

Развивающие игры В.В. Воскобовича



Подготовила
Руденко Н.П
5 курс
6452 ДО



Игра для детей - это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей. Она помогает ребенку раскрепостить свое воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки.

Выготский полагал, что игра - это прекрасный метод развивающего обучения.

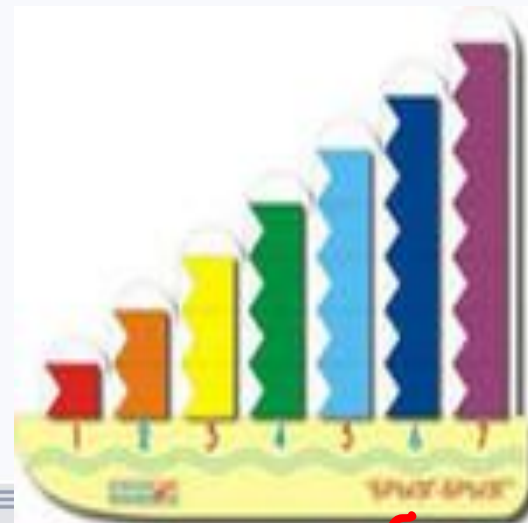


Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Валерьевича Воскобовича.



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

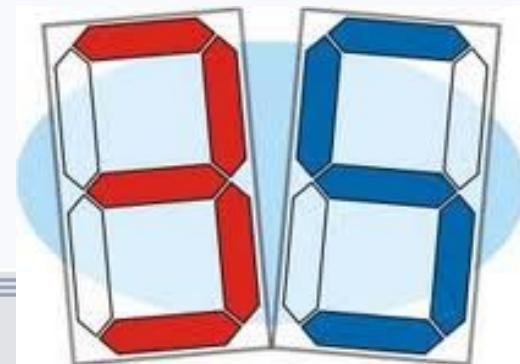
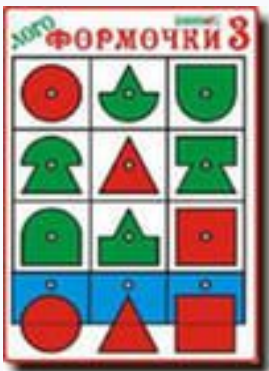


Квадраты Воскобовича

НИЖНЕВАРТОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

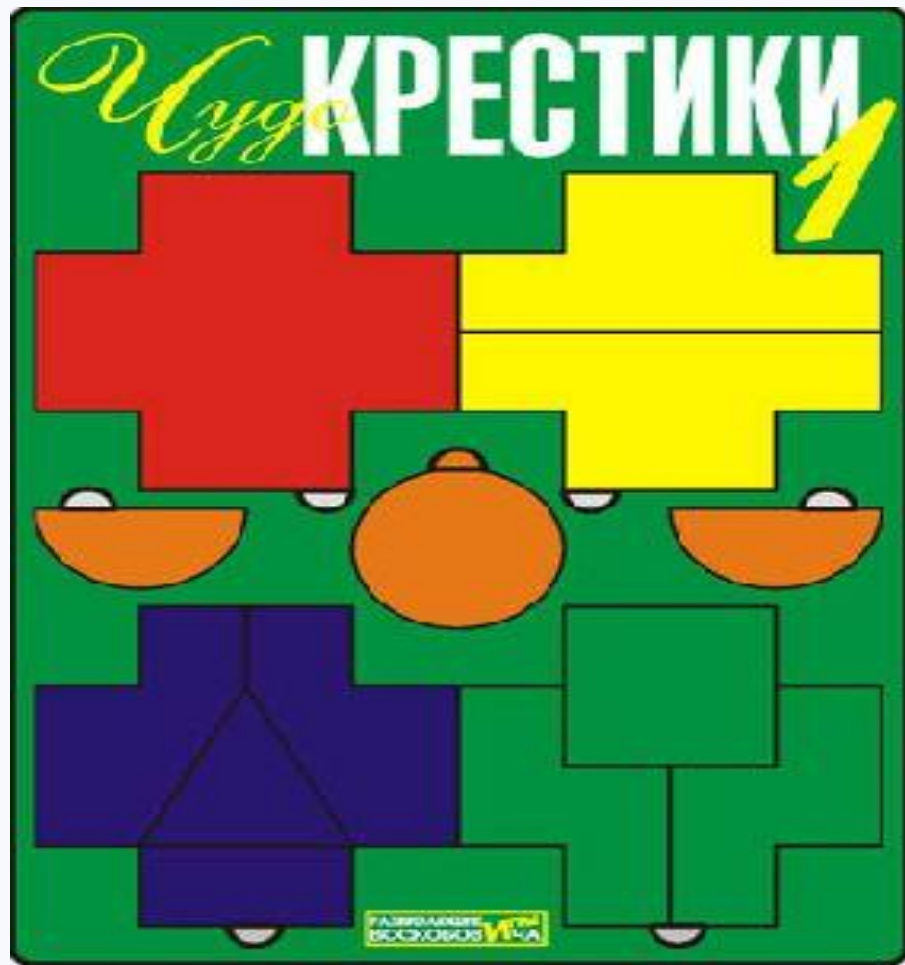
БРЫЗГ - БРЫЗГ

кораблик





Чудо крестики



возраст 2-4 года

Состав

- Рамка (147x208 мм, фанера, цветная пленка).
- 7 фигур-вкладышей. 4 - в форме крестиков (фанера, пленка красного, синего, зеленого, желтого цветов): 1 целая и 3 составные (из двух, трех, четырех частей). Части – это геометрические фигуры: треугольник, квадрат и другие многоугольники. 3 фигуры-вкладыши – это круг и две его половины
- Альбом фигурок (50 фигур).

Что развивает

- сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);
- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
 - внимание, память;
- воображение, творческие способности;
 - мелкую моторику рук;
 - умение определять количество предметов и порядковый номер.





возраст 4-6 лет





Возраст 5-7 лет



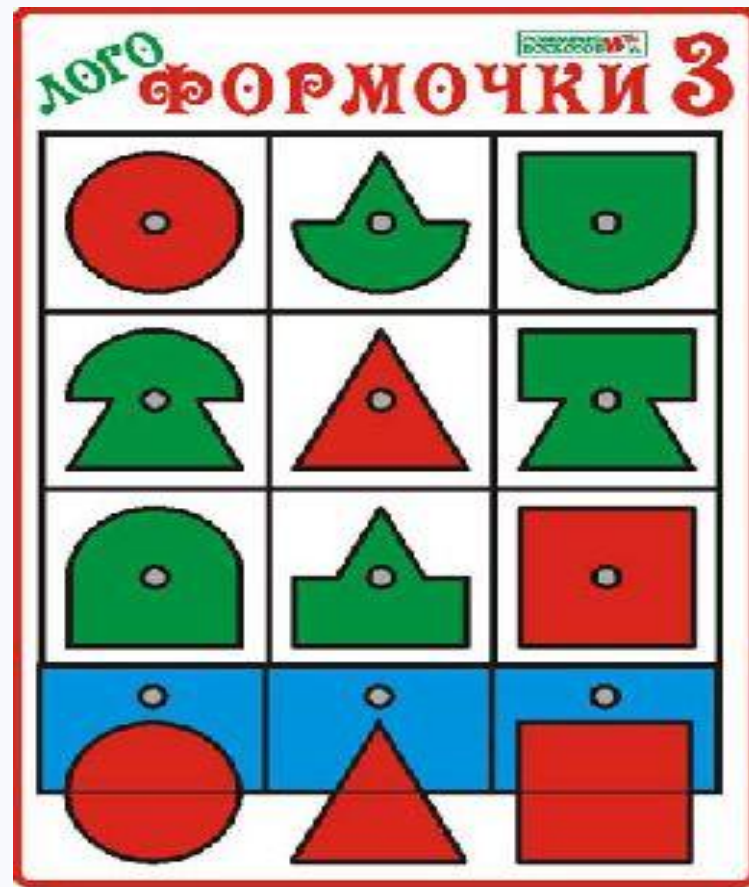
Что развивает:

- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);
- составление предметных силуэтов из частей;
- внимание, память, воображение;
- умение сравнивать, анализировать, синтезировать;
- мелкую моторику рук.



Логоформочки

возраст – 3-5 лет.



"Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат")

или "Кленовый листок", "Косынка", "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, придумывают собственные предметные силуэты.

