

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

« Детский сад № 11 «Радуга»

Консультация для педагогов ДОУ

Тема : « Роль развивающих игр В.В. Воскобовича в речевом развитии»

О.А.Замковая

воспитатель первой

квалификационной

категории

Ханты-Мансийск

2019г.

Развивающие игры **Воскобовича** – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая 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.

Детки, которые развиваются по методике Воскобовича, отлично подготовлены к школе. Они умеют ориентироваться на плоскости, читать, считать, логически мыслить.

Среди самых популярных игр Воскобовича можно выделить «Игровой квадрат» и «Геоконт». Существуют также «Цветные часы», «Чудо-головоломки», «Домино», «Математические корзинки», «Конструктор букв», «Ларчик» и множество других игр, которые делают процесс развития детей увлекательным и очень интересным.

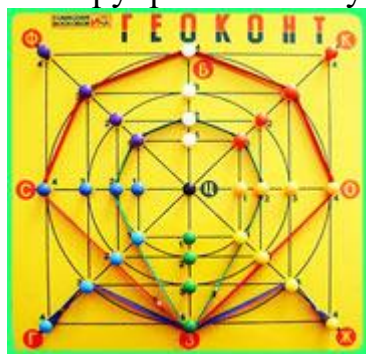
В чем же особенности игр Воскобовича ?

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. Малыш имеет возможность осуществлять свои творческие задумки в реальность.
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.

«**Геокоонт**» - её еще 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 сопровождается 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

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей). У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами".

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 «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. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями квадрата (например, подними левый или правый уголок) - своеобразный пальчиковый театр.

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.

Теремки

«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.

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. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом

ребенок знакомится с остальными "теремками".

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

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. Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым» -ом», а «лёд» в «мёд» -ом».

Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слоге.

Складушки

Перед вами красочное игровое пособие, в котором малыш встретит разных персонажей. Вместе с ними ребенок сможет подпевать веселые песенки и слушать забавные стихи. В результате занятий-игр по этой книге малышу будет намного интереснее и быстрее осваивать сложение

на полчаса. То есть при обучении чтению будут задействованы разные органы чувств: слуховой, зрительный, тактильный (когда поем песенку-слог, то пальчиком в книге указываем на этот слог).

На первой странице книги малышу предлагается познакомиться с гласными буквами (в одном столбике указаны гласные, делающие согласные твердыми, в другом – мягкими). На остальных страницах ребенок познакомится с согласными буквами и слогами-слияниями. Причем мягкие и твердые слоги-слияния так же расположены в разных столбиках. На каждую согласную букву отводится отдельная страница, в центре которой крупная красочная иллюстрация, внизу - забавный стишок или песня. Игра-пособие "СКЛАДУШКИ" предназначена для обучения детей раннему (с 3-4 лет) чтению в складочной системе. В пособии 21 карточка, на которых склады представлены в виде вертикальных столбиков с правой и левой стороны каждой карточки. Два складочных столбика на каждой карточке образуют складочный домик. Рисунки, стихи, музыка создают образы этих домиков, иначе говоря, иллюстрируют складочную систему обучения.

Теперь представим некий город Складинск. В этом городе 20 домиков, которых живут песенки и про Борю, и про гусятка, и многие другие. Есть также солнечный домик (А О У Ы Э Я Ё Ю И Е). В этом домике также живет песенка. Начало сказки есть.

Чудо - Соты

Это авторское развивающее 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.

Готовые фигуры можно будет обвести карандашом по контуру, а затем разукрасить получившееся изображение. Обрисовка задействует обе руки вашего ребенка, активизируя тем самым левое и правое полушарие мозга. Это особенно важно для тренировки моторно-зрительной координации дошкольника.

Игрушка тренирует тактильно-осознательные анализаторы, мелкую моторику, развивает воображение, сенсорику и творческие способности, совершенствует речь, внимание, память и пространственное мышление, способность анализировать и принимать самостоятельные решения. Освоит начальные логико-математические понятия: количественный счет, соотношение целого и части, пространственные отношения предметов.

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.

