



«Формирование элементарных математических представлений и развитие логического мышления, через использование развивающих игр В.В.Воскобовича»





В. А. Сухомлинский писал:

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

Вячеслав Вадимович Воскобович живет в Санкт-Петербурге. В прошлом инженер–физик. Автор развивающей технологии «Сказочные лабиринты игры».

Его первые игры: «Геоконт», «Игровой квадрат». Сейчас разработано более 50 развивающих игр с большим количеством пособий по раннему развитию малышей.



Целью его игр является:
развитие и формирование творческих,
познавательных данных детей, интеллектуальных,
умственных и математических способностей. Его
игры - эффективное средство формирования таких
качеств, как организованность, самоконтроль,
творчество, интеллектуальное развитие,
мышление...



Актуальность состоит в том,
что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в
свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие
возможности и способности детей.



Сказочная огранка игр

Творческий потенциал

Универсальность использования

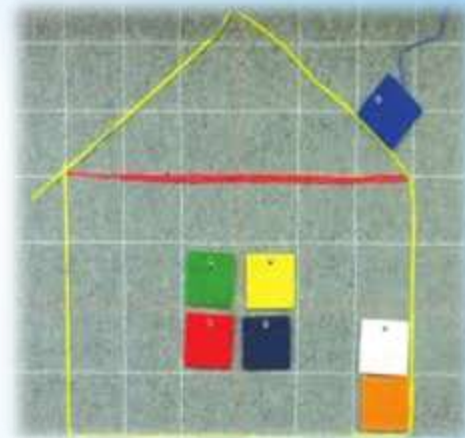
Достоинства развивающих игр В.В.Воскобовича

Вариативность игровых заданий и упражнений

Широкий возрастной диапазон участников

Многофункциональность

КОВРОГРАФ «ЛАРЧИК» - это игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы : зажимы, кармашки.



Пособие является универсальным так как : способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Дети знакомятся с клеткой и такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости . Математика сложная наука, но если на помощь малышу придут забавные зверята-цифрята, и математика превратится в увлекательную игру под названием «цифроцирк».



«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета и отсчета в пределах десяти, развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк.



Пространственные карточки : ЛЕВ, ПАВЛИН, ПОНИ, ЛАНЬ.

Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки.

(Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду).

Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве.





ШНУР - МАЛЫШ

Игра развивает умственные способности, мелкую моторику. Ребятам интересно писать графические диктанты при помощи шнурка, прокладывая дорожки для сказочных персонажей, изучать буквы и цифры. Через игру ребенок учится ориентироваться на плоскости, развивает мышление, внимание и усидчивость.



ИГРОВИЗОР

*Цель: Интеллектуально –творческое развитие детей.
Задачи: Развитие логического мышления, сенсорики и мелкой моторики, воображения и умение анализировать.*



Писать, рисовать графики и др. можно обычным маркером для магнитных досок, а удалять написанное – бумажной салфеткой. Под плёнку можно подложить лист с любым заданием.

Постоянно пользуемся игровизорами не только для развития математических способностей, но и на грамоте и при самостоятельной деятельности.

