

ПРЕЗЕНТАЦИЯ  
«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ  
В.В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ  
ДОШКОЛЬНИКОВ С  
НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ»

Учитель-логопед МКДОУ «Детский сад  
№23»

Аношина В.И

«Игра - это огромное светлое окно , через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений , понятий об окружающем мире».

В.А.Сухомлинский



**Воскобович Вячеслав  
Вадимович** – инженер-физик,  
признан одним из первых  
авторов многофункциональных  
и креативных развивающих  
игр, которые в игровой форме  
формируют творческий  
потенциал ребенка, развивают  
его сенсорику и психические  
процессы.

# АКТУАЛЬНОСТЬ

- Китайская мудрость гласит:  
«Расскажи - и я забуду,  
Покажи - и я запомню,  
Дай попробовать - и я пойму»
- Широкий возрастной диапазон;
- Многофункциональность;
- Методическое обеспечение;
- Технология «Сказочные лабиринты игры»

# ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ВОСКОБОВИЧА

- Суть развивающих игр: они дают возможность реализовывать придуманное в действительность детям и взрослым.
- Соединение вариативности и творчества делают эти игры для детей интересными на протяжении долгого времени.

# ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ТЕХНОЛОГИИ

- Обучение детей через игру ;
- Построение игровой деятельности, в процессе которой развиваются психические функции (внимание, память, мышление, воображение , речь);
- Творческое развитие через игру создает условия для творчества и стимулирует развитие творческих способностей детей.

# СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ

В отношениях «взрослый- ребенок» устанавливаются партнерские отношения. Ребенок находится в непринужденной, веселой, творческой атмосфере, где не получает отрицательной оценки взрослого.

# ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ

## Задачи:

- Развивать конструктивные навыки в процессе использования развивающих игр Воскобовича.
- Развивать мелкую моторику руки, пространственное мышление, творческое воображение, умение сравнивать, сопоставлять.
- Устанавливать эталоны формы и величины, структуру, геометрические фигуры.
- Совершенствовать память, внимание, речь.



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ГЕОКОНТ»

Цель: 1. развивать моторику кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины);

2. Совершенствовать мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей);

3. Развивать творческие способности.

Эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Это сказка «Малыш Гео, Врон Метр и я, дядя Слава», в которой гвоздики, закрепленные на фонере, называются «серебряными».

На игровом поле нанесена координатная сетка на гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка), получают контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши могут создавать фигуры по образцу взрослого или самостоятельно, дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.