Волшебная восьмерка

Волшебная восьмерка" – своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику.

В состав игры входит фанерное игровое поле для конструирования двух цифр. Детали одной цифры закрепляются с помощью резинок, а детали второй – пришнуровываются, что значительно сложнее и хорошо развивает координацию движений и мелкую моторику рук. На поле изображены восьмерки с написанными на них словами считалки - шифра цветов радуги (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Также в комплекте игры 14 двусторонних деталей для конструирования цифр. Одна сторона у всех деталей одинакового цвета, другая окрашена в какой-либо из цветов радуги.

Игра имеет несколько этапов, различающихся по степени сложности. Первый этап игры – конструирование цифр по схеме. Для начала - из одноцветных деталей. Схемы приведены в методических рекомендациях к игре. Когда ребенок научится конструировать цифры можно поиграть в разнообразные игры. Например, можно показать ребенку некоторое количество предметов, а он должен в ответ не называя цифры собрать ее на игровом поле.

Когда ребенок научился собирать цифры можно осваивать и цветную сторону палочек. Расскажите ребенку о радуге и о том, что цвета в ней располагаются в определенном порядке. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора. Затем попробуйте вместе с ребенком собрать восьмерку на игровом поле, пользуясь написанной на ней подсказкой: КОХЛЕ – красный, ОХЛЕ – оранжевый, ЖЕЛЕ – желтый, ЗЕЛЕ – зеленый, ГЕЛЕ – голубой, СЕЛЕ – синий, ФИ – фиолетовый. Освоив порядок цветов в восьмерке можно поиграть в игру «Найди ошибку». Ребенок закрывает глаза, а взрослый переворачивает несколько деталей. Ребенок должен назвать «спрятавшиеся» цвета. Или взрослый делает восьмерку неправильно, поменяв какие-то цвета местами. Ребенок должен исправить ошибки, чтобы все детали были на своих местах.

Второй этап игры – конструирование по словесной модели. Для этого нужно выучить считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Эта считалка – шифр для создания цифры восемь. Но и остальные цифры можно зашифровать также. Например, если убрать из восьмерки голубую деталь получится цифра девять. То есть считалка для цифры девять будет КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Вместе с ребенком конструируем цифры и составляем для них шифры-считалки. Когда малыш освоит игру можно загадывать ему считалку, а он должен узнать, что за цифра зашифрована, и собрать ее. Или пусть он загадывает цифры, которые собрал Вам, называя их цветовой шифр. Чтобы было интереснее, можно загадывать, сколько спрятано игрушек или конфет или какую-нибудь другую «секретную информацию».

Третий этап игры – мысленное создание словесных моделей цифр без опоры на действие. Называем шифр любой цифры, а ребенок должен угадать цифру, не собирая ее. Или вспоминаем все цифры, в которых есть зеленая (можно загадать любой из семи цветов) деталь. Сколько их всего? Или так же вспоминаем цифры, в которых нет загаданной детали.

Комплект игры «Волшебная восьмерка 2» позволяет собирать и двузначные числа. Он подходит для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Логоформочки

Занятия с «Логоформочками» развивают мелкую моторику рук, координацию «глаз – рука». Это происходит при заполнение рамок, а также в процессе обведения вкладышей, штриховки и раскрашивания. Рука ребенка готовится к письму. В ходе игры идет тренировка мыслительных процессов: внимания, памяти, умения сравнивать, анализировать, объединять части в целое – составлять эталонные и другие фигуры из частей, выстраивать логические связи и зависимости.

В большую общую рамку вложено игровое поле 3x3. Такое расположение позволяет ребенку лучше воспринимать фигуры-вкладыши и их части. На поле располагаются эталонные фигуры – вкладыши: круг, квадрат, прямоугольник и 6 составных фигур – вкладышей. Также в набор входят три подвижные линейки и части эталонных фигур – вкладышей – «вершки» и «корешки».

Для знакомства с материалом предложите ребенку вынуть все вкладыши и заполнить рамку. Затем придумайте образные названия всем фигурам – примеры приводятся в инструкции к игре.