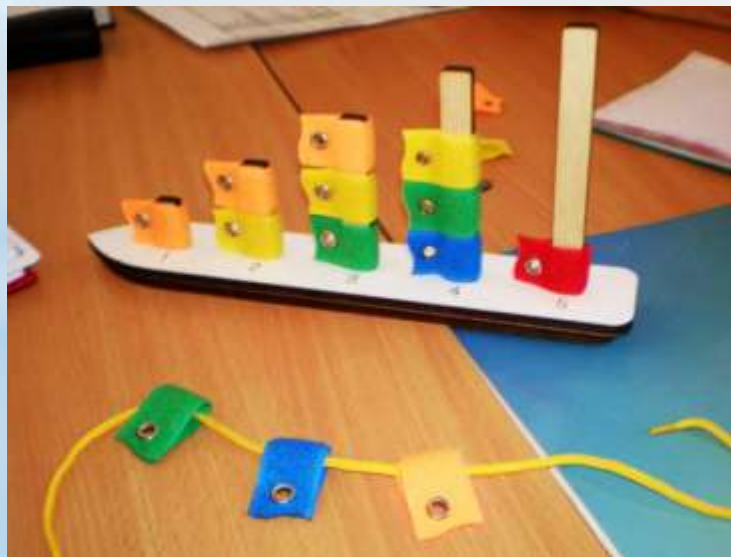


КОРАБЛИК ПЛЮХ-ПЛЮХ

Кораблик Плюх-Плюх является игровым пространством в освоении математических понятий. В эту игру могут играть как самые маленькие детка, так и постарше.

Макет пятимачтового корабля. На каждой мачте нанизаны разноцветные флажки. Ребенок с легкостью может снимать их и надевать обратно.

С таким пособием можно начать осваивать счет, можно учиться различать цвета, можно развивать память и выдумку. Более того, это пособие отлично заменяет пирамидку и развивает мелкую моторику.

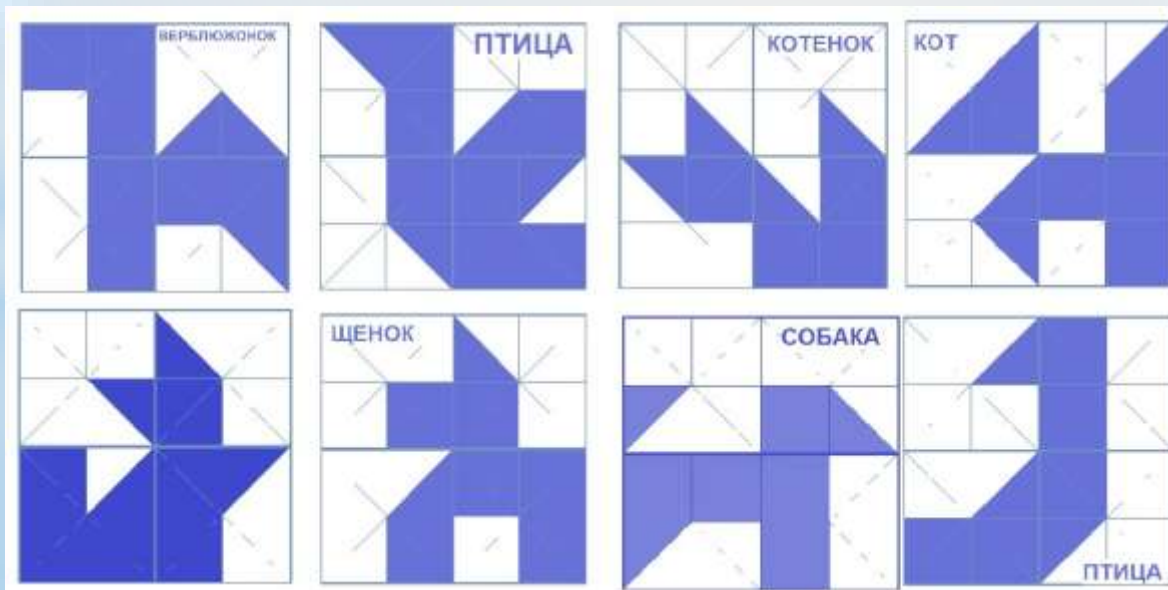


«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Это 30 прозрачных пластин с нанесенными на них изображениями квадратов, ромбов, трапеций и треугольников.

Есть сказка о том, что мальчик Гео решил навестить свою бабушку, а ворон Метр, провозжая его в дорогу, дал на память нетающие льдинки Айс.

Мальчик удивился такому подарку, но ворон сложил из льдинок фигуру коня и Гео смог часть пути проскакать на волшебном скакуне. Далее деткам предлагается сложить такие же фигуры, чтобы мальчик мог скакать без длительных остановок, меняя иногда лошадей.



«ЧУДО - СОТЫ»

Соты – это деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5).

Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения.

