

**«Развивающие игры
Воскобовича.
Геокопт,
как средство развития
творческих способностей »**

Воспитатель : Авербух С.В.



Игры Воскобовича

Немного истории

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер-физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

«Мы отказались от «одноразовых» продуктов:

собрал-разобрал и отложил в сторону, мы

создаем универсальные игры, которые

можно неоднократно творчески использовать»,

- говорит Вячеслав Воскобович.

Чуть позже был создан центр

ООО «Развивающие игры Воскобовича»

по разработке, производству, внедрению и

распространению методик и развивающих и

коррекционных игр.



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 начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.



Особенности развивающих игр

Воскобовича

- Игры разработаны, исходя из интересов детей.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

- Широкий возрастной диапазон.

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

- Многофункциональность и универсальность.

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

- Систематизированный по возрастам и образовательным занятиям готовый развивающий дидактический материал.

- Методическое сопровождение.

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождают ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

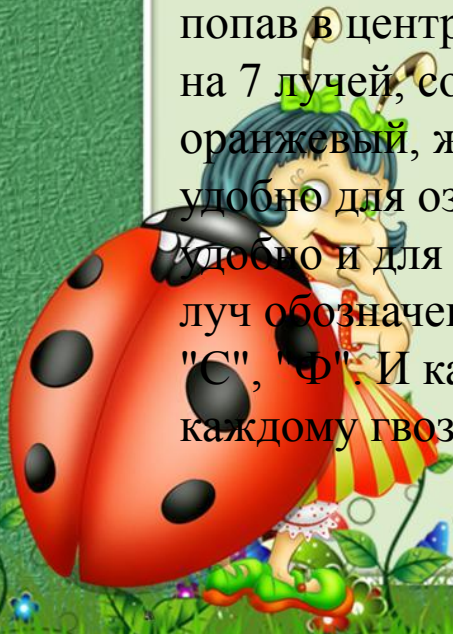


ГеоКОНТ

Игра представляет собой фанерный планшет с пластмассовыми гвоздиками, расположенными особым образом, и набором цветных резинок.



Детский народ называет Геоконт "дощечкой с гвоздиками" или "разноцветными паутинками". Это, действительно, игровое пособие, приложение к сказке. "Пособие" Геоконта представляет собой фанерную дощечку. На дощечке укреплены координатная пленка и разноцветные пластмассовые гвоздики. На эти гвоздики во время детских игр и фантазий натягиваются разноцветные "динамические" резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы. Всего на доске Геоконт находится 33 гвоздика: один центральный черный, а остальные объединены в группы гвоздиков разных цветов, кроме верхних белых гвоздиков. Верхние белые гвоздики символизируют белый луч свет. По законам оптики белый цвет состоит из 7 цветов, соответствующих 7 цветам радуги. Поэтому белый верхний лучик, попав в центр доски Геоконта, то есть в черный гвоздик, "разделяется" на 7 лучей, соответствующих цветам радуги -- красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Это удобно для ознакомления детей с цветовой гаммой. Это удобно и для ознакомления ребенка 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".





Альбом 1. Сделай по схеме

Бочок	Фляжка	Колокол	Корытце	Кресло
Ван	Дюбель	Котенок	Лугуня	Лягу
Буквица	Панчо	Хлеб	Панчон	Собака
Чаша	Шаша	Елоч	Звезда	Палка
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда
Парусик	Звезда	Звезда	Звезда	Звезда



ГЕОКОНТ

Малыш **ГЕО** **МЕТР** **ИЯ** **СКАЗКА** **ОБ УНИВЕРСАЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ**

Ворон
ягода Слава

www.toys-for-kids.ru



К игре "Геоконт" прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава». Сказка позволяет познакомить ребенка с Малышом Гео и другими героями Фиолетового леса, которые с помощью "Геоконта" открывают мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Взрослые читают сказку детям, а они по ходу сюжета складывают фигуры на «Геоконте», отвечают на вопросы.

- **Ворон Метр и Я, дядя Слава**



Малыш Гео



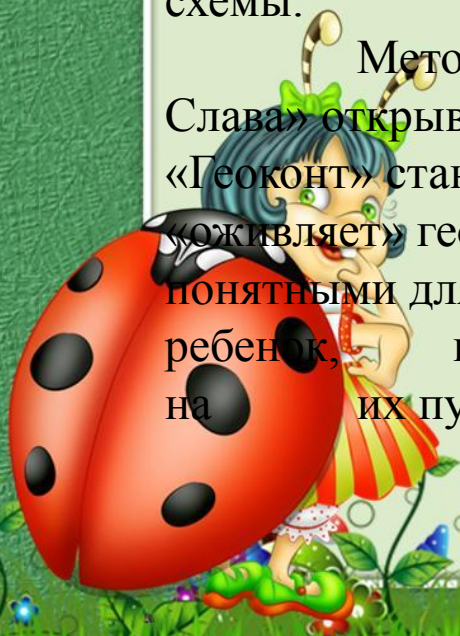
Описание игры.

