

# Консультация

## «Сказочные лабиринты игры Воскобовича»

январь 2019

Дорофеева О.А., воспитатель высшей кв. категории

Развивающие игры технологии, разработанной В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий.

Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. Воскобовича, во многом совпадают.

**Целью** его игр является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

### 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-головоломок», 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.

## Основные принципы технологии

### ИГРА ПЛЮС СКАЗКА

"Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

### ИНТЕЛЛЕКТ

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

### ТВОРЧЕСТВО

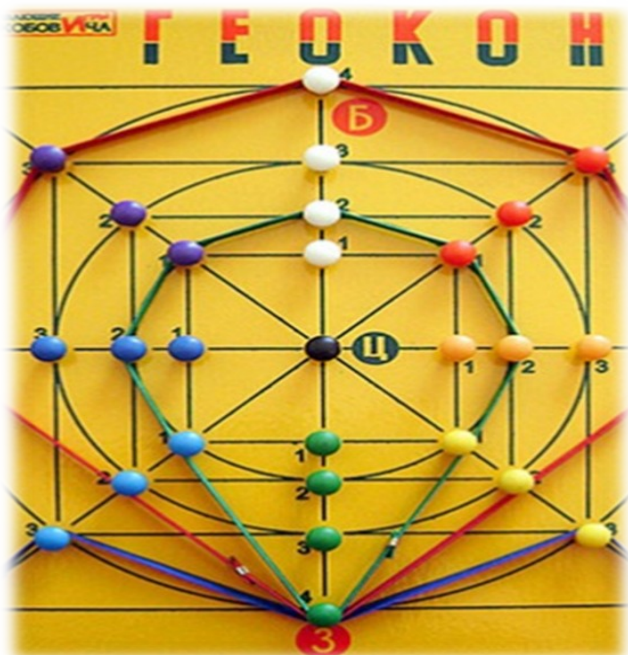
Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" - раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка.

Познакомимся поближе с играми В.В. Воскобовича. Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича».

### «Геоконт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят - это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые

гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются «серебряными». На



игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветные резиночки), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки - зашифровано слово «геометрия». В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

### «Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)



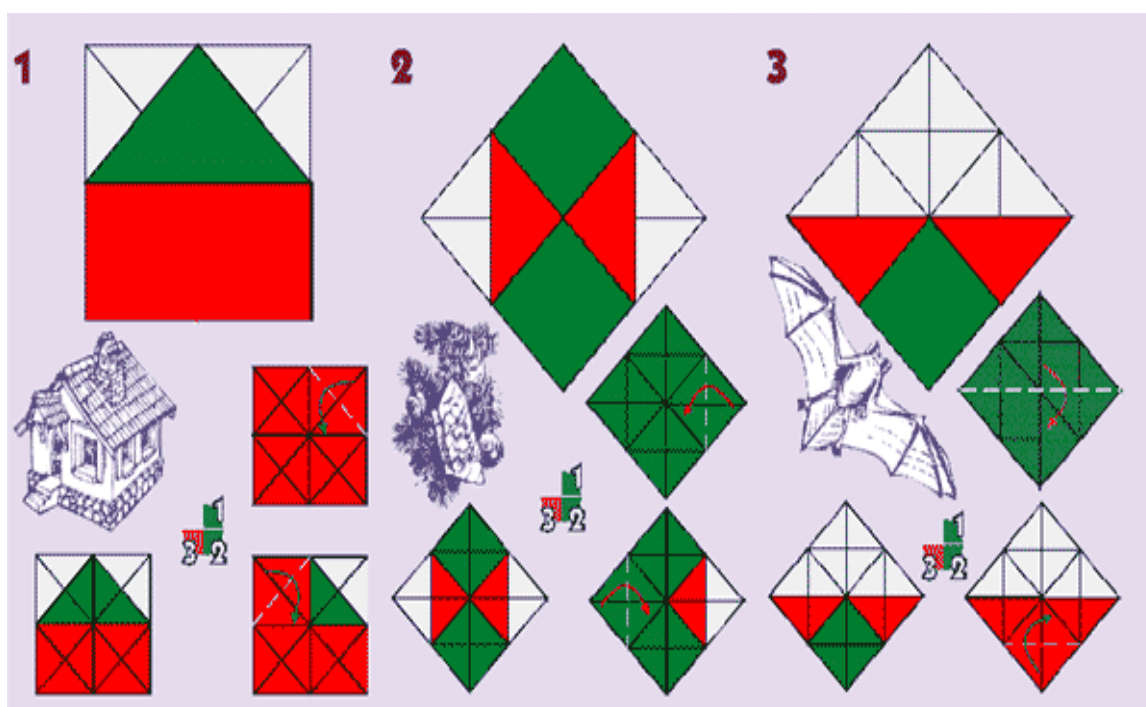
Бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7-летних детей).

