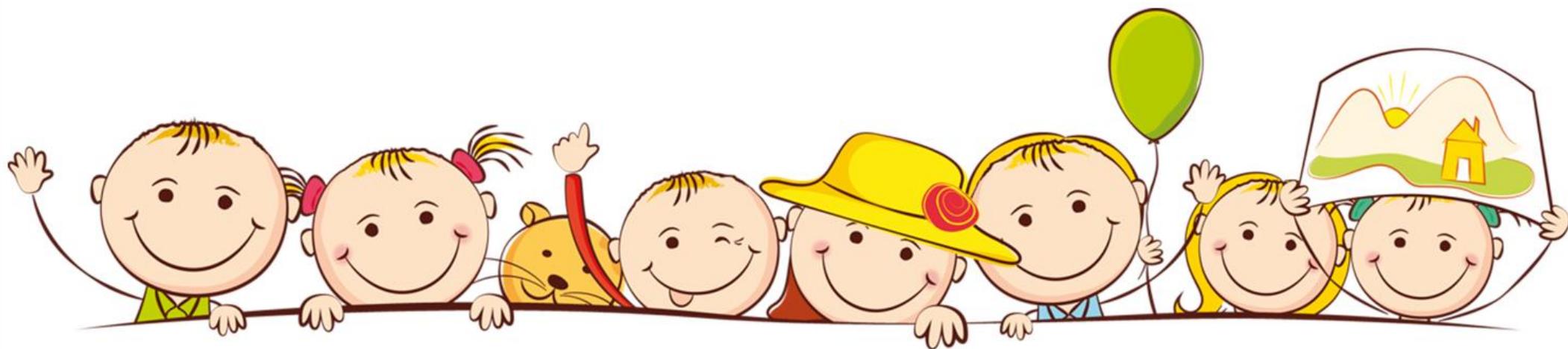
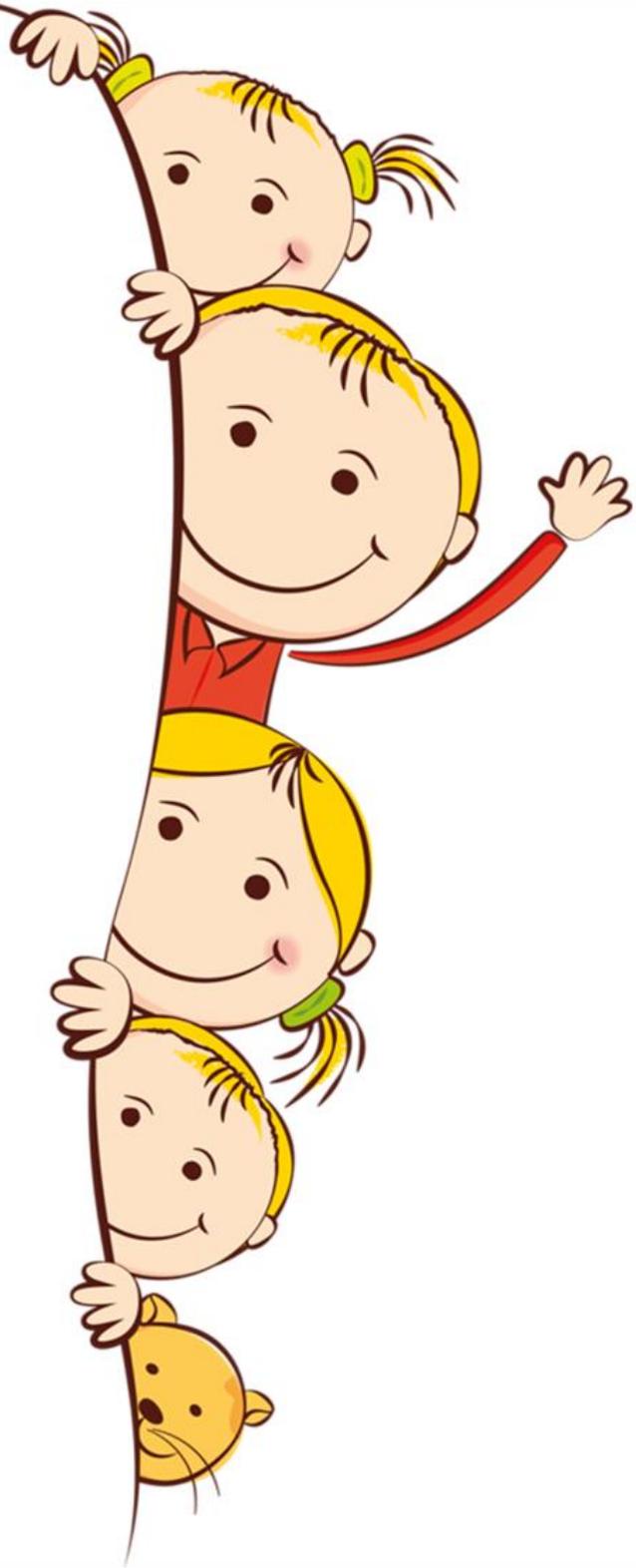


Развивающие игры В.В.Воскобовича





Вячеслав Вадимович
Воскобович

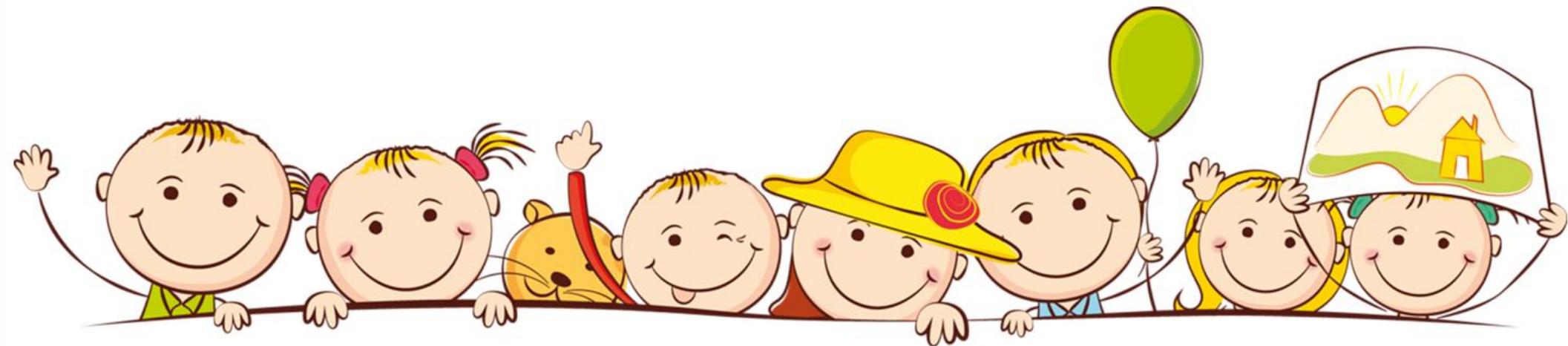


Введение

Одним из главных событий в сфере образования стало введение ФГОС дошкольного образования, которое связано с необходимостью стандартизировать содержание дошкольного образования. Такая стандартизация призвана обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе. Новый документ ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игре, где происходит сохранение самоценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника. Содержание образовательной программы включает совокупность образовательных областей, которые обеспечат разностороннее развитие детей с учетом их возраста. Каждому виду детской деятельности соответствуют определенные формы работы с детьми. Изменяется способ организации детских видов деятельности: это больше не руководство взрослого, но совместная (партнерская) деятельность взрослого и ребенка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве.

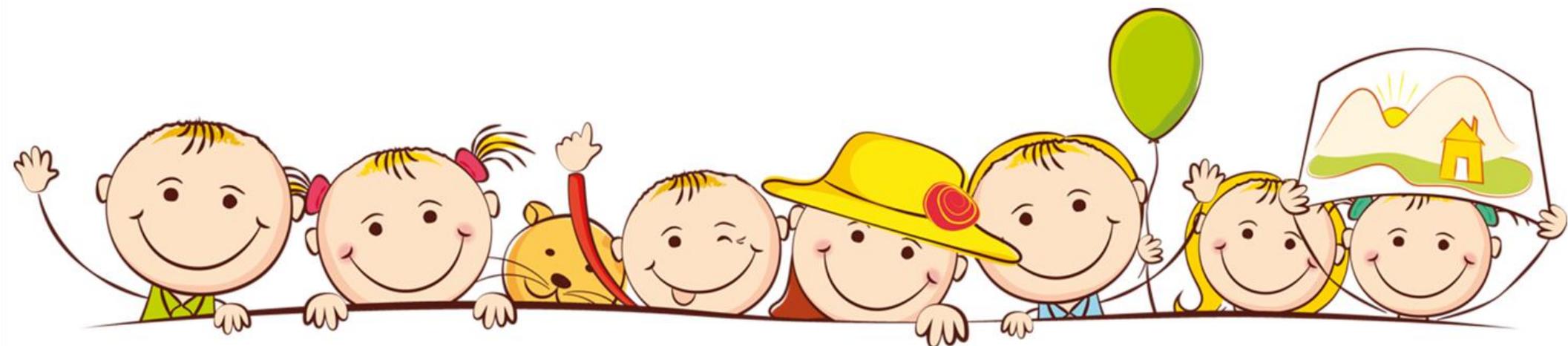


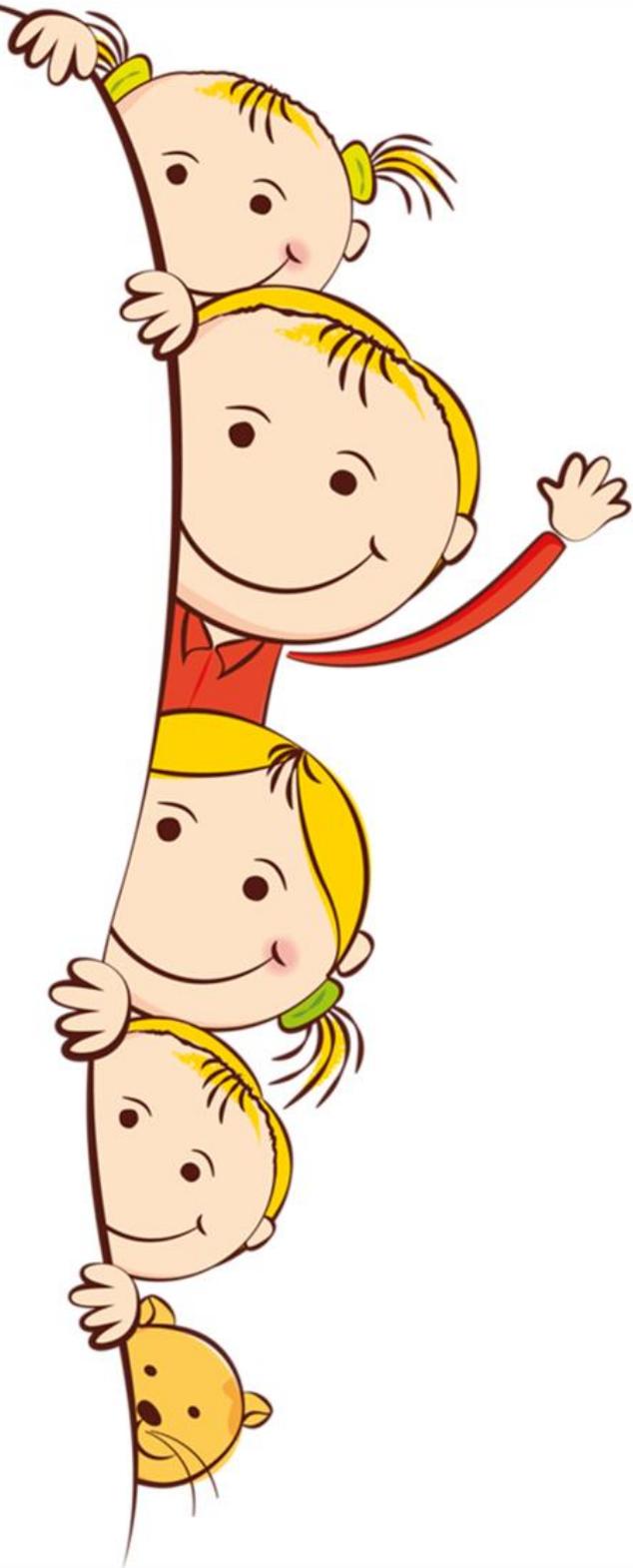
Ведущими видами детской деятельности стал :
игровая, коммуникативная, двигательная,
познавательно – исследовательская, продуктивная,
восприятие художественной литературы, трудовая,
музыкально - художественная



Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 50 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. Пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Он отказался от «одноразовых» продуктов: собрал-разобрал и отложил в сторону и создает универсальные игры, которые можно неоднократно творчески использовать.

