

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Журавушка»**

Консультация для родителей

**Графическое универсальное средство – игровой графический тренажер
«Игровиор»**



**Подготовила: воспитатель высшей категории
Горнухова А.А.**

2023г.

Речь детей формируется в деятельности. Игра является ведущим видом деятельности, через нее дети отражают полученные знания, впечатления.

Сухомлинский Василий Александрович подчеркивал, что «Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

Сегодня нам хотелось бы представить вам игровой графический тренажер «*Игровизор*», разработанный доктором технических наук Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем.



В самом названии этого пособия заложен главный смысл – «*Игра*».

При использовании «*Игровизора*» развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Он способствует развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. «*Игровизор*» можно использовать с младшей группы, и до подготовительной. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» представляет собой папку, которая состоит из трех листов — это прозрачный лист, на котором рисуют маркером, бумажный, расчерченный на клеточки, и подложка. Сверху листы скреплены пружиной.

В углах листа расположены животные: лев живет в левом верхнем углу, павлин — в правом верхнем, лань — в левом нижнем, пони — в правом нижнем (*показываю*). Такой оригинальный прием помогает с легкостью ребенку запомнить, где право, а где лево и научить ребенка ориентироваться в пространстве.

Рисовать можно маркером для белой доски, он прекрасно удаляется салфеткой, поэтому ребенок не боится ошибиться. Под прозрачный лист, кладутся листы с заданиями. Таким образом, игра становится многогранной (*показываю*).

Мы пользуемся с детьми для развития речи — синим, красным и зеленым маркерами.

«Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития — математика, подготовка к чтению, письму, знакомство с окружающим миром, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

На **«Игровизоре»** можно выполнять задания в виде выделения, соединения, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д. Мы используем картинки различного назначения не только на занятиях, но и в свободной деятельности детей, индивидуальной и подгрупповой работе. Ребенок

штрихует, рисует, пишет, экспериментирует, творит. Игра мобильна, многофункциональна, увлекательна для детей.

А сейчас вы можете поиграть:

Задание 1,2 «Добро пожаловать», «В лабиринтах дворца». Игра с Лабиринтами - это поиск пути от «цифры-образа» (Ежик Единичка, Зайка Двойка и т. д.) до «цифрызнака» через соответствующее количество предметов. Выделить все единичные предметы: «ключик», «шарик», «зайка», «флажок», «зонтик». Путь от Ежика Единички до единицы в центре лабиринта должен пройти через эти предметы. Лабиринты других цифр проходим аналогично.

Задание 3 «Королевский обед». Цифры с левой стороны листа и рисунки справа соединены запутанными линиями. В некоторых случаях цифра не соответствует количеству предметов в рисунках. Найти правильные соответствия и ошибки.

Задание 4 «Билеты на бал». Перепутанные линии соединяют «цифру-образ» и «цифрузнак». И только одна образная цифра правильно соотнесена с «цифрой-знаком». Какая? Найти правильное соответствие и ошибки. Усложнение заданий: предложить малышу проследить глазами путь от образа к цифре, а потом проверить решение маркером.

Задание 5 «Портреты гостей». В таблице представлены три варианта написания цифр от «единицы» до «пятерки». Сначала надо найти все «единицы», потом «двойки», «тройки», «четверки» и, наконец, «пятерки». Сосчитать, сколько каких цифр в таблице. Обвести по контуру все одинаково

написанные цифры (цифры с «кружками», «образные», «знаки»). Задание 6 «Ну и задачка». На образце представлены два варианта написания цифры «два». «Самая правильная» цифра вписана в две клеточки, «просто правильная» - в три. На клеточном поле находим все цифры «один» и обводим по контуру. Ищем среди единичек «самые правильные» (вписанные в одну клеточку по высоте) и «просто правильные» цифры (вписанные в две, три клеточки). Аналогично исследуем другие цифры.

Задание 7 «Математический турнир». Попросите ребенка заполнить до конца ряды: сначала с цифрой 1, потом с цифрой 2 и т.д.

Задание 8 «Загадочные узоры». Найдите на четырёх салфетках все единички и впишите их количество в пунктирный квадрат правого столбика. Потом ищем другие цифры, вписывая их количество в соответствующие квадраты правого столбика. Какая из цифр присутствует на всех салфетках? Задание 9 «Королевские бусы». В этом лабиринте необходимо найти путь от «образной» цифры до цифры, нарисованной справа, по «бусинкам», количество которых эта цифра обозначает. Причем количество «бусинок» может суммироваться.

На листе 9 пунктирными линиями показаны два примера прохождения от Зайки Двойки к цифре «два». Найдите свои пути-дорожки от «цифры-образа» к «цифре-знаку».

Задание 10 «Королевский сад». Стрелками, направленными внутрь, обозначен вход в лабиринт. Стрелками наружу - выход. Проходить по лабиринту можно через любое количество цифр, от 1 до 5, в любой

последовательности. На листе 10 пунктирной линией показан пример прохождения по маршруту: стрелка-вход, «единица», «двойка», стрелка-выход. Другие маршруты: стрелка-вход, «четверка», стрелка-выход; стрелка-вход, «пятерка», «тройка», «единица», стрелка-выход. Придумайте свои маршруты.

Задание 11 «Где чьи пироги?» В верхней части клеточного поля показано, как поделить фигурки-пироги на клеточки, чтобы определить, кому они принадлежат. Фигурки из одной клетки - пироги Ежика Единички, из двух - Зайки Двойки и т.д. Нужно определить, сколько чьих пирогов лежит на столе (часть клеточного поля, выделенная прямоугольником) и вписать соответствующее количество в квадраты нижней части листа.

Задание 12 «До новых встреч!» Кораблик готов к отплытию, когда цифры в окошках соответствуют количеству клеточек по высоте мачты (кораблик 1). У кораблика 2 необходимо вписать соответствующие цифры в окошки; у кораблика 3 - построить мачты в соответствии с цифрами. Задания к кораблику 4 носят вариативный характер: можно сначала вписать цифры в окошки, а потом построить мачты, или наоборот.

Радости в играх - успехов в развитии!