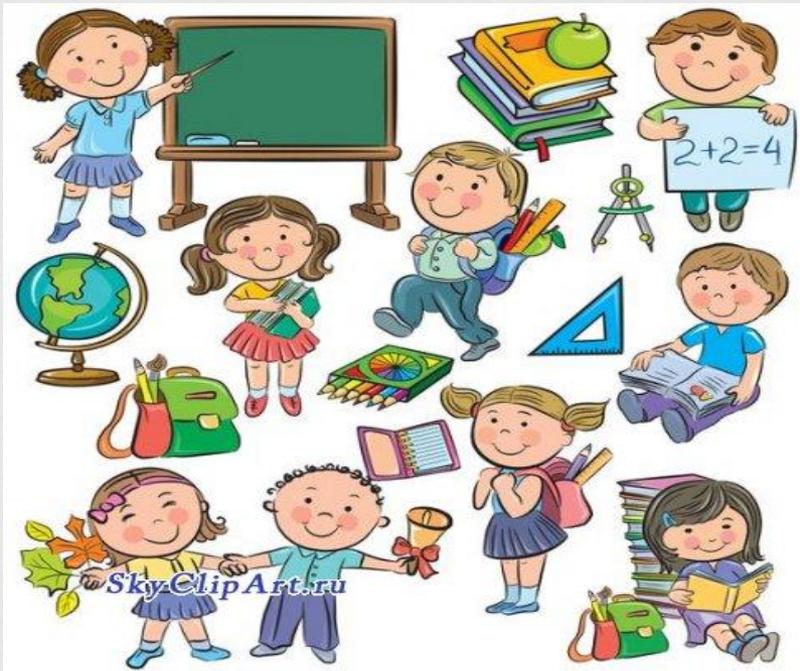


Предметно-развивающая среда в классе

- Технология Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».



Предметно - развивающая среда –
это комплекс условий, необходимых
для осуществления педагогического
процесса, рационально
организованный в пространстве и
времени, насыщенный
разнообразными предметами и
игровыми материалами.

Технология Воскобовича - это путь от практики к теории. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя, ребенок осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память,

ВО



Квадраты Воскобович

Что развивает:

- Сенсорные способности: умения различать и называть геометрические фигуры, определять их размеры.
- Интеллект: процессы внимания, памяти, умения сравнивать и анализировать, гибкость мышления, сообразительность, пространственное воображение.
- Мелкую моторику рук.
- Творческие способности.

Как играть:

I этап. Знакомство с игрой.
Попросите ребенка положить «Змейку» красной стороной вверх и ответить на вопросы: Сколько красных квадратов? (Три). Сколько красных треугольников? (Восемь). Сколько зеленых треугольников? (Восемь). Какие треугольники больше: зеленых или красных? (Поравну). Сколько зеленых квадратов? (Их нет вообще).
Теперь сделайте так, чтобы на «Змейке» осталось только один красный квадрат, четыре зеленых треугольника и два красных. Что для этого надо сделать? (Один из вариантов - сложить пополам).
Теперь сложите «Змейку» так, чтобы получились три красных квадрата и шесть зеленых треугольников. (Загнуть верхние правый и левый уголки назад).
Превратите «Змейку» в маленький квадрат, который будет состоять из двух красных и двух зеленых треугольников.
Переверните «Змейку» желто-синей стороной вверх и попросите ребенка ответить на аналогичные вопросы.

II этап. Конструирование фигур из альбома.
Конструирование можно разделить на три уровня сложности:
1 уровень - плоскостные фигуры (лист №1).
2 уровень - цветные фигуры (лист №2).
3 уровень - объемные фигуры (лист №3).

III этап. Творческое конструирование.
Ребенок складывает из «Змейки» фигуры по собственному замыслу.

Приемы сложения:

- сложить по вертикальным линиям
- сложить по диагональным линиям
- перевернуть
- поставить части вертикально
- наложить части друг на друга

плоскостной вариант
объемный вариант

детали 4-12 лет
Перuzzi Дом

197371
г. Санкт-Петербург, д. 195
Воскобовичу В.А.
сайт: www.gesant.ru
e-mail: ru@gesant.ru
тел./факс: (812) 348-01-38
телефон: (812) 348-53-15



"Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат")

или «Вечное оригами».