С 1997 года открыт и функционирует по настоящее время его авторский центр ООО «Развивающие игры Воскобовича», где разрабатываются и производятся его развивающие методики, игры.



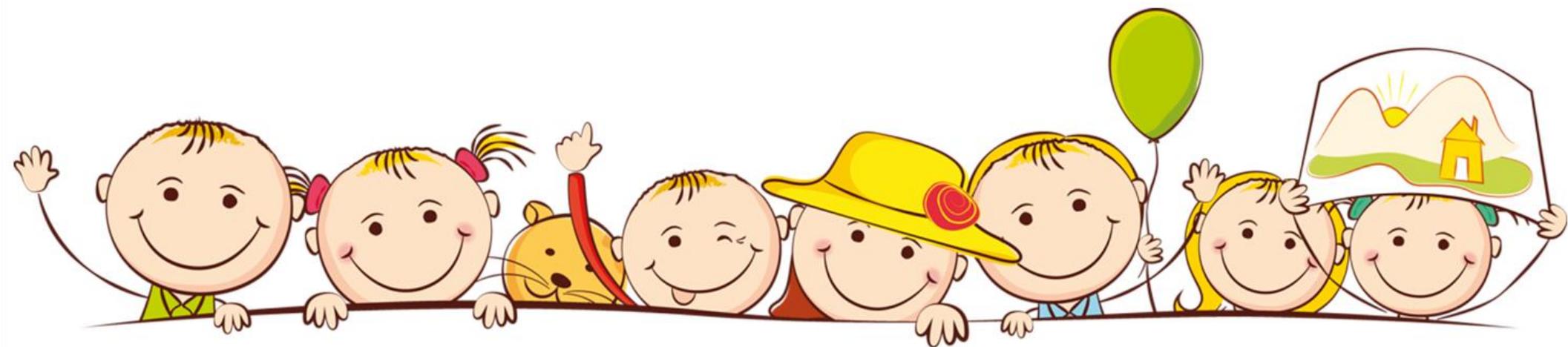


Развивающие игры Воскобовича раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО :

- социально- коммуникативное развитие ;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Развивающие игры Воскобовича - это многофункциональная развивающая среда (Коврограф Ларчик, фиолетовый лес). Данный комплект полностью удовлетворяет требованиям ФГОС ДО к созданию развивающей предметно-пространственной среды:

- содержательно-насыщенной,
- трансформируемой,
- полифункциональной,
- вариативной,
- доступной,
- безопасной.



Фиолетовый лес



КОВРОГРАФ ЛАРЧИК

The board is a dark blue mat with a white grid. At the top center, the title "КОВРОГРАФ ЛАРЧИК" is written in yellow. On the left side, there is a yellow airplane cutout, a ball of colorful string, two small brown paper cards, a vertical strip of colorful beads, and several red 'X' marks. The grid contains various items: a yellow pencil and a blue ruler in the middle; a red letter 'А' in the center-right; a large piece of brown paper on the right; and a grid of numbers 1-9 at the bottom. There are also several small cards and a large piece of paper on the right side.

Цель занятий с игровыми материалами Воскобовича :

Построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи:

-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.



An illustration on the left side of the page shows four children and a cat hanging from a vertical pole. From top to bottom: a girl with blonde pigtails, a boy with blonde hair in a red shirt, a girl with blonde hair in a green shirt, and a boy with blonde hair. A yellow cat is hanging from the bottom of the pole. The children are smiling and looking towards the right.

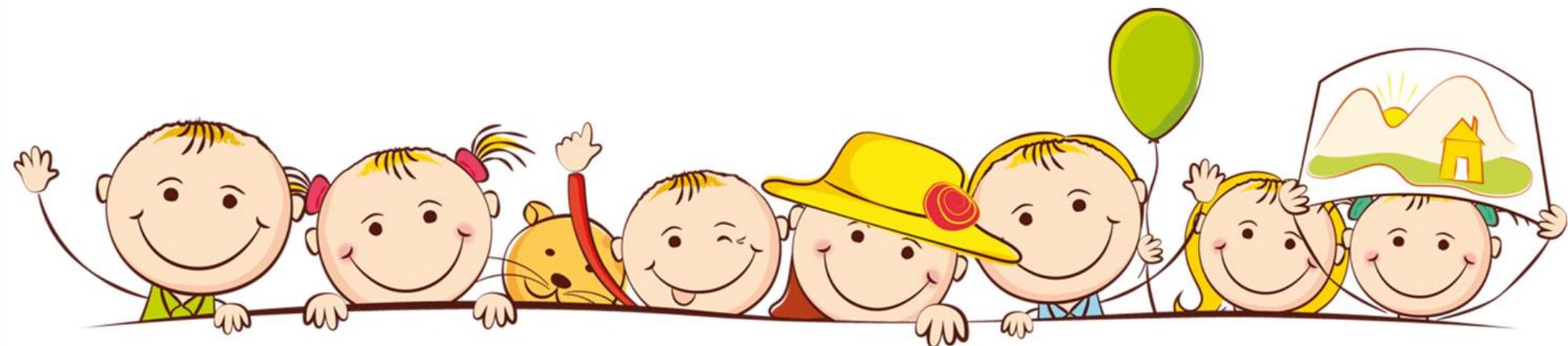
Характеристика развивающих игр Воскобовича.

1. Многофункциональность

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

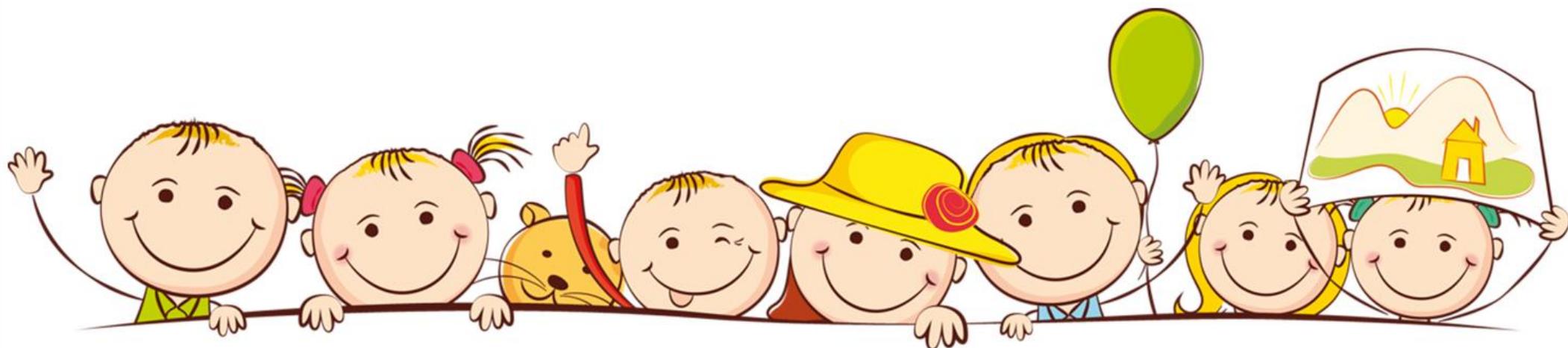
2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.



3 Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.



4. Творческий потенциал

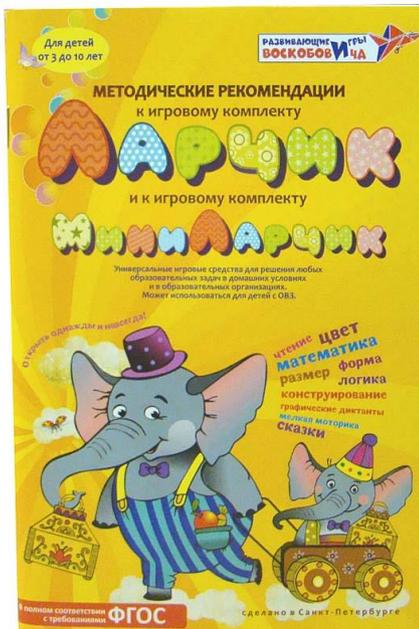
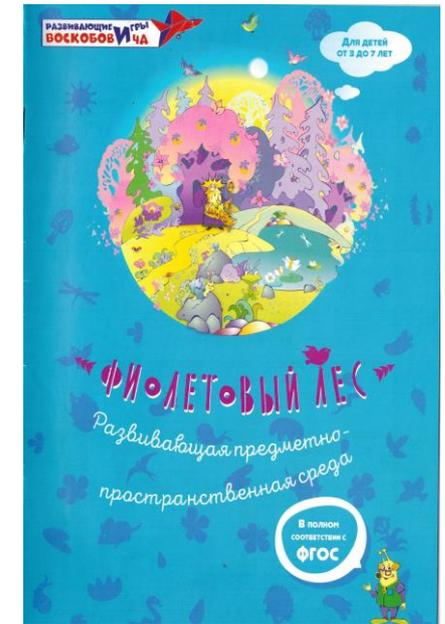
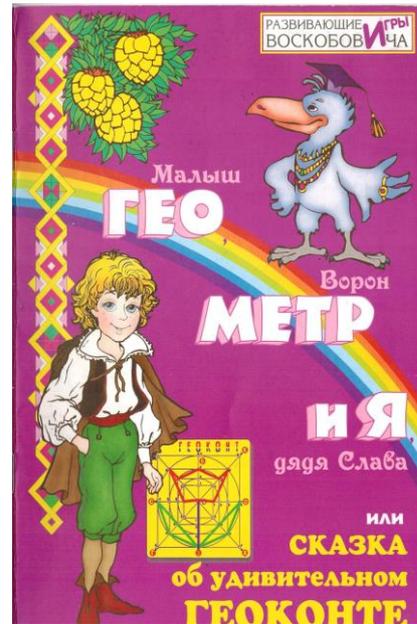
Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