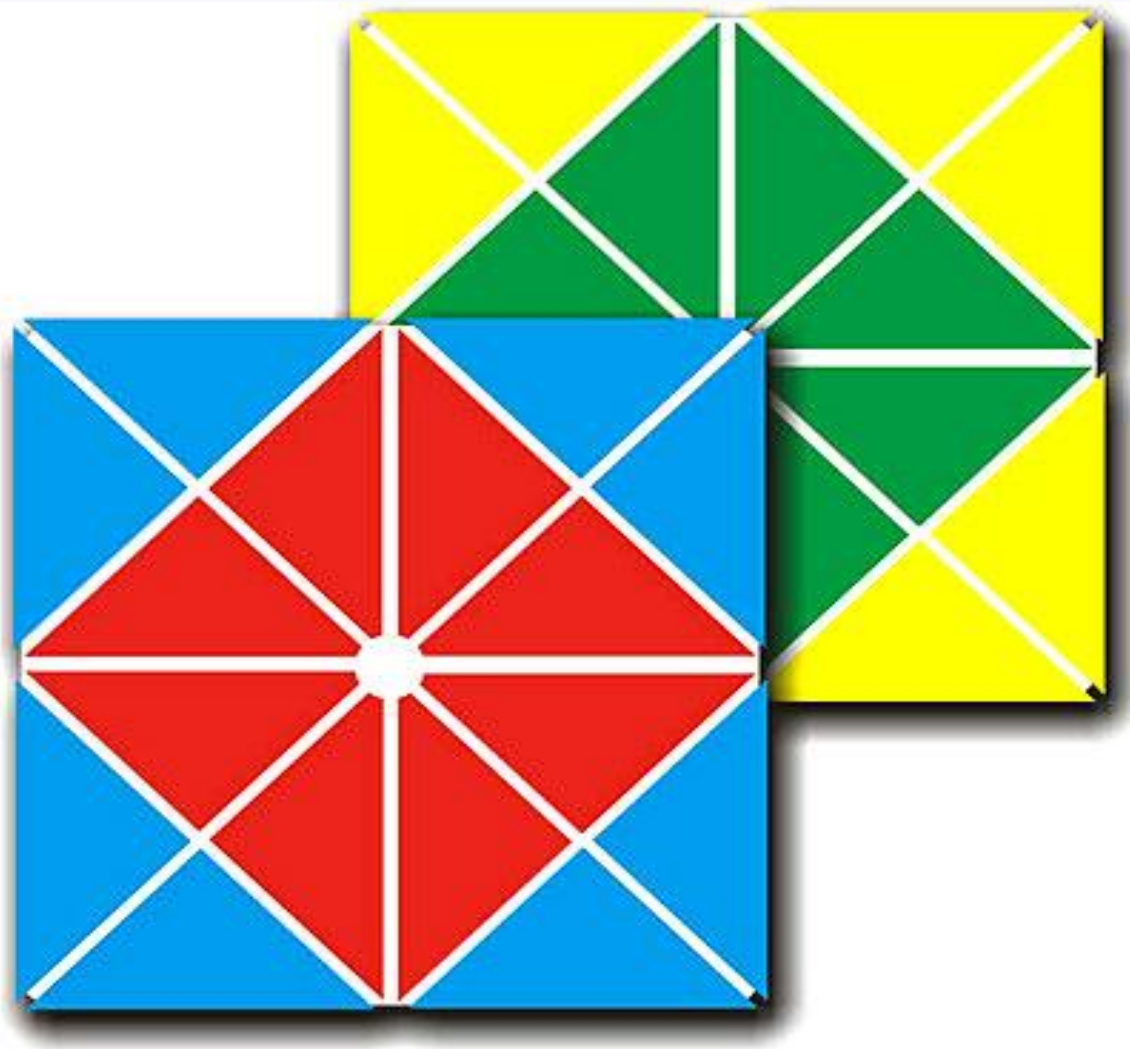


Квадрат позволяет поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и тонкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

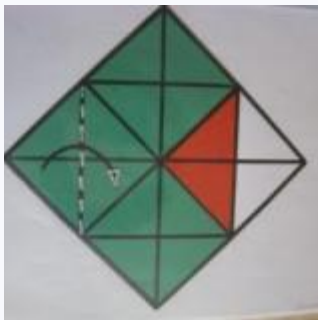
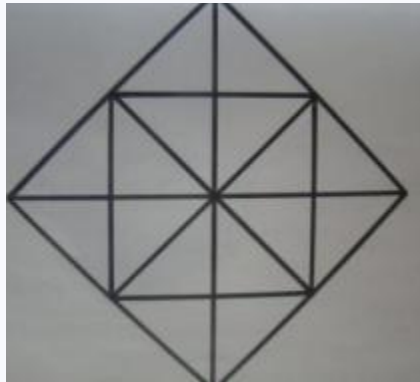
Обследование квадрата

- «Знакомимся с квадратом» (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.);
- «Играем в прятки» (найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком);
- «Сложи квадрат» (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;
- «Путешествие в квадрате» (пройдись по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам)





