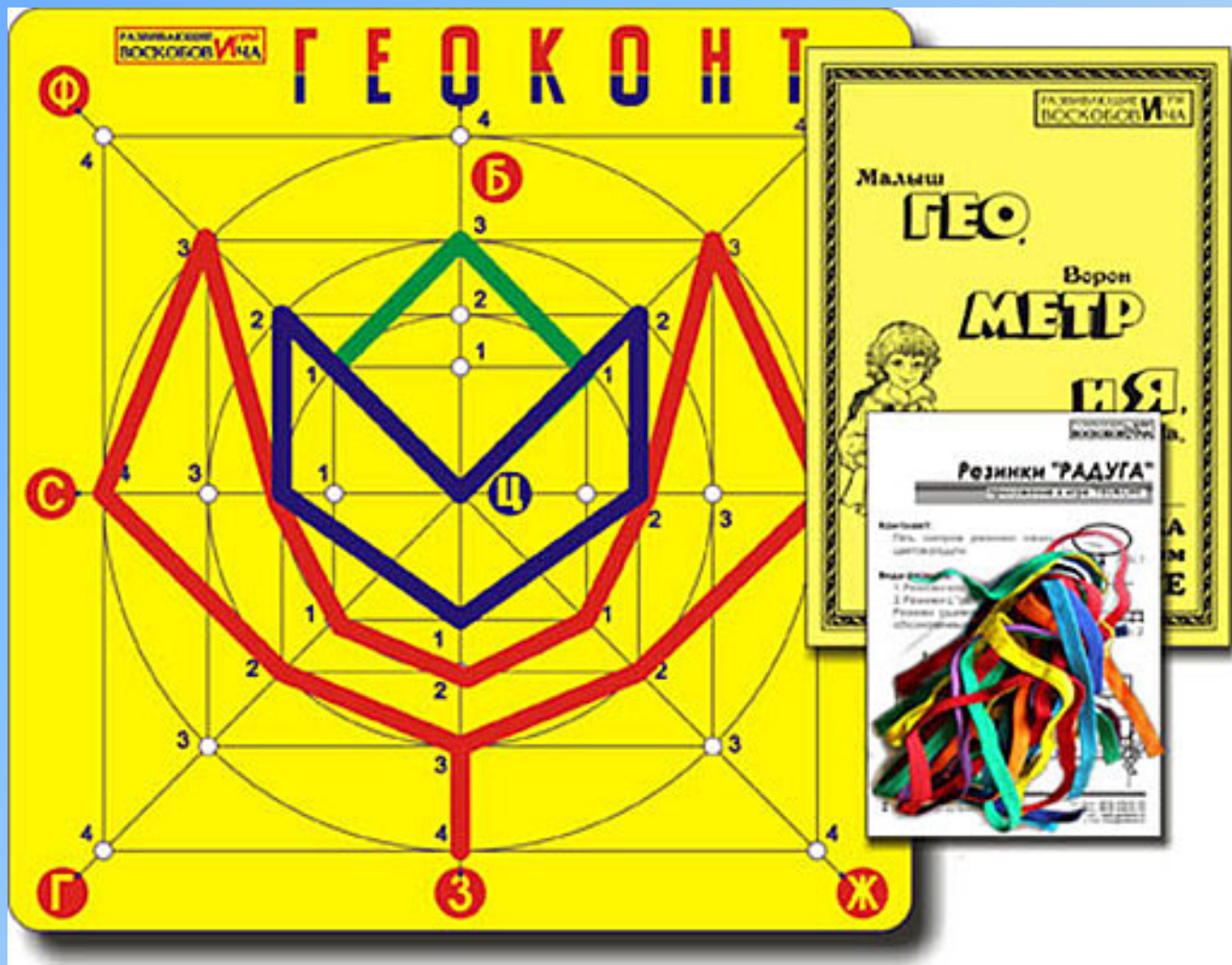
Прозрачный квадрат

- 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.
- наложения или приложения пластинок.

