

Семинар-практикум для педагогов
«Развивающие игры Воскобовича для детей
дошкольного возраста»

Смолина О.А., воспитатель
МБДОУ «Детский сад №3»

«Самое лучшее воспитание - это воспитание желаний. Можно бороться с желаниями ребенка, можно потакать его случайным прихотям. А можно воспитывать сами стремления, обогащать их. Создавать почву, на которой попросту не будут расти желания-сорняки. Помогать человеческой природе ребенка проявиться в её лучшем виде».
В. В. Воскобович

Уважаемые коллеги, сегодня мы поговорим о развивающих играх В.В. Воскобовича для детей дошкольного возраста. В чём же особенности игр Воскобовича?

1. Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость.

2. Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток, и даже для учеников средней школы. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

3. Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику ручек.

4. В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломки", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича" : машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

5. Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Лыдинками или разноцветными паутинами Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает Секреты Чудо-Цветика, в чем ему помогает Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.

6. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, которая «сама» занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия. Игры Воскобовича можно применять как в домашней обстановке, так и в детских садах, развивающих центрах.

7. Игры не просто учат «читать-считать», они развивают такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, дивергентность суждений, а также учат человеческим взаимоотношениям.

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

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Сегодня с логотипом "Развивающие игры Воскобовича" предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов. Вячеслав Вадимович и его коллеги планируют выпустить "родительский" вариант технологии "Сказочные лабиринты игры"

Рассмотрим самые популярные игры Воскобовича.

«Геоконт» - её ещё называют «*дощечкой с гвоздиками*» или «разноцветные паутинки» -. представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «*динамические*» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «*Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава*» (в названии сказки зашифровано слово «*геометрия*»).

А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «*Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком*». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «*Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом*». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «*Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом*». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «*Геоконте*», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы, конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей, творчество.

«*Квадрат Воскобовича*» или «*Игровой квадрат*» бывает 4-х цветным (для 3-7-летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «*Квадрат*» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «*Квадрат*» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «*оригами*» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «*Вечное оригами*» или «*Квадрат–трансформер*».

Игру сопровождает методическая сказка «*Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата*». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку,

самолетик, конфетку и т. п. Ребёнок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«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 в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера, умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей).

«Кораблик «Брызг – брызг»» представляет собой игровое поле из ковролина 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.

Всеми известная игра - Коврограф «Ларчик» находит широкое применение в работе детского сада. Коврограф представляет собой поле, расчерченное на квадраты 10x10 см. Это особенно удобно для нашего д/с, так как наши доски не расчерчены на клетки.

В комплект также входят:

- приспособления для фиксации на нем дидактического материала (пособия «Разноцветные липучки», «Кармашки»);
- приложения «Разноцветные веревочки», «Цветные карточки», «Буквы и цифры».
- методическое пособие «Ларчик».

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 дерево: «Помоги-и-и-и». Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо». Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И.

«Прозрачный квадрат Воскобовича».

«Прозрачный квадрат» - это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка дошкольного возраста.

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику

соотношение целого и части. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Методическая сказка «*Нетающие Льдинки Озера Айс*» - важная составляющая часть игры «Прозрачный квадрат». Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных заданий и, одновременно, является материалом для развития речи.

Необходимо запомнить и соблюдать *правила конструирования квадрата*.

❖ При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.

❖ При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (*пересечение*) цветных элементов.

А теперь, предлагаю немного поиграть.

1. Анализ геометрических фигур, соотношение целого и части.

Предлагаю (предложите ребенку) выложить точно такой же ряд из четырех пластинок.

- Какая пластинка лишняя? Чем она отличается от всех остальных? (Пластинка с квадратом, потому что на остальных пластинках изображены треугольники)

- Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав. (Лишняя пластинка с треугольником, потому что на остальных пластинках четырехугольники)

Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок. Спросите, что объединяет пластинки. (*На всех пластинках четырехугольники*)

- Найди закономерность и продолжи ряд. Чем отличаются пластинки друг от друга? (*каждая пластинка больше предыдущей на 1 маленький треугольник*)

- Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры. (*Вторую и третью, получится треугольник, как на первой пластинке*)

- Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей).

- А теперь сложи квадрат из трех фигур, например таких, как на рисунке. Придумай и сложи свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

2. Складывание квадрата из частей.

