

**ГБУ ДПО СО
«Жигулевский ресурсный центр»**

**СП «Детский сад «Радуга»
ГБОУ СОШ № 14 г. Жигулевск**

СБОРНИК

**МАТЕРИАЛОВ СЕДЬМОГО ОКРУЖНОГО ИГРОФЕСТИВАЛЯ
«Необъятный мир возможностей игровой развивающей
технологии В. В. Воскобовича "Сказочные лабиринты игры"
для педагогических работников дошкольного образования**

г.о. Жигулевск

2025 год

Сборник составлен по материалам седьмого окружного ИгроФестиваля «Необъятный мир возможностей игровой развивающей технологии В. В. Воскобовича "Сказочные лабиринты игры» для педагогических работников дошкольного образования, состоявшегося 15 октября 2025 года в Центральном округе.

Данный ИгроФестиваль организован в рамках работы опорной окружной площадки по «Познавательному развитию» на основании Распоряжения Центрального Управления Министерства образования и науки Самарской области № 570-од от 21.10.2023 г. в целях обеспечения эффективной работы службы сопровождения дошкольного образования, развития содержания дошкольного образования, повышения качества дошкольного образования, внедрения Федеральной образовательной программы дошкольного образования в дошкольных организациях подведомственных Центральному Управлению.

Целью ИгроФестиваля является создание условий для полноценного проявления и развития педагогического мастерства его участников на основе организации пространств, для профессионального общения по обмену опытом работы.

Материалы публикуются в АВТОРСКОЙ редакции. Авторы опубликованных материалов несут ответственность за соблюдение ФЗ РФ «Об авторском праве и смежных правах», точность приведенных цитат, собственных имен, прочих сведений и соответствие ссылок оригиналу. Позиции редакции и авторов не всегда совпадают. При использовании и заимствовании материала ссылка на издание обязательна.

Сборник составили:

Савушкина Л.В. - старший методист ГБУ ДПО СО «Жигулевский ресурсный центр»

Галушко О.К. – старший воспитатель СП «Детский сад «Радуга» ГБОУ СОШ № 14 г.

Жигулевск

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Андреева С. А., Курнева А.С.</i> Игра головоломка «Три кольца», как способ развития пространственного и логического мышления, сообразительности и догадки	4
<i>Винокурова Е. А., Ерина Е.Д.</i> Развитие коммуникативных навыков с помощью пособия В.В. Воскобовича «Кораблик Плюх-Плюх».....	5
<i>Зайцева А. В.</i> Игровые приемы «Чудесные тропинки», основные принципы и примеры задач.....	7
<i>Иохора О. Э., Рыжкина С. Ф., Соловьева М. А.</i> Развитие психомоторных особенностей и речевого общения детей с ОВЗ через игру и игровые ситуации с Корабликом «Плюх-Плюх» и его командой.....	9
<i>Кяримова З. Э.,Шикина С. Л.</i> Путешествие в мир загадочных фигур.....	11
<i>Макарова Н.Н.</i> Использование «Кораблика «Брызг-Брызг» в автоматизации и дифференциации звуков.....	12
<i>Рамазанова Д.А., Сухорукова Н.А.</i> Секреты «Разноцветных лепестков» для сенсорного развития и обучение детей дошкольного возраста ориентировки в пространстве.....	14
<i>Руссу О. А., Мажайцева Л. В., Павлова И. С.</i> «Волшебный квадрат» В. Воскобовича: эффективный инструмент в работе современного педагога.....	16
<i>Швецова М.А. Рыбакова Е.А.</i> Математическая сказка «Зимние приключения Маши и Вани»с применением развивающей предметно-пространственной среды В. Воскобовича ...	18

ИГРА ГОЛОВОЛОМКА «ТРИ КОЛЬЦА», КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ И ДОГАДКИ

Андреева Светлана Александровна, воспитатель

Курнева Анастасия Сергеевна, воспитатель

СП «Детский сад «Радуга»

ГБОУ СОШ № 14 г. Жигулевск

Головоломка представляет собой три разноцветных переплетенных кольца. Каждое кольцо состоит из 2 неравных частей. По три больших одинаковых детали и три одинаковых детали меньшего размера. Элементы головоломки имеют красный, белый и синий цвет. Каждого цвета представлено по одной большой и одной маленькой детали. Использовать в игре детали можно любой стороной, так как они окрашены с двух сторон.

Задача ребенка – собрать все части воедино используя предложенные варианты или придумывая свои. С помощью деталей головоломки можно создавать силуэтные изображения, фигуры, узоры и орнаменты на плоскости, обводить контуры получившихся предметов на бумагу, а затем раскрашивать их.

Что развивает, чему обучает?

