

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «ИГРЫ В.В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА В КОНТЕКСТЕ ФГОС ДО»

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 В.В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик развивающих и коррекционных игр.

РИВ основаны на трех основных принципах:

- Познание
- Интерес
- Творчество

Цели занятий с игровыми материалами В. В. 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.

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

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

Занимаясь даже 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.).

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 - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Цель технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Особенности технологии:

1. Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

2. Многофункциональность развивающих игр. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач. С помощью одной игры ребенок может изучить цвет и форму, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

3. Вариативность.

4. Сказочность. Сказка - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ведь новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание и лучше запоминается.

5. Взаимосвязь развивающих пособий.

6. Поэтапность.

7. Широта использования.

8. Творческий потенциал каждой игры. Все игры - свободный полет воображения. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта и др.игр. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение ребёнка до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.

9. Комфортность.

10. Технология с «открытым кодом»

РИВ направлены на решение задач пяти развивающих областей ФГОС

ДО:

1. социально- коммуникативное развитие;

2. познавательное развитие;

3. речевое развитие;

4. художественно-эстетическое развитие;

5. физическое развитие.

Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно 3 блока развивающих игр:

1. универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;

2. предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;

3. конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.

Игры разработаны для детей разного возраста: ранний возраст, дошкольный возраст, младший школьный возраст и для детей с ОВЗ.

К универсальному блоку относятся:

1. Сказочное универсальное средство «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»»,

2. Предметные универсальные средства - комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «МиниЛарчик»,

3. Графическое универсальное средство - Игровой графический тренажер «Игровизор»

Развивающая сенсомоторная зона, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные **игры В. В. Воскобовича**

Всех героев связывает сказка, она *«оживляет»* разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

Это не просто **игры** – это **сказки**, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

- Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

Главный герой этого сказочного мира - любознательный мальчик Гео. Он смелый, всегда приходит на помощь сказочным героям Фиолетового леса, помогает решать различные логические задачи. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Эту авторскую игровую технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу детского сада. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" предполагаются только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Задачи, которые мы можем решать:

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);

- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);

- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.

- Развитию аргументированной и доказательной речи;

1 Пример: для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста мы используем 4 цвета: крас, желт, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.

«Помоги ежику собрать листочки»

Задачи: - закрепление умения выделять признак - большой и маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Материалы и оборудование: листочки двух размеров, ежики двух размеров

Игровая ситуация: ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам листочки»

Задачи: - развитие внимания памяти; - закрепление знания основных цветов; - развитие умения группировать по цвету.

Оборудование и материалы: листочки 4 цветов, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

Задание: помочь гномам собрать листочки своего цвета.

Ознакомление с окружающим миром.

Например, многие животные леса осенью начинают готовить себе норки-домики на зиму и начинают их утеплять листочками. И наши ежики и мышки тоже решили утеплить свои норки.

Задачи: - закрепление умения выделять размер: большой, средний, маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Оборудование и материалы: желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

Игровая ситуация: В фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

Задание: Помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

Всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей. Для кого-то мы начинаем с одного цвета и разных размеров, а кому-то можно подключать и цвет и размер.

«Украсим деревья листочками»

Задачи: - закрепление представления об основных цветах; - развитие умения группировать листья на основе цвета.

Оборудование и материалы: стволы деревьев и разноцветные листочки.

Игровая ситуация: Ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

Задание: Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми)

Развитие психических процессов

«Откуда выпал листик?»

Задачи: - развитие внимания, мышления; - развитие координации движений.

Оборудование и материалы: ажурное дерево с листочками.

Игровая ситуация: Гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал и этак, ничего не получалось. Давайте поможем гному поставить листочки на место.

Задание: подобрать листочки в отверстия на кроне дерева.

Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.

Играем в математику

«Разноцветные полянки гномов»

Задачи: - развитие внимания, мышления; - закрепление умения делить предметы на три группы по цвету; - закрепление счета до 5, определение больше – меньше.