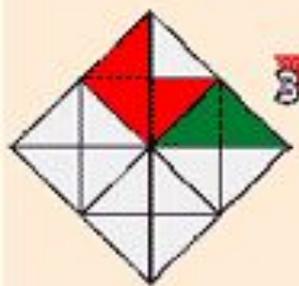
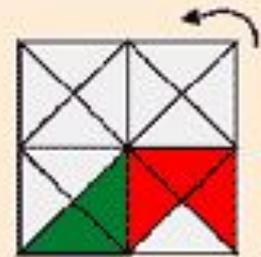
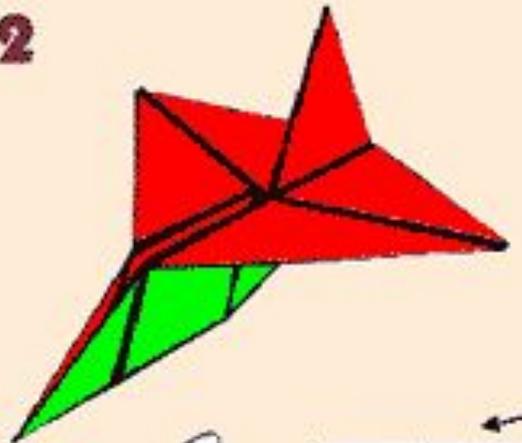
32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

Дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, играют с предметными силуэтами.



