

# МБДОУ Саввино-Каринка СОШ детский сад 28

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ  
ВОСКОБОВИЧА



Представление опыта работы на тему:  
«Использовании игровой технологии  
Воскобовича – «Геокоонт» , в развитии  
познавательных и творческих процессов  
ДОШКОЛЬНИКОВ».

Материал  
Подготовила:  
Воспитатель  
Ченчикова А.А



**Цель** повышение профессионального умения педагогов по развитию интеллектуальной сферы дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр В. В. Воскобовича.

**Задачи :**

- Раскрыть особенности работы с развивающей игрой «Геоконт», ее методики работы;
- ознакомить участников методам и приёмам использования развивающей игры в педагогическом процессе;
- развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;
- воспитывать желание применять полученные знания в своей практике.

Характеристика развивающей игры:

**Многофункциональность**

В игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач.

**Широкий возрастной диапазон участников игры**

Эта игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы.

**Сказочная «огранка»**

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения.

**Творческий потенциал**

Игра дает ребенку возможность воплощать задуманное в действительность.

Основные компоненты игровой технологии, которые я часто применяю на практике со своими воспитанниками: Игровой сюжет. Игровые и проблемные ситуации. Игры-путешествия. Дидактические игры. Игры- экспериментирования. Игры-фантазии.



В своей работе использую следующие игры В.Воскобовича: «Шнур Малыш», «Ромашка», «Чудо крестики», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Геоконт Малыш».