Сделать схемы, ознакомить детей с условными обозначениями



Условные обозначения

 последовательность сложений квадрата

 линия сгиба

 линия сгиба

----- линия сгиба

 согнуть на себя

 повернуть в одной плоскости

 «изящный» сгиб — вогнуть внутрь

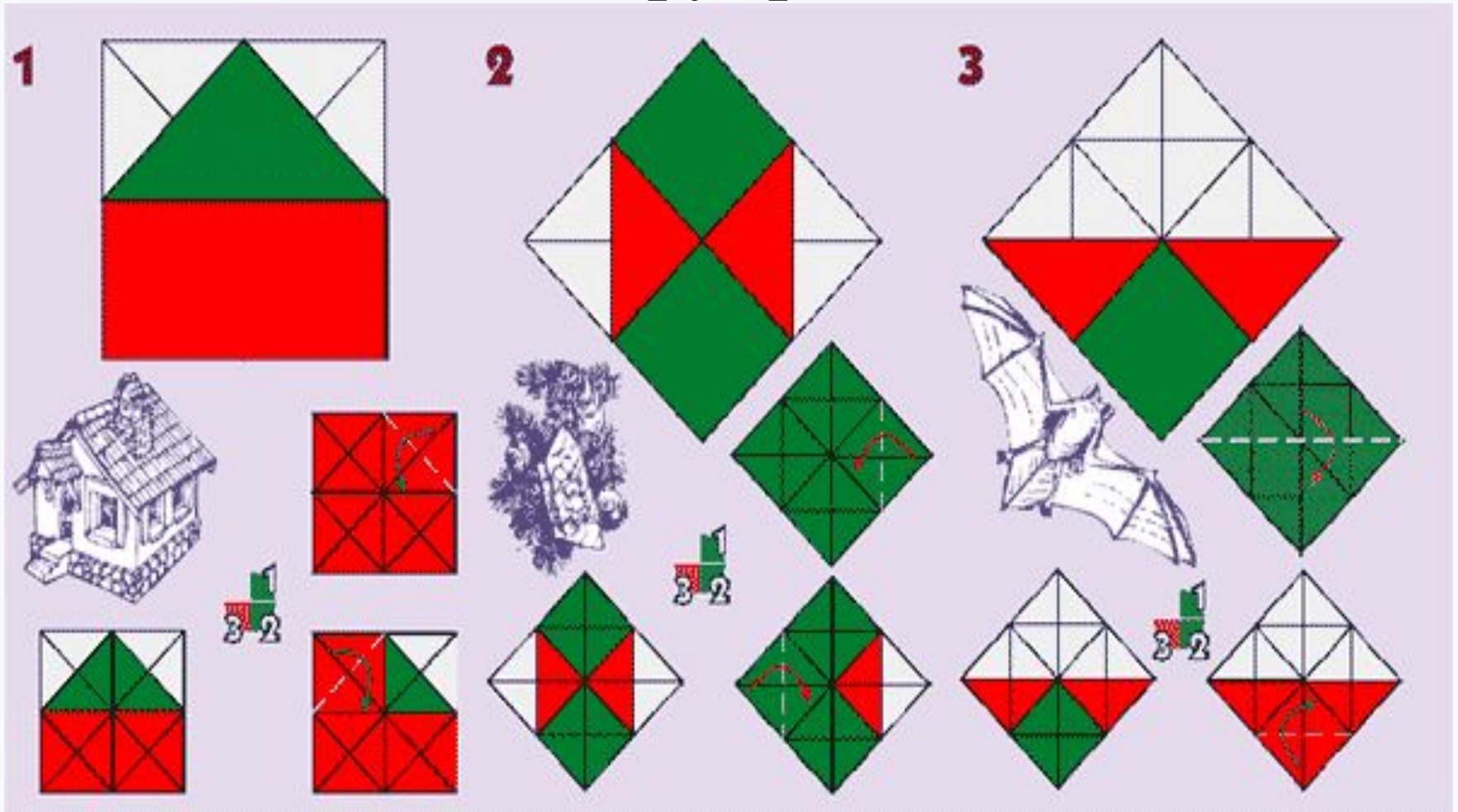
 «параллельный» сгиб

 на себя,  от себя

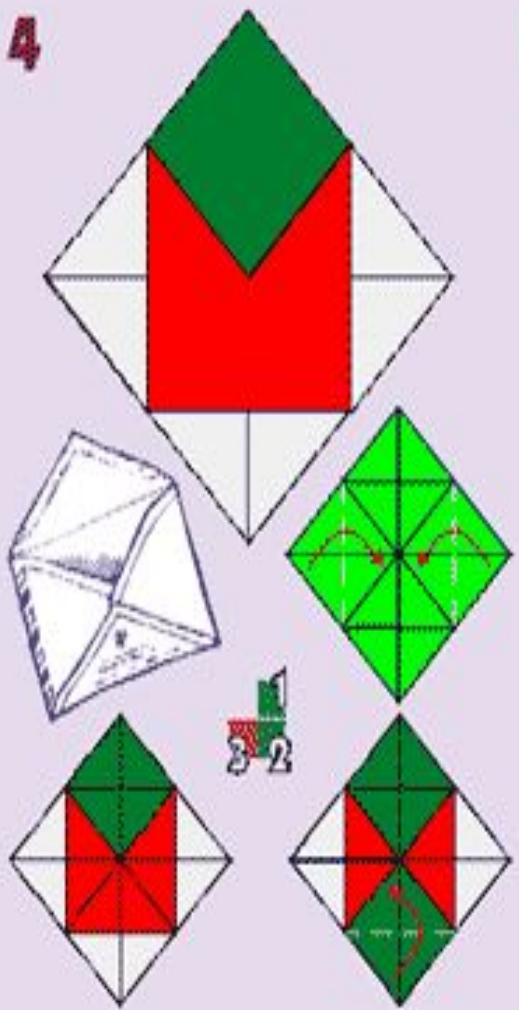
 начинать сложение с готовой фигуры



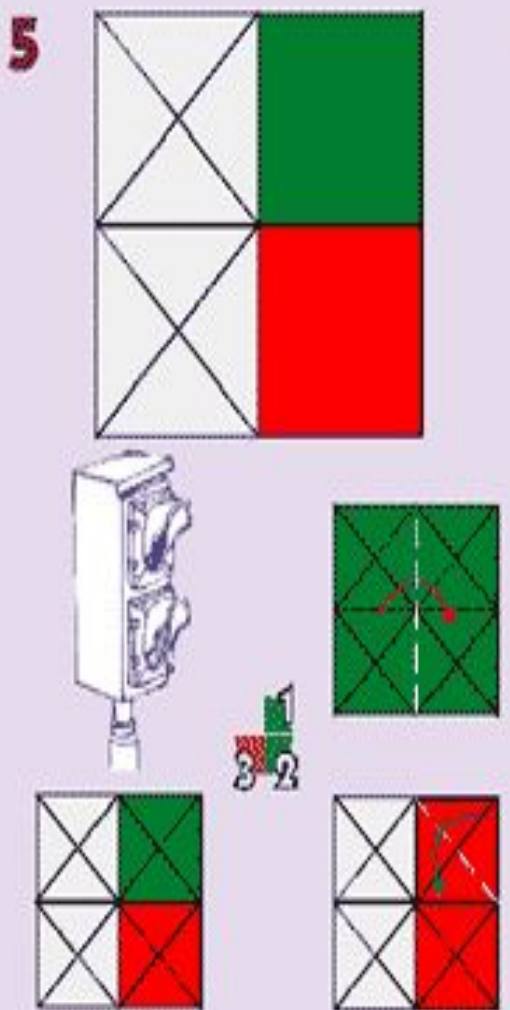
Знакомство со способами конструирования



4



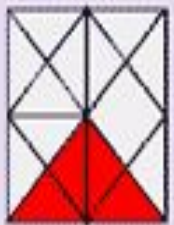
5



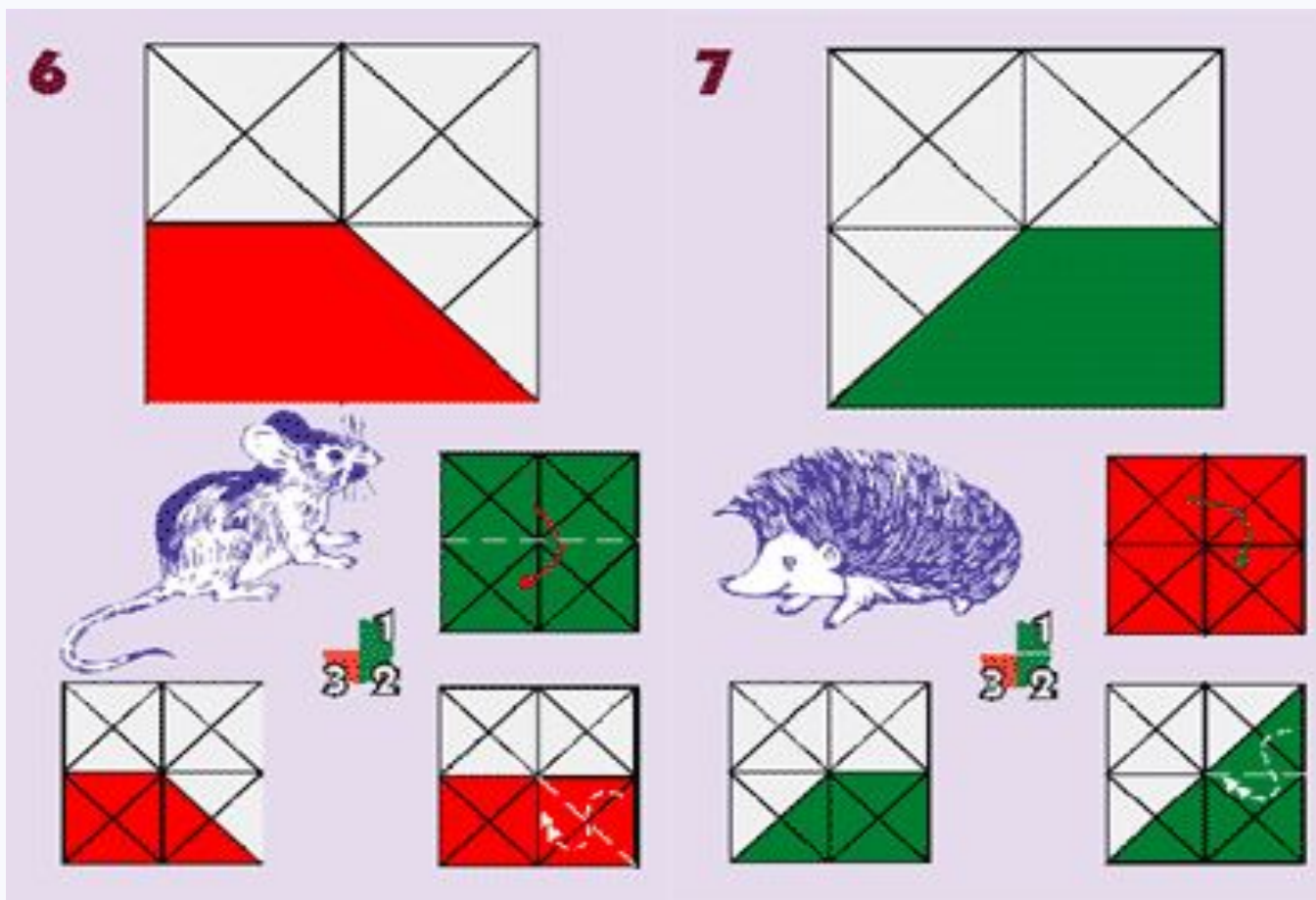
8



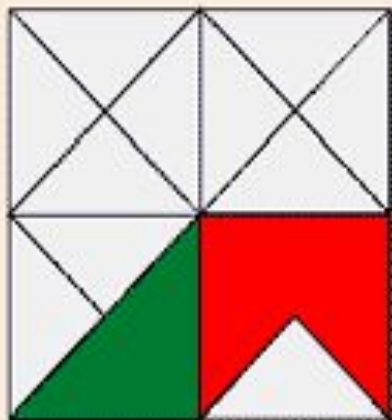
6 Мышка



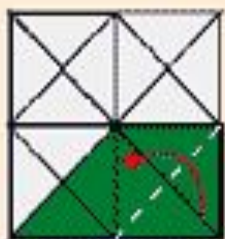
Важно детям объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры.