- Сложи 9 квадратов из всех пластинок. Сначала 5 квадратов из одинаковых геометрических фигур и 4 из разных. Потом сложи 9 квадратов из разных геометрических фигур.

3. Коллективная игра «Вертикальное домино».

В нее играют 2-6 человек (предлагаю и нам объединиться в группы) и делают ходы по очереди. Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.

Правила игры :

Соберите все пластинки вместе и положите на середину стола. Это банк.

Тот, кто ходит первым, берет пластинку из банка и кладет ее на стол.

Следующий игрок берет пластинку из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая таким образом квадрат из частей (*см. правила конструирования квадрата*).

Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку, забирает его себе (*выигрывает*)).

Сколько пластинок в квадрате — столько очков.

Если пластинка не подходит, игрок кладет ее на стол рядом с недостроенным квадратом. В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов. шнуром, можно выкладывать на столе.

Выигрывает тот, у кого больше всего пластинок или очков.

Предлагаю вашему вниманию еще несколько игр В.В. Воскобовича.

К основным разработанным играм постоянно разрабатываются и добавляются педагогами тьютерских центров новые пособия, книги дополнения, появляются новые сказочные герои. Так например новая разработка к Пособию **«Теремки Ларчик (комплект)»** («Царство Попугавия») состоит из ковровинового игрового поля (1420x1000мм), сказочных образов попугаев на картоне и 91 модульного элемента с креплением на липучках.



Элементы дублируют состав ранее выпущенного **«Набора букв и знаков Ларчик»** (ковролин, многоцвет): буквы (красные, синие, зеленые), а также комплект для звукового анализа — колокольчики, знаки отрицания, молоточки. **«Теремки Ларчик (комплект)»** — это фронтальная версия популярной игры **«Теремки Воскобовича (комплект)»** — набора кубиков для обучения грамоте детей дошкольного возраста.



Разработанное пособие, это не просто инструкции, а инструкции, как воспользоваться целой игровой системой подготовки к обучению грамоте и формированию первоначальных навыков чтения с использованием пособий «Теремки Воскобовича. Ларчик», «Теремки Воскобовича», разработанной творческой группой педагогов МАДОУ г. Мурманска №123 в составе: С. Ф. Дедовец, О. В. Корчагина, Л. В. Макогончук. Под редакцией кандидата педагогических наук О. М. Вотиновой.

Игровизор Воскобовича «Игровой графический тренажер», представляет собой папку формата А4. Она состоит из картонного листа, расчерченного на 24 клетки по вертикали и 20 – по горизонтали, и прозрачного листа, на котором можно рисовать специальным маркером. К этому пособию разработаны пособия игровые такие как:

«АВТОсказка 1,2,3,4 выпуска», «Игровой калейдоскоп», «Катя, рыжик и рыбка», «Лабиринты букв», «Лабиринты цифр» и др.

Игровизор можно использовать в играх с детьми начиная с полутора-двух лет. Малышам можно предлагать выполнить самые простые задания с клетками, изучать понятия верх-низ, право-лево. Для этого в игровизоре есть специальные помощники: левый верхний угол – ЛЕВ, правый верхний угол – ПАВЛИН, левый нижний угол – ЛАНЬ, правый нижний угол – ПОНИ. Благодаря таким простым ассоциациям маленький ребенок в игровой форме запоминает основные понятия и легко выполняет более сложные задания.

С младшими и старшими дошкольниками с помощью игровизора можно готовить руку к письму, решать примеры, учиться рисовать. В качестве многоразового игрового планшета тренажер Воскобовича будет интересен даже в начальной школе.

Какие задания может выполнять ребенок на игровизоре? С помощью игровизора педагоги (и родители) могут сами придумывать задания разной степени сложности:

- клетки можно обводить, заштриховывать, закрашивать по одной или по несколько штук, формируя из них разные фигуры;
- по клеткам легко начертить изображение на одной стороне поля и зеркально перенести его на другую половину;
- клетка – отличный помощник в обучении рисованию;
- в клетках можно учиться писать буквы и цифры.

Игровизор Воскобовича совмещает в себе функции альбома для рисования, прописей, учебного пособия по математике, геометрии и черчению. И при этом занимает минимум места. Такую игру легко брать с собой на прогулку и в путешествие, она поможет интересно и с пользой скоротать время в длинной очереди или в дороге. На игровизоре можно даже сразиться в морской бой, если предусмотрительно запастись двумя комплектами игры.