# ΓΕΟΚΟΗΤ

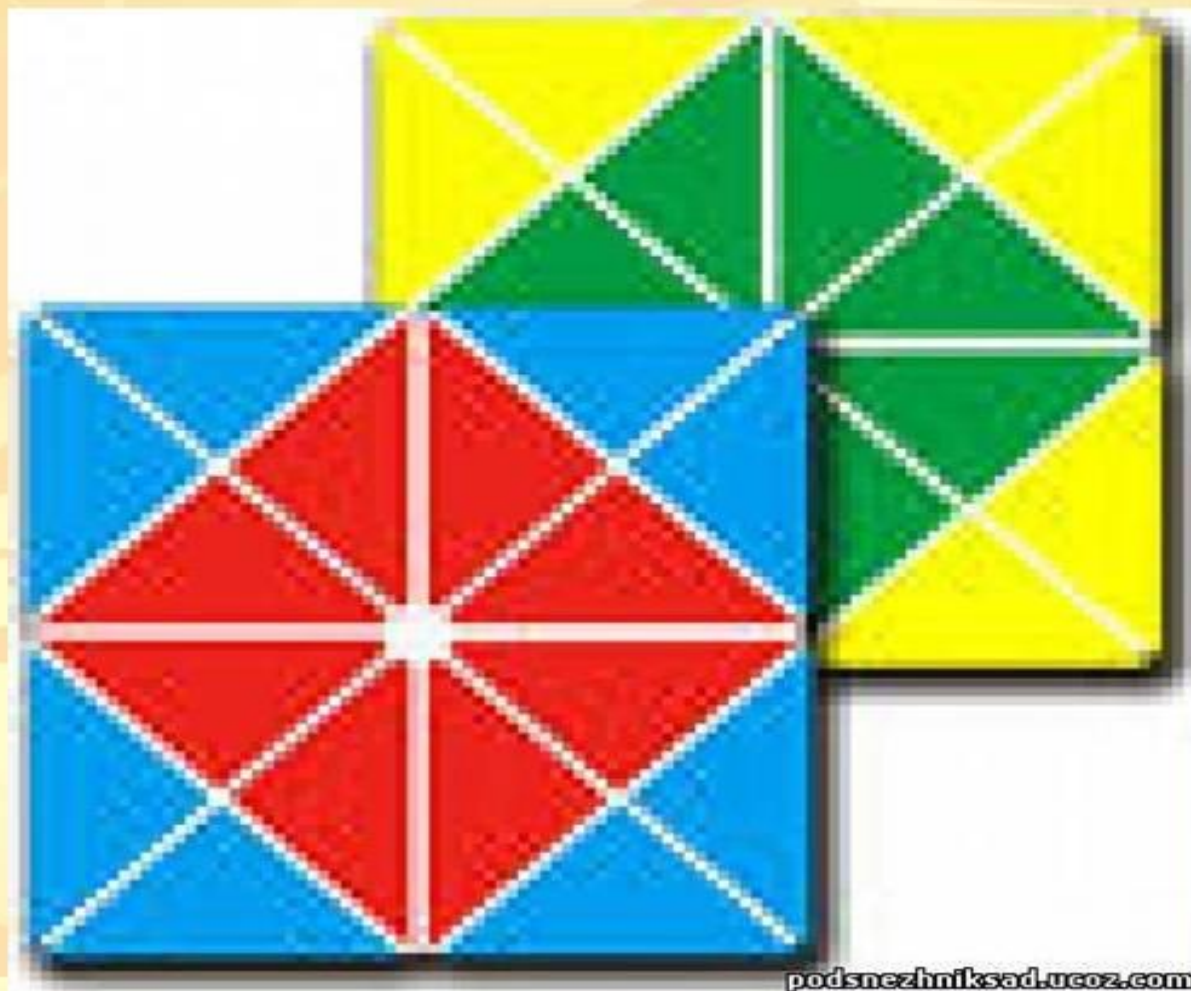


# ИГРОВОЙ КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА

Цель: развивать моторику руки, пространственное мышление, творческое воображение, умение сравнивать, анализировать, сопоставлять, совершенствовать внимание и память.

Эта игра в народе носит разные названия - «Косынка», «Кленовый листок», «Вечное оригами». В нем 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря этому квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать плоские и объемные фигуры.

# ИГРОВОЙ КВАДРАТ

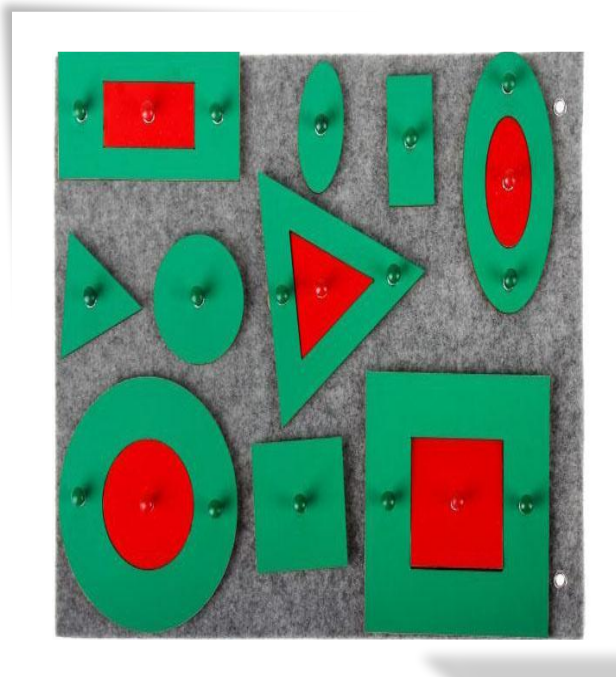


# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «КОВРОГРАФ»

Цель: Развивает сенсорные, познавательные и творческие способности.

Игра дает возможность заниматься измерительной деятельностью, пользоваться условной меркой, выстраивать ряды по длине, уменьшать или увеличивать длину; заниматься аппликацией, ориентироваться на площадке.

# КОВРОГРАФ И ЛАРЧИК



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ЧУДО ЦВЕТИК»

Цель: развивает сенсорные способности, память. Внимание, логическое мышление.

Способствует развитию глазомера, конструктивных навыков.

Учит складывать фигуры из частей по схемам разного масштаба и конструированию заданной формы.

