

В настоящее время актуальность игровой деятельности несомненно велика. У современного ребенка происходит перенасыщение информацией. Телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но они представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию.

Сегодня в детских учреждениях для всестороннего и творческого развития детей с самого раннего возраста широко используется педагогами популярная методика В.В. Воскобовича. Дети, которые занимаются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, они обладают прекрасной памятью и могут достаточно продолжительное время концентрировать внимание. Что же я использую?



### «Игровизор».

Рассмотрим развивающее пособие «Игровизор». Он очень прост в устройстве и состоит из двух листов размером А-4. Первый лист – плотный картон, разлинованный в клетку. 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.
2. Подкладывая под прозрачный лист отдельные листы с заданиями.

На слайде показаны задания:

- дорисуйте вторую половину изображения, геометрические фигуры;
- пройти лабиринт;
- закрепление, активизация словаря по лексическим темам («Дикие животные», игра «Кто, где живет?»);
- развивать грамматический строй речи (посчитать животных, записать цифру и сказать сколько животных, согласование количественных числительных с существительными);
- составить слова и напечатать их.



### «Лабиринты букв»

Игра способствует:

- развитию интеллекта;
- подготовке руки к письму;
- подготовке к обучению чтению;
- развитию навыков чтения.

В этой книжке много разных лабиринтов. Даже на обложке есть лабиринт и сказочный персонаж Околесик. Он предлагает отправиться в

путешествие и познакомиться со своими друзьями-шутами. У него их целых десять.

Шута, который изображает букву А, зовут Арлекин. А который извернулся буквой О. Его зовут Орлекин. Если знать гласные буквы, то можно догадаться, как зовут всех остальных: Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.

*Лабиринт состоит из:*

- входа (домик со стрелкой),
- главной буквы (образ),
- воротиков,
- дорожек,
- бусинок-букв (для составления слов, указанных на листе с лабиринтом),
- выхода из лабиринта – картинка, соответствующая слову.

Также в пособие входит страница «Теремок букв» на узнавание ребёнком букв, написанных разным шрифтом.

*Колесим по лабиринту на обложке.*

Все наши дорожки по лабиринту будут начинаться от домика со стрелкой. Сначала - к Арлекину, не зацепив ни одной бусинки с буквами.

А теперь второй путь: от домика-стрелки идем снова к Арлекину, но через его буковку-бусинку А .

Ко всем другим Шутам тоже ведут две дорожки: либо идем чисто, ничего не цепляя, либо через буковку Шута.

•Для прохождений лабиринтов рекомендуется использовать графический тренажер «Игровизор».

При прохождении лабиринта нельзя проводить линии так, чтобы они встречались на дорожках, но можно проходить дважды в одни воротики.

*Колесим по лабиринтам в книжке. (листы 1-10)*

У каждого из шутов есть свой лабиринт. В этой книжке они и собраны. Прокатимся по лабиринту Арлекина (буквы А), разберёмся с правилами, а остальные лабиринты можно легко освоить. Все прохождения начинаем с домика-стрелочки.

*1. Чистое прохождение к Арлекину.*

Проходим к Арлекину, не зацепив ни одной бусинки с буквами.

*2. Прохождение через свою букву-бусинку.*

Снова идем к Арлекину, но на сей раз через букву А. В лабиринте может быть несколько своих букв-бусинок. Попробуй построить путь через все.

*3. Чистое прохождение к картинкам.*

Чистое - никаких бусинок не цепляя. Идем к картинке "Аня" Потом к картинке "Астра"

*4. Собираем слова из бусинок.*

Идем от домика-стрелочки к картинке "Аня" через буквы А, Н, Я - собираем по бусинкам слово Аня. Потом так же идем к картинке "Астра", собирая из бусинок слово Астра.

*Путешествие по теремку. (лист 11)*

*Находим буквы, строим слова*

Ищем и находим в окошках теремка все буквы А. Всё, что нашли, обводим маркером. Видишь, они такие разные, и всё равно их называют буквой А.

