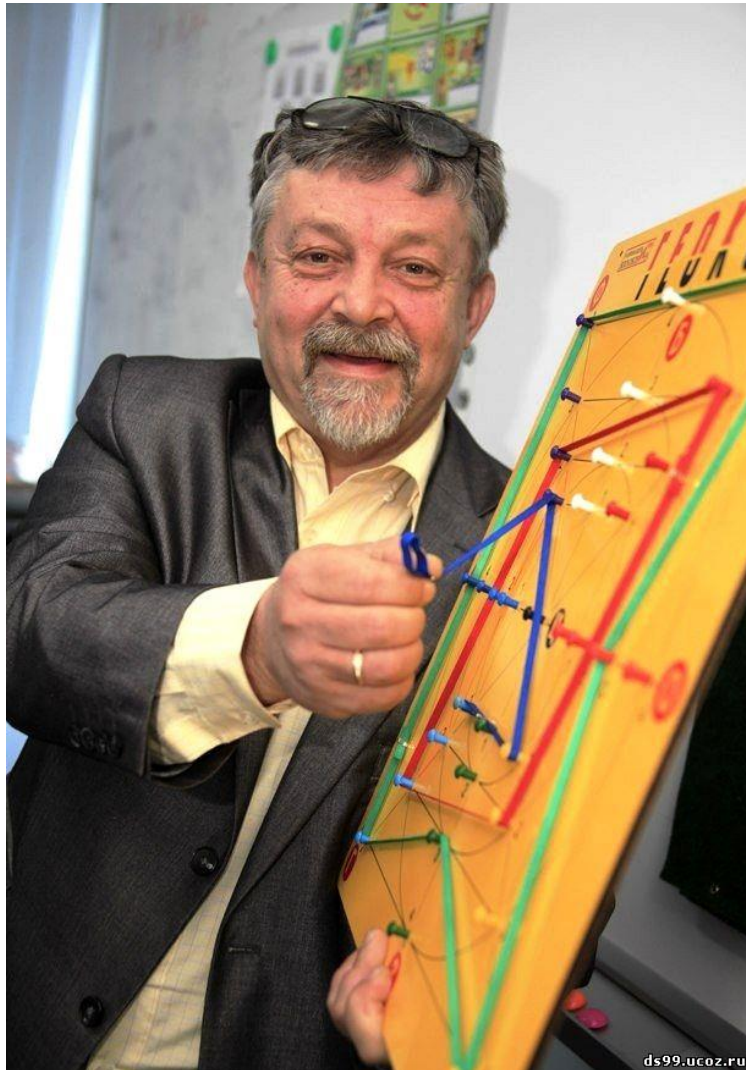




**Игры В. В. Воскобовича как  
средство развития  
интеллектуальных и  
творческих способностей  
детей старшего дошкольного  
возраста**

## НЕМНОГО ИСТОРИИ



**Вячеслав Вадимович Воскобович** - в прошлом инженер-физик, живет в Санкт-Петербурге.

Им разработано более 40 развивающих игр и пособий.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху «Перестройки».

Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, он решил пойти своим путем.

Аналогов этим играм за рубежом нет, эти игры чисто российский продукт.

# ПРИНЦИПЫ ТЕХНОЛОГИИ

## Цель технологии В.В.Воскобовича

### «Сказочные лабиринты игры»

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

### Особенности технологии:

- Широкий возрастной диапазон участников игр.
- Многофункциональность развивающих игр.
- Вариативность.
- Сказочность.
- Взаимосвязь развивающих пособий.
- Поэтапность.
- Широта использования.
- Творческий потенциал каждой игры.
- Комфортность.

## Игры 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.

## Развивающие игры Воскобовича - включают в себя 5 блоков:

1. Сенсорное развитие (цвет, форма, величина)
2. Интеллектуальное развитие (на основе наглядно - действенного мышления)
3. Творческое (воображение, творчество)
4. Математическое развитие (количество, счет, пространственные отношения, форма, размер)
5. Обучение чтению, развитие речи.