Оборудование и материалы: радужные гномы, наборы листьев трех цветов

Игровая ситуация: Гномы решили сделать разноцветные полянки, Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зеленую, Си – синюю. А чтобы их полянки не были скучными, гномы решили их украсить листочками.

Задание: помочь гномам украсить полянки листочками любимых цветов. Сосчитать листочки на каждой полянке. Сравнить у кого листочков больше – меньше.

Кружки и веревочки

Конструирование различных игр и заданий:

1. **«Разноцветные кружочки»:**

– цепочки (бусы)

- расположение на плоскости

2. **«Разноцветные веревочки»:**

- лабиринты

- графические диктанты

1 Пример:

Посадили мы цветок, появился стебелек,

Распускается бутон, посмотри-ка красный он,

И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Вопросы: Сколько всего цветов (бутонов) на стебле? (Много, три...) Сколько красных бутонов? (один) Сколько желтых? (ни одного)

Пальчиковая игра – указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок

Пчелка Жужа прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет?

Дополнения и усложнения:

- добавить или изменить цвета,
- прикрепить лепестки меньшего (большего) размера вокруг середины-бутона (такого же цвета (другого цвета), разноцветные лепестки)
- пчелки – желтые кружки – прикрепить рядом с указанным цветком, сравнить количество пчелок и цветов.

2 Пример: Пчелка Жужа собирает нектар (проложить разноцветные дорожки от пчелки к цветам – белую, голубую, серую)

Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по белой дорожке, к какому цветку прилетит?
- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?

Усложнения: добавить количество цветков, сделать цветки с одинаковыми серединками но разными лепестками или цветки одинаковой расцветки, но с разным количеством лепестков

3 Пример: Чередование (бусы)

Чередование 2-3 цветов.

Усложнение: добавить размер, кривая ниточка, замкнутая.

Сделай по образцу. Усложнение: измени направление.

Сделай по описанию: - первая - красная, вторая - зеленая и т.д. (числовой отрезок); красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа.

Цвет могут задавать разноцветные гномы: Сделай для Желе такие же бусы, как у Кохле, но только желтые.

4 Пример: Слоник Ляп-ляп ищет клад (можно учить ребенка ориентироваться на плоскости)

- найди все бусины слева от Слоника,
- у кого нужно попросить белую бусину?
- объясни Слонику, как пройти к желтой бусине
- проложи веревочку – дорожку между бусинами и собери их в следующем порядке: красная, синяя, желтая, белая (получилась незамкнутая ломаная из трех звеньев)

- разложи бусины по описанию: - зеленую подари льву, - от колодца пройди направо 2 клетки и 2 вниз, положи маленькую красную бусинку. Для кого она?

5 Пример: Слон Лип-лип идет в гости

Усложнение: камешки на дорожке

Вопросы и задания:

- Какие дорожки ведут к гномам? (красная, синяя, зеленая, прямая, кривая, ломаная)
- С какими дорожками пересекается красная дорожка?
- Какие камни-кружки лежат вдоль зеленой дорожки?

- Помоги Слону пройти по описанию словесному или по схеме (последовательность камней- кружков)

Трансформация картинки:

- Что изменилось?
- Какая дорожка не завалена камнями?
- Объясни Слону как пройти к Кохле?
- Как еще к нему можно пройти?

Соединить Слоника с гномами (желт, красн, голуб, зеленый) разными веревочками (зеленая красная, синяя)

Вопросы и задания:

- Игрок с закрытыми глазами ведет пальцем по дорожке по указанию направления другого игрока.

- Дорожка с пересадкой: идти по красной, перейти на зеленую, затем на синюю

- Идти по направлению и на заданное количество клеток: сначала идем по зеленой дорожке 3 вниз, 1 – налево, 1 – вниз, 1 – налево. К какому гному пришли?

- Найди самую короткую дорожку к Кохле.

- Как Желе дойти к Зеле?

Дополнение: проложи желтую дорожку к Селе, чтобы она пересекалась только с красной и синей

1. Дорожку от домика Дольки к домику Незримки Всюсь соединить и пройти по ней пальчиком (*воспитатели выполняют*) на коврографе выставляются фигурки героев и с помощью веревочек прокладывается путь от одного к другому.