*«Шнур Малыш»*



*«Чудо Крестики»*



*«Четырехцветный квадрат»*



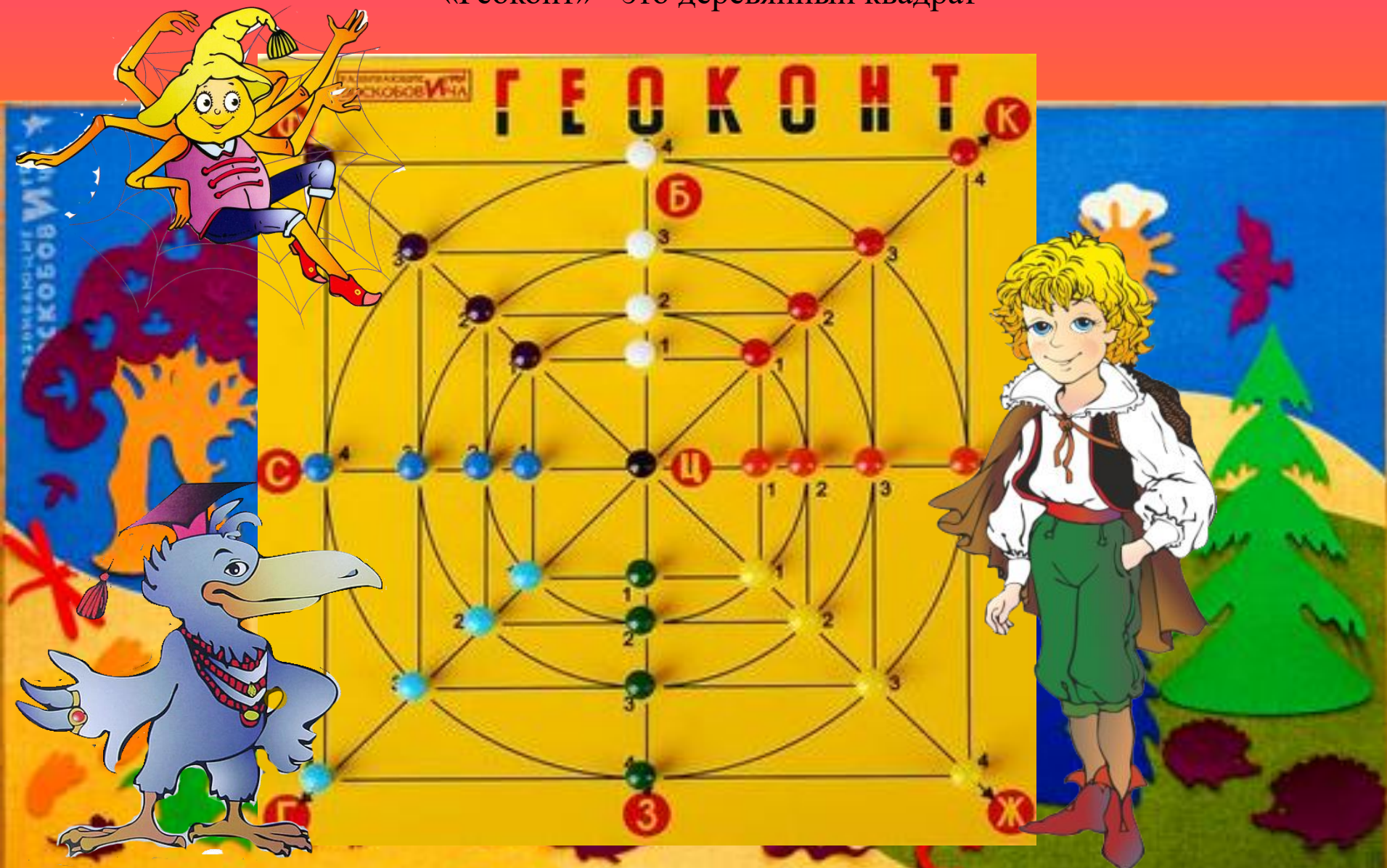
*«Ромашка»*



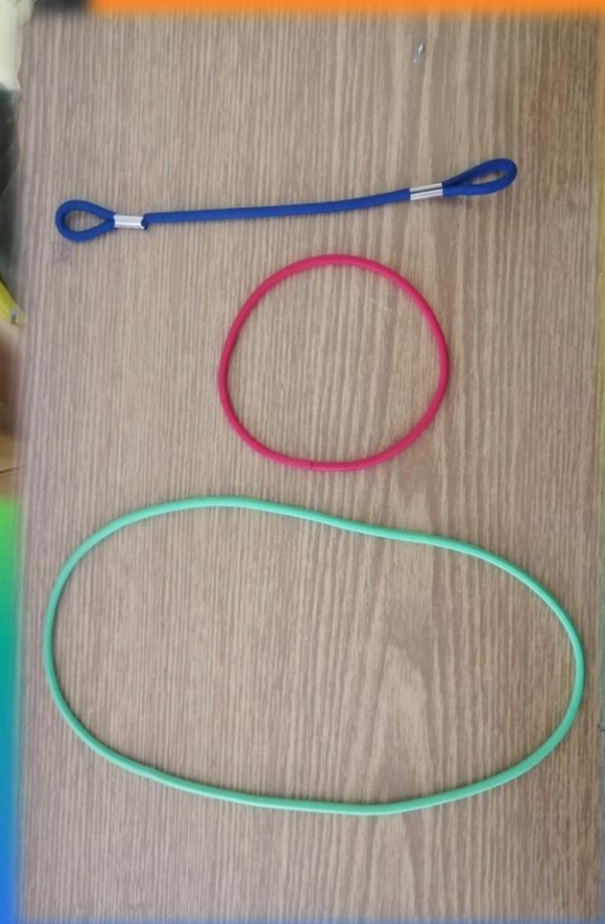
*«Математический планшет»*

Своими руками был создан Математический планшет. Со второй младшей группы планшет находился в свободной доступе. Мне было интересно понаблюдать как дети реагируют на него, что придумывают, интересуются ли? Затем стала потихоньку предлагать карты-схемы с разными фигурами. Из моего опыта хочу отметить дети проявляют живой интерес, фантазию, оригинальные идеи, нестандартные решения. Чуть позже в нашей группе появился Геоконт.

Сегодня, я хочу рассказать и показать развивающую игру Воскобовича «Геоконт». Основными персонажами игры Геоконта являются - малыш Гео, ворон Метр, паук Юк. «Геоконт» - это деревянный квадрат



# «ГЕОКОНТ»



«Геоконт» - это деревянный квадрат цветными резинками:  
синяя резиночка – отрезок с петельками, не замкнутая;  
красная резиночка – маленькая круговая, замкнутая;  
зеленая резиночка большая круговая, замкнутая.