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

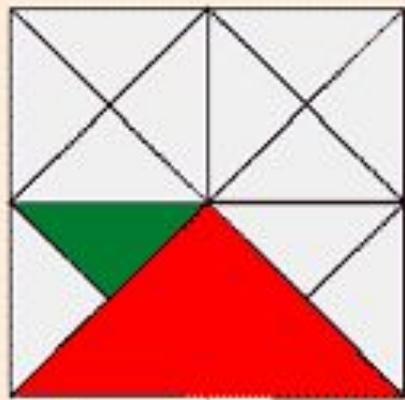
12



3 2 1

9 Башмачок

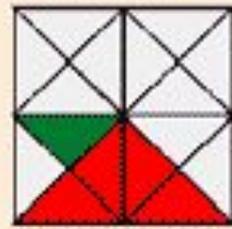
13



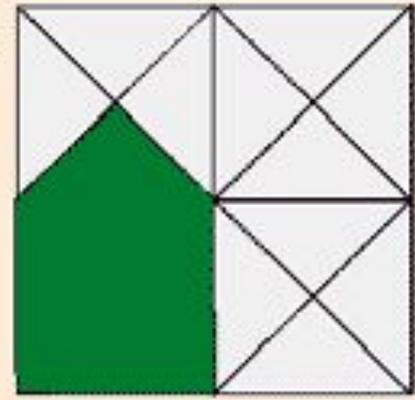
6 Мышка



3 2 1



14

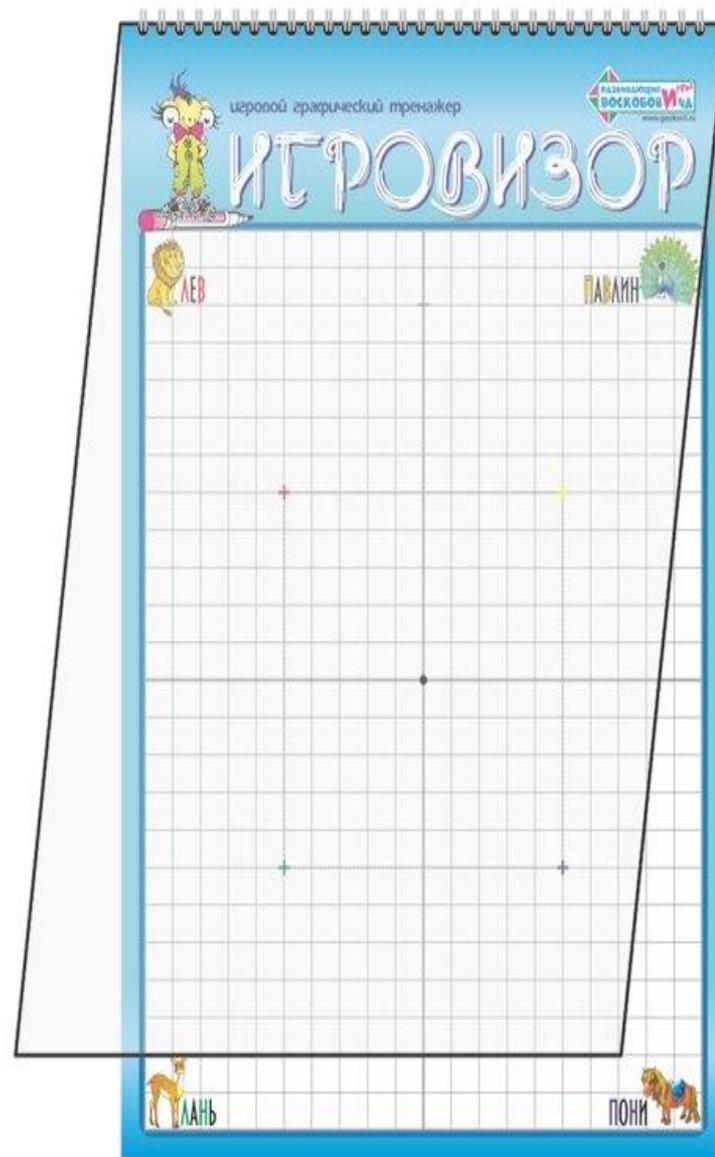


3 2 1

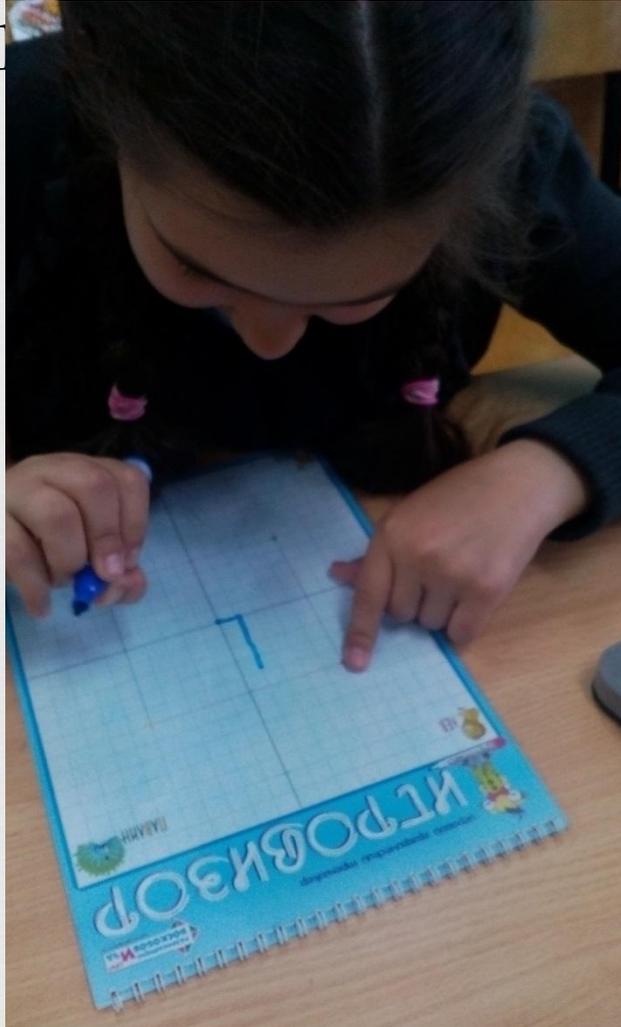


«Игровизор» графический тренажер

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.