Игровой графический тренажер развивает интеллект и совершенствует три группы навыков:

- аналитические;
- творческие;
- моторные.

Благодаря универсальной форме и возможности многоразового использования графический тренажер может стать незаменимым помощником в развитии правополушарных и левополушарных способностей мозга ребенка, превратить занятия с детьми в увлекательную игру.

Читайка на шариках 1 - для детей 3-8 лет.

Состав игры (4 варианта «Читайки» разной степени сложности):

1. на желтых шариках;
2. на красных шариках;
3. на зеленых шариках;
4. на голубых шариках.

Подготовка к игре:

Вырежьте квадрат каждой «Читайки» по контуру и согните уголки по белым пунктирным линиям.

Правила игры:

1. Возьмите читайку с желтыми шариками и найдите под попугаем два шарика со словом УЖ. Это область чтения.
2. Согните правый уголок, прочитайте слово УС.
3. Разогните правый уголок, согните левый - прочитайте слово НОЖ.
4. Не разгибая левый уголок, согните правый - прочитайте слово НОС.
5. На каждой читайке восемь областей чтения.

Игры с «Читайкой»:

- Поиск шариков с одинаковыми буквами и слиниями;
- Слоговое чтение;
- Поиск группы слов по обобщающему слову.

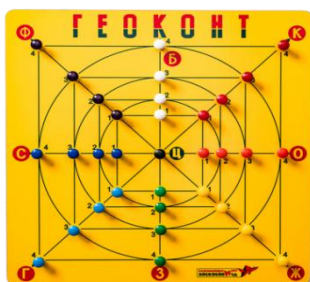
Примеры даны в инструкции.

Уважаемые коллеги! Развивающие игры В. В. Воскобовича представляют интерес для педагогов. В работе с детьми использование этих игр делает процесс обучения интересным занятием для ребенка, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогает в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.

Благодаря универсальной форме и возможности многоразового использования игры и тренажеры может Воскобовича позволяют превратить занятия с детьми в увлекательную игру.

Появляется все больше и больше не только новых игр Воскобовича и новых героев, а также книг-пособий по использованию новых игр. Проявляйте творчество, используйте в работе с детьми разработки игр, которые делают процесс развития детей увлекательным и очень интересным.

Приложение.



«Геокоонт»



Квадрат Воскобовича



Чудо-цветик



Чудо-Крестики 1



Чудо-Крестики 2



Кораблик «Брызг-брызг»



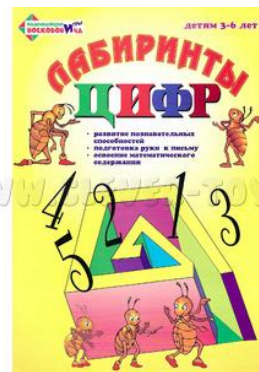
Кораблик «Плюх-плюх»



«Прозрачный квадрат»



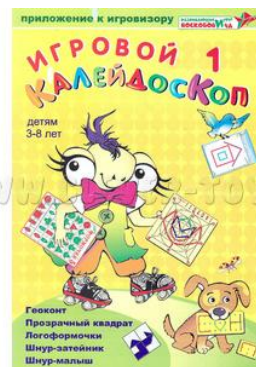
«Лабиринты букв»



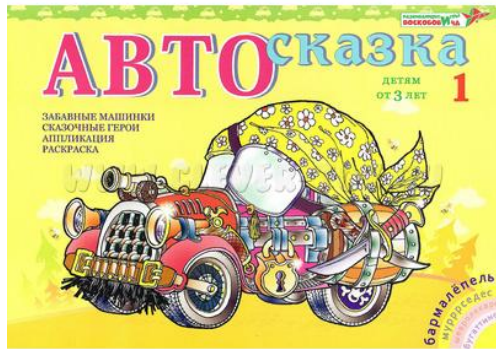
«Лабиринты цифр»



«Катя, рыжик и рыбка»



«Игровой калейдоскоп»



«АВТОсказка 1» (автосказка 2,3,4)



«Читайка на шарика 1» («читайка на шариках 2»)

Литература.

1. «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» универсальные средства в работе с детьми дошкольного и младшего дошкольного возраста. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотикова, 2017г.
2. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. В В. Воскобраич, 2018г.
3. Сказки фиолетового леса для детей 2-4 лет, И.Г.Харько , Детство-Пресс издательство 2015г.
4. Интернет - ресурсы.