Затем объясните, как можно конструировать фигуры с помощью подвижных линеек. Это можно делать на игровом поле или на столе. Конструировать можно эталонные и составные фигуры.

Можно попросить ребенка составить фигуру по словесному алгоритму: «Составь часть круга и часть треугольника. Что получится?».

Игра «Вершки и корешки» учит ребенка находить закономерности в расположении фигур. У фигур в горизонтальных рядах одинаковая нижняя часть – «корешок», а у фигур в столбиках – верхняя часть – «корешок».

Коврограф "Ларчик"

Коврограф «Ларчик» - уникальное пособие, избавленное от многих недостатков школьной доски и фланелеграфа. Большая сила сцепления ковровина с контактной лентой позволяет прочно закреплять на коврографе наглядный материал.

Оригинальные элементы: зажимы, кармашки, кружки, веревочки обеспечивают разнообразие, наглядность и динамичность занятий. Это пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности как детей, так и педагогов и подходит для индивидуальных и групповых занятий.

В комплект входят

1. Коврограф. Это игровое поле из ковровина размером 1 м на 1 м с нанесенной на него сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров. В процессе игры коврограф превращается в волшебную ковровую полянку в Фиолетовом лесу, на которой происходят разные чудеса.

2. «Разноцветные веревочки». Пять веревочек из контактной ленты «крючок» длиной 1 м. Перед началом работы они разрезаются на две части каждая. Мерой длины при этом служат клетки коврографа. Первая веревочка – одна и девять клеток, вторая – две и восемь и т.д. Это прекрасный материал с большими функциональными возможностями. Веревочками можно обводить и соединять картинки, выделять множества, создавать из них различные фигуры и узоры, измерять величину предметов.

3. «Разноцветные липучки»: 25 разноцветных кружков из контактной ленты, 5 кружков с держателями, пять зажимов. Кружки используются для выполнения заданий, а зажимы для фиксации картинок и карточек на коврографе.

4. «Цветные карточки». Это 10 карточек из ковролина семи цветов радуги, а также черная, белая и серая. Карточки снабжены липучкой для крепления на коврографе.
5. «Буквы, цифры». В комплекте 90 карточек из прозрачной пленки: 15 с буквами красного цвета (гласные), 30 с буквами синего цвета (твердые согласные, твердый знак), 30 с буквами зеленого цвета (мягкие согласные, мягкий знак), 15 желтого цвета с цифрами и арифметическими знаками.
6. «Забавные буквы». 10 картонных карточек с гласными. Но это не просто буквы, а веселые клоуны с забавными именами: Арлекин, Ярлекин, Орлекин и др.
7. «Забавные цифры» 10 картонных карточек с изображением «зверят - цифрят»: Ёжик-единичка, Зайка-двойка и т.д.

«Буквы, цифры», «Забавные буквы», «Забавные цифры» помогут в обучении математике и подготовке к обучению грамоте и все это в интересной игровой форме! Кто из детей не любит цирк! А именно в цирке выступают наши герои – клоуны и дрессированные звери.

8. «Кармашки», сделанные из ковролина и прозрачной пленки служат для размещения карточек на коврографе.
9. Методическое пособие «Коврограф Ларчик» Харько Т.Г., Воскобович В.В. В этом пособии дано множество игровых мини-ситуаций с упражнениями и задачами, которые можно выполнить с помощью коврографа. Главными героями игр станут Лопушок и Гусеница Фифа, которым, конечно, потребуется помощь ребят. Задания сгруппированы по возрастам: младший дошкольный возраст (3-4 года), средний дошкольный возраст (4-5 лет), старший дошкольный возраст (5-6 лет), старший дошкольный возраст (6-7 лет). Для каждого возраста предусмотрены задания для развития сенсорных способностей, внимания, мышления, памяти, воображения, задания, знакомящие с окружающим миром, соответствующие возрасту задания по математике, а для старшего возраста – задания для обучения грамоте и развития речи.

На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

- **Подготовка.** Перед тем как предлагать игру ребенку, 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 их от слишком долгого сидения.

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

Таким образом, развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.