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».

**Цель:** учить конструировать простые плоскостные фигуры, способствовать развитию наглядно-действенного мышления.

1. Знакомство с квадратом
2. Превращение квадрата (гибкость, твердость)
3. Превращение в парус или шоколадку
4. Превращение в треугольник, или маленький квадрат, или прямоугольник
5. Конструирование простых плоскостных фигур : домик, конфета, конверт, ёжик.
6. Превращение по своему замыслу.

У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке «Тайна Ворона Метра» квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами – своеобразный пальчиковый театр. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать. Работа по технологии «Сказочные лабиринты игры» В. Воскобовича – эффективна. Зафиксированы положительные результаты диагностики уровня развития детей. Дети не спрашивают чем им заняться, они играют и растут. Таким образом, прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможностей всестороннего развития ребенка, в подготовке его к новой деятельности – учебной, что является одним из важнейших фактов психологической готовности ребенка к обучению.



## Развивающая игра «Игровизор» и «Геовизор»

С помощью этой «волшебной» игры ваш ребенок решает самые разные задачи: совершенствует графические навыки, ориентируется на пространстве листа, изображает фигуры по клеточкам, достраивает симметричную половину изображения, создает зеркальное изображение и так далее — на что только хватит фантазии.



Игровизор - прекрасный интеллектуальный тренажер для ребенка. Игровизор представляет собой альбом из двух листов, скрепленных пружиной. Лист-основа выполнен из картона, второй лист – пленка ПВХ, на которой можно рисовать маркером. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой. Возможность многократного использования этого пособия делает его еще более привлекательным.

Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраску) и вот уже задание для малыша готово.

Все поле Игровизора разделено на клетки 20x24, благодаря чему можно по заданным координатам или произвольно нарисовать различные фигуры.

К Игровизору также прилагаются готовые задания. Они помогут ребенку познакомиться с предметным миром, буквами, цифрами, подготовят руку к письму. Задания содержат варианты игр и методические указания для родителей и педагогов. В комплекте вы найдете следующие пособия:

«Катя, Рыжик и рыбка» - развитие математических представлений;

«Предметный мир вокруг нас» - альбом игровых заданий;

«Лабиринты букв- гласные» и «Лабиринты букв – согласные» - подготовка к обучению чтению;

«Лабиринты цифр» - освоение математического содержания.

Игра Геовизор представляет собой 2 листа формата А4 скрепленных между собой по верхнему краю пружиной. Верхний лист выполнен из прозрачной пленки. Нижний лист ламинированного картона. На пленке нанесена координатная сетка. Точки на координатной сетке - это отверстия в верхнем экране. В соответствии с названными координатами можно поставить точки на пленке или подложенном вниз листе бумаги, а затем соединить их и получить силуэтный рисунок. Можно брать фигуры из входящего в состав альбома схем или придумывать самостоятельно. Ребенок может сам придумать и нарисовать фигуру, а потом зашифровать ее координатами вершин. Геовизор можно использовать как дополнение к игре Геоконт. Придумывать фигуры на геовизоре, а затем создавать их на Геоконте. Или, наоборот, зарисовывать на Геовизоре фигуры, собранные на Геоконте. Занятия с Геовизором познакомят ребенка с системами координат, он научится записывать "адрес" точек и находить точки по адресу.