9



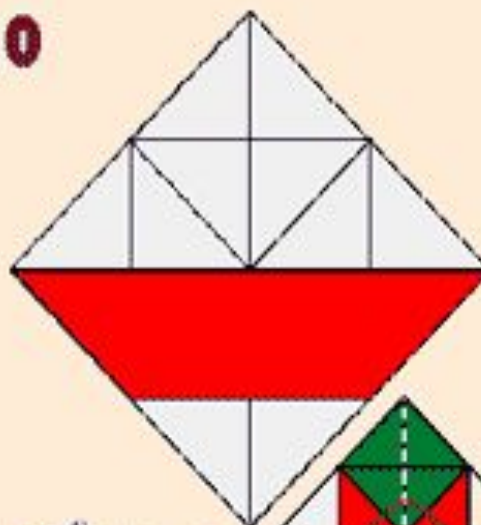
7 ЕЖИК



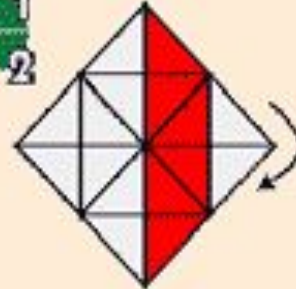
1
3 2



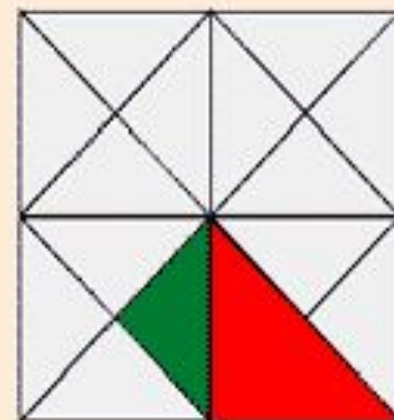
10



1
3 2



11



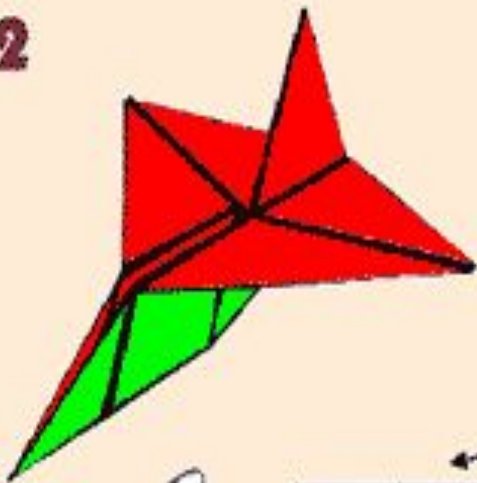
6 Мышка



1
3 2

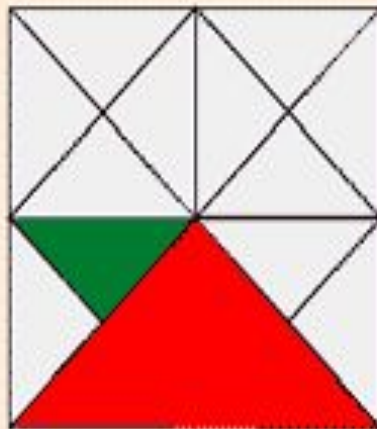


12



9 Башмачок

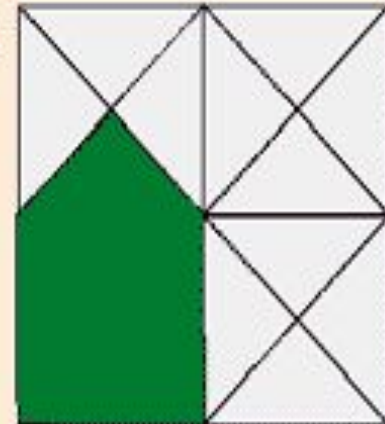
13



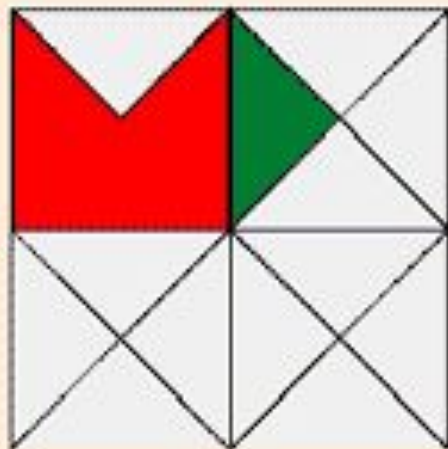
6 Мышка



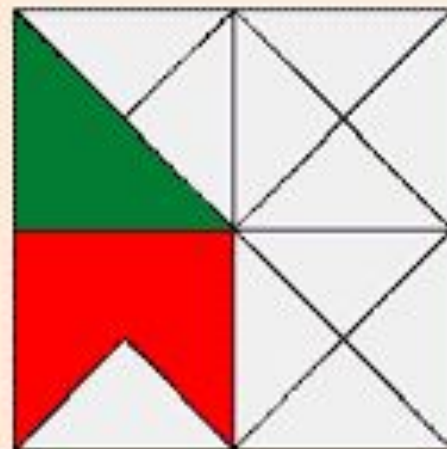
14



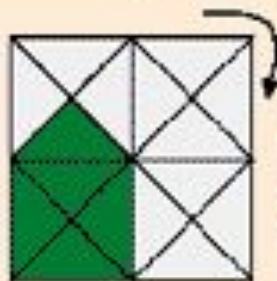
15



16



14 Маленький домик



7 Ежик

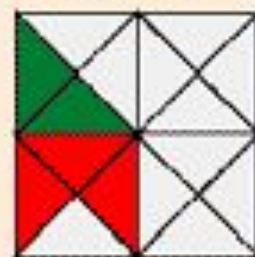
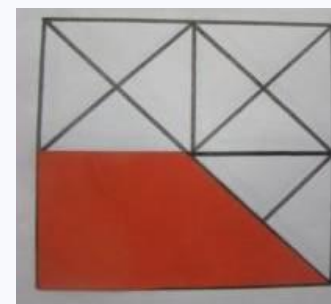
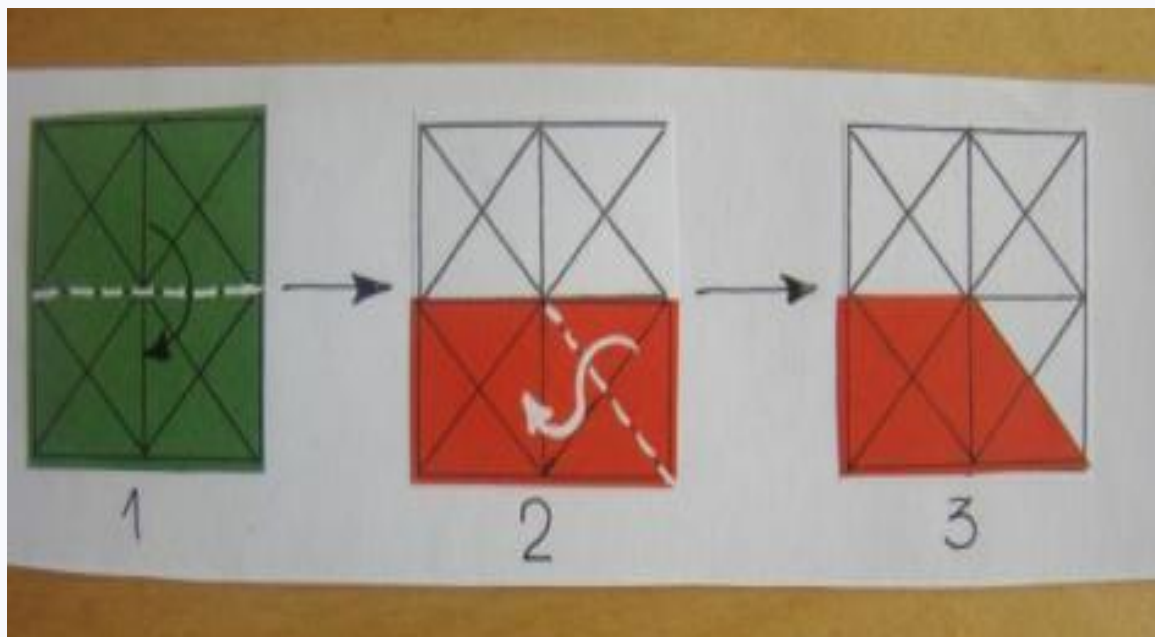
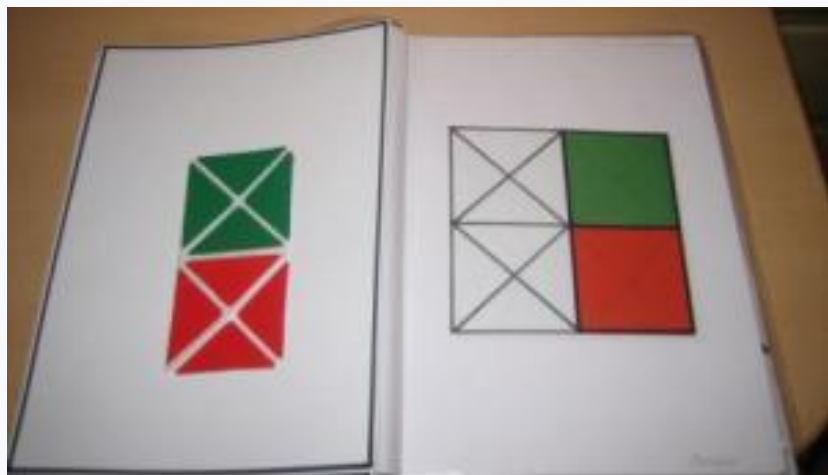


Схема сложения «МЫШКИ»



«СЕМАФОР»



«ЁЖИК»

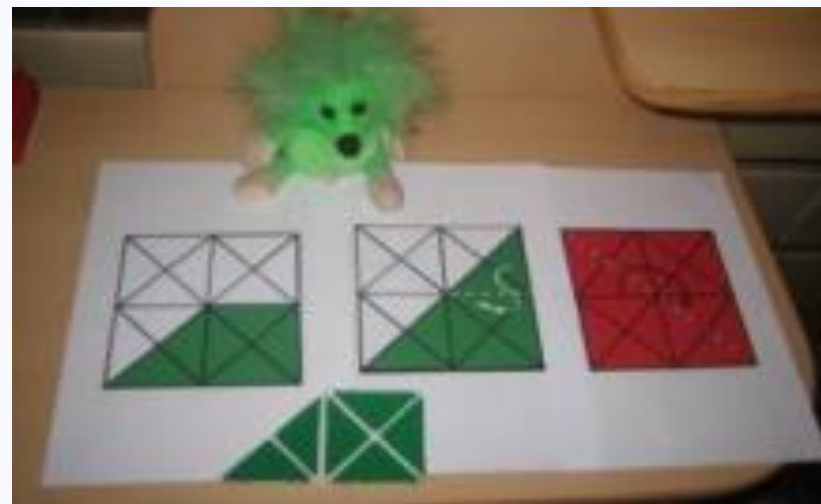
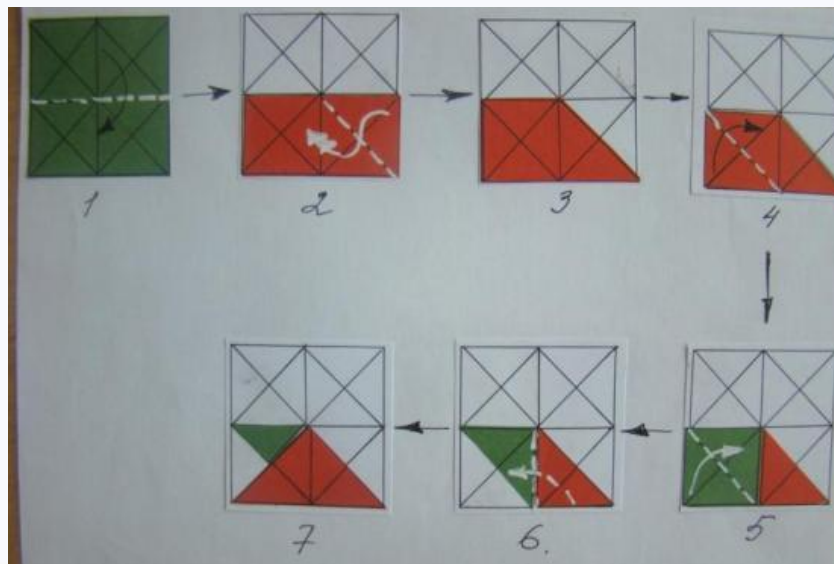
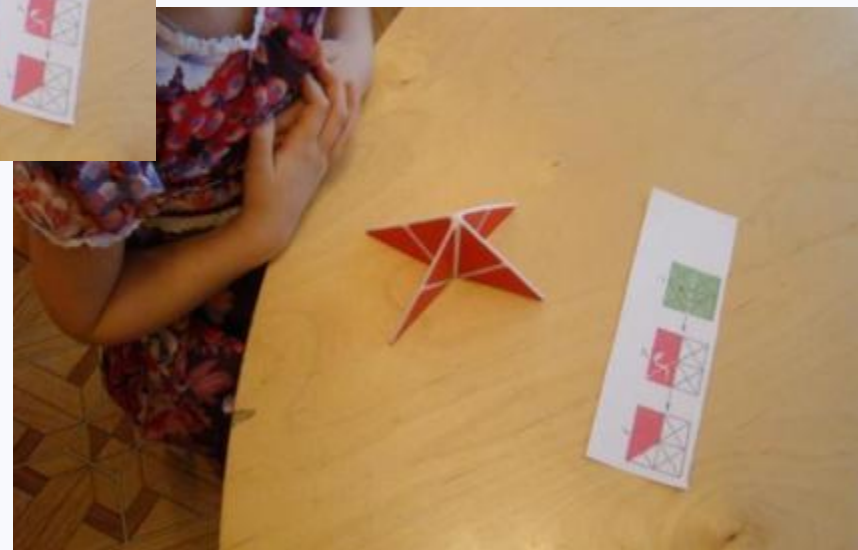