Теперь находим все буквы О и так же выделяем. Теперь - другие буквы. Сосчитай, каких букв больше всего, каких меньше, на сколько?

В теремке есть пустые окошки. Туда мы можем вписывать свои буквы, например согласные, и составлять с ними слова, соединяя буквы маркером (серыми линиями на рис. 5 написано слово РАК).

Аналогично проводится работа с лабиринтами согласных.

### «Складушки».



«Складушки» – пособие для обучения чтению. Оно состоит из 21 карточки и диска.

Первая карточка, самая главная, содержит только гласные звуки. В центре располагается рисунок, на котором изображены дети. Мальчик и девочка собирают гласные звуки в лукошко.



Вокруг изображены «окошки», внутри которых буквы А, О, У, Ы, Э, Я, Ё, Ю, И, Е. Под рисунком располагается «гласная песенка», где красным цветом выделены все ударные гласные (почти караоке!). По бокам картинки четко написаны те же буквы, что и на рисунке, но в определенном порядке: справа – гласные,

которые делают стоящие перед ним согласный твердым, а слева – мягким.

Остальные двадцать карточек построены по тому же принципу. Только по бокам картинки располагаются уже не только гласные, а слияние с согласными. Такие слияния и называются складами.

Все рисунки – хороший повод поговорить с малышом, развеселить его. Вячеслав Владимирович, хорошо зная детей и то, что они любят, расположил на карточках и кошечку, и щенка, и лошадку, и гусей, барабаны и новогоднюю елку, возле которой обливается слезами мальчик Вова-рева, и много всего разного и интересного. Стихи под картинками разнообразны и оригинальны. Вот щенок знакомится с зубной щеткой, трогая и обнюхивая ее, а щетка щекочет его носик и лапки. В другом стихотворении мама-комариха учит летать своего ребенка-комаренка. На страничках «Складушек» живет болтливый Коля, плаксивый Вова, барабанщик Боря – в общем, веселая компания малышу обеспечена.

Все стихи – это слова песенок, которые записаны на диске, прилагаемом к книжке с карточками. Песенки поет сам Вячеслав Воскобович (дядя Слава) и Людмила Мерзлякова (Лопушок) под гитару. Между песенками есть немного разговоров, после песенки пропеваются склады, слияния звуков, расположенных в вертикальных столбиках. Звучание очень домашнее и уютное.

Все карточки игры могут быть преподнесены ребенку как домики одного городка под названием Складинск, а все герои песенок-стихов как его жители. По такому загадочному городу и предстоит путешествие вместе с мамой, дядей Славой и Лопушком. Целесообразно предлагать ребенку по одной карточке и начинать знакомство с ней с картинки.

Рассмотрите, что нарисовано, задайте ребенку вопросы, что изображено на рисунке, что там происходит. Познакомьтесь с песенкой (точнее, с двумя песенками: первая будет смысловая, вторая – слоговая). Пропойте слова стихотворения, а затем акцентируйте внимание на звуке (в примере с лошадкой это «ц»). После небольшой паузы пропойте все слоги. Совершенно не важно, обладаете ли вы музыкальным слухом и хорошим голосом или нет: для малыша мама всегда лучшая певица. Показывайте



пальчиком ребенку, какую строчку вы поете и какой слог называете. Вторым раз за строчками песенки следите пальчиком ребенка. Петь песни можно с любимыми игрушками. Пусть споет мишка или кукла, а малыш показывает слияния на карточке. Можно добавить движения, чтобы долго не сидеть на одном месте.

### «Конструктор букв»



Игра-головоломка, которая будет полезна в период знакомства с буквой. Осваивая чтение, ребенок учится соотносить каждый звук с определенным знаком, запоминает, различает и выделяет элементы букв. Тактильный и оптический анализ буквы. Конструирование правильной и её отличие от

зеркальной буквы. В этих играх совершенствуется интеллект, внимание, память, мышление, развивается мелкая моторика, координация движений пальцев рук.