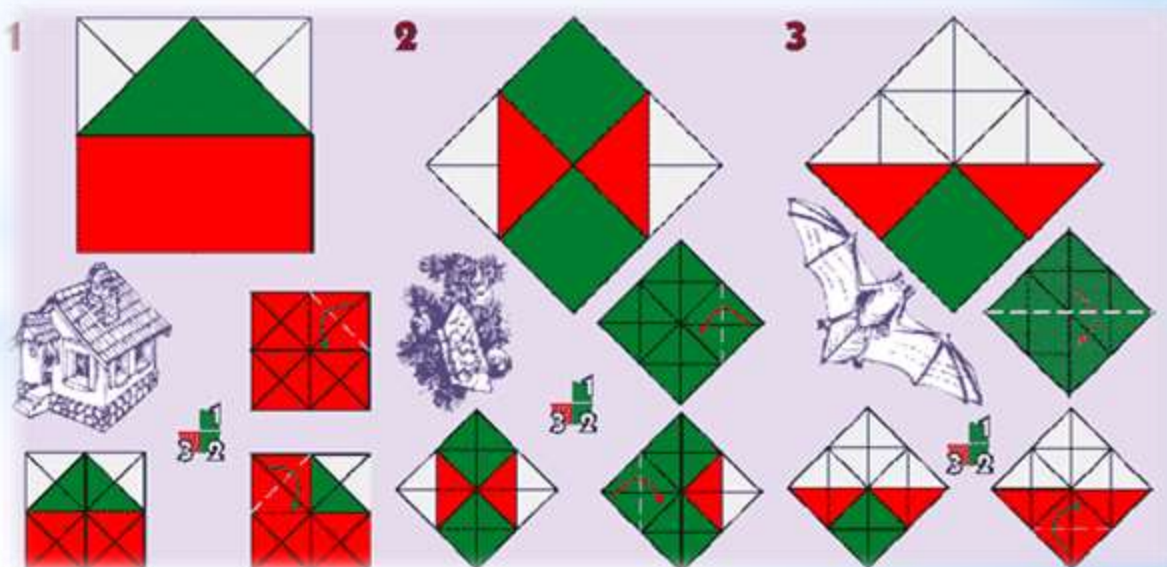
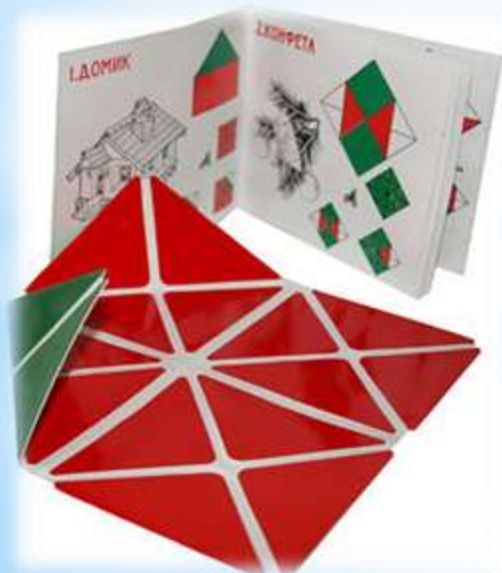
Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел.



«КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА»

Благодаря этой игре ребёнок учится конструировать, моделировать, мыслить абстрактно и ориентироваться в пространстве.

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.





ВНИМАНИЕ

МЫШЛЕНИЕ

ПАМЯТЬ

**Логические игры
В.В.Воскобовича
развивают**

ВООБРАЖЕНИЕ

РЕЧЬ

*СПОСОБНОСТЬ К
ТВОРЧЕСТВУ*



Ожидаемые результаты:

Обогащение предметно-развивающей среды группы.

У детей будут развиваться:

- сенсорные способности (восприятие цвета и формы);***
- пространственное мышление, воображение, логическое мышление;***
- способности к анализу и синтезу (понимание того, что квадрат или другую фигуру можно разделить на различные части и из нескольких частей можно сложить квадрат);***
- конструктивные способности детей;***
- формироваться умение мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умение их комбинировать;***
- сформируется устойчивый интерес детей к интеллектуальным играм.***



Благодарю за внимание!