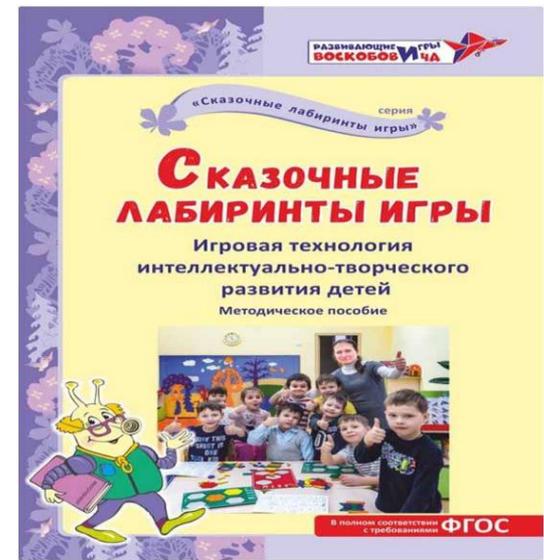
5. Конструктивные элементы

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

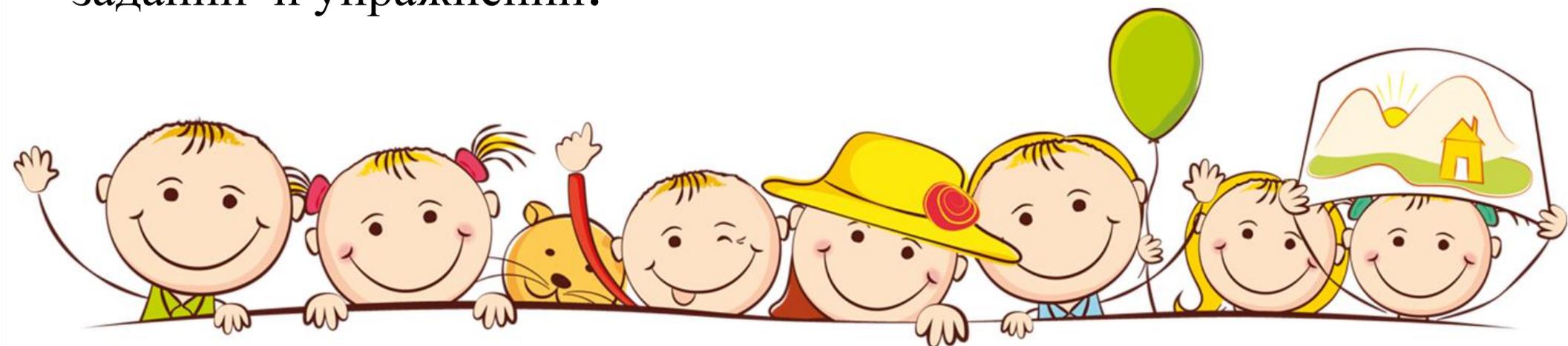


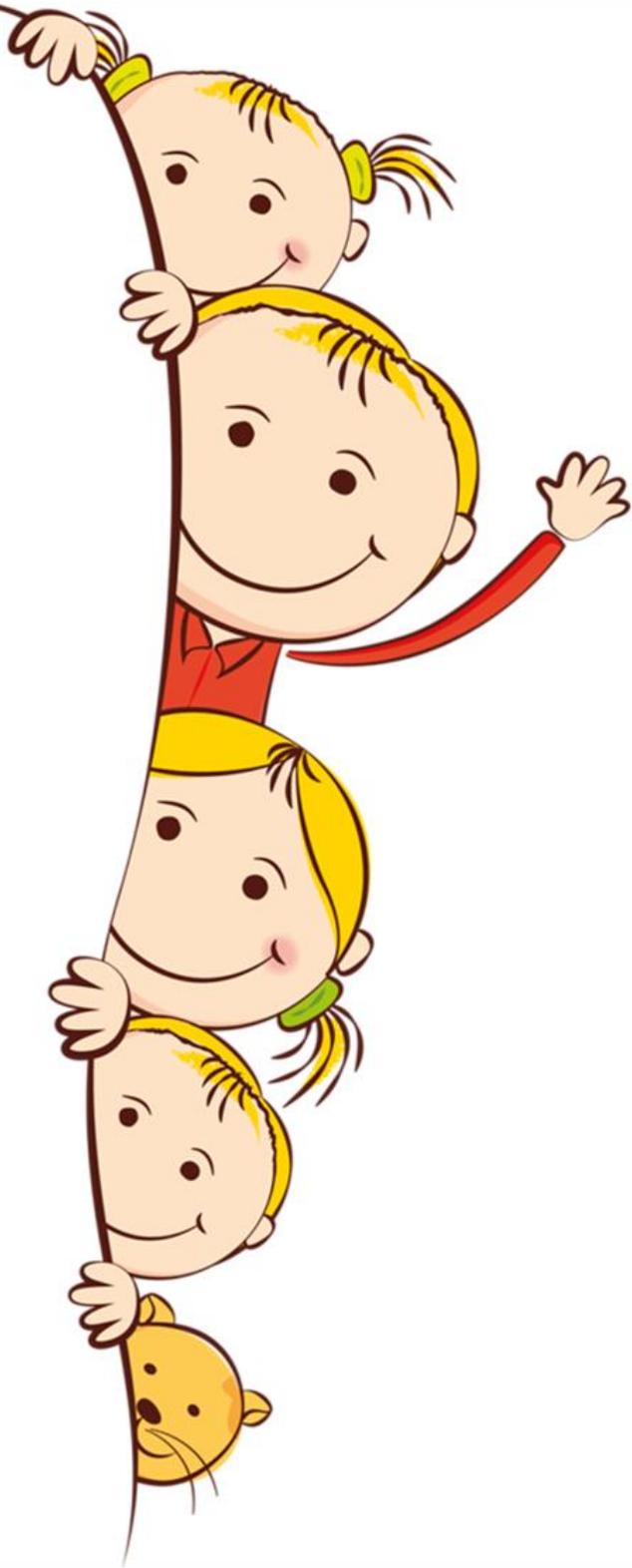
К развивающим играм разработаны методические сопровождения





Методический материал разработан к каждому игровому комплексу. Книжки так и называются «Геоко́нт», «Игровой Квадрат», «Прозрачный Квадрат» и т.д. В них описаны особенности игр, указано их значение для развития и образования детей, определены нюансы восприятия игр дошкольниками разного возраста. Методический материал к развивающим играм представлен в виде сказочного сюжета с системой постепенно усложняющихся поисковых, творческих вопросов и игровых заданий. Предлагаемый сюжет, если в этом есть необходимость, можно изменить. Изменения могут проходить как по сюжетным линиям, так и по содержанию заданий и упражнений.





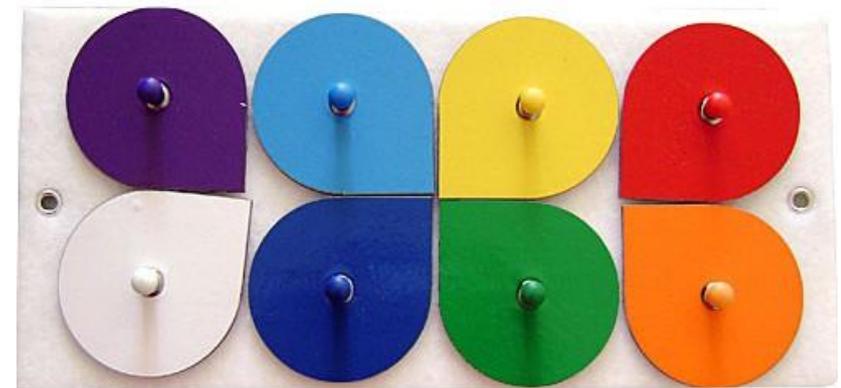
Методический материал может быть основой для любого конспекта занятия, сценария совместной игровой деятельности или развлечения. В том случае, если дети легко справляются с заданиями, им предлагаются более сложные упражнения и задачи. Это необходимо для поддержания детской деятельности в зоне «оптимальной трудности». Работу по технологии можно начинать с любого возраста дошкольного детства. Для реализации принципа постепенного усложнения детям сначала необходимо освоить материал, предназначенный для младшего возраста.

В технологию включены следующие комплекты:

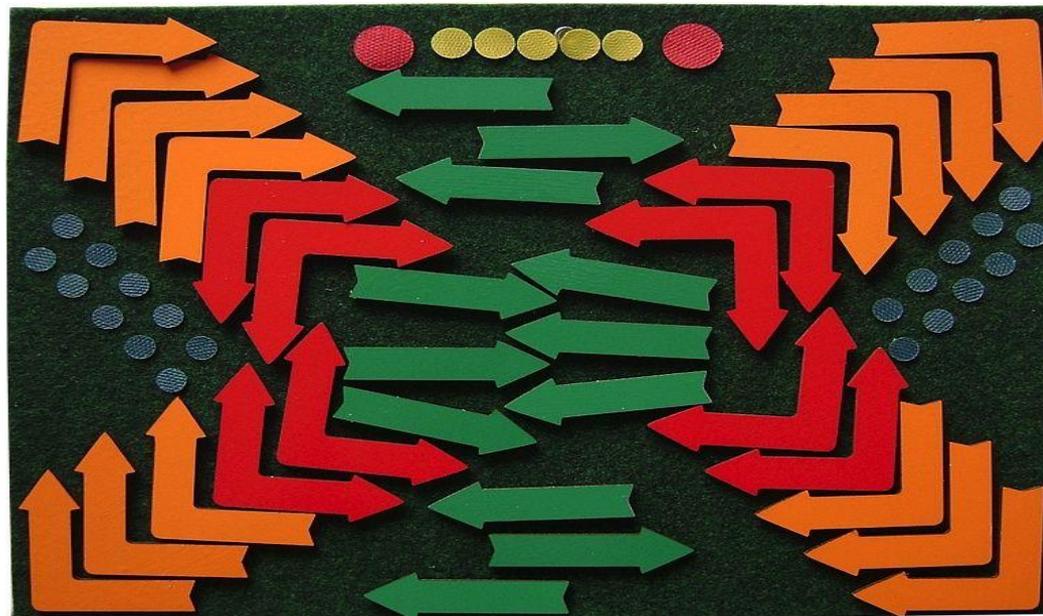


«Лепестки Ларчик»

Пособие «Лепестки Ларчик» в игровой форме помогает ребенку освоить цвета радуги (плюс белый), пространственное расположение и его смысловое отражение в речи (над, под, рядом, слева, справа). Пособие позволяет «выращивать» загадочные цветы: восьмицветики, двуцветики, четырехцветики т.д., при этом закрепляя умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер и так далее.



«Умные стрелочки»



Это универсальный набор для проведения графических диктантов на коврографе «Ларчик». Цветовое и графическое изображение стрелочек помогает использовать их многофункционально: зеленые стрелочки обозначают простое движение (влево, вправо, вверх, вниз), красные стрелочки-сложное движение (вправо вверх, вправо вниз, влево вверх, влево вниз), оранжевые стрелочки – действие («ныряем», «выныриваем», «огибаем»).