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 п

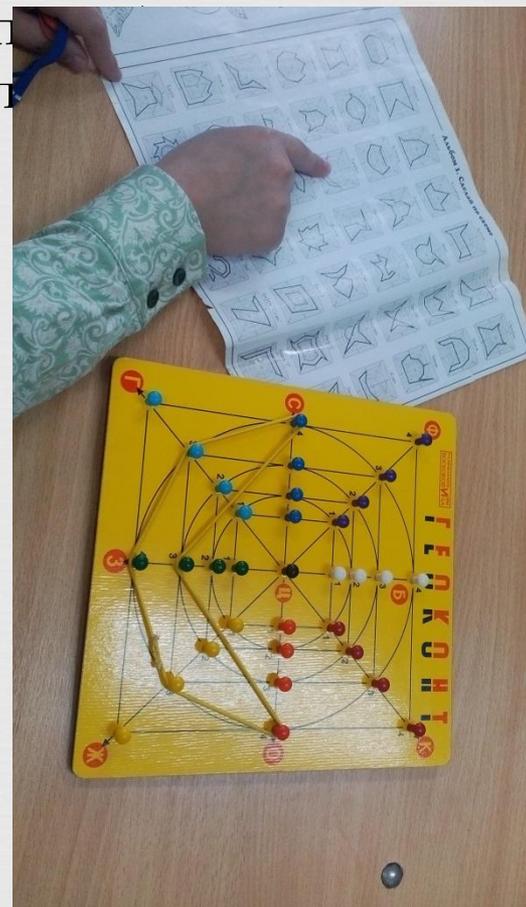
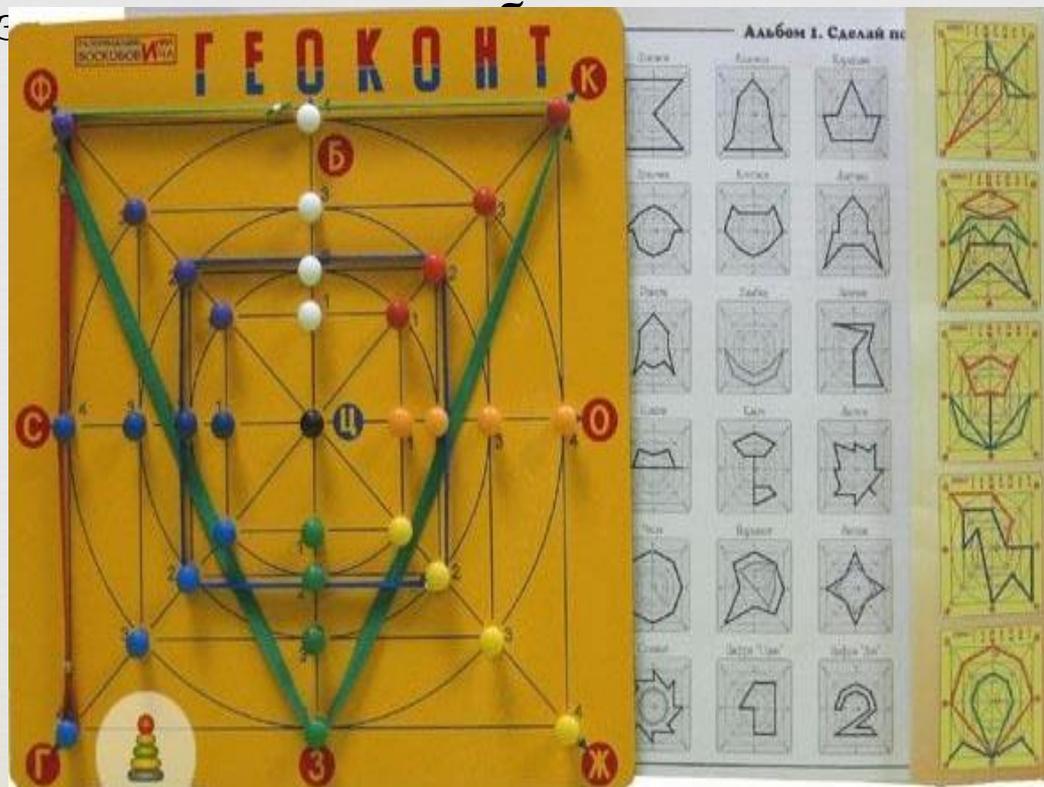


В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление,

«Геокоонт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят

это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле «Геокоонта» нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветные резинки), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Дети создают их по примеру взрослого или по





В результате у ребят

развиваются моторика кисти
и пальчиков, сенсорные
способности
(ощущение цвета, формы,
величины),

мыслительные процессы
(конструирование по
словесной модели,
построение симметричных и
несимметричных фигур,
поиск и установление
закономерностей),
творческие
способности.