**КАК ИГРАТЬ**

**Основные игровые схемы на "Геовизоре":**

**1. Рисуем под диктовку отрезки.**  
Варюшкн нажимает объединять (точки) отрезков, составляющих фигуру. Дети отмечают на экране маркером две точки одного отрезка (например, Ф4-Ф2) и проводят его. Аналогично рисуют следующий отрезок (например, Ф2-Ж2), и так далее, до полного построения фигуры.  
При необходимости изображения можно перенести на подложку или лист бумаги.

**2. Рисуем по образцу.**  
Дети рисуют фигуру по образцу, который создается на листе бумаги с координатной сеткой "Геовизора" или игре "Геосет".

**ВОЛШЕБНЫЕ ПЕРВРАЩЕНИЯ (рис. 1)**  
Разделяй-Объединяй решил объединить острый угол и отрезок. Что у него получилось? Для чего ему нужен этот предмет?  
Дети строят на экране угол Ф2-Г2-З2 и отрезок Ф4-В3, переносит их на лист бумаги, дорисовывают изображение.

**КОШКА (рис. 2)**  
У гнома Разделяй-Объединяй появилась кошка Мурлыка. Какие геометрические фигуры пришлось объединить будущему волшебнику?  
Дети рисуют на экране контур фигуры по отрезкам Ф4-Ф2-Ж2-Ж3-Г3-Г2-Ф2. Затем разделяют его на геометрические фигуры. Какие?

**ОДИНАКОВЫЕ ЧАСТИ (рис. 3)**  
Разделяй-Объединяй разделит квадрат на две части, но сомневается - одинаковые ли они?  
Дети рисуют на экране квадрат Ф4-Ж4-Ж4-Ф4, проводят линии по отрезкам Б4-Ф2-Ж2-З4, полученное изображение переносят на лист бумаги. Равенство частей проверяют разными способами:  
• поворачивают под экраном лист бумаги на 180 градусов;  
• разрезают квадрат на части и накладывают их друг на друга.

**СНОВА ОДИНАКОВЫЕ ЧАСТИ (рис. 4)**  
Гном Разделяй-Объединяй понравилась играть с квадратами. Он попробовал еще раз разделить квадрат на две равные части. Получилось или нет?  
Дети разбит квадрат Ф4-Ж4-Ж4-Ф4 на две части линиями З4-З3-Ж3-Ф2-Ф3-Б4 и сравнивают их.

**РАСТИ-РАСТИ (рис. 5)**  
Будущий маг Увеличь-Уменьши решил поиграть с квадратами - увеличить их. Сначала сделал самый маленький, затем - побольше. Какой будет следующий?

Дети рисуют четыре квадрата с одним центром. На что похожа получившаяся картинка?

**ВРАЩЕНИЯ (рис. 6)**  
Озорник Крути-Верти несколько раз повернул лепесток вокруг одной точки (центра).  
Дети рисуют на экране "Геовизора" три треугольника: Ц-Ф2-Б3-Ц, Ц-Ж2-Ф3-Ц, Ц-Ж2-З3-Ц. Затем дорисовывают четвертый, называют его по координатам. На что похожа получившаяся фигура?

**ПЕРЕВЕРТЫШИ (рис. 7)**  
Крути-Верти сделал фигуру, но никак не может понять, что получилось? Думал, думал непоседа, да и перевернул ее.  
Дети рисуют на экране "Геовизора" фигуру по отрезкам Ф3-З1-Ж2-Ж3-Г3-Г2-Ф3. На листе бумаги рисуют изображение, мысленно поворачивают его на 180 градусов, по отрезкам Г3-Б1-Ж2-К2-К3-Ф3-Ф3. Что получилось?

**ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (рис. 8)**  
В волшебном зеркале гнома Появись-Исчезни появилось отражение. Интересно, что он увидел в своем зеркале?  
Дети рисуют на экране три треугольника: Б4-Б2-Ф2, Б4-Б4-Б2, Ц-З3-Г3-Ц и их зеркальное отражение. Что получилось?