Игра «Счетовозик»



Катаясь с Магноликом на счетовозике ребенок учится считать по порядку, соотносить цифру и количество, составлять числа второго десятка, решать простые арифметические задачи. А помогает ему в этом волшебный шнурок!

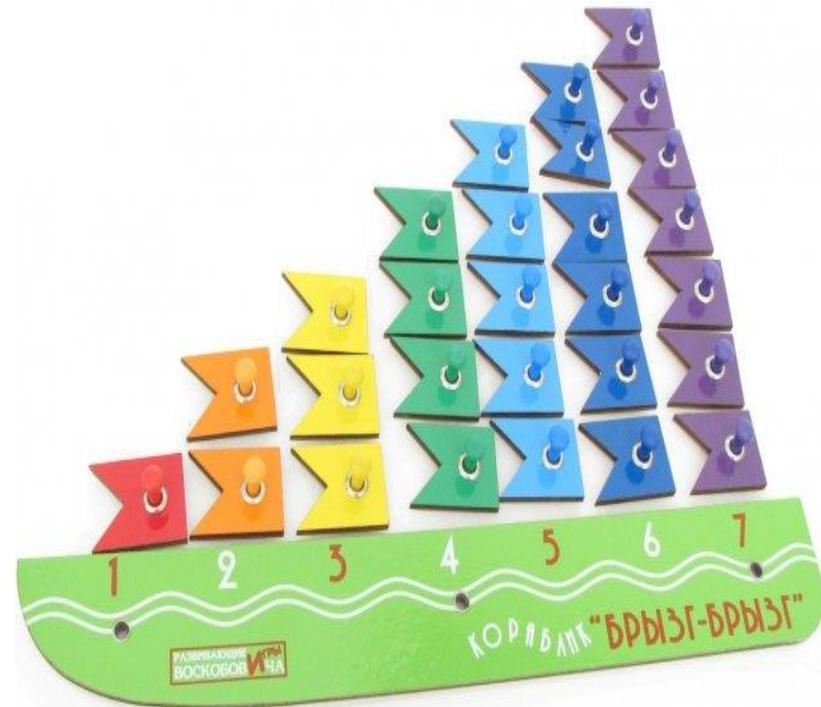
Отправляясь в путешествие на пятимачтовом корабле «Плюх-Плюхе» во главе с Капитаном Гусем и Лягушатами-матросами, ребенок знакомится с понятиями «много», «мало», «поровну», «высокий», «Средний», «низкий», «выше среднего», «ниже среднего». Манипулируя цветными флажками на мачтах, ребенок учится считать, группировать. А волшебный шнурок помогает сплести флажки в узор!

«Кораблик «Плюх-Плюх»»



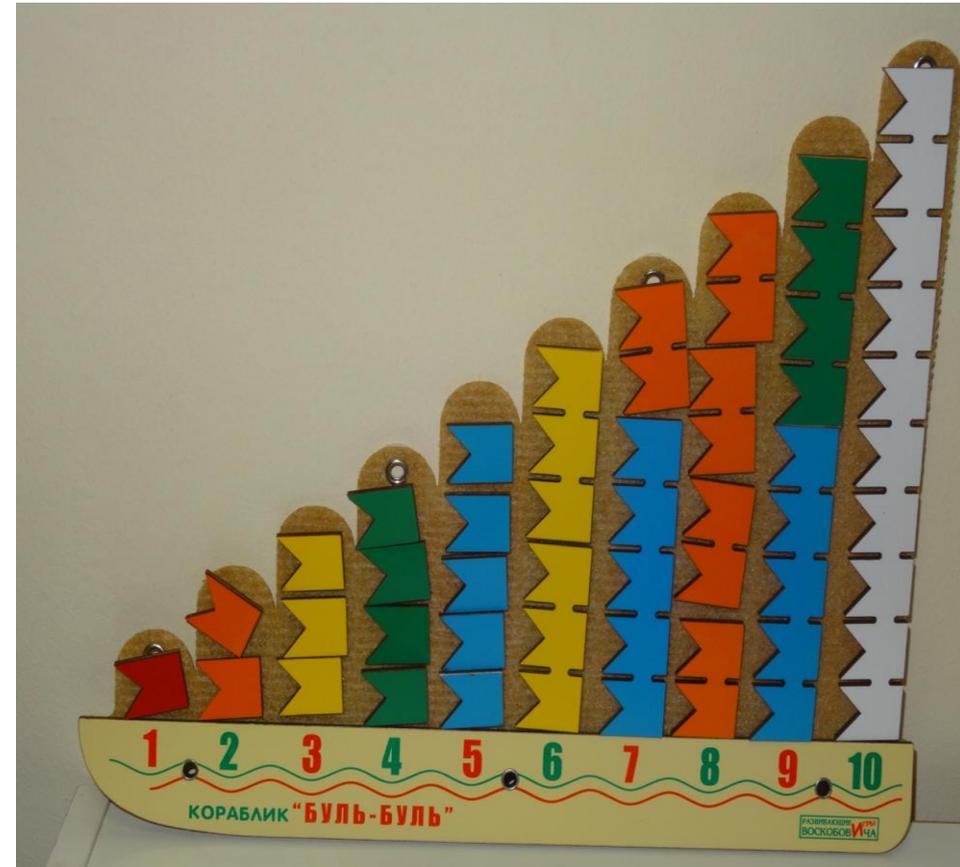
«Брызг-Брызг»

Очередное путешествие отважных матросов-лягушат! Вместе с ними ребенок манипулирует с флажками семи цветов радуги на семи мачтах. При этом малыш в игровой форме овладевает количественным и порядковым счетом, составом числа, знакомится с условной меркой, учится определять пространственные отношения (вертикаль, горизонталь, диагональ)

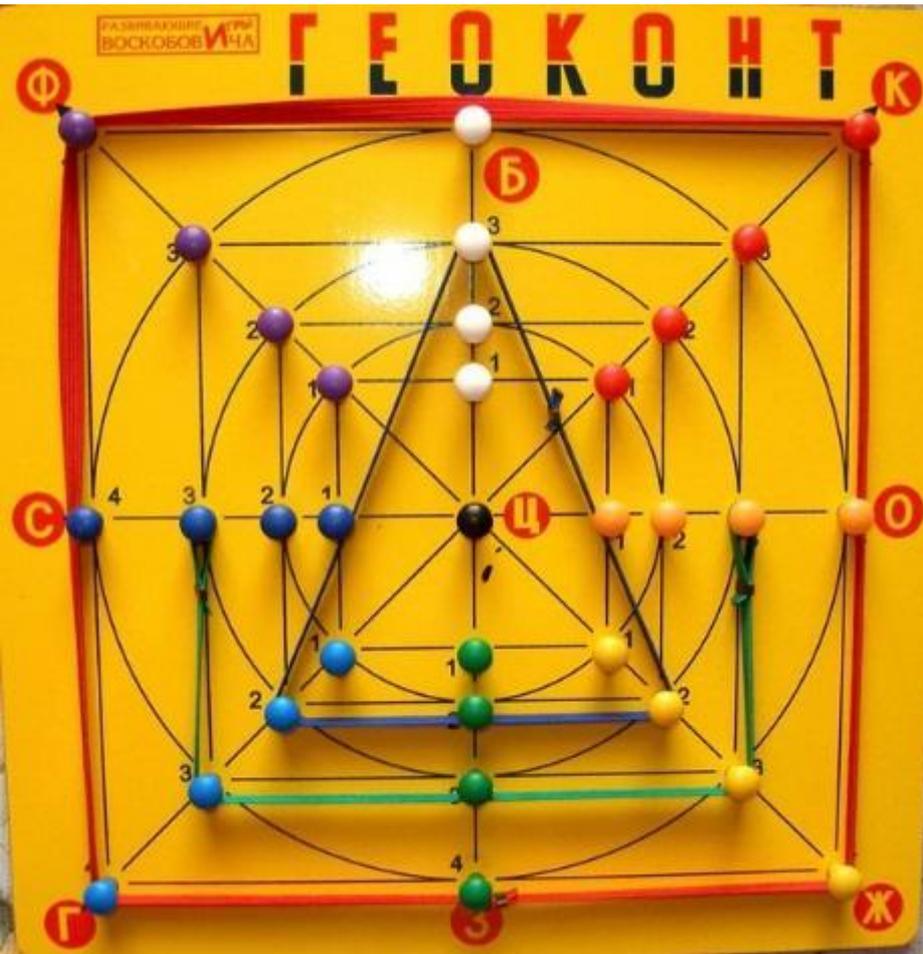


«Кораблик «Буль-Буль»»

Самое длительное путешествие команды матросов –лягушат во главе с отважным капитаном на десятимачтовом корабле! Во время путешествия ребенок овладевает счетом до ста, составом числа в пределах ста, счетом десятками, учится пользоваться условной меркой, а также выполнять команды в горизонтальной, вертикальной и диагональной плоскостях.



Конструктор «Геокоонт»



Играя с разноцветными резинками-паутинками, ребенок в занимательной форме осваивает строение геометрических фигур, углов, знакомится с понятиями «отрезок», «луч», «прямая» и др., учится работать на координатной сетке, шифровать фигуры и строить их в зеркальном отражении.

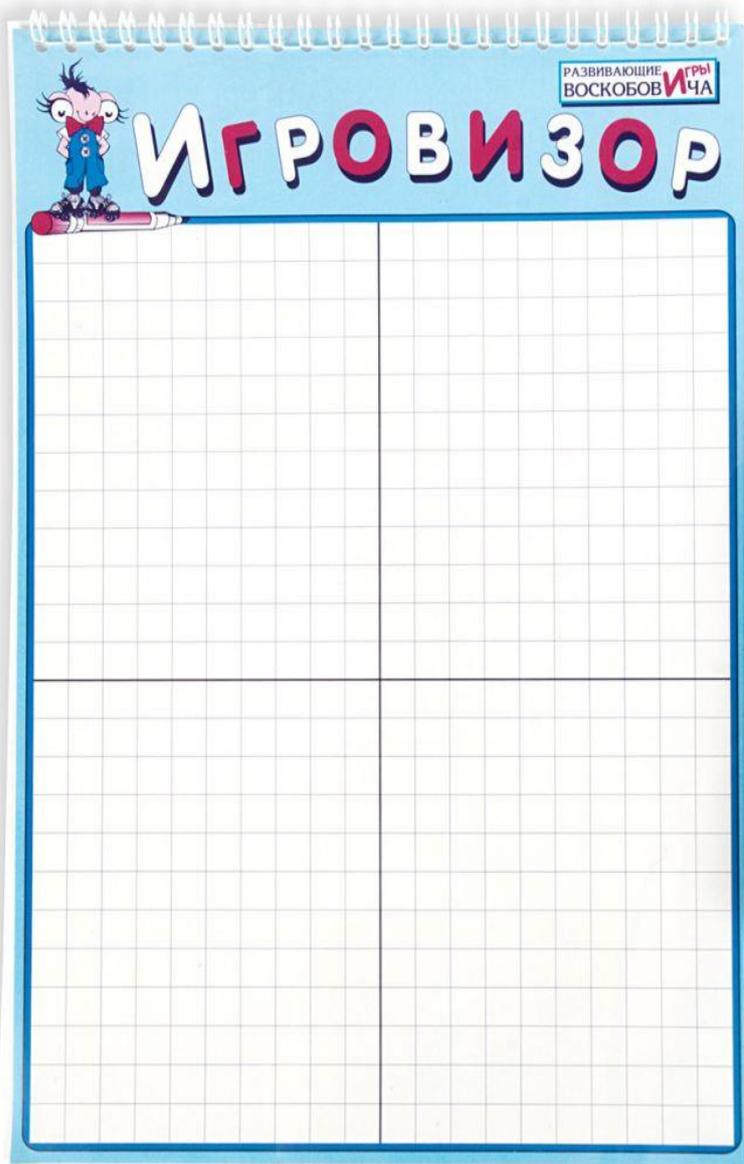
Конструктор «Геовизор»



С помощью универсальной игры «Геовизор» ребенок учится простейшему программированию, узнает о линиях симметрии, овладевает делением целого на равные и неравные части, а также учится воспроизводить нетипичные изображения по точкам координат сетки.