2. Но ведь задание можно и усложнить: сначала предложить построить домики с помощью **логоформочек, фонариков** (показ пособия), я вам предлагаю построить домики для героев на коврографе, ориентируясь на словесную инструкцию: домик Дольки не красный и не желтый, он находится слева сверху, а домик Незримки Всюсь не желтый и не зеленый, он находится справа внизу.

Так же в набор входят: разноцветные круги-липучки. С которыми любит играть модница Фифа. И вот она рассыпала свои бусы, которые я вам предлагаю собрать на веревочку в таком же порядке, в котором бусинки разлетелись по всей полянке, то есть красных три штуки, а за ними только 2 синих, далее одна зеленая, (*воспитатели выполняют задание, собирая «бусы» на веревочку в заданном порядке*).

- Уважаемые педагоги, не трудно догадаться, что даже такие несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей – ориентировку в пространстве, умение пересчитывать предметы и располагать их в правильной последовательности, но и не маловажно, что тактильные ощущения только усиливают образовательный эффект.

Например: Воспитатель ставит красную точку (*липучку*). Просит первого ребенка поставить синюю точку через 2 клетки вправо. Второму ребенку предлагается поставить желтую точку через 3 клетки вниз от красной и т. д. Когда дети поставят 4 цветные точки, воспитатель спрашивает их, какая фигура получилась. После правильного ответа детей, воспитатель разноцветной веревочкой «чертит» ромб на коврографе. Таким образом, используя

разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева — одно высокое, другое — низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврик).

Высокое деревце любило похвастать: "Я — самое высокое дерево, Я — самое сильное. " А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (*показываем на коврик*).

В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (*сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И*). Последнее, что успело прокричать высокое деревце: "Помоги-и-и-и. ". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо. " Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И.

После первых удачных опытов с Геоконтом и Волшебным квадратом Воскобович разработал более 40 развивающих игр и пособий. Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр и букв, на обучение чтению. Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет. Вот лишь некоторые из них.

"Лепестки" Воскобовича

С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие "Лепестки", вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.

Эта игра или пособие для лучшего усвоения детьми от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.

Игра "Лепестки" представляет собой набор из 8 разноцветных "лепестков": 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно "репейник", крепятся на игровое поле из коврового материала. Игровой коврик можно положить на пол, если ваш малыш любит играть на полу, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика. К пособию прилагается небольшая инструкция с описанием основных игр. На основе этих игр, после усвоения их ребенком, вы сможете придумать большое число собственных игровых вариантов. Игра "Лепестки" Воскобовича развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также

формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для развития навыков счета (отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т.п.).

"Логоформочки" Воскобовича

Это еще одна прекрасная развивающая игра Воскобовича. Поле игры разделено на квадраты размером 3x3. Внизу поля находится подвижная линейка. Передвигая линейку, можно моделировать геометрические и любые другие составные фигуры, которые состояются из 3 геометрических эталонных фигур красного цвета (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур зеленого цвета. Шесть составных фигур путем соединения верхней и нижней частей геометрических эталонных фигур. Каждая составная фигура имеет название по сходству с соответствующим предметом: грибок, вазочка, окно и т.д. Эти названия вы найдете по периметру инструкции. Названия этим фигурам ребенок по желанию может дать свои.

Каждую фигуру мысленно можно разделить на две части - верхнюю часть и нижнюю часть фигуры. Все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены в определенном порядке, то есть: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половины (вершки), а в горизонтальных рядах - нижние половины (корешки). На каждой фигуре игрового поля есть пластмассовый гвоздик, с помощью которого удобно вынимать и вставлять фигуры в ячейки, как в формочки.