**СНОВА ЗЕРКАЛО (рис. 9)**  
У будущего волшебника появилось новое зеркало. В нем Появись-Исчезни увидел интересную фигуру.  
Дети на экране "Геовизора" обозначают ось симметрии (отрезок Ф4-Ж4) и рисуют фигуру Г4-Ф2-Г1-Ж2-Г4, а затем ее зеркальное отражение. Что получилось?

**ЗАГАДКА (рис. 10)**  
Гном Появись-Исчезни предложил загадку: какая фигура сейчас появится? Ее «жод»: два Одуванчика, три Крошечлочки, две Березы, три Фиалки, две Сирени, три Гладиолуса, две Земляники, три Жасмина и снова два Одуванчика. Что получилось?  
Дети рисуют фигуру по отрезкам Ф2-Ж3-Б2-Ф3-З3-Ж3-Ф2 на экране "Геовизора", заштриховывают изображение.

**РИСУНКИ**  
В конце занятий все гномы собрались за большим столом и стали рисовать на "Геовизоре". Дети копируют рисунки из "Альбом" и придумывают свои.



## Игра-головоломка «Чудо-крестики-1»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины), совершенствование интеллект (внимание, память, мышление, воображение, речь), тренировка мелкой моторики рук, тактильно-осязательных анализаторов, пространственной ориентации.

"В чудо-океане есть чудо-острова, по форме они напоминают крестики. Если оказаться на этих островах, то можно многому научиться. Например запомнить основные цвета (ведь у каждого острова свой цвет), научиться составлять целое из 2-х, 3-х и 4-х частей. А также



получать интересные образы при игре с элементами «Чудо-крестиков».

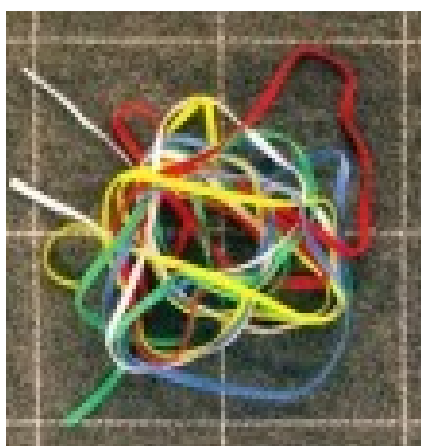
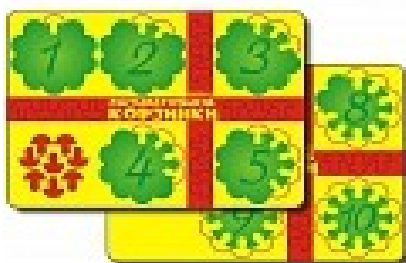
1. Запоминание и закрепление основных цветов, составление целых крестиков из частей,
2. Складывание оригинальных предметных силуэтов и форм.
3. Складывание крестиков в рамку.