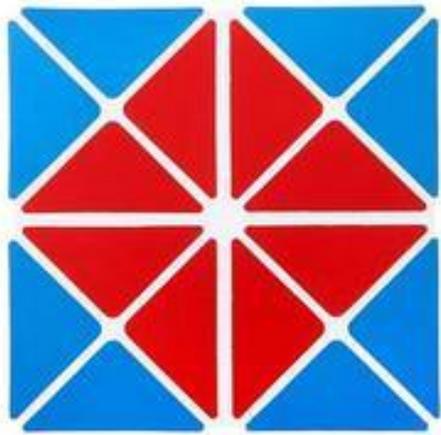
ВАЖНО: изображения рисуются маркером на экране, а по точкам, отпечатанным на листе, воспроизводятся образы!

«Игровизор»



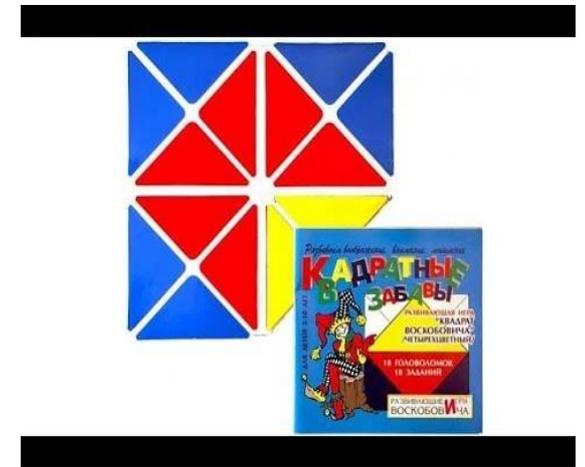
Прекрасное многофункциональное средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, дорисовки и многого другого. Уникальность «Игровизора» состоит в его многофункциональности (один лист тренажера решает несколько образов.задач), экономичности (листы с заданиями используются многократно), вариативности (неограниченное количество приложений с заданиями), возможности самоконтроля самим ребенком.

Квадрат Воскобовича



двухцветный

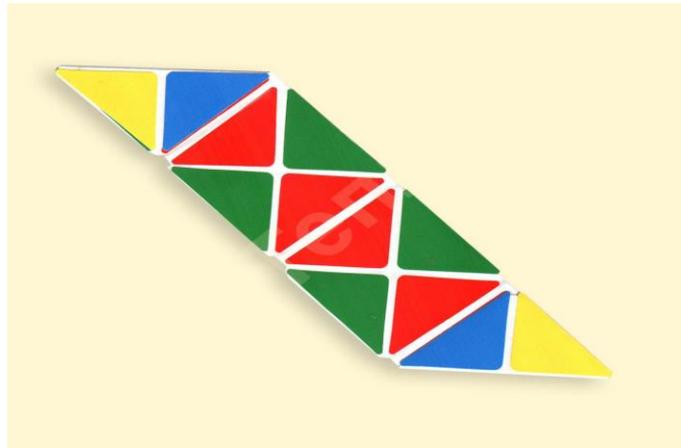
четырёхцветный



Универсальная игра-головоломка развивает пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, способствует овладению алгоритмом сложения предметных форм, приемам конструирования, следованию инструкции. Игра предусматривает три уровня сложности конструирования фигур: плоскостные, цветные и объемные фигуры.

ВАЖНО: дает возможность самостоятельного придумывания новых схем!

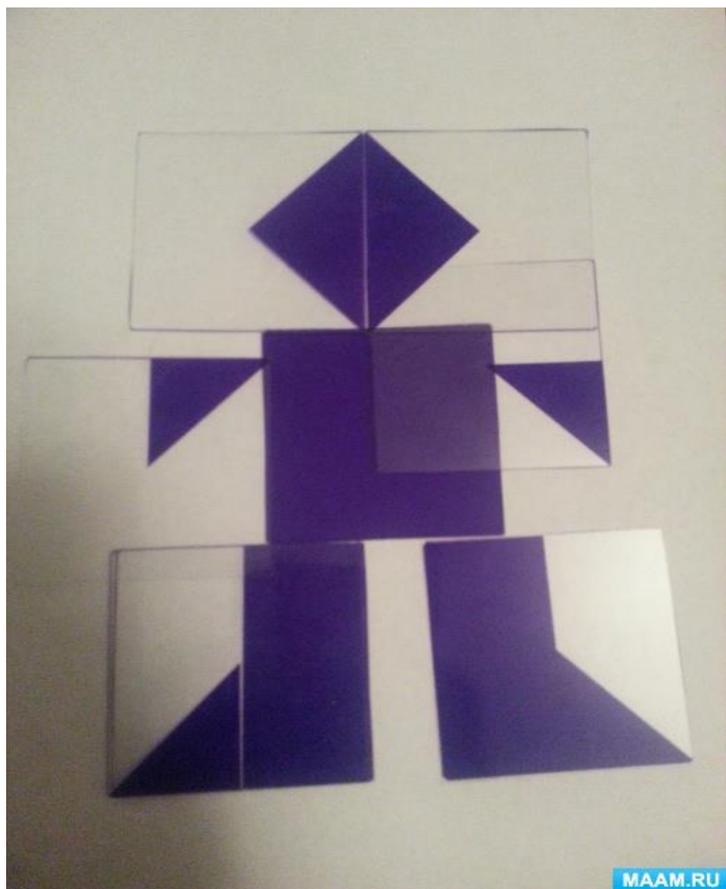
Конструктор «Змейка»



Универсальная игра-головоломка развивает пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, способствует овладению алгоритмом сложения предметных форм, приемов конструирования, следованию инструкции. Игра предусматривает три уровня сложности конструирования фигур: плоскостные, цветные и объемные фигуры.

ВАЖНО: дает возможность самостоятельного придумывания новых схем!

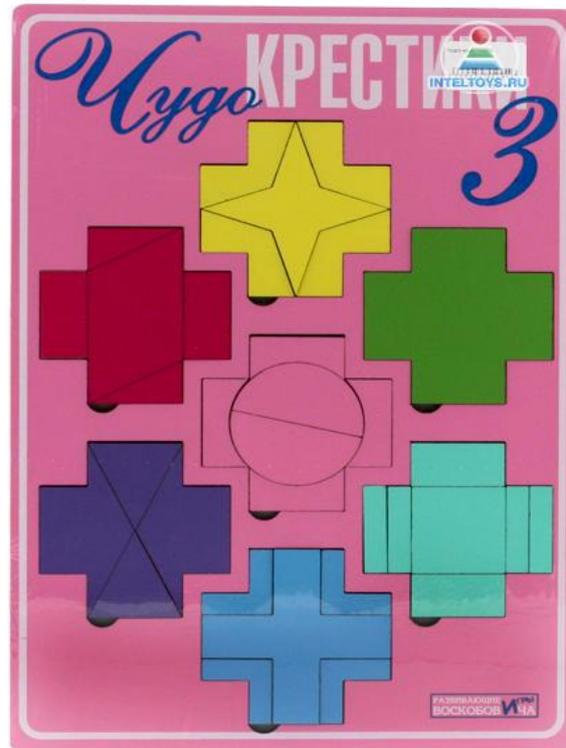
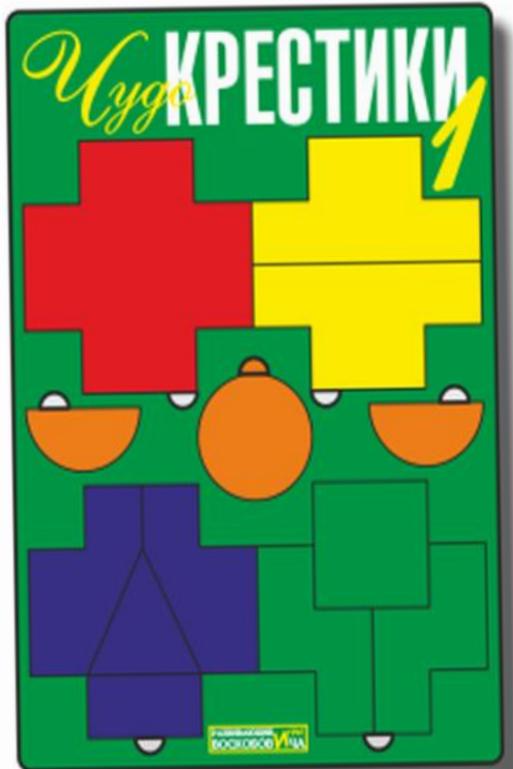
Конструктор «Прозрачный квадрат» (нетающие льдинки)



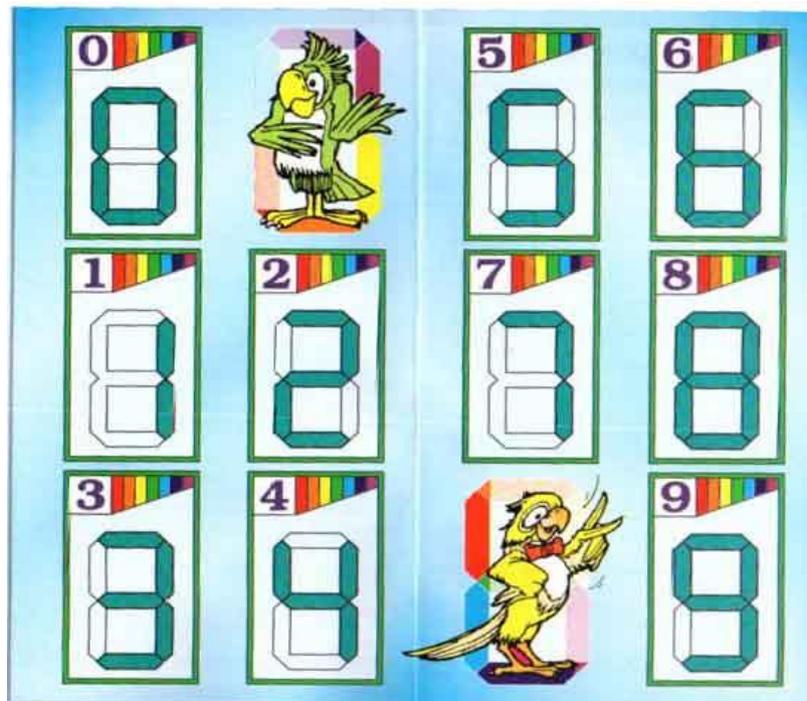
Уникальная игра предоставляет широкие возможности для реализации творческих идей. Благодаря прозрачности, пластинки квадрата можно складывать друг на друга всей плоскостью. А методическая сказка «Нептающие льдинки озера Айс, или Сказка о Прозрачном Квадрате» служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных задач, усвоению эталонов целого и части, учит ребенка считать, в процессе игры ребенок отвечает на занимательные вопросы.