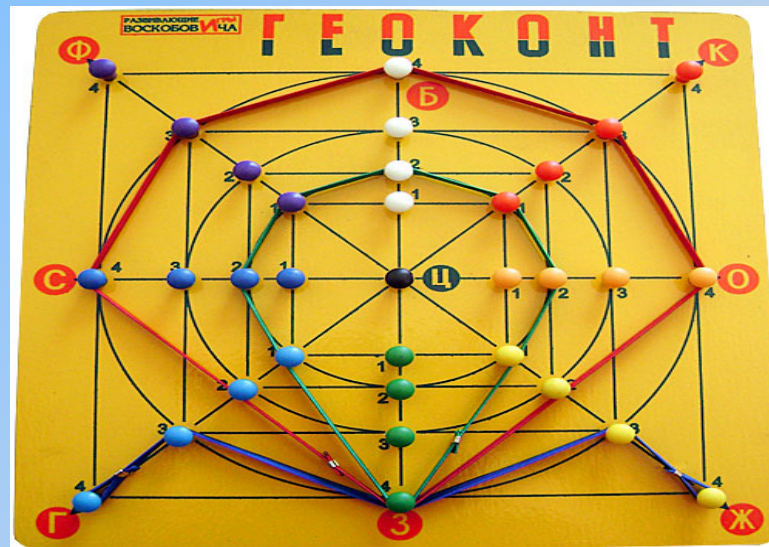
Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.



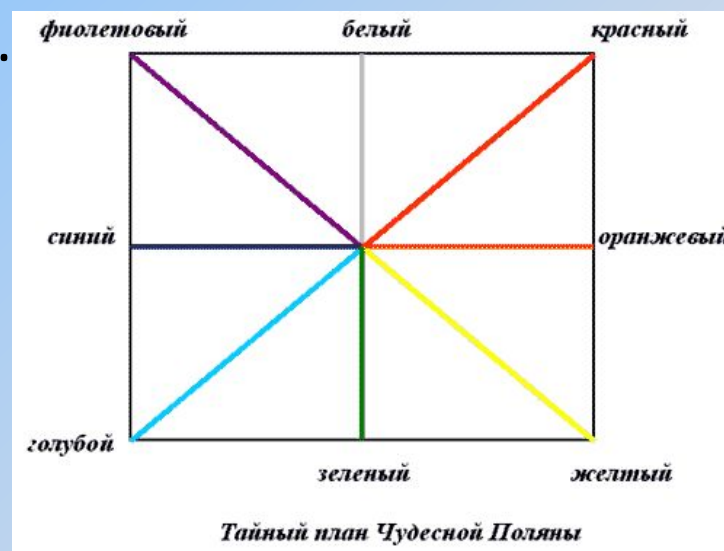
Геокопт



Игра-конструктор «Геокоонт» — это путь в Мир Геометрии. Луч, отрезок, квадрат, угол — все это легко запоминается в игре с волшебными Серебряными Гвоздиками и Паутинками Паука Юка. Развивает сенсорные способности, внимание, память, операции логического мышления, творческое воображение, навык работы со схемами.



- На доске Геоконта находится 33 гвоздика: один центральный черный, а остальные объединены в лучи. Верхний луч белый и он, попав в центр (по законам оптики), «разделяется» на 7 лучей соответствующих цветам радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).
- Игра знакомит с системой координат. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждый гвоздик в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например «О1» или «З4».



Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг голос свыше: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова Голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова Голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Читайка на шариках



Результаты работы по методу Воскобовича

Лучше всего дети учатся понятливости, умению анализировать и сравнивать. Так же отлично развивается пальцевая и кистевая моторика руки. Дети, которые занимались по методике Воскобовича, рано выучивают названия цветов, рано обучаются счету, знают геометрические фигуры, ориентируются на плоскости. Они более усидчивы и целеустремлённы — 6-летние детишки уже могут выполнять сложные мыслительные операции, доводя дело до конца. Замечено, что постепенный переход от «детской» ко «взрослой» форме обучения, помогает ребёнку подготовиться к школе. Эти дети с большей готовностью идут в школу, и преуспевают в школьных делах.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