# ЧУДО ЦВЕТИК



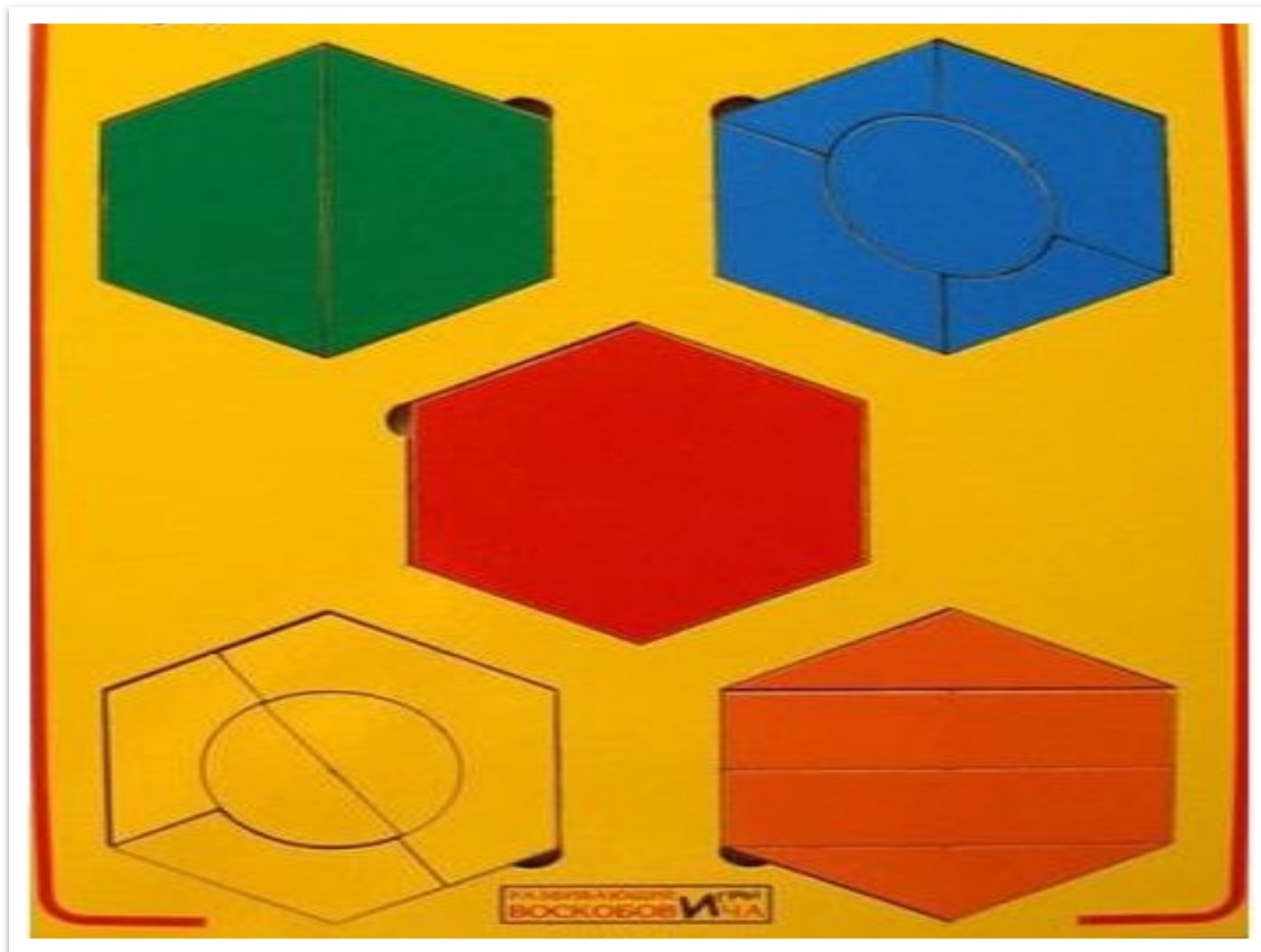


# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ЧУДО СОТЫ»

- Цель : Знакомит детей с сенсорными эталонами формы, цвета, величины;
- Развивает глазомер, познавательные творческие способности детей;
- Совершенствует логическое мышление, внимание;
- Развивает мелкую моторику рук и конструктивные навыки.

Игра представляет собой игровое поле с 5 фигурами-вкладышами в форме сот. Одна фигура целая, 4 других разрезаны на несколько частей различными способами. Для начала ребенок может составлять соты из деталей. Затем можно предложить ему составить из деталей сложные фигуры.

# ЧУДО СОТЫ



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ЧУДО КРЕСТИКИ»

Цель: Развивать воображение, умение «читать» схемы, составлять целое из частей.

- Игра представляет из себя планшет (147X208 мм), с вырезанными отверстиями в виде креста (4 шт), полукруга (2 шт) и круга. Для каждого отверстия есть вкладыш. Один вкладыш в виде крестика - целый, 3 другие разрезаны на 2,3 и 4 части.
- Предлагается 2 игры:
- Составление крестиков из частей, легче это делать в рамке, для усложнения задания можно предложить ребенку составить крестик на столе.
- Составление различных фигур из деталей вкладышей. В игру входит альбом с изображением 50 фигур. Можно предложить ребенку придумать свои фигуры.