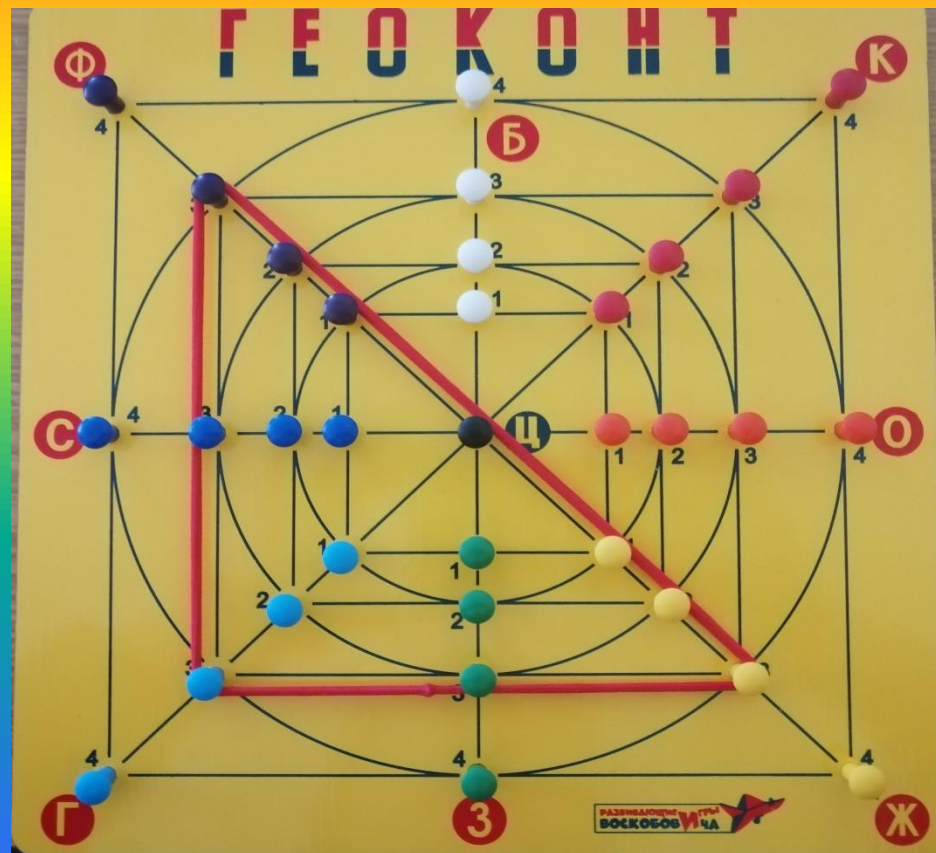
«Геоко́нт» - это деревянный квадрат, на котором расположены 33 разноцветных гвоздика.

Посередине один черный гвоздик (Центр). А от него во все стороны идут лучи всех цветов радуги. Красные, оранжевые, желтые, зеленые, голубые, синие, фиолетовые гвоздики. (7 цветов). А восьмой луч белого цвета.



Гвоздики пронумерованы цифрами 1,2,3,4 и буквами Б (белый), К (красный), О (оранжевый), Ж (желтый), З (зеленый), Г (голубой), С (синий), Ф (фиолетовый). Таким образом, каждый гвоздик имеет свой адрес или свое имя.

Например, задание с помощью незамкнутой резинки, соединим гвоздики Ф4Ж4  
 Что получится? Отрезок



задание с помощью маленькой замкнутой резинки,  
 Соединим гвоздики Ф3Г3Ж3  
 Что получится?  
 Треугольник



# «ГЕОКОНТ»



С детьми находим центр Геоконта (черный гвоздик), все задания начинаем из центра. Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Резинки натягиваем на себя





Задания: «Дорожки» и «Квадрат, треугольник»  
Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома. Обязательным условием при игре является назвать форму и величину создаваемых предметов. Применяем методику поворот.