схема сложения «МЫШКА» – «ПТИЧКА»



«ЗВЕЗДОЧКА»

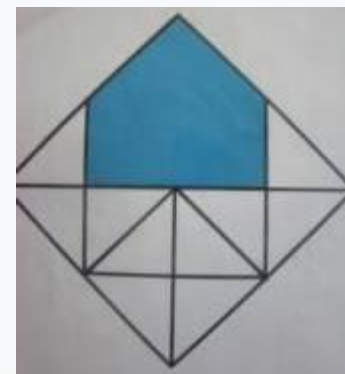
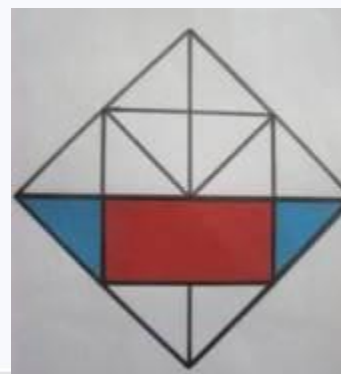
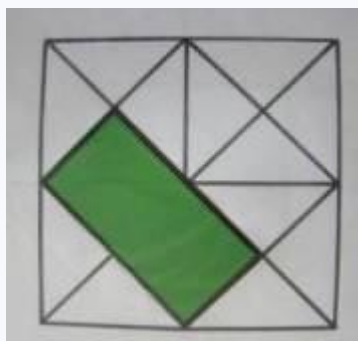
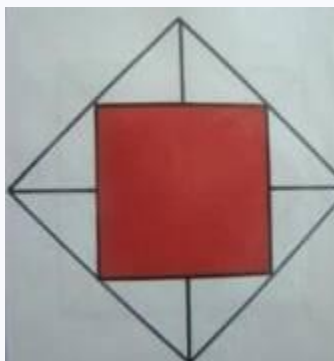
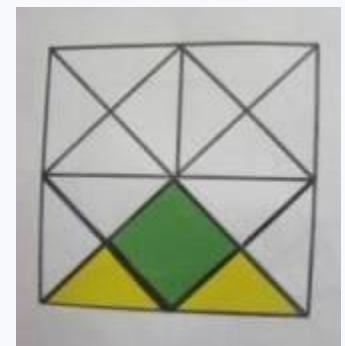
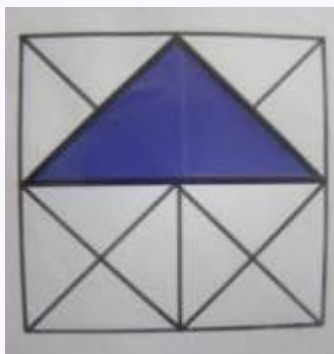
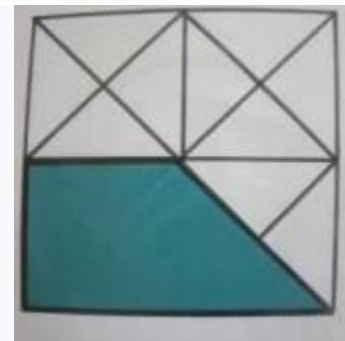
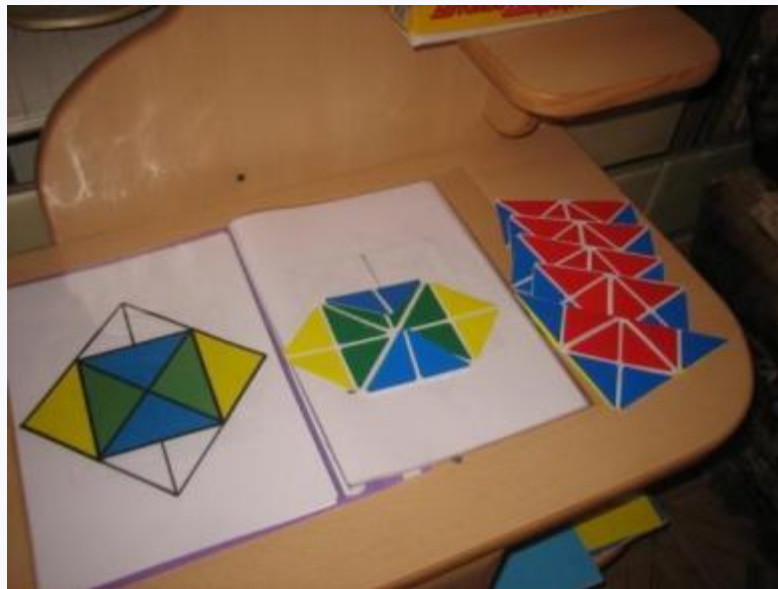
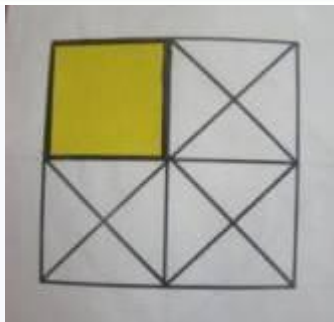


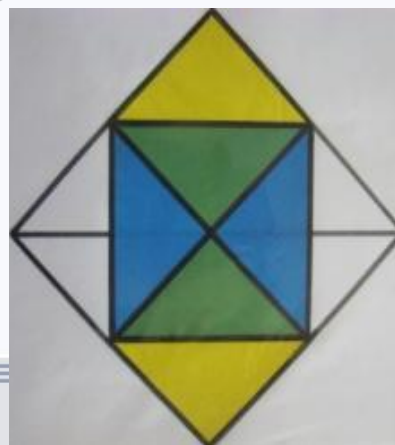
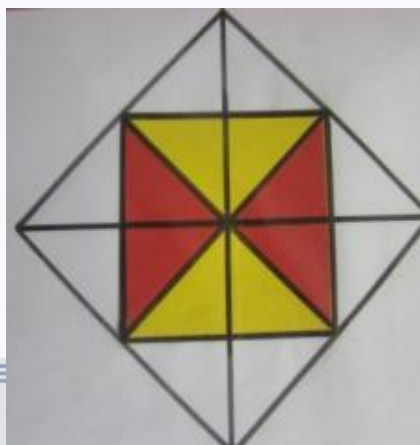
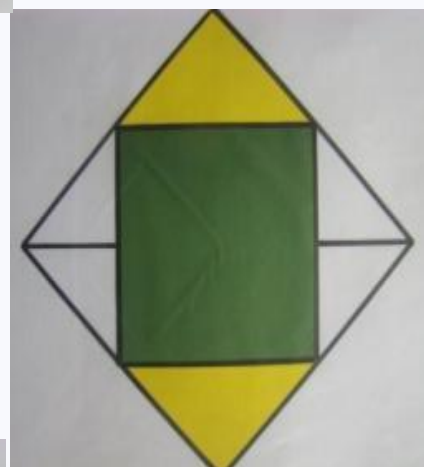
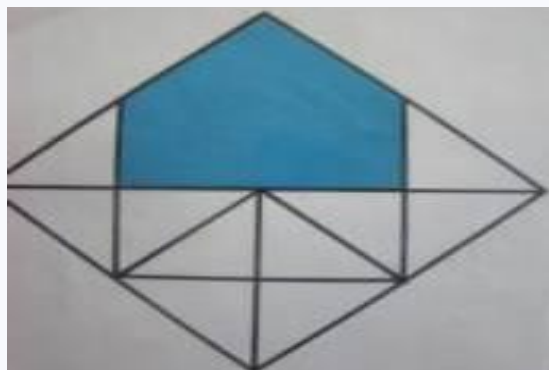
Алгоритм складывания любой фигуры

1. дети выполняют складывание формы вместе с воспитателем по показу;
2. знакомим их со схемой поэтапного сложения;
3. самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы;
4. проговаривание детьми действий во время складывания;
5. самостоятельное складывание формы по памяти.



«Схемы к четырехцветному квадрату»