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

## Игровые средства технологии:

1. Образные средства (сказочные герои, сказочные сюжеты)
2. Фронтальные средства (коврограф)
3. Универсальный материал (приложения к коврографу можно использовать и на ковролине и на магнитной доске)
4. Творческие средства (альбомы)
5. Графические средства (игровизор, геовизор, трафареты)

## Виды игр Воскобовича:

Творческое конструирование - Логоформочки, Прозрачный квадрат, Геоконт Великан,

Играем в математику - Волшебная восьмерка, Кораблик «Брызг-Брызг»

Логика и воображение - Игровизор, Квадрат Воскобовича, Коврограф «Ларчик»

Чтение через игру - Конструктор букв, Забавные буквы

## 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.



## К универсальным средствам 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»



# «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»

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 речи;



Фиолетовый цвет достаточно хорошо **активизирует** детское **мышление**. Он хорошо **влияет на нервную систему** и **повышает творческий потенциал**.



# ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС «КОВРОГРАФ «ЛАРЧИК»»

Коврограф «Ларчик»-это игровое поле из ковролина и наглядный материал.

Пособие является универсальным так как способствует:

- сенсорному развитию ,
- развитию психических процессов (память, внимание , мышление , воображение).
- развивает математические , речевые , экологические предпосылки.

- Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение.

- Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости .



# КОВРОГРАФ ЛАРЧИК

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ  
ВОСКОБОВИЧА



## Наглядный материал

- ❑ «Забавные буквы»,
- ❑ «Забавные цифры»,
- ❑ «Разноцветные веревочки»,
- ❑ «Разноцветные круги»,
- ❑ «Разноцветные квадраты-эталоны цвета»,
- ❑ «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки.





Все игры сопровождается сказочный сюжет, путешествия, преодоление трудностей, разрешение сложных ситуаций, нахождением верного решения, сказочные персонажи: мальчик Гео, Ворон Метр, гномы, девочка Долька, Незримка Всясь, Филимон Коттерфильд, Околесик и др.



девочка Долька



Незримка Всясь



мальчик Гео,



Филимон Коттерфильд



Ворон Метр

СКАЗОЧНЫЕ ГНОМЫ:  
КОХЛЕ, ОХЛЕ, ЖЕЛЕ, ЗЕЛЕ, ГЕЛЕ,  
СЕЛЕ, ФИ







**ИГРОВИЗОР** - с (приложениями), игровой графический тренажер развивает представление о геометрических формах. Средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, моделирования и дорисовывание геом.форм, поиск и восстановление моделей геом.форм, штриховка и т.д.

Альбом (два листа, формат А4, верхний:

- прозрачный пластик, нижний
- разноцветный картон, пружина).
- Маркер на водной основе.

Для детей от 3 до 11 лет





## В комплект входят 5 приложений:

- Лабиринты цифр
- Лабиринты букв. Гласные.
- Лабиринты букв. Согласные.
- Катя, Рыжик и рыбка.
- Игровой калейдоскоп.



## Приложения отличаются:

- ❑ Многофункциональностью (один лист решает несколько образовательных задач);
- ❑ Экономичностью (листы с заданиями используются многократно);
- ❑ Неиссякаемостью (неограниченное количество приложений с заданиями)



## Развивающий потенциал игровых действий

Игровизор направлен на различные аспекты детского развития:

- развитие творческого воображения, логического мышления, памяти;
- формирование математических представлений;
- подготовку к обучению чтению,
- знакомство с окружающим миром;
- развитие навыков художественной деятельности.



В играх с тренажером развивается:

- Мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму.
- Умение учиться (принимать учебную задачу, находить пути ее решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата, исправить ошибку в случае необходимости).



## Вариативность

- Использование как для фронтальной/ подгрупповой, так и для индивидуальной работы с детьми.
- Рабочие листы к нему могут носить разную смысловую нагрузку в зависимости от образовательной задачи (согласно ФГОС ДО)
- Варианты заданий даются в зависимости от возраста детей.

## Привлекательность игры для ребенка

## Безопасность

## Психологическое соответствие возрасту ребенка:

- ❖ Обучение происходит в игровой форме, задания увлекают ребенка;
- ❖ Эмоциональная окраска заданий, создание «ситуации успеха», положительной самооценки;
- ❖ Задания можно использовать многократно, упражняясь, закрепляя пройденный материал, что важно для ребенка.