Сначала детей знакомят с модулями: «стрелочки», «уголочки», «воротики», «клюшки», «лапки», «совочки».

### Игра «Филькина грамота»

Сегодня в нашем городе (в цирке) знаменитый кот Коттерфильд. Одним движением лап он достает свои деревянные палочки, похожие на обыкновенные уголок и воротики. Закрывает плащом, «АП!» «Появилась буква У!»-кричит изумленный зал. Представление продолжается. Каждый фокусник имеет свои секреты, есть они и у Филимона Коттерфильда. Он в шутку называет их «Филькиной грамотой». Хочешь узнать эти секреты? Тогда за дело. Секрет первого фокуса. Оказывается букву У можно собрать по схеме, которую нарисовал кот.

Одно из заданий может быть следующее: найди на схеме букву У, приготовь уголок и воротики, составь букву на столе. Можно составлять и на игровом поле.



### «Шнур - малыш».

Будущему школьнику важно уметь ориентироваться в пространстве, находить на тетрадном листе заданные точки, иметь подготовленные к письму пальцы рук. С помощью шнура-затейника вы сможете проводить графические диктанты. Шаг влево, шаг вправо, вниз, вверх, на игровом поле появятся дорожки, узоры, оригинальные изображения из шнура. Идет совершенствование интеллекта, развиваются

психические процессы: внимание, память, мышление, воображение. С

помощью шнура мы «вышиваем» буквы, несложные слова, проводим подготовку к обучению чтению.

Например, по городу Говорящих Попугаев пронёсся слух: знаменитый факир Филимон Коттерфильд показывает новую программу. Небывалые трюки. Дикие змеи становятся ручными. Свои фокусы кот готовит заранее: чертит запутанные схемы, репетирует, много раз повторяет одно и то же. Публика даже не догадывается, что щит сделан из дерева, а змеи сплетены из ниток. Щит и змеи ненастоящие, зато чудеса самые настоящие. Возьми «Шнур-затейник» и схемы и пусть твои ловкие пальчики творят чудеса.

Сначала дети учатся продевать шнурочки сквозь отверстия, выкладывают изображения. Дети постарше уже выкладывают буквы. Затем из букв составляют слова.

**«Ромашка», «Яблонька», «Снеговик», «Парус»** (одинаковый принцип



работы, отличаются набором букв).

**«Ромашка»**

Игра развивает мелкую моторику (координация «глаз-рука»), развивает интеллект, готовит к чтению и письму. Лучше применять эту игру тогда, когда ребенок может назвать количество и последовательность звуков в слове. В «Ромашке» есть «звездочка-серединка» - символ-заменитель отсутствующей буквы. Кнопка. Шнурок может продеваться в кнопку, огибать или закручиваться вокруг неё. С помощью шнура мы пишем слова, узелок на конце шнурка обозначает начало слова.

**«Читайки на шариках»**

представляют собой 4 игровых поля (136 х 136 мм, сделанные из плотной лощёной бумаги с цветной печатью).



Карточки двухсторонние, на них Вы найдёте разноцветные шары с буквами или слогами. Уголки на карточках загибаются по белым линиям, образуя новые слова. На каждой Читайке есть по 8 областей чтения с каждой стороны

– это восемь и более шариков в центре вокруг «Учёного попугая» на Читайке 1 или «Учёного кота» на Читайке 2.

Мы начнем работать с Читайки -1 она с жёлтыми шариками, она самая простая, но читая её, мы закрепляем части тела (бок, нос, ус), что может быть острым (рог, меч, нож, пик), незначимое слово (бол). На Читайке

жёлтыми шариками под попугаем найдите слово «уж» - это область чтения. Область чтения - это цветные квадраты, в которых можно прочесть слова.).

Таким образом, можно сделать вывод, что развивающие игры В.В. Воскобовича представляют интерес для педагогов, в свою очередь в работе с детьми использование этих игр делает процесс обучения интересным занятием для ребенка, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.