Прозрачный квадрат



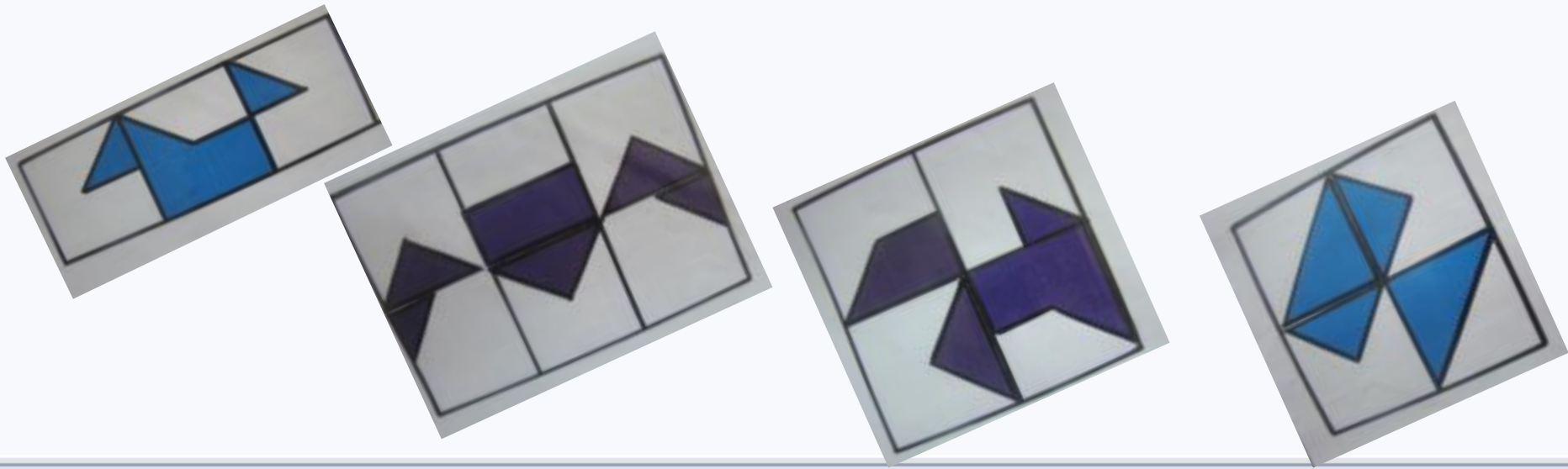
Что развивает

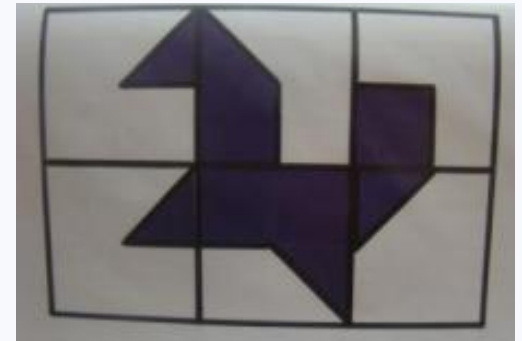
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
 - умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
 - умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.
 - внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.
- 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.

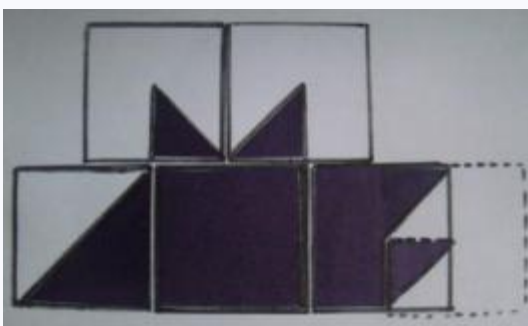
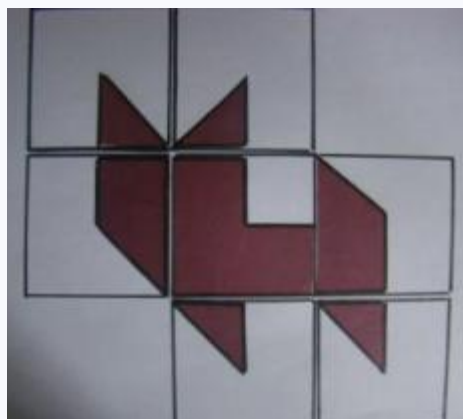
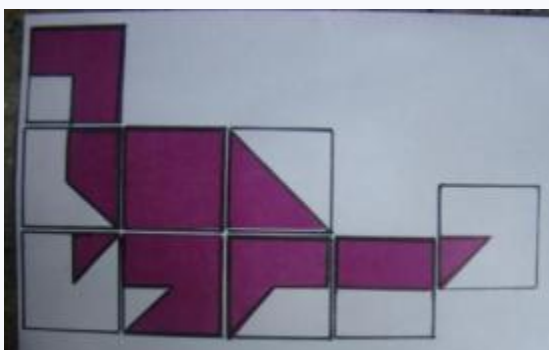
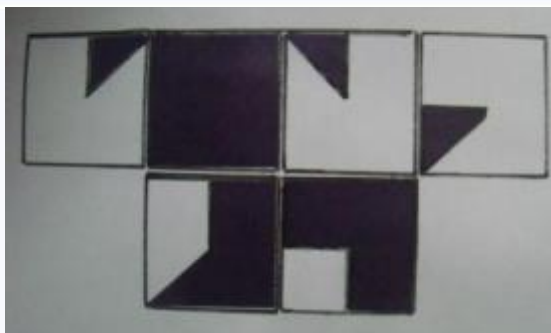
Из прозрачных квадратов складываем:

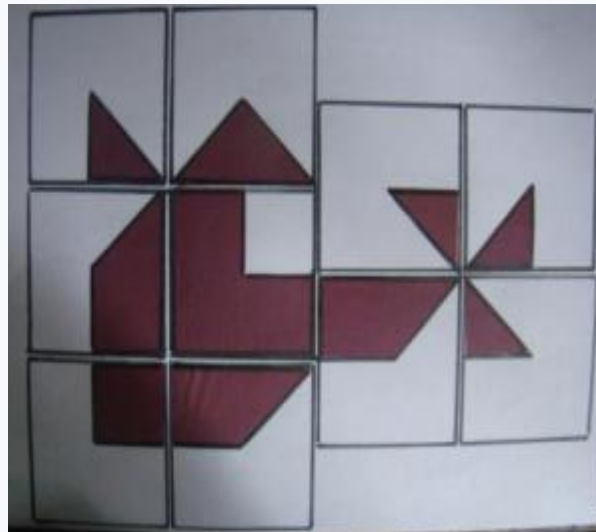
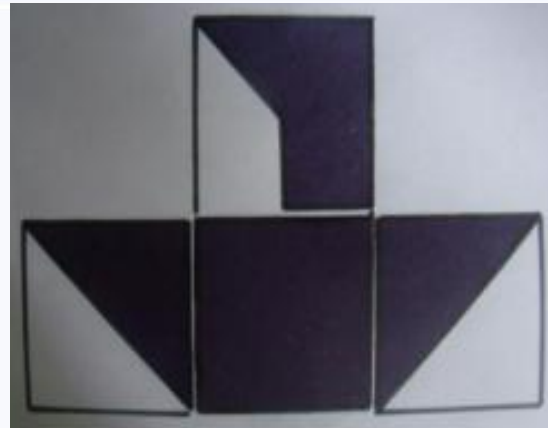
разные по величине геометрические фигуры: квадраты, треугольники, трапеции, прямоугольники, ромбы, различные многоугольники;

разные фигуры по схемам из альбома, а также придуманные совместно или детьми (использую индивидуальные схемы на каждого ребенка и большие схемы для показа): птиц, животных, транспорт, посуду, одежду, обувь и др.