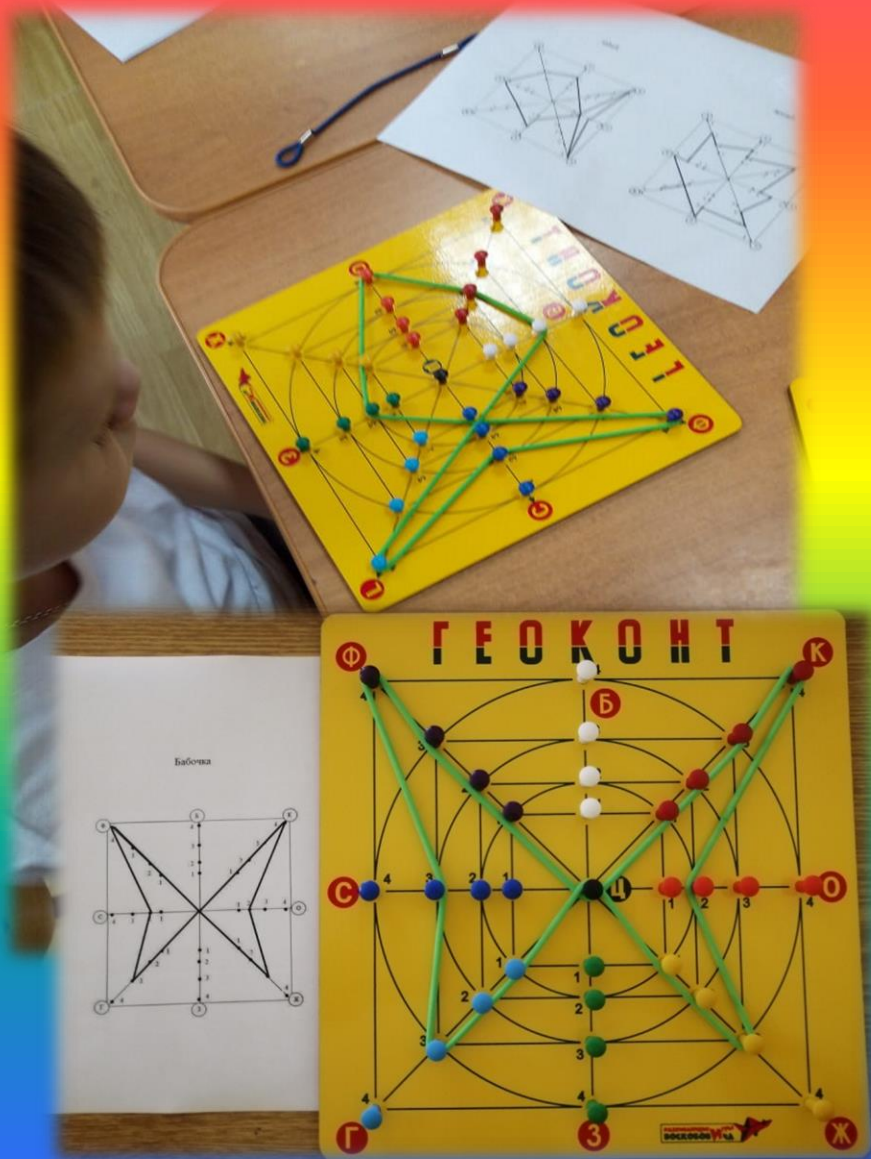
Задания, выполненные по готовым схемам.



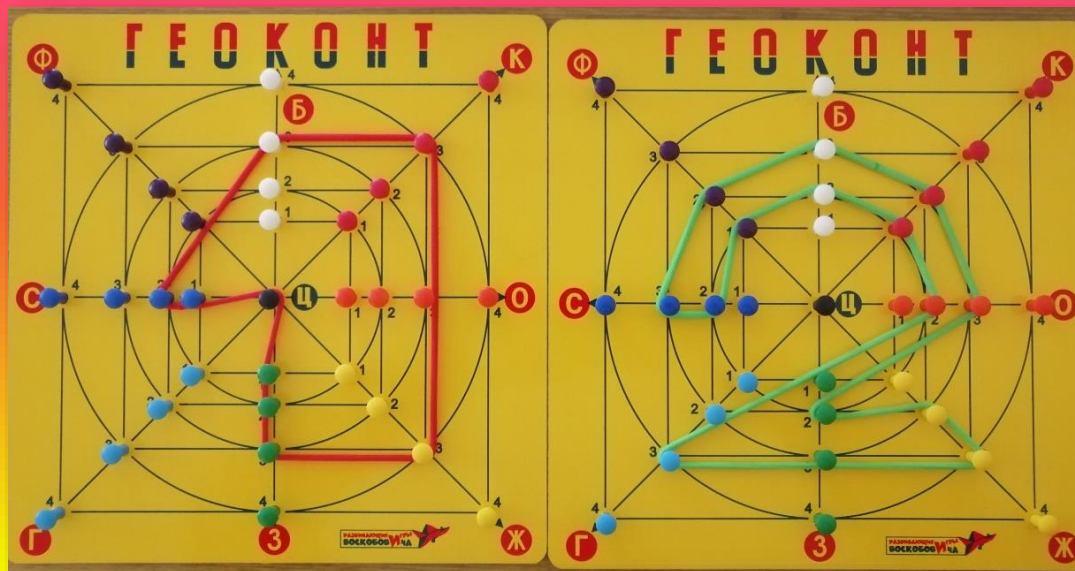
Конструируя различные фигуры дети учатся ориентироваться на плоскости, изменяют и называют направления передвижения паутинки (резинки) или фигуры на поле. При описании своей модели дети учатся пользоваться пространственными предлогами: слева – справа, вверху – внизу, внутри, далеко и др. Например: игра «Выполни мою команду!» ребенок выкладывает резинку по словесной инструкции: три ступеньки вверх, две ступеньки вправо, четыре ступеньки вниз и т. д. Например, «Собачка», «Осенний лист».



Задания, выполненные по готовым схемам – «Золотая рыбка», «Бабочка».  
В ходе, которой, они учатся выполнять конструирование по схеме – образцу, по словесной инструкции (когда один ребенок читает инструкцию и дает задание другому).



# Числа и цифры



Для проведения игры – путешествия «Удивительный космос» мы использовали «Геоконт», как карту. В ходе игры дети учились ориентироваться с ее помощью в пространстве, создание звезды.

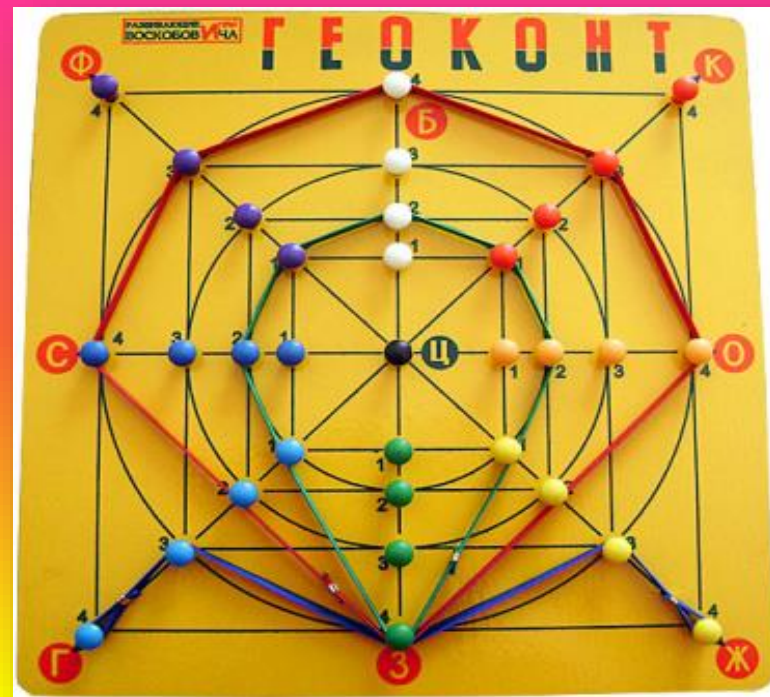


Играть с «Геоконтом» детям будет интереснее, если мы попробуем включить их в какую-нибудь сказочную историю.  
Например, сказка о Волшебном Тюльпане.





Самостоятельно играя в игру «Лабиринт», дети закрепляют ориентировку на плоскости и в пространстве. Например: детям нужно найти предмет, используя карту лабиринта.



Для театрализации сказок нам помогает «Геоконт». Мы используем его как театральный реквизит для пальчикового театра. Например: театрализация сказки «Заюшкіна избушка». На «Геоконтах» выкладываются дома персонажей сказки – избушки ледяная и лубяная.

Задание можно усложнить применив коды:

С4 О4 Ж4 З4 Г4 С4 –зеленая

С4 Ф2 Б4 К2 О4 С4 – красная

С4 Ф3 Б4 К3 О4 С4 – красная

Б4 З4 Г3 –синяя



Играя в игру «Половинка», дети знакомятся с зависимостью части от целого, т.е. целое – больше части; части равны при делении на равные части. Так же и с помощью игровых ситуаций знакомятся с понятием симметрия. Например: игры «Цветок», «Бабочка», «Самолет», «Веселый гриб» и др.