Игра «Чудо-крестики»

Используется на коврографе, является дополнительным развивающим средством, решающим множество образовательных задач. Ребенок может строить различные фигуры, схемы и изображения из элементов игры.



«Прозрачная цифра» способствует развитию математических представлений (количество, пространственные отношения), умения классифицировать предметы по признакам, строить цифровой ряд, помогает овладеть структурой цифры как знака. Ребенок знакомится со свойствами гибкости и прозрачности. Игра дает возможности конструировать не только цифры, но и буквы, образы, рамки и многое другое!



Игра «Чудо-соты 1 ларчик»

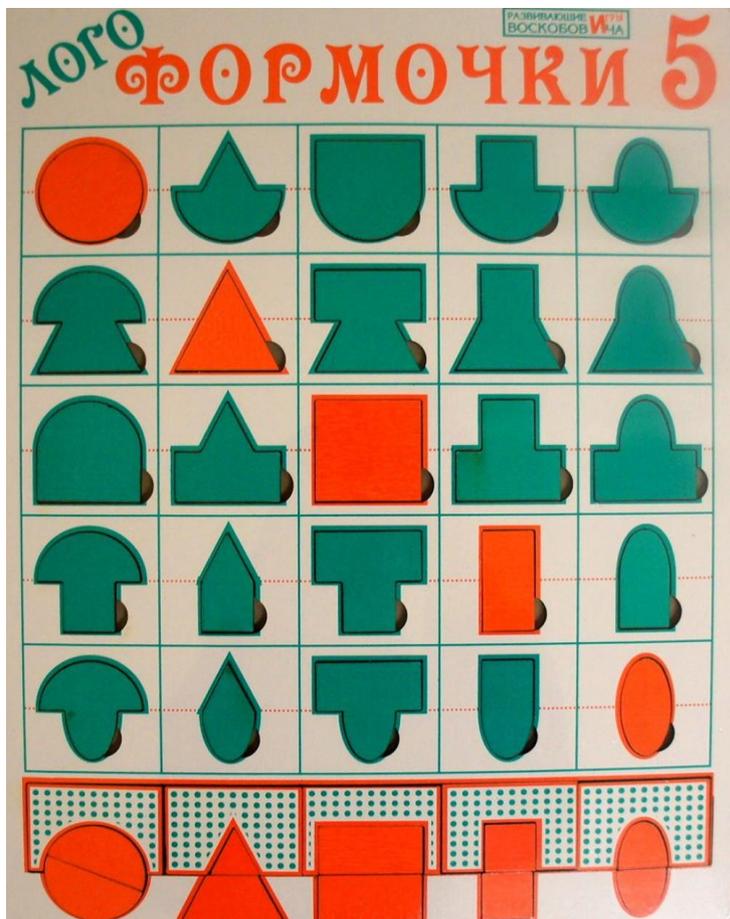
Универсальная игра предоставляет возможность построения фигур из элементов сот на коврографе «Ларчик», используя схемы разного уровня сложности, а также помогает в решении многих образовательных задач в качестве сенсорного и математического пособия. Игра способствует развитию пространственной ориентировки!



Игра «Логоформочки»

Универсальные рамки-вкладыши развивают у ребенка внимание, память, умение сравнивать, анализировать, объединять части и целое, выстраивать логические связи и зависимости, гибкость мышления и сообразительность.

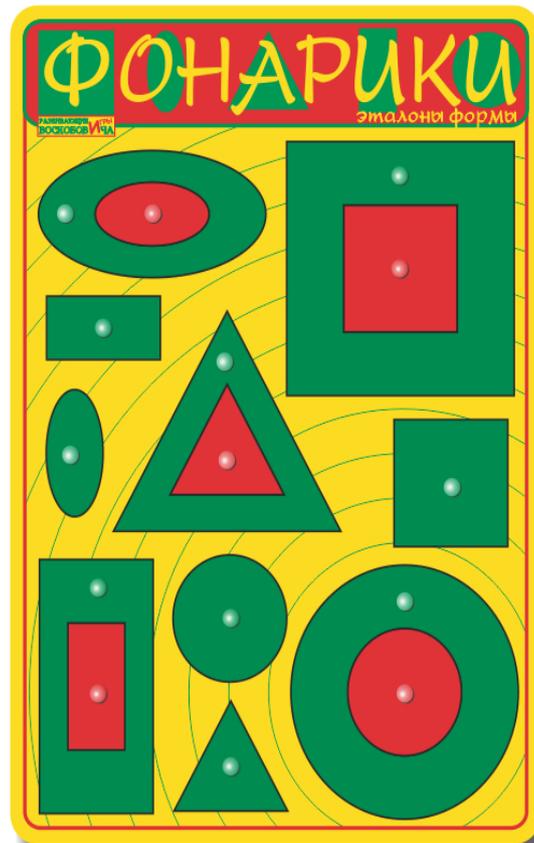
Вкладыши конструируются из частей эталонных фигур, подвижной линейкой и по словесному алгоритму!



«Фонарики» (с держателями)

Знакомит ребенка с эталонами формы (круг, квадрата, прямоугольник, треугольник, овал), с величинами (большой, маленький), с цветами (зеленый и красный).

Игра дает возможность ребенку строить из фонариков забавные фигурки по схемам!





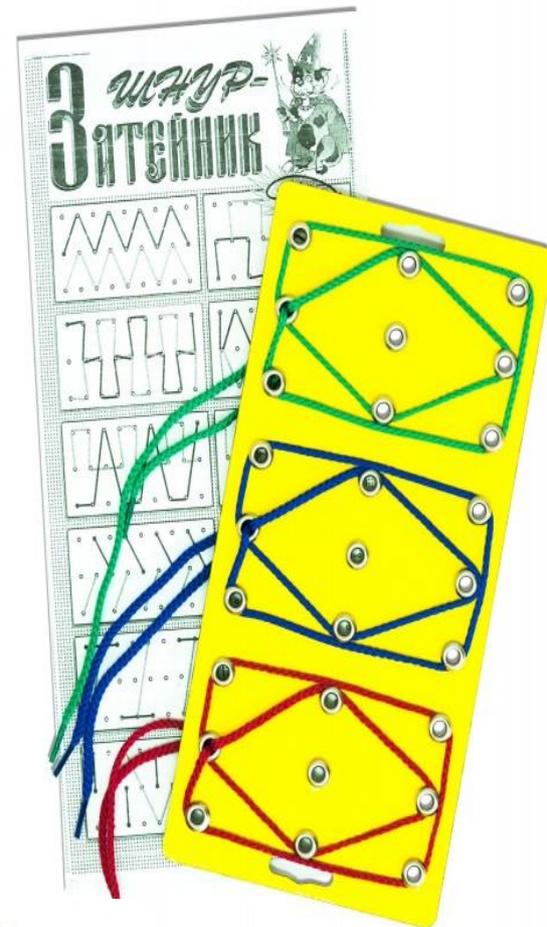
Игра «Волшебная восьмерка»

представляет собой увеличенную в размере версию «Волшебной восьмерки 1». Она может использоваться в качестве образца правильного сложения цифры и развития внимания и самоконтроля у ребенка. Для закрепления образа цифры можно использовать вариант конструирования с закрытыми глазами по словесному описанию!

Шнур-затейник

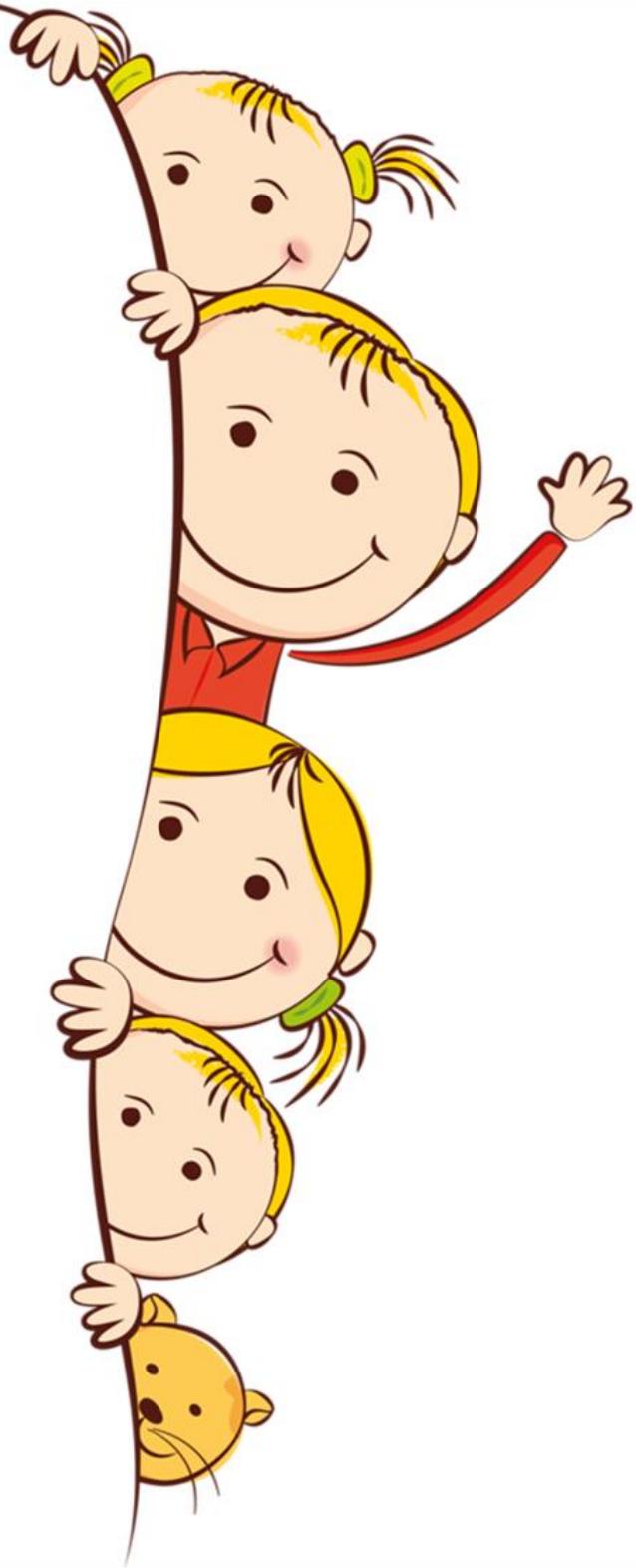
Способствует развитию у ребенка ориентировки в пространстве, точных движений пальцев рук (работа со шнуром), эффективной подготовке к обучению в школе (овладение образами и «написанием» цифр, букв, небольших слов, примеров, узоров). С помощью «Шнура-затейника» можно проводить графические диктанты с детьми!