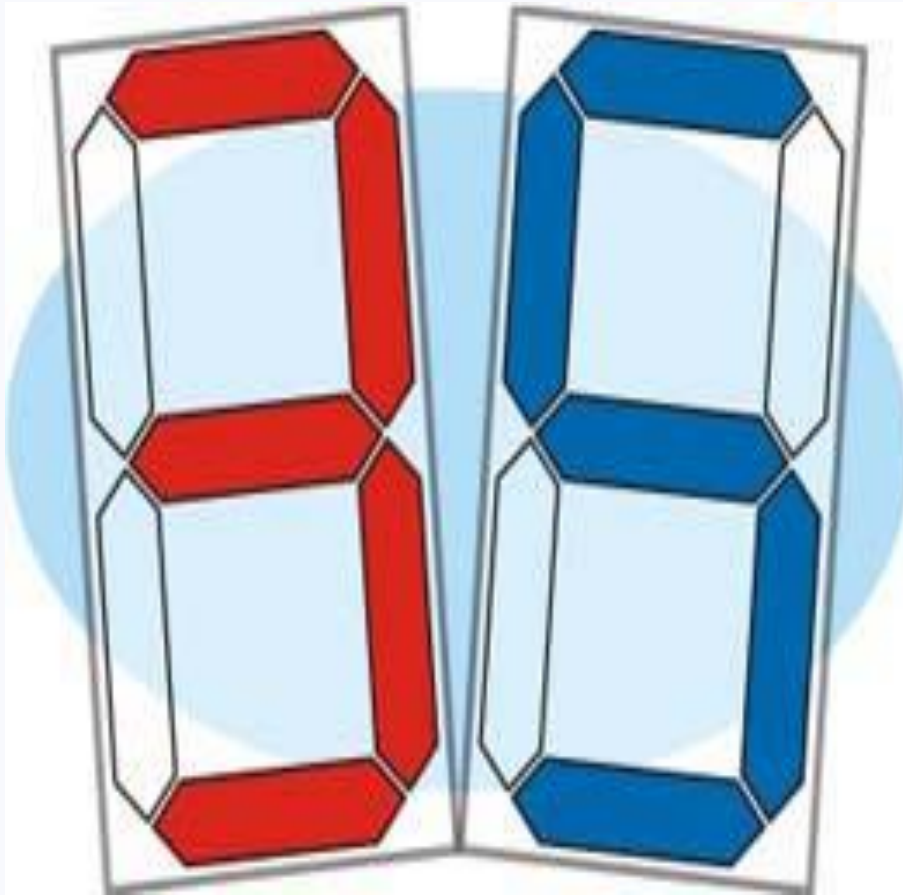
Геоконт

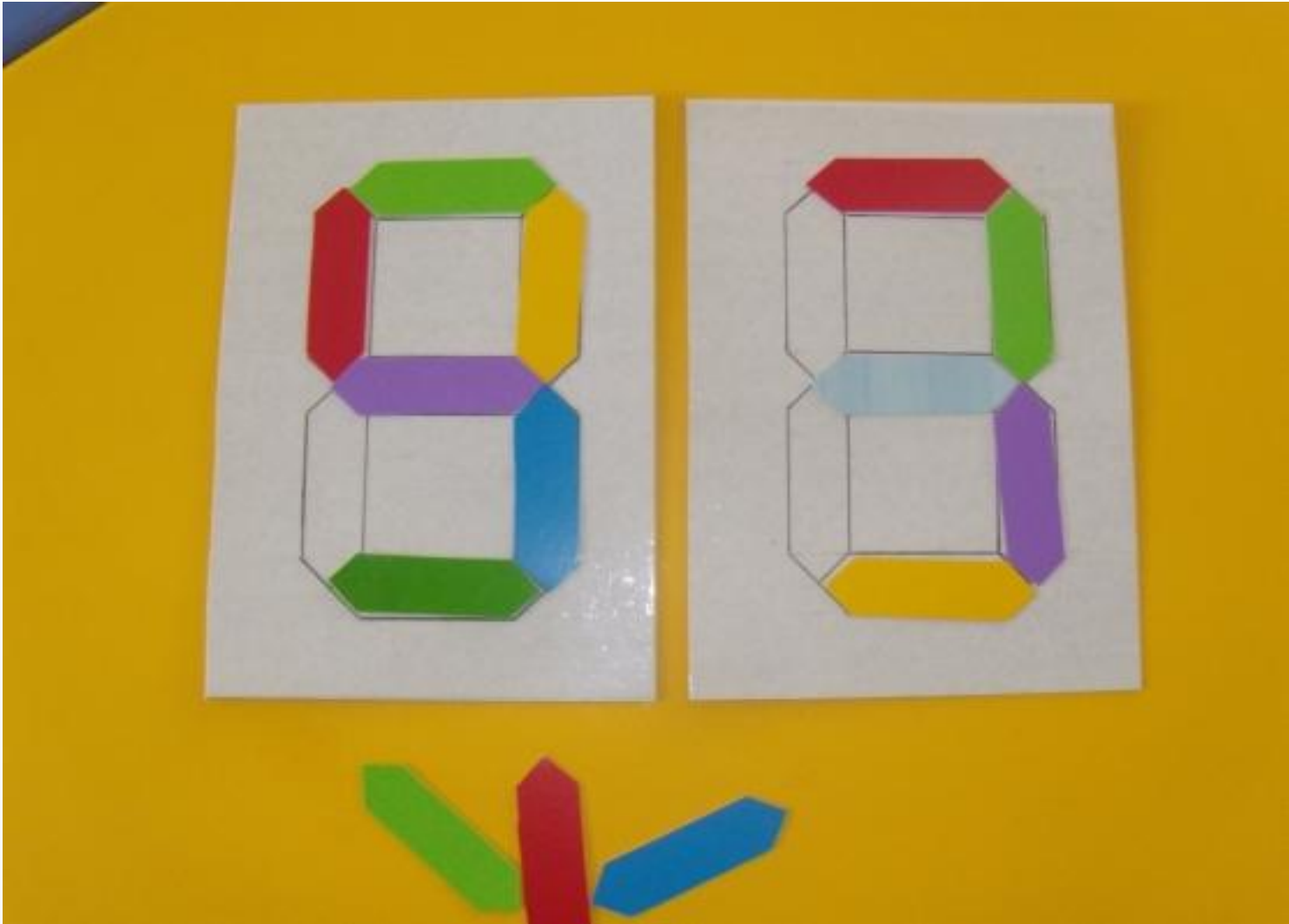


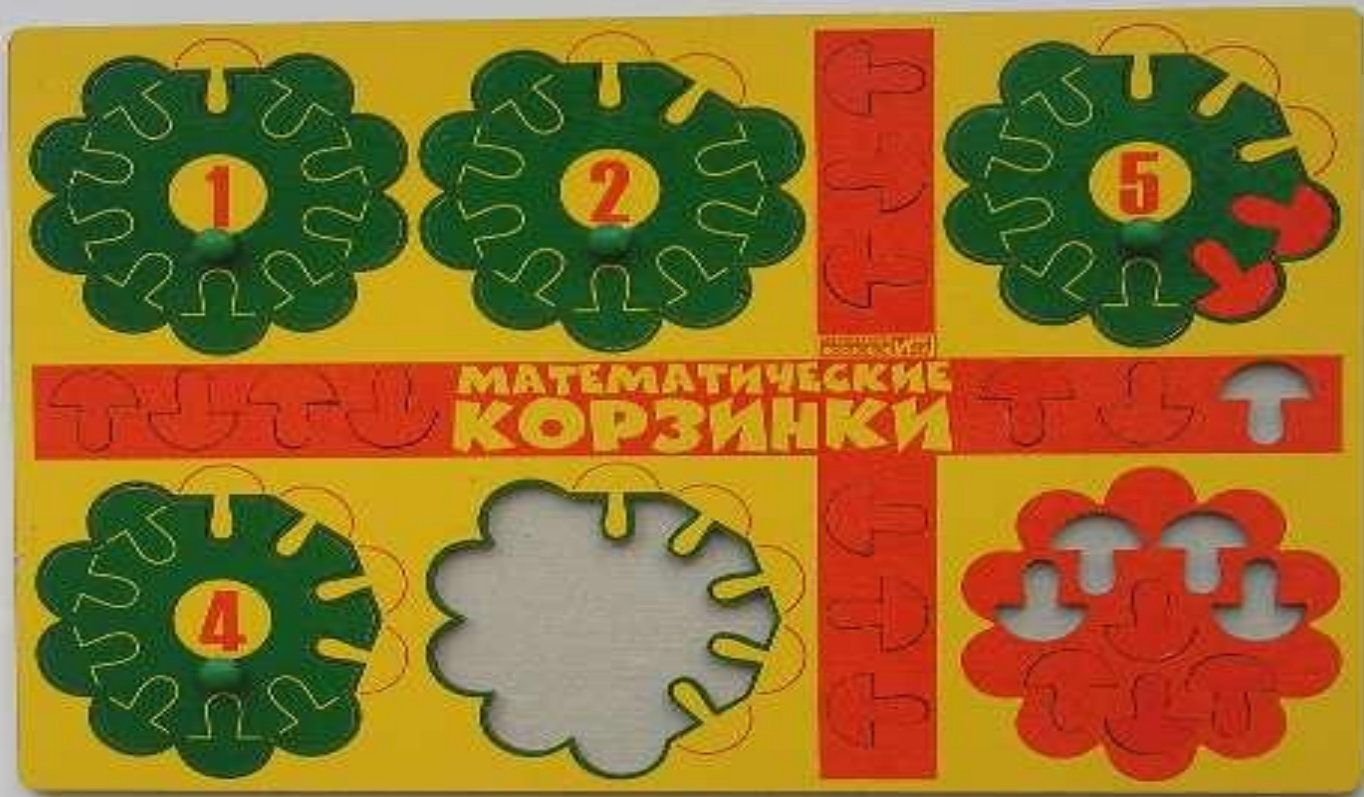
- «Геоконт»- резиновый конструктор. За счет растяжения резинка позволяет создавать множество геометрических форм. На доске находится 33 гвоздика, один черный в центре, остальные объединены в лучи. Белый луч, который находится вверху, попав в центр, разделяется на 7 лучей, которые соответствуют цветам радуги. Каждый луч обозначен буквой по названию цвета: с - синий и т.п. Дополнительно каждый гвоздик в луче имеет свой номер 1,2, 3 или 4. Получается, что каждому гвоздику можно дать имя: о1.
- Отрезок, угол, луч – все это легко запомнить, играя с «волшебными гвоздиками и Паутилкой паука Юкка». Игра знакомит с работой координатной сетки, учит конструировать на плоскости, развивает логику, воображение, развивает наблюдательность.



Эники-бэники- ели –вареники...





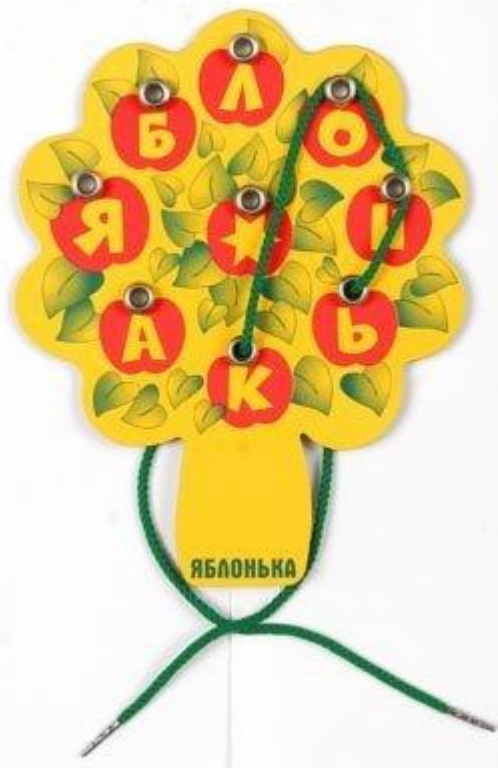


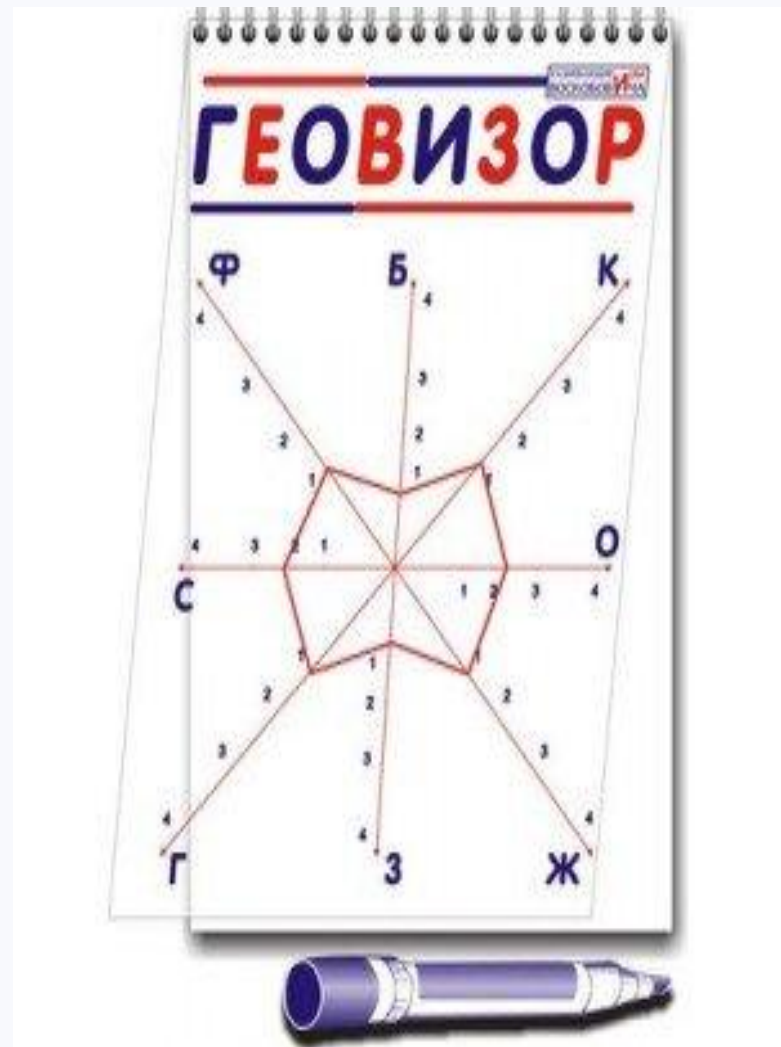
Теремки Воскобовича



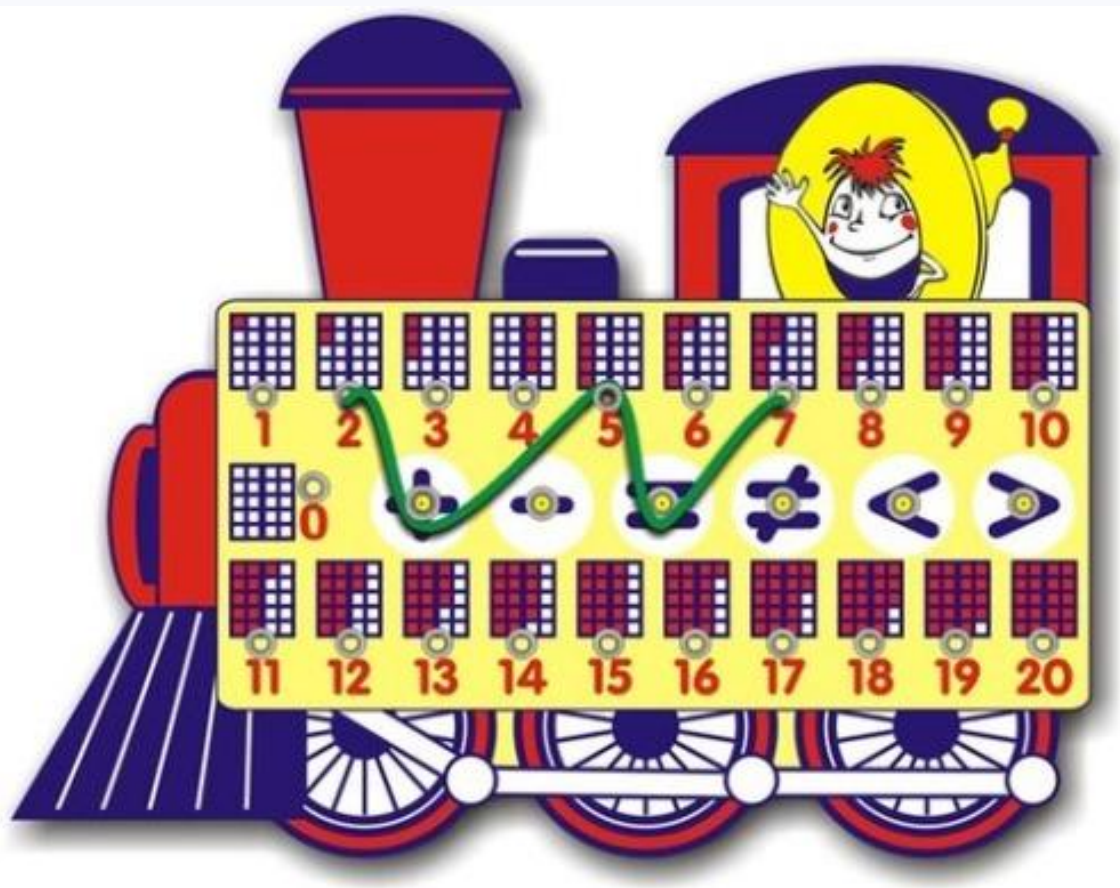


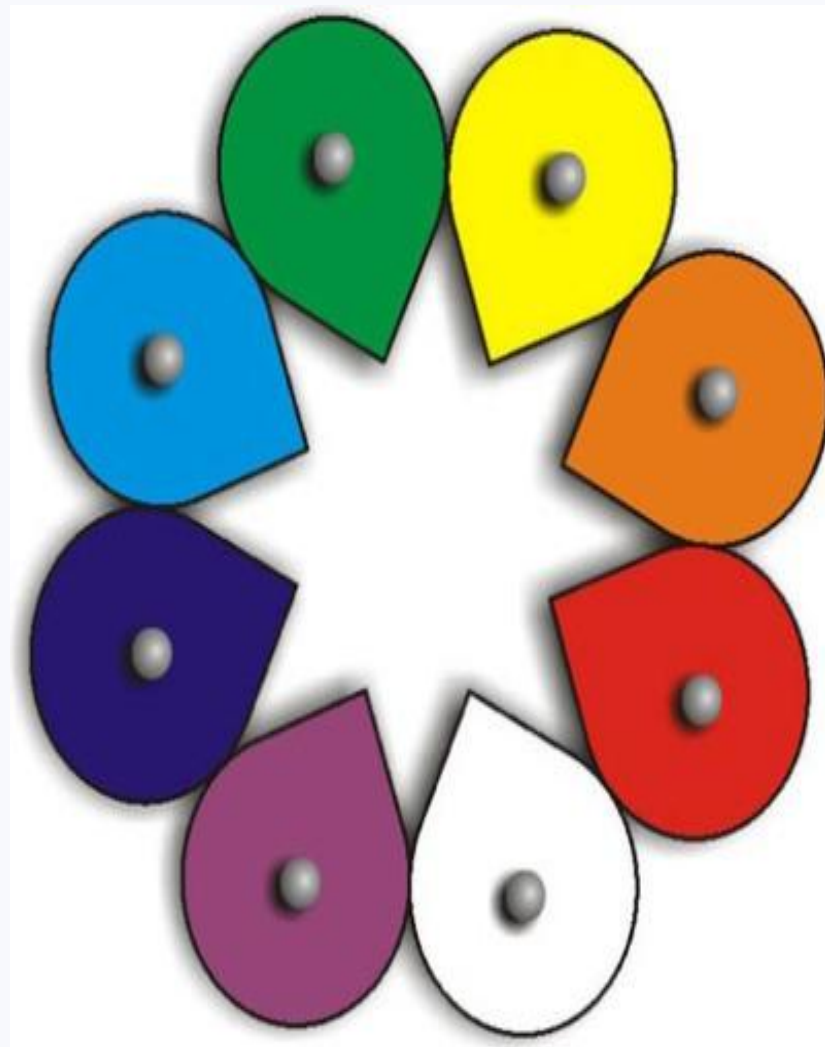
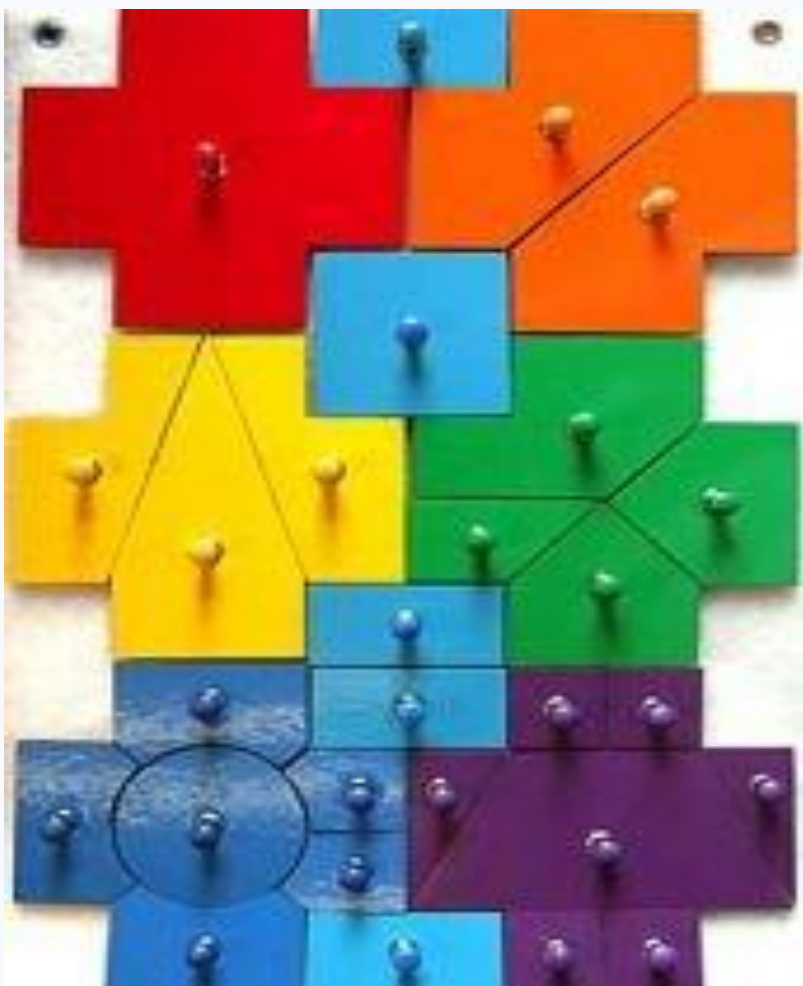
Игры для чтения











Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

Подготовка. Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.



Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.





Спасибо за внимание!

