

Развивающие игры В. Воскобовича

Игра занимает значительное место в жизни детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Она является естественным состоянием, потребностью детского организма, средством общения и совместной деятельности детей. Игра создает тот положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Она выявляет индивидуальные способности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и представлений.

Развивающие игры — это игры, специально составленные с целью активизации различных способностей ребёнка, в том числе двигательных и умственных.

Развивающие игры Воскобовича – это творческая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

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

Многофункциональность и универсальность.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач.

Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

- Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым.

- Широкий возрастной диапазон.

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

Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных задач.

- Игры разработаны, исходя из интересов детей.

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

- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам 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.

Самые популярные игры В. Воскобовича

«Геоконт»

Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.

Игра способствует: развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.

А сейчас я предлагаю вам поиграть. Посмотрите перед нами Чудесная Полянка Золотых плодов. На ней живет паучок Юк. Посмотрите какую он свил паутинку. На какую фигуру она похожа? (круг, квадрат, овал,

прямоугольник, треугольник). А теперь давайте и мы сплетем паутинку, как у паучка Юка(можно предложить сплести другой формы). Эта игра для детей 3-4 лет.

Теперь мы с малышом Гео пришли на Чудесную Полянку Золотых плодов и видим ,что на ней появилась паутинка необычной формы. На что же она похожа? (на морковку). Правильно. Это паучок Юк решил удивить Гео. Давайте и мы сплетем паутинки, похожие на морковку. (можно предложить сплести другие овощи). Эта игра для детей 4-5 лет.

Старшим ребятам можно предложить узнать, какую паутинку сплел паучок Юк для Гео, используя схему.

Однажды утром паучок Юк решил удивить Гео и Мерта необычной паутинкой. Давайте поможем ему ее сплести.Ф2Б1К2О1Ж231Г2С1

«Игровизор».

Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий из двух листов, скрепленные пружиной: нижний картонный и верхний из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить развивающие задания, которые ребенок выполняет маркером.

Используя прилагаемый к тренажеру маркер, мальчики и девочки смогут рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы, выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской бой или крестики-нолики и выполнять множество разных интересных заданий.

Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение!

В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму, черчению, даже счету.

«Чудо – Соты».

Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Ребенок сможет играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из

них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому. По предложенным схемам из геометрических фигур ребенок сможет сконструировать на плоскости следующие предметы: замок, кабриолет, павлина, платье, кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, вара, зайца, оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и многое другое.

Игра способствует: развитию воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь); тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов; освоению количественного счета. Пространственных отношений.

«Чудо – Крестики».

Представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра способствует: развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

«Прозрачный квадрат»

В состав игры входят:

- 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ (62х62 мм) На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника.

- Схемы сложения фигур.
- Методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс».

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.

Игра 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.

«Квадрат Воскобовича» ("Игровой квадрат")

«Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

Игры с <Квадратом Воскобовича> развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Предлагаю поиграть и рассказать историю, используя двухцветный квадрат Воскобовича.

«Жил был ежик(делаем из квадрата ежика по схеме или по показу). Звали его Пых. Жил он в домике с зеленой крышей (делаем домик). Однажды к нему в гости пришла мышка (делаем мышку). Ее звали Погрызушка. Еще к нему пришла птичка (делаем птичку). Они принесли ежику вкусную конфету (делаем конфету). Ежик очень обрадовался подарку (делаем ежика).

«Математические корзинки»

Это обучающая игра с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учится считать, складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество. Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-

осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности.

Ребенку нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами:

Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное

количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

В игре развиваются: мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление).

Кораблик «Плюх-Плюх»

Пятимачтовый кораблик "Плюх-Плюх"-игра для самых маленьких..

Ребенок снимает флажки с мачт кораблика и одевает их обратно. Нанизывает флажки на шнурок, как гирлянды. Ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну.

Игра способствует развитию: сенсорных способностей (ребенок раскладывает предметы в группы по одному признаку-цвету); мелкой моторики рук; внимания, мышления, памяти, речи; математических представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится считать).

Я приглашаю вас отправиться в путешествие. На отважном корабле плывем мы в океан.

Вы - матросы, я – капитан

Забыв про усталость и скуку

Мы будем изучать морскую науку.

Матросы слушай мою команду «Снять все флажки».

Вдруг подул сильный ветер и перепутал все флажки. Что же делать? Давайте посмотрим какого цвета флажков больше всего? А теперь покажите самую высокую мачту. Давайте флажки, которых больше всего наденем на самую высокую мачту. А теперь давайте флажки,

которых меньше всего наденем на самую низкую мачту. Можно ли все флажки надеть на одну мачту? (нет) Почему? А теперь давайте наденем флажки на пустые мачты. Вот и поплыл наш кораблик с красивыми разноцветными мачтами. Кораблик плывет все дальше и дальше, на встречу новым приключениям.

По быстрой речушке плывут в океан
Отважные матросы и их капитан.

«Кораблик «Брызг – брызг»

Представляет собой игровое поле из коврового материала в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

«Теремки Воскобовича» .

Это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе.

Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков–сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.

Теремки Воскобовича способствуют:

- подготовке к обучению чтению

На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки

На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый "терем" кубик с буквой А и читаем получившийся слог: "Па".

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова.

- развитию речи и интеллекта

Игра совершенствует процессы внимания, памяти, мышления, расширяет словарный запас. Ребенок узнает значение незнакомых слов, придумывает новые слова, постигает процесс словообразования.

Литература:

1. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М: Просвещение 1976
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры.
3. Инструкции к играм Воскобовича В.В.
4. Интернет-ресурсы.