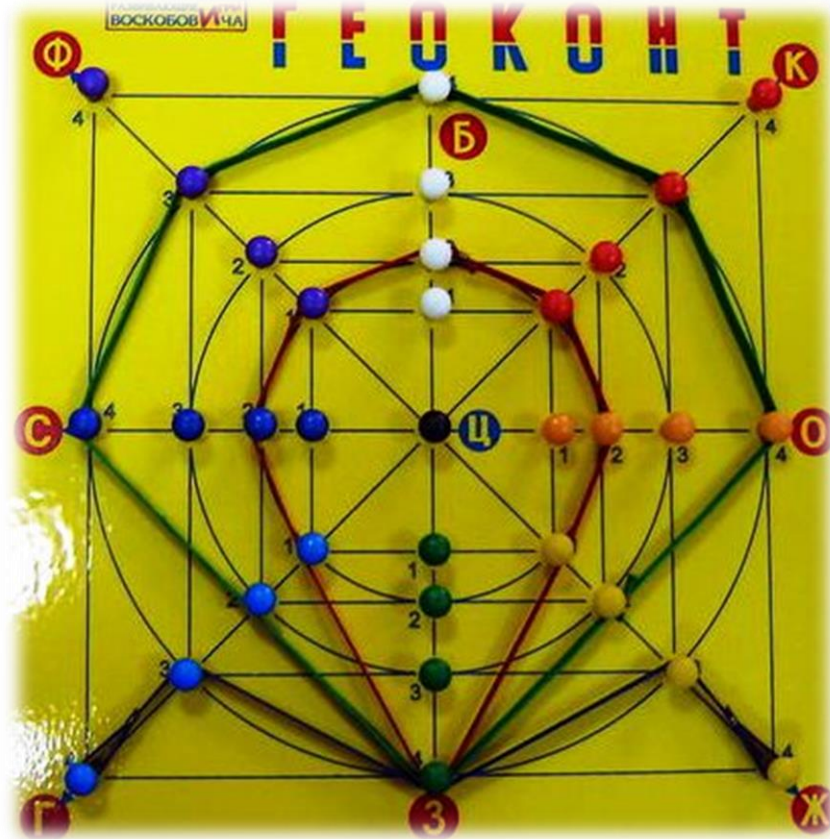


## КОНСТРУКТОР «ГЕОКОНТ»

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.

**ВАЖНО:** удобно повесить на стену в свободном доступе ребенка!



# КОНСТРУКТОР «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Благодаря прозрачности, пластинки квадрата можно складывать друг на друга всей плоскостью. А методическая сказка «Непадающие 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, решает проблемные задачи, упражняется в моделировании и преобразовании предметов.





# ЭТАЛОННЫЕ КОНСТРУКТОРЫ

## Игра «Фонарики Ларчик»

Отличное средство для знакомства ребенка с эталонами формы, которое можно использовать с коврографом «Ларчик».

Позволяет решать множество образовательных задач математического и конструктивного характера.