# ЧУДО КРЕСТИКИ



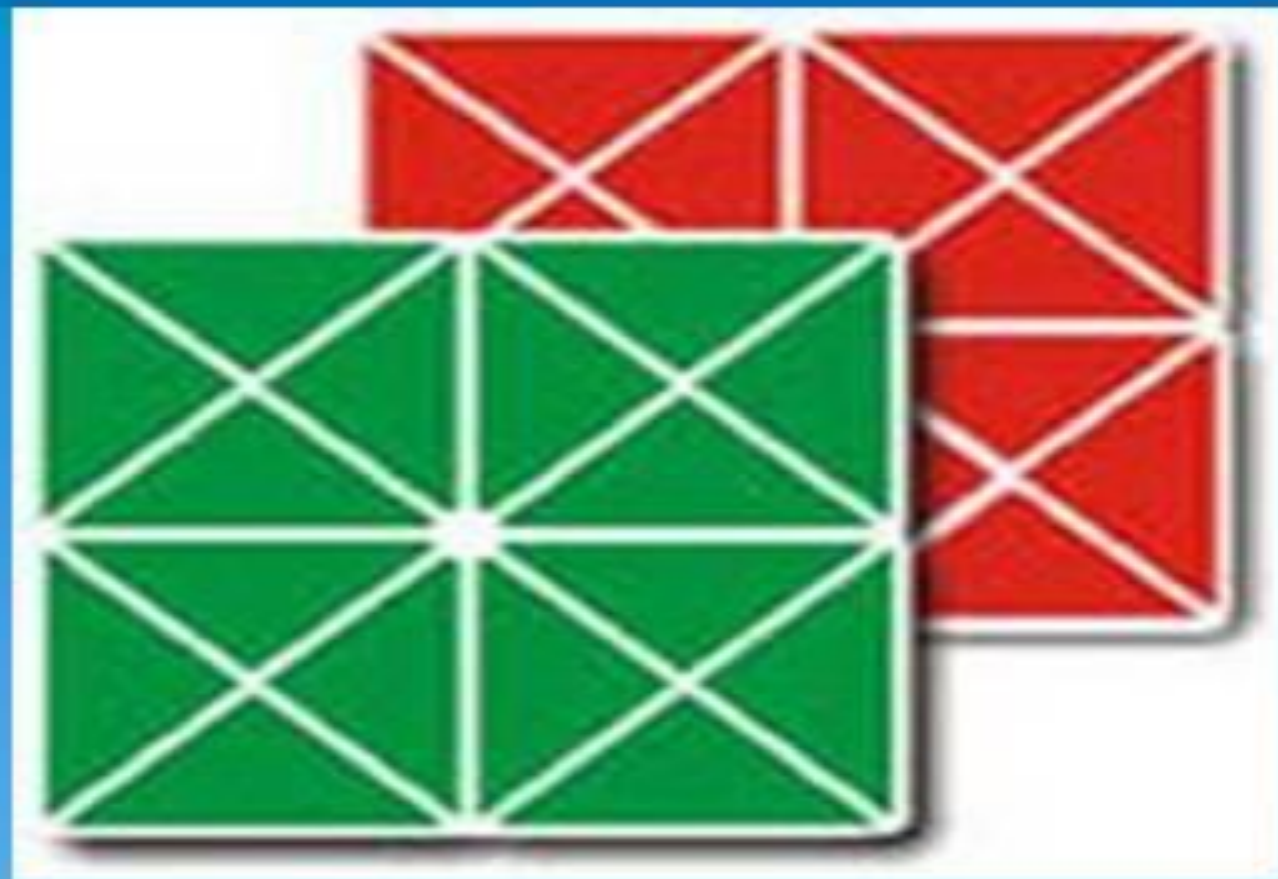
# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Цель: Развивать память, логику, пространственное мышление, творческое воображение. Развивает конструктивные навыки. Знакомит с такими физическими свойствами, как гибкость и прозрачность.

Игра способствует

- развитию сенсорных познавательных и творческих способностей;
- Знакомит с эталонами формы и величиной;
- Соотношением целого и части;
- Пространственным соотношением предметов;
- Развивает произвольность и концентрированность внимания, творческое воображение.

# ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ШНУР ЗАТЕЙНИК»

Цель: Развивать мелкую моторику рук ребенка.

Развивать ориентировку в пространстве.

Развивать память, внимание, сосредоточенность.

Игра представляет собой деревянную дощечку с 9 рядами отверстий по 3 отверстия в каждом 3 разноцветных шнурка. В каждое отверстие вставлена железная кнопка, а шнур можно продевать в отверстие, но и огибать кнопку шнуром, и закручивать шнур вокруг кнопки. С помощью шнурков составлять узоры, дорожки из стежков, можно писать буквы и цифры. Взрослые могут провести «графический диктант». Взрослый «диктует» путь, ребенок проделывает его с помощью шнура: один шаг вправо, один шаг вверх...

# ШНУР ЗАТЕЙНИК





«ИГРАЯ - УЧИМСЯ,  
ИГРАЯ - ПОЗНАЕМ!»

**В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он засушенный цветок**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

**УСПЕХОВ В РАБОТЕ**