Есть много вариантов игры с малышами в Логоформочки Воскобовича. В них играют и дома, и в детских садах. Например, мама или воспитатель детского сада может выложить фигуру "грибок" на линейке, а ребенку необходимо найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. К тому же, ребенку можно объяснить, из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник). Другой вариант игры с Логоформочками Воскобовича, своеобразная игра в Вершки и Корешки. Выньте все фигуры из ячеек, а затем поставьте на поле любую фигуру и дайте задание ребенку собрать только корешки. Малыш начинает заполнять соответствующий горизонтальный или вертикальный ряд. У Логоформочек Воскобовича есть еще одно достоинство - фигурки могут служить раскрасками, их можно обводить и разукрашивать, рисовать с помощью них различные сюжеты. "Логоформочки" Воскобовича способствуют развитию у детей внимания, памяти, логического мышления, воображения, мелкой моторики рук. Ребенок научится анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

«Кораблик Плюх-плюх»

Пять цветов, пять мачт разной высоты, флажочки, которые снимаются и одеваются.

На кораблике работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажочки). Помогают нам играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание не надо привести

порядок, надо наши флажочки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. И затем начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им. На маленькую надеваем самую маленькую кучку и тд. Как вариант, можно флажочки надеть на пальчики и прейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребяток и продолжаем нанизывать флажочки на мачты. На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик герляндой. И мы выполняем нанизывание на шнурочек флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам (выполняется движение плавание кораблика по волнам правой и левой рукой).

"Волшебная Восьмерка-3" Воскобовича

Для детей от 3 до 9 лет Воскобович сконструировал еще один вариант развивающей игры "Волшебная Восьмерка-3". Эта замечательная игра аналогична Волшебной восьмерке №1, но только большего размера. Игра в Восьмерку также состоит из фанерного поля, к которому с помощью резинок крепятся 7 деревянных деталей всех цветов радуги с одной стороны и одного цвета - с другой. Под деталями пословица-шифр (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Но эта игра более разнообразна по степеням сложности. Степеней сложности три.

Первая степень - это когда ребенок должен конструировать цифры по схеме: от 0 до 9 из однотонных деталей. Вторая степень сложности - это умение конструирования цифр по словесной модели. Для этого родителям или педагогу нужно будет выучить считалку-шифр. В ней каждое слово соответствует не только определенной детали в цифрах, но и цвета детали. Когда ребенок поймет и запомнит эту закономерность, можно будет загадывать цифры, шифруя их словами считалки или цветами радуги. Например, цифра "восемь" соответствует считалке КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, а цифра "девять" - КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Третья степень сложности - это достижение умения оформить мысленное представление о цифре в слове без опоры на действие. Например, попросите ребенка вспомнить все цифры, в которых есть зеленая деталь, не собирая цифру. Сколько их всего? Благодаря этому пособию ваш ребенок научится составлять цифры из палочек, разовьет память, внимание, образное и логическое мышление, координацию рук, мелкую моторику рук.

Эталонные конструкторы «Фонарики»

На первый взгляд это обычные вкладыши. Но как бы не так. Просто так ничего не бывает в РИВ. Вариативность: - вкладыши (для самых маленьких. Причем когда мы находим домики, у нас может загораться в домике красный цвет, а потом мы выключили свет и красный потух, зеленый загорелся); -

геометрические формы; - конструирование по схемам; - свободное конструирование; - трафаретное рисование.

Когда знакомим с геометрическими формами, вынимаем фигуру, обводим пальчиками, пробуем прокатать по столу. Исследуя треугольник, обязательно бегаем по уголочкам (ой-ой-ой), зажигаем огонечек (такого же зеленого цвета или красного цвета). Тоже самой проделываем и с квадратом (ойкаем 4 раза).

Когда мы приступаем к конструированию, для детей раннего возраста мы используем схемы 1 в 1 (на листе А4 отрисовываем схему можно черно-белую, можно цветную). Схемы прилагаются в инструкции к пособию. Когда ребенок освоит прием наложения на схему, можно переходить к выкладыванию на столе. Тоже по схеме, но на столе. Далее может быть свободное конструирование. Придумывается сказочный сюжет и дети строят на столе, педагог в Фиолетовом лесу. И все вместе строят дом для гнома или пчелки, фантазируя и развивая сюжет. Далее можно пользоваться маленькой схемой. В качестве трафаретного рисования можно просто обрисовывать геометрические фигуры, а можно опять же вернуться к сказке и пройти ее всю, обрисовывая детали. Обязательно надо придумывать сюжет вокруг какого –то сказочного героя и в конце, например, посадили пчелку на машину и проговорили как она едет на машине, и обязательно учим складывать игры на место.