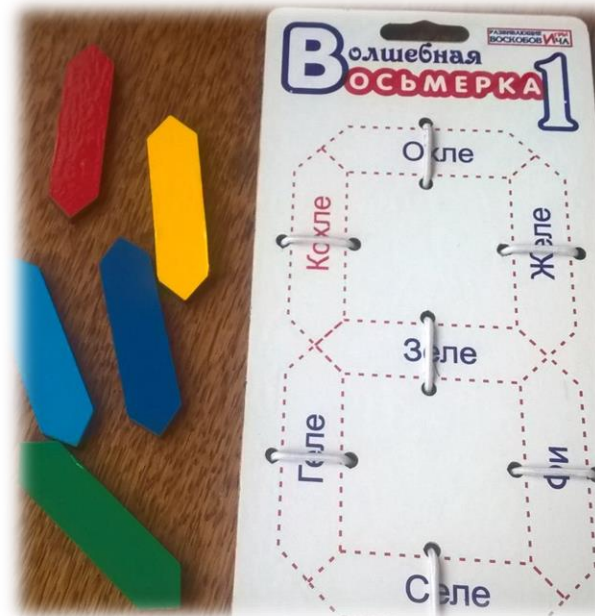
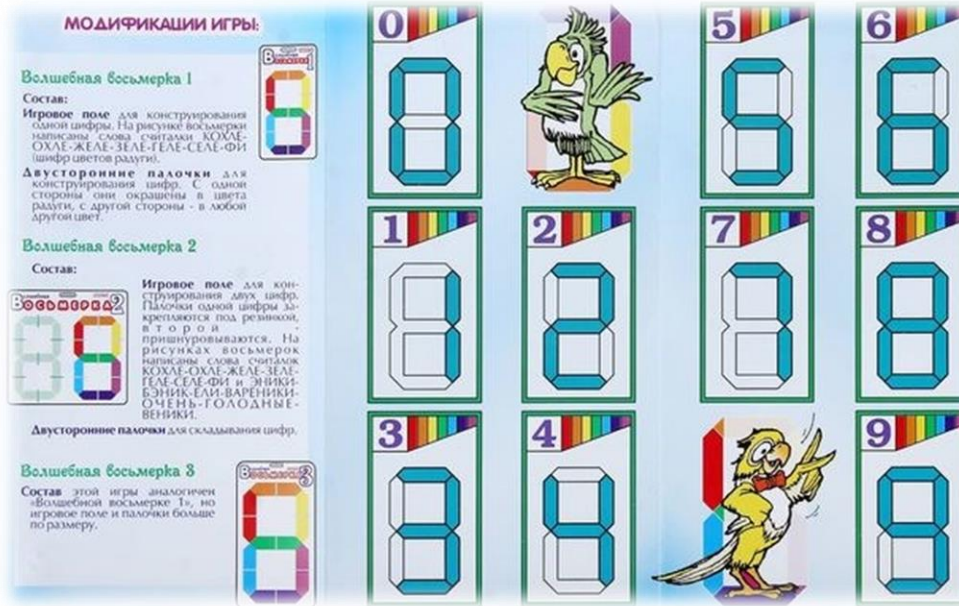


# ЗНАКОВЫЕ КОНСТРУКТОРЫ

## Игра «Волшебная восьмерка 1»

Она может использоваться в качестве образца правильного сложения цифры, развития внимания и самоконтроля у ребенка и др..

**ВАЖНО:** для закрепления образа цифры можно использовать вариант конструирования с закрытыми глазами по словесному описанию!





# ЭТАЛОННЫЕ КОНСТРУКТОРЫ



Игра «Логоформочки 5» состоит из пяти геометрических форм ребенок может сконструировать более 20 составных фигур

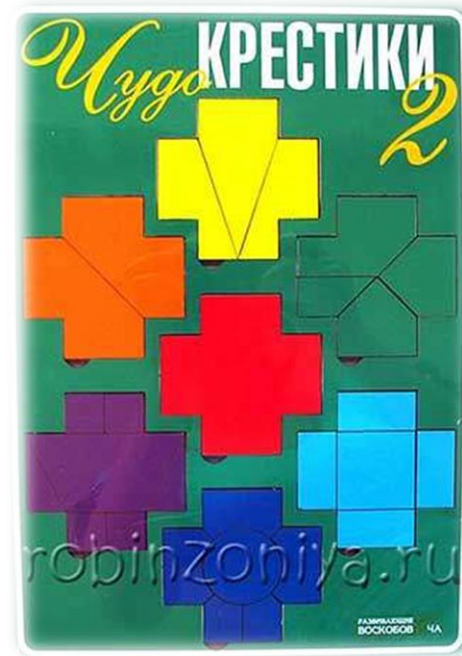


## ЧУДО-КОНСТРУКТОРЫ

**Чудо-конструктор «Чудо-цветик», «Чудо-крестики»** позволяет в игровой форме познакомить ребенка с дробями, составом десяти, соотношением части и целого.

Игра формирует умение осуществлять свои собственные замыслы, нестандартно мыслить.

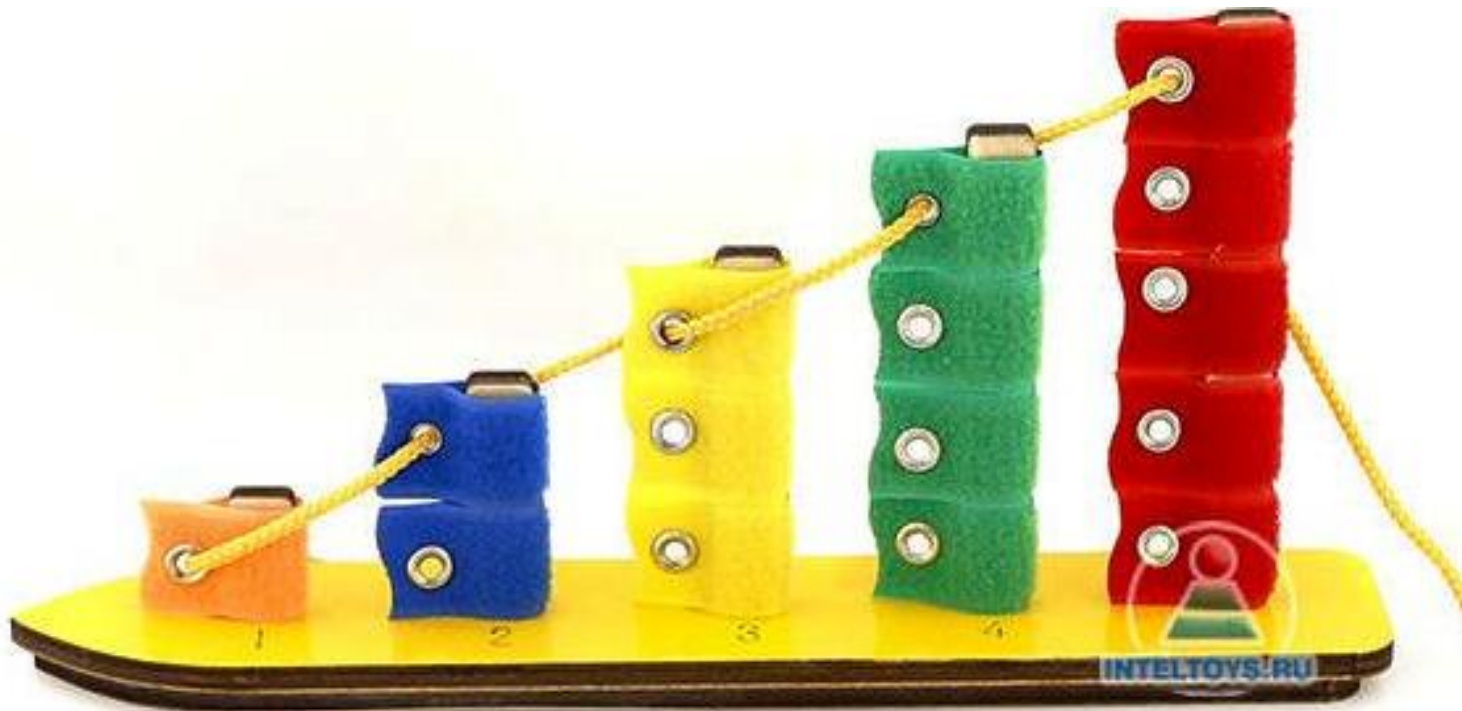
**ВАЖНО:** задания включают в себя конструирование заданной формы, конструирование фигурок и конструирование на соотношение части и целого!



# КОМПЛЕКТ «ИГРАЕМ В МАТЕМАТИКУ»

## «Кораблик «Плюх-Плюх»»

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». Манипулируя цветными флажками на мачтах, ребенок учится считать, группировать.





## ОСОБЕННОСТИ ИГР ВОСКОБОВИЧА

Ребенок всегда может  
исправить неточности на  
своем игровом поле при  
выполнении заданий, что  
создает дополнительную  
ситуацию успеха!





**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