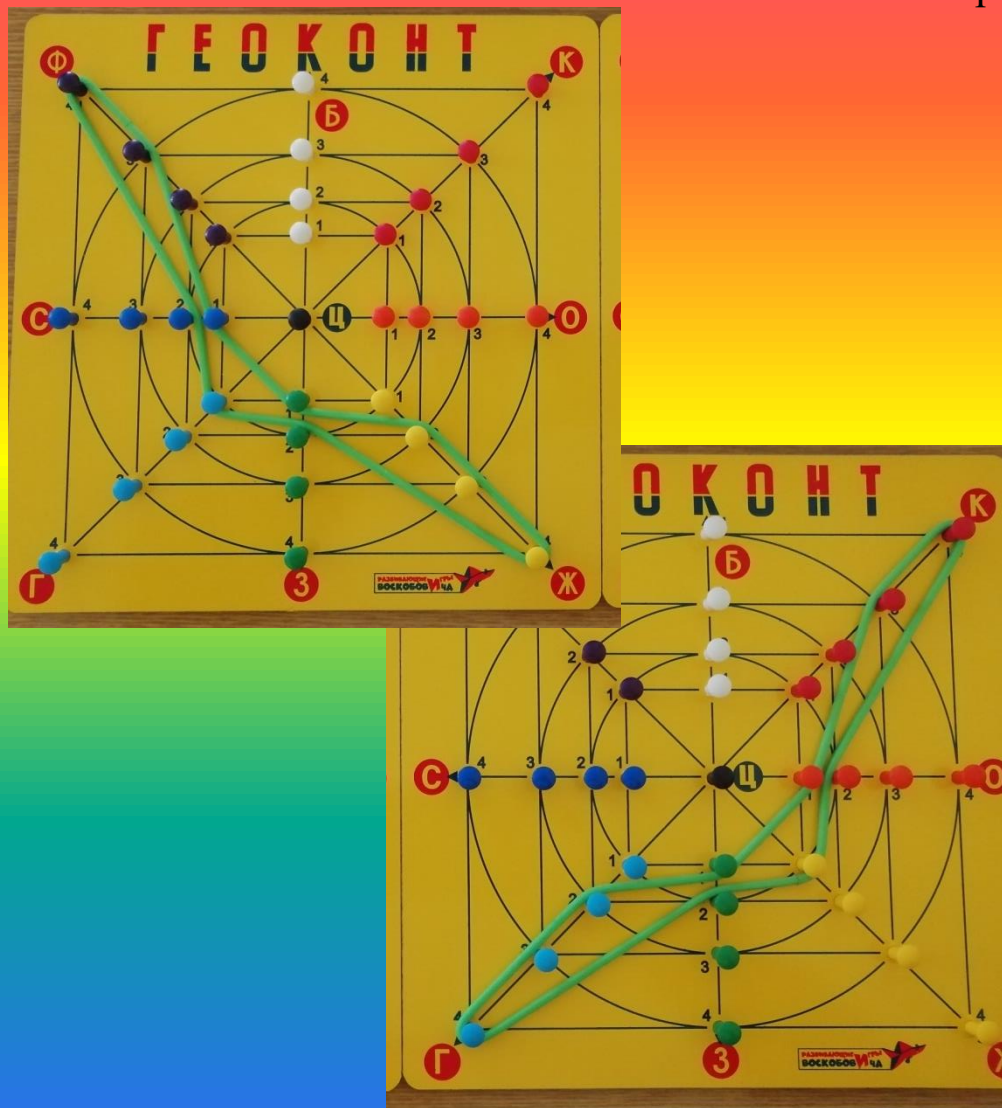
- у детей на модели дана половина схемы, им нужно «расправить вторую часть».



**Выполнение**

Создание проблемно - поисковых ситуаций и вовлечение в выполнение творческих заданий. Выложи точно такую же фигуру в другую сторону.

Для решения данной задачи нужно перенести контур рисунков на другое игровое поле, изменив его направление.



**Выполнение**



Игры с «Геоконом» развивают у детей сенсомоторные способности (освоение цвета, формы, величины). Складывая схемы по образцу дети учатся ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развивать творческие процессы. Игры Воскобовича отличаются своей многоступенчатостью, возможностью решать задачи в несколько этапов с их усложнением. Еще одно преимущество игр Воскобовича – это их неограниченный творческий потенциал. Из одних и тех же элементов можно создать разные фигуры: животные, бабочки, корабли и прочее. Проведенные исследования показали, что методика является на сегодняшний день одной из самых эффективных и прогрессивных методик.