Разработчик рекомендует игру для детей от 4-х до 8-и лет, когда ребенок уже может с помощью родителей или самостоятельно познать особенности строения частей головоломки, именно в этом возрасте, решение головоломок и логических задач дошкольниками совместно с родителями будет способствовать развитию пространственного и логического мышления, сообразительности и догадки, а также мелкой моторики и зрительно-моторной координации, необходимых для ребёнка к школе.

Как играть?

Прежде чем начать игру, внимательно ознакомиться с элементами головоломки, сравнить их по размеру, форме и цвету, рассмотреть стороны колец и место соединения деталей, а также попытаться соединить между собой отдельные части колец. Для игры необходимо использовать все детали головоломки.

I вариант игры «Как составить три кольца»

Первоначально автор предлагает составить нарисованную в инструкции фигуру, используя только все маленькие части колец. Затем необходимо достроить три кольца используя все большие детали и ориентируясь на цвет соединить все части колец. После того, как головоломка сложена ее можно разобрать и сложить заново, закрепив полученные знания и результат. В инструкции дается рисунок собранной головоломки как в натуральную, так и в уменьшенную величину.

Первоначально части колец можно выкладывать на изображение натурального размера, а в последствии ориентироваться на уменьшенный вариант. Игру можно усложнить, если собирать головоломку на время или соревнуясь. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

II вариант игры «Контурный образец»

Игроку предлагается придумать другие способы составления трех колец, а также составить три кольца без рисунка в натуральный размер, используя только уменьшенный контурный образец, без прорисовки деталей.

III вариант игры «Узоры»

Здесь игроку необходимо составить из элементов головоломки заданную фигуру или самостоятельно придумать свою. Первоначально можно использовать фигуры, изображенные в инструкции, а усложненный вариант игры - придумать свою фигуру, отличную от образца. После составления игроком фигуры автор рекомендует обвести получившийся силуэт и раскрасить его. Цвета для раскрашивания выбираются игроком на своё усмотрение.

Головоломка очень интересная, она формирует навыки решения логических задач и поиска нужного ответа, способствуют развитию настойчивости и умению доводить начатое дело до конца, отлично стимулирует процессы мышления, памяти и воображение. Яркие цвета деталей вызывают интерес у ребёнка, стимулируют его активность, сообразительность и уверенность, а также дают возможность ощущения завершения, свободы и абсолютного решения, радость от догадки или исправления ошибки.

Большим плюсом игры является материал из которого изготовлены элементы головоломки - древесина, благодаря чему они подвержены минимальному износу и маленький вес, небольшой размер игры.

Литература:

1. *Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича*
2. *Три кольца (рекоменд. Михайловой З.А.), Игры Воскобовича*

РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ С ПОМОЩЬЮ ПОСОБИЯ В.В. ВОСКОБОВИЧА «КОРАБЛИК ПЛЮХ-ПЛЮХ»

*Винокурова Елена Александровна, учитель-логопед
Ерина Екатерина Дмитриевна, педагог-психолог
СПДС «Вишенка», ГБОУ лицей №16 г. Жигулевск*

Дошкольное детство — начальный этап социальной жизни человека, и от того, будет ли успешным этот этап, во многом зависит его дальнейшая жизнь. Именно поэтому, необходимо уделять пристальное внимание проблеме социального развития детей дошкольного возраста, так как именно этот возрастной период характеризуется интенсивным созреванием организма ребенка и формированием его социально-личностных новообразований и основ человеческой культуры.

Успешная и гармоничная социализация ребенка во многом зависит от того насколько у него развиты коммуникативно-речевые умения, способность быть активным соучастником событий, решать конфликтные ситуации, понимать чужое состояние и управлять своим эмоциональным состоянием, находить подход к людям.

Развивающие игры В.В. Воскобовича являются замечательным игровым методом обучения детей дошкольного возраста, доказавшим свою эффективность в познавательном развитии детей. Использование этих игр не ограничивается только этой образовательной областью, игры В.В. Воскобовича позволяют развивать и коммуникативные навыки

дошкольников. Рассмотрим, как это можно сделать, играя с пособием «Кораблик «Плюх-плюх».

Игра «Ожерелье дружбы».

Цель: сплочение детского коллектива в группе/подгруппе.

Каждый ребенок выбирает любой флагок с кораблика и говорит комплимент, приятное пожелание, веселую шутку или дарит маленький подарок ребенку с плохим настроением. Дети нанизывают флагки на веревочку пока не получится ожерелье, с хорошими пожеланиями и комплиментами, Ожерелье преподносится в дар ребенку в знак поддержки от всего коллектива. Так ребенок понимает и чувствует, что он не один. Аналогично можно поиграть в игры «Мои лучшие друзья», «Комплименты».

Данное ожерелье можно также использовать для рефлексии в конце занятия: дети нанизывают флагки на веревочку, называя предметы по изучаемой теме. Так у детей получается «ожерