

Сообщение

«Пособие «Игровизор Воскобовича»

как средство развития познавательных и творческих способностей дошкольников»

Подготовила:

воспитатель

МБДОУ «Детский сад № 365» г.о. Самара

Соколец Ирина Алексеевна

Воскобович Вячеслав Вадимович — петербургский автор игр и пособий, создатель развивающей методики для детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». С 1997 года — директор ООО «Развивающие игры Воскобовича», где производятся авторские игры и разрабатываются новинки для детей всех возрастов, их родителей и воспитателей. В 2016 году компания «Развивающие игры Воскобовича» отпраздновала свое 25-летие.

Мы рассмотрим развивающее пособие «Игровизор» Воскобовича. Настоящий Игровизор Воскобовича очень прост в устройстве и состоит из двух листов размером А-4. Первый лист – плотный картон, разлинованный в клетку. Он может быть заламинирован. Это – поле Игровизора. Оно имеет 20 клеток в ширину и 24 клетки в высоту. Поле разделено на четыре равные части, в центре очерчен квадрат (10X10 клеток). Место пересечения разделяющих линий – это центр квадратов (большого и маленького). На углах маленького квадрата находятся крестики разного цвета: красный желтый, зеленый и синий. Крестики нанесены для лучшей ориентировки ребенка на поле Игровизора. От того или иного крестика или непосредственно от центра можно начать движение маркером.

На верхних и нижних углах листа расположены животные, которые также помогают ребенку лучше ориентироваться на поле: левый верхний угол – **лев**, левый нижний угол – **лань**, правый верхний угол – **павлин**, правый нижний угол – **пони**.

Второй лист Игровизора – это прозрачный пластик, по которому предстоит рисовать или писать маркером на водной основе. Он легко стирается мягкой тканью или даже салфеткой.

«Игровизор» - это своеобразный интеллектуальный тренажёр. В самом названии заложен главный смысл этого пособия – игра как важнейшее средство для подачи, совершенствования и закрепления знаний дошкольников.

На Игровизоре можно выполнять два основных вида заданий.

1. Использование непосредственно поля Игровизора: упражнения на ориентировку на листе бумаги и различные графические диктанты. Например, упражнение на ориентировку: «Начиная от желтого плюсика, нарисуй по клеточкам что хочешь (квадратик, треугольник, домик и пр.)». Или графический диктант (движение по клеточкам) «Рисуем елочку»: начиная от центра Игровизора, проводим линию вверх в две клеточки, затем от центра – линию в две клеточки вправо, линию в две клеточки влево. Соединяем линии по диагонали. Далее – три клеточки аналогично вверх, вправо, влево, соединяем по диагонали. Далее проводим линии размером в четыре клеточки, соединяем. Что получилось? (Елочка.) Можно предложить заштриховать елочку. Некоторым детям такие графические диктанты кажутся развлечением, но у многих они вызывают трудности. И преодолевая эти трудности, ребенок учится быстро ориентироваться на листе бумаги, запоминает такие понятия, как право и лево, верх и низ, и закрепляет эти понятия на практике. Еще одно важное качество графического диктанта: он учит слушать и слышать, сосредоточиться на том, что говорит взрослый, а это практически самое важное для школы умение.

2. Подкладывая под прозрачный лист отдельные листы с заданиями: лабиринты, обводка по контуру, штриховка, дорисовка и др.

Например: хождение по лабиринту. Ребенку предлагается лист с напечатанным заданием ; «Помоги зайчику добраться до морковки». Если задание не получилось с первого раза, можно стереть неправильную линию и искать другой путь. Это легко и увлекательно. Разновидностями таких заданий

являются такие, как: прописи, элементы букв, цифр, геометрических фигур, штриховка указанных объектов (например, все треугольники); рисование по клеткам геометрических фигур; дорисовки и зеркальные рисунки и даже крестики-нолики и морской бой.

Отметим явные плюсы пособия:

- обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка эмоционально-положительная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку, т.е. заведомо создает для ребенка ситуацию успеха;
- задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;
- есть возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).
- при использовании Игровизора развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

Несомненным преимуществом Игровизора Воскобовича является то, что он представляет собой универсальное творческое пособие, которое можно использовать многократно с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группы.

Таким образом, игровое пособие **Игровизор Воскобовича предназначен для формирования в игровой форме творческого потенциала ребенка, развития его сенсорики и психических процессов** (восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, речи). Дети, которые развиваются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания. Также им легко дается обучение в начальной школе. Они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.