«Чудо Крестики 1»

Основные цвета, вкладыши, количество и состав числа. Модно выкладывать вертикальную башню, горизонтально – поезд, лесенка, конструирование по схемам (схемы прилагаются)

«Чудо соты» - продолжение Чудо – крестиков (добавляется новый цвет, разнообразится конструирование)

Конструкторы могут сочетаться между собой.

Шнур – малыш

На конце шнурочка завязываем узелок. Начинаем с обучения нырять и выныривать. Затем мы учим их огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. А как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все тоже самое другой рукой. У детей до 3-4 лет основная рука не стоит, поэтому развивая обе руки, мы развиваем оба полушария. Усложняя задачу, можно предлагать схемы, словесные указания.

«Игровизор» игровой графический тренажер

К игре прилагается маркер, с помощью которого дети могут рисовать, обводить, а потом стереть. Под прозрачную пленку подкладывается лист с заданиями.

Задания: направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями; задания направленные на формирование моторного образа буквы, цифр; графический диктант и т. д.

Развивает:

- сенсорные и творческие способности;

- внимание, память, операции логического мышления, воображение, сообразительность;

- мелкую моторику рук.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют **развитию** интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе **работы**, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков.

Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует **развитию** творческого воображения, логического мышления и памяти.

Отметим явные плюсы пособия:

- Обучение происходит в **игровой форме**; задания увлекают ребёнка;

- Эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- Задания можно **использовать многократно**, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «**Игровизор**» можно **использовать** с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе, а также в школе.

- Очень важный плюс в вариативности игр, т. е. один лист-задание можно **использовать** по разным направлениям.

- Возможность самоконтроля (*возможность проверить себя и легко исправить ошибку*).

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

- «**Игровизор**» прост в изготовлении и **использовании**.

Давайте поиграем!

Виды выполнения заданий на «**Игровизоре**»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д.

Задания могут быть такими:

- выберите и обведите по контуру только прямоугольники (*круги, овалы, квадраты, треугольники*). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой формулировкой (*кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам*):

- выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и таким:

- заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и **работа** по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и **целесообразность данного задания**, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.

Переверните **игровизор**, перед вами буквы. При обучении детей грамоте можно **использовать задания**, такого рода:

- найдите и обведите в круг только гласные (*согласные*). Задание помогает на первых этапах знакомства с буквами.

Определению буквы в слове, помогут такие задания:

- найдите и обведите буквы, с которых начинаются эти слова: снег, ракета, арлекин и т. д.

Далее, когда буквы освоены, начинается этап буквосложения. Здесь очень важен сам процесс соединения:

- найдите слова, которые спрятались здесь, **используя маркер**, проведите стрелочки от буквы к букве, прочитайте, что получилось. (*сон, нос, ау, мина, рис*).

Внедряя в нашем дошкольном учреждении **технологии познавательного и речевого развития «ОТСМ-ТРИЗ-РТВ»**, мы решили объединить эти две инновационные **технологии и разработали** свои авторские приложения к **игровизору**. Приложения к **игровизору** представляют собой тетради с заданиями, которые направлены на закрепления определенных ТРИЗ-технологий. Каждая тетрадь включает в себя комплект заданий на освоения детьми способов установления причинно-следственных связей, способов преобразования признаков объектов, способов составления рифмованных текстов, способов морфологического анализа, ознакомление с именами признаками.

Рекомендации: Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

И в заключение, уважаемые педагоги несколько небольших рекомендаций:

В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои

действия или пересказать сюжет, чаще расспрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

Игры В.В.Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

Литература:

1. Вкладыши к играм.
2. **Развивающие игры Воскобовича.** 2015г. издательство ТЦ СФЕРА. Под редакцией В. В.Воскобовича, Л. С. Вакуленко.