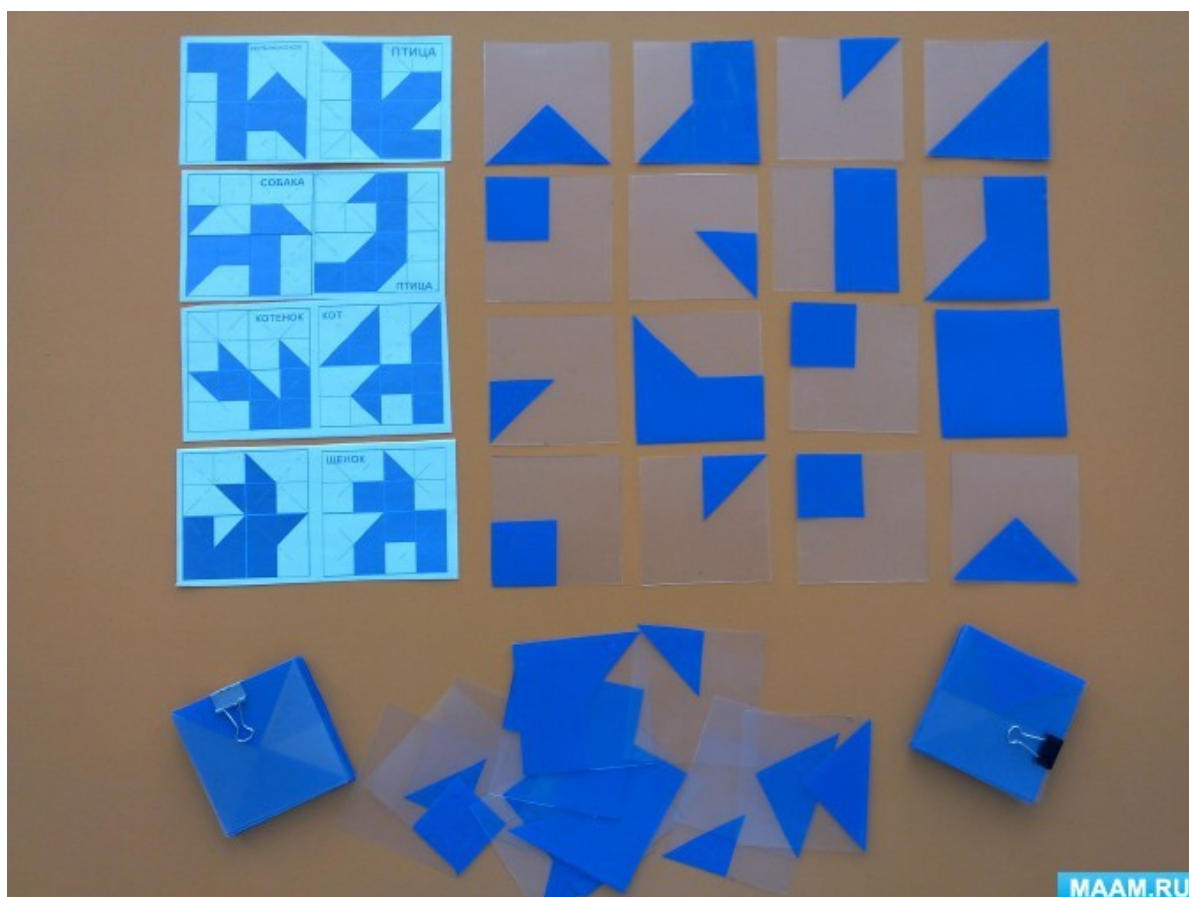
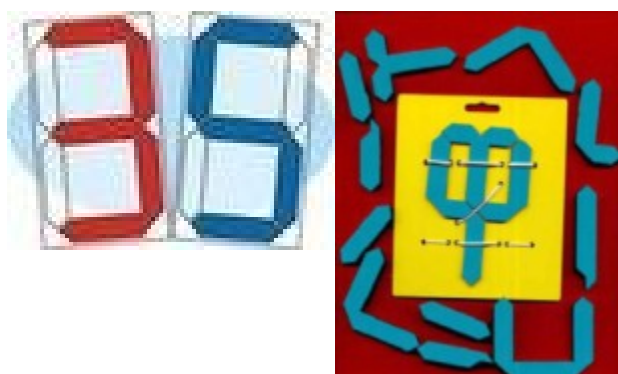


## Развивающая игра «Чудо-крестики 2»

Игровое и обучающее пособие для пространственного конструирования "Чудо-крестики-2" имеет форму трафарета, сделанного из прозрачного пластика, с помощью которого ребенок сможет обвести и нарисовать на бумаге различные сложные геометрические фигуры и составить с их помощью разнообразные рисунки и чертежи. С помощью трафарета вы также сможете самостоятельно создать пространственный конструктор Воскобовича "Чудо-крестики-2". Для этого, необходимо обвести геометрические фигуры на плотном картоне и вырезать их. Таким образом, вы получите набор из любого количества фигур для пространственного конструирования.

Также очень интересны: «Математические корзинки», «Ларчик», «Конструктор букв», «Прозрачный квадрат» и другие, использование которых положительно влияет на раннее развитие детей и делает этот процесс более интересным и увлекательным.





Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми с нарушением зрения. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

*( по материалам открытых источников)*