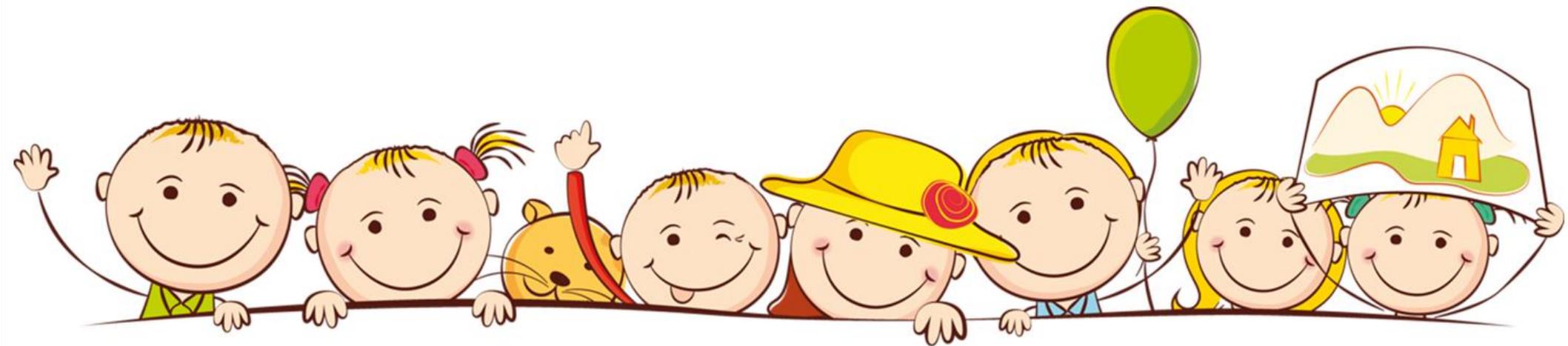
«Шнур-малыш» эффективное средство подготовки руки ребенка к письму и овладения ориентировкой в пространстве

