

Использование технологии «Коврограф Ларчик» в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста

Хабилова Танзиля Хакимьяновна
воспитатель первой
квалификационной категории
МБДОУ «ДС № 305 г. Челябинска»

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте. Развивающее значение игры многообразно. В игре ребенок не только познает мир, но и развивается его мышление, чувство, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста является игровая технология В. В. Воскобовича

Немного истории:

Вячеслав Вадимович Воскобович – живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 50 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер-физик. Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху перестройки В.В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геококт», «Игровой квадрат», «Змейка». Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

Существует множество видов игр Воскобовича, которые не просто учат, отрабатывают навыки и закрепляют умения, но еще в каждой игре ребенок проживает вместе со сказочными персонажами различные сюжеты и события. Уникальность этого пособия заключается в том, что авторы дают лишь стартовые идеи, как можно использовать, те или иные элементы оборудования, входящее в состав пособия, даются лишь 2-3 примера игровых ситуаций, а остальные варианты по аналогии придумывает воспитатель. Бесспорно, что это пособие рассчитано на творческого педагога. Также это пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности детей и подходит для индивидуальных и групповых занятий.

Игровая ситуация «Соберем бусы»

Задачи: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (по цвету: синий, красный, желтый) и размеру (большой, маленький)

Игровые пособия В.В. Воскобовича делятся на три группы:

1. Игры, направленные на логико-математическое развитие, целью которых является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями-манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами, в которых ребёнок решает логические задачи с буквами, составляет слоги и слова, в результате чего процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

3. Универсальные игровые обучающие средства, которые можно использовать на различных занятиях, создавая комфортные условия для работы педагога и доставляя удовольствие детям.

«*Коврограф Ларчик*» относится к универсальным пособиям т. к. способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (*память, внимание, мышление, воображение*)... Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игра

может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач.

Технология решает следующие задачи:

Целью игрового пособия является: развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала;
- формирование представлений об окружающем мире, математических и речевых умений.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий к познавательной игровой деятельности.

В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Игровая методика побуждает интерес детей к занятиям. Игру всегда сопровождает сказка.

Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра мобилизует внимание ребенка, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Он образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Красочный раздаточный и наглядный материал эстетичен и привлекает внимание детей.

Пособие «Коврограф Ларчик» соответствует требованиям ФГОС. Его можно использовать в разных образовательных областях. Он является транспортируемым, содержательным, доступным.

В комплект игрового универсального пособия «Коврограф Ларчик» входят следующие компоненты

1 Игровое поле «Коврограф Ларчик» - это ковролин который

имеет разметку на 100 клеток, которая разделяет поле на 4 части: правая верхняя, левая верхняя, правая нижняя, левая нижняя. В центре находится «колодец». Игровое поле помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров, а в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

2 Комплект «Разноцветные веревочки» -. Веревочками можно обводить или соединять картинки,. При необходимости, веревочки можно разрезать до нужного размера. Дети знакомятся также с понятием короткий, длинный, высокий, низкий, а также ознакомление с прямой, ломанной и кривой линиями.

3 «Разноцветные кружочки» - 10 цветов, разных размеров. Они используются, как конструктивный, счетный и сенсорный материал.

4.Комплект «Круговерт» и «Стрелочка».

«Круговерт» позволяет рисовать окружности разных размеров с помощью цветных веревочек.

«Стрелочка» – используется в различных играх, для указания направления движения, перемещение предметов и объектов: влево, вправо, вниз, вверх.

5 «Разноцветные квадраты» - 10 шт., используются для изучения хроматических (цвета радуги) и ахроматических

белый), для решения задач, связанных с поиском цвета, могут выступать в качестве цветовых моделей, например: зима - белый квадрат, весна - зеленый, лето - красный, осень - оранжевый.

6 Набор карточек «Цифры» - карточки с цифрами и арифметическими знаками (желтый цвет).

Карточки с цифрами и арифметическими знаками способствуют освоению цифр, позволяют составлять арифметические математические задачи.

7 Игровые персонажи слон Лип-Лип и слоник Ляп-Ляп помогают погрузиться в сказочное пространство. Почему именно слон? Слон – это крупное животное. А «Коврограф Ларчик» - это весьма внушительное пособие.

Кому, как не слону его нести. К коврографу все липнет, а прилеплять – это странное увлечение слона, поэтому его так и называли Лип - Лип. У Слоника, как и у всех малышей, не всегда все получается, бывают ляпы - поэтому его и называли Ляп-Ляп.

8 Разноцветные гномы (образы цвета)-

Особенно нравятся ребятам радужные гномики с необычными именами, соответствующими цвету (Черныш, Белыйш, Сержик, Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи) Гномы попадают в различные ситуации, дети помогают им.

Например, игра «Дом для гномов»

Описание игры: радужные гномы просят построить многоэтажный дом, но не могут отыскать свои комнаты. Дети строят дом по инструкции, помогают гномам найти свои комнаты, от гнома к своей комнате проводится радужная веревочка.

9 Образные пространственные карточки «ЛеВ», «ПаВлин», «ПоНи», «ЛаНь» - карточки крепятся на игровом поле и выступают в качестве моделей обозначения пространственных областей. Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки.

Например, игра «Рассели зверей».

Детям рассказывается сказка о том, как дружно жили звери, но они выросли, и настало время им расстаться. В центре они выкопали колодец и договорились там встречаться. Лев стал жить в левом верхнем углу, пони – в правом нижнем углу, павлин - в правом верхнем углу, а лань – в левом нижнем углу.

Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве: левый верхний угол, левый нижний, правый верхний, правый нижний.

10 Набор карточек «Забавные цифры» - это образные элементы, которые в игровой, сказочной, непринужденной форме знакомят ребят с образами цифр.

Например, игра «Построй артистов»

На арене сказочного Цифроцирка выступают артисты: Ёжик Единичка –наездник, Зайка – Двойка – укротитель диких зверей, Мышка – Тройка –воздушная гимнастка, Крыска – Четвёрка – силачка, Пёс Пятёрка – жонглёр.

Построй артистов по порядку. Первой выступает ёжик. Кто следующий?

Весь этот материал, который входит в комплект «Коврограф

Ларчик» позволяет, проводить интересные, оригинальные, эффективные игровые упражнения, направленные на математическое развитие ознакомление их с окружающим миром.

В своей работе можно использовать не только готовые материалы, но и те, которые сделаны своими руками из фетра - это деревья, цветы, бабочки, птички, снежинки, облака и др. А также придумывать новые игры.

На основе развивающих игр В.В. Воскобовича можно строить интересный образовательный процесс, начиная с раннего возраста.

В зависимости от возраста просто усложняется задание и увеличивается количество действий для его решения. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет.