Игра «Геокоонт» представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем «гвоздиками», на которых в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. Каждый «гвоздик» имеет свои координаты (например, Ж-2 – желтый «луч», второй «гвоздик»).

«Геокоонт» - оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разноцветные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные несимметричные узоры.

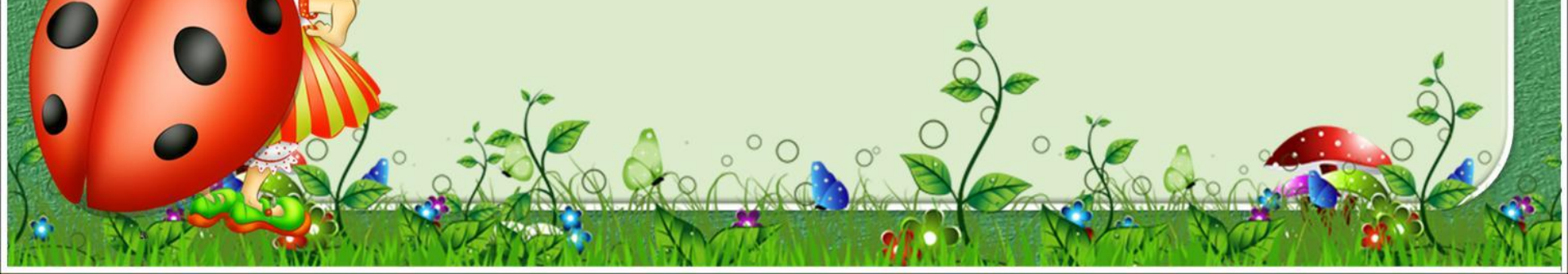
В комплект игры «Геокоонт» входит методическая работа «Умелые лапки». Это сказочная история о Пауке Юкке и его внучатах – паучатах, игровые задания, схемы.

Методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» открывает цикл сказочных историй Фиолетового Леса. В ней «Геокоонт» становится Чудесной Поляной Золотых Плодов. Сказка «оживляет» геометрические понятия, делает их интересными и понятными для дошкольников. Ее сюжет построен таким образом, что ребенок, выполняя задания, помогает сказочным преодолеть возникающие на их пути препятствия.



Игра развивает:

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры, ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.



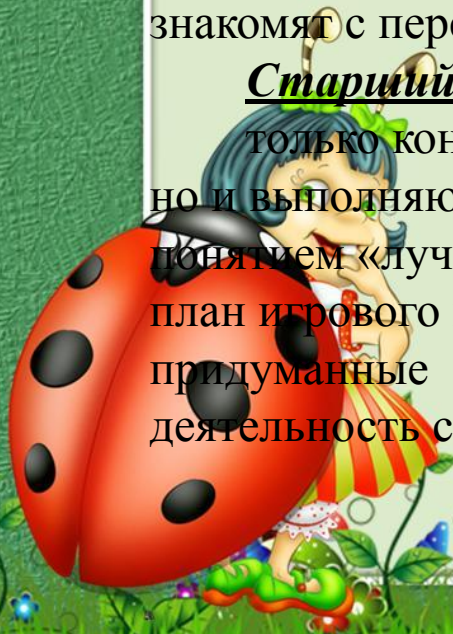
Методические рекомендации.

Игра «Геоконт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.).

Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

Младший дошкольный возраст. Осваивая игру «Геоконт», дети младшего дошкольного возраста просто натягивают резинки на «гвоздики». Затем конструируют простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создают образы объектов по собственному замыслу. Малышей знакомят с персонажами сказки и рассказывают ее упрощенный вариант.

Старший дошкольный возраст. Дети старшего дошкольного возраста не только конструируют геометрические фигуры или предметные формы, но и выполняют более сложные развивающие игровые задания, знакомятся с понятием «луч», «прямая», «кривая», «отрезок». Дошкольники рисуют план игрового поля, запоминают координаты точек, переносят на план придуманные и построенные на «Геоконте» фигуры. Игровая деятельность с «Геоконтом» строится на основе сказочного сюжета.





СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!