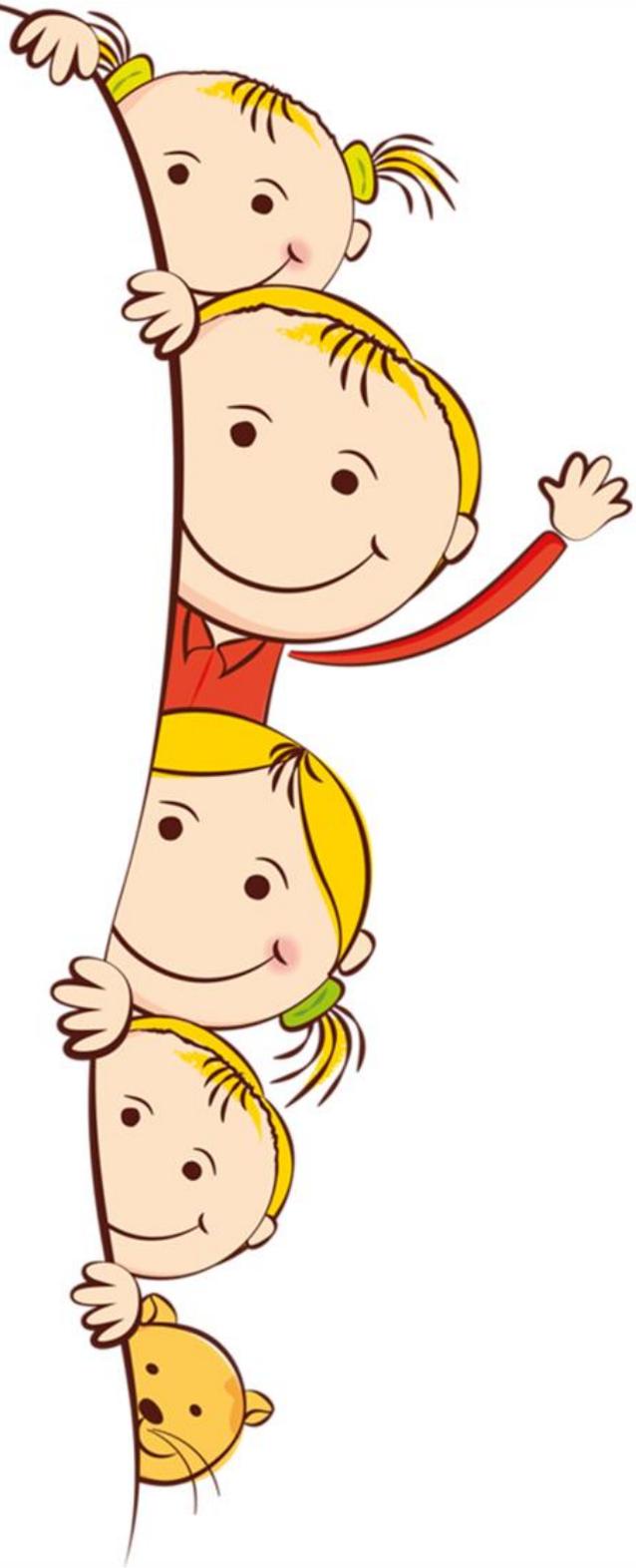


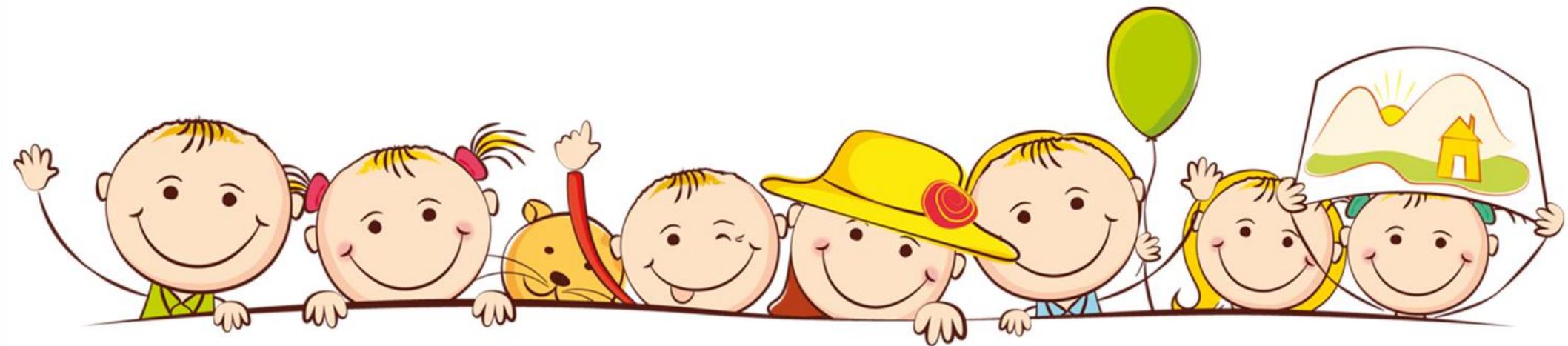
Домашнее.ru

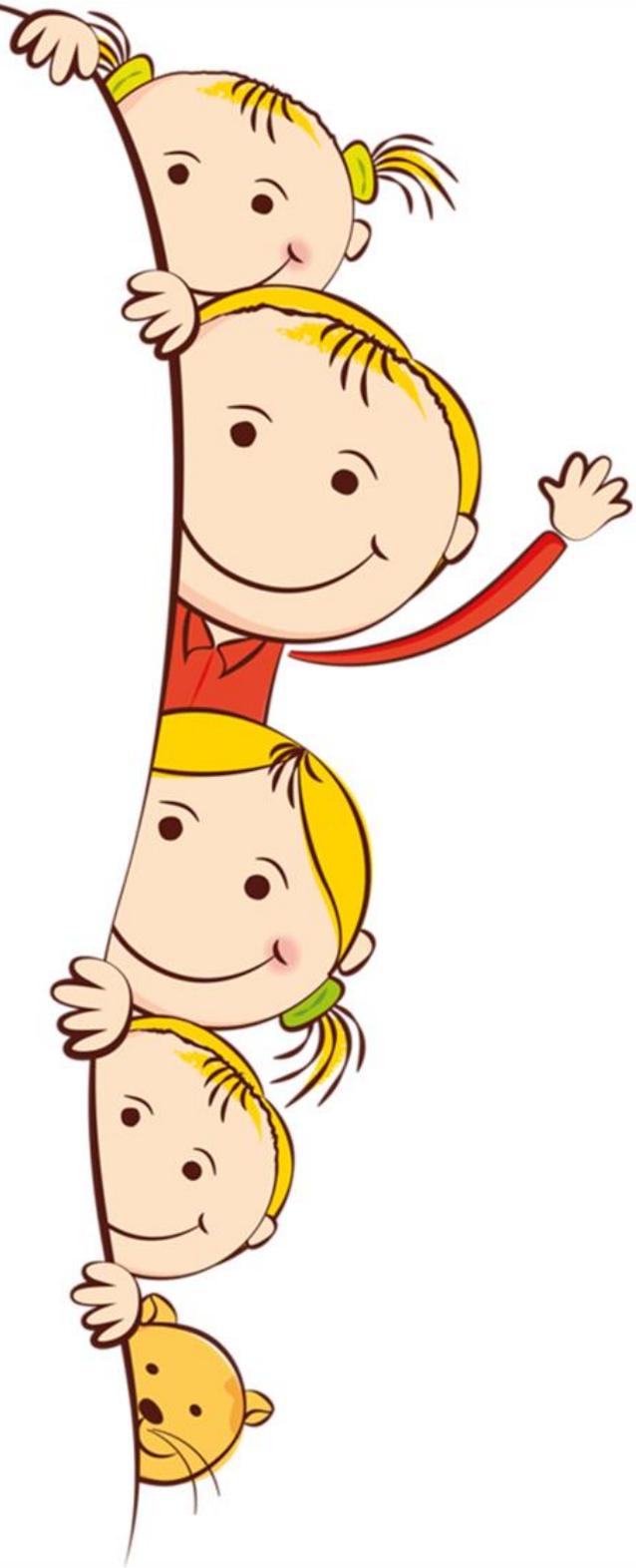
www.toys-for-kids.ru

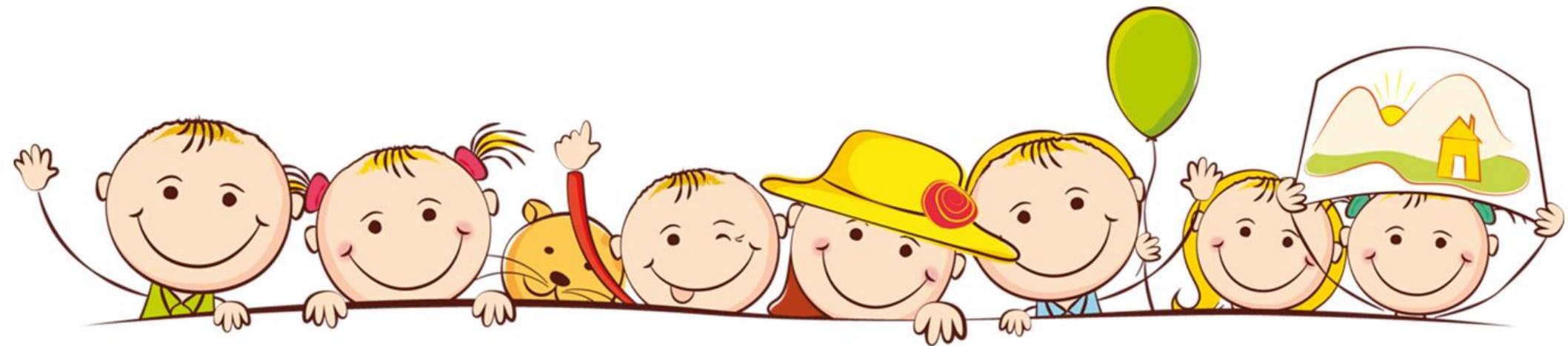


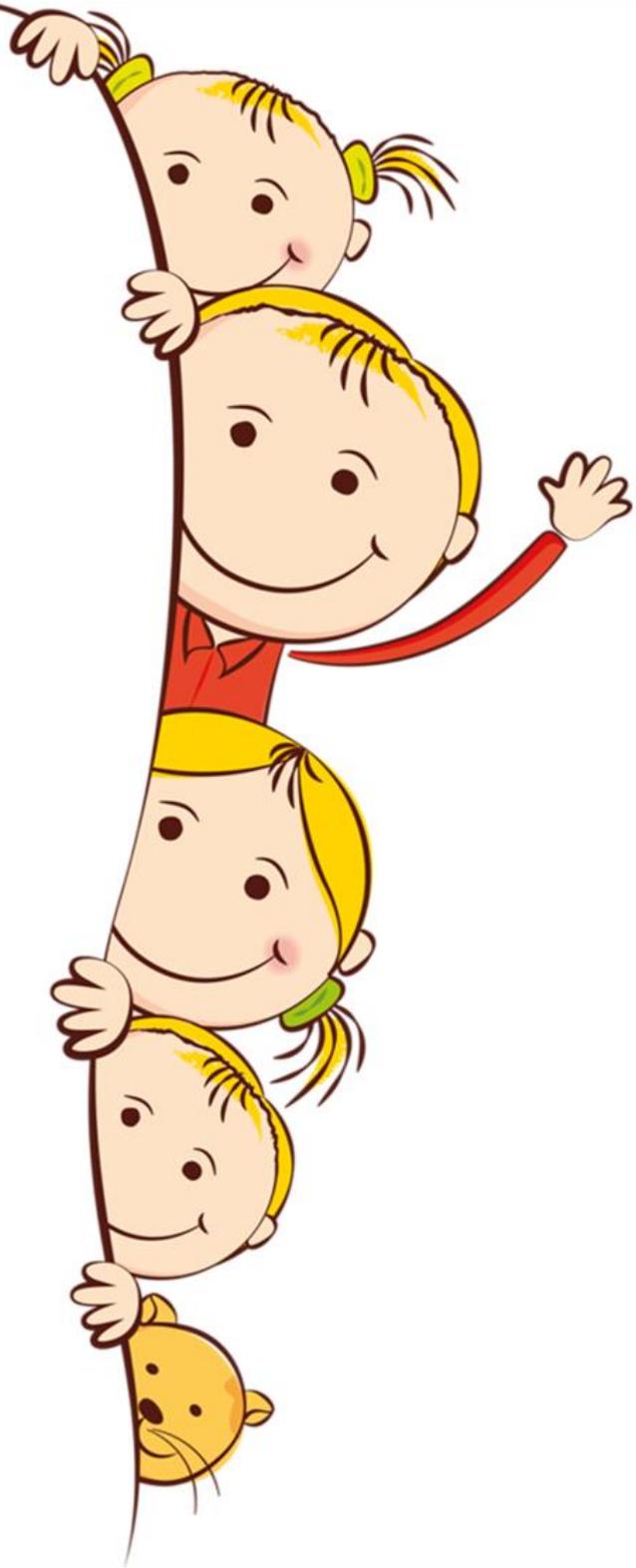


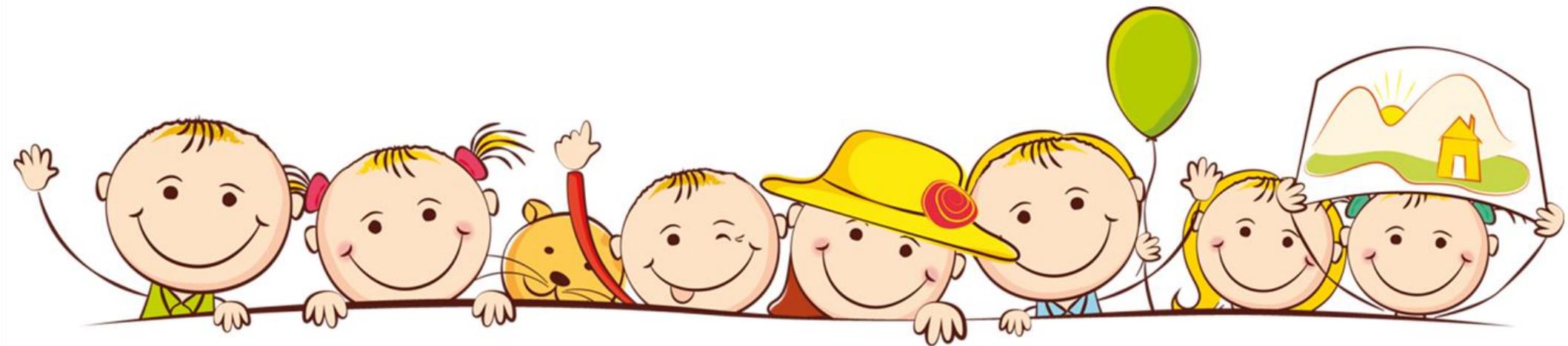


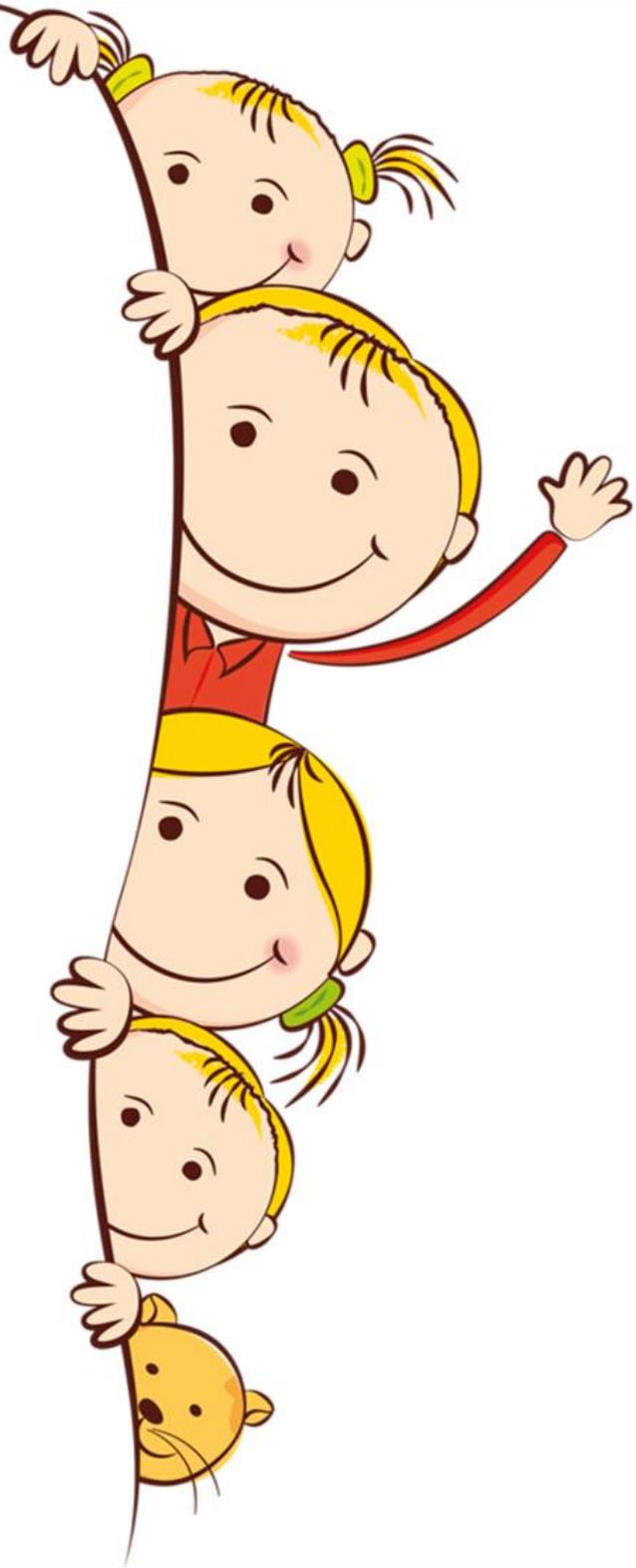


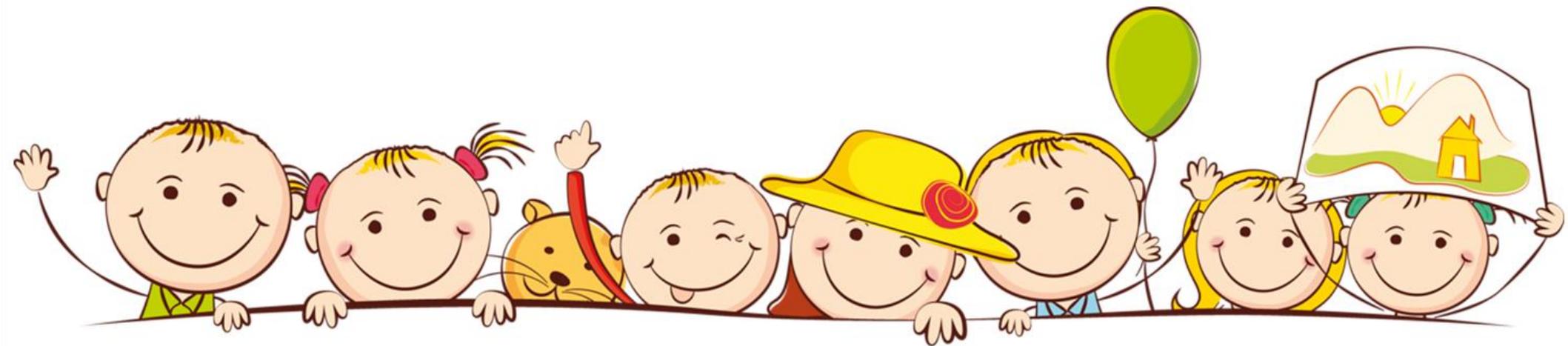














Занимаясь с игровыми пособиями В.В.Воскобовича ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач.

Успехов Вам в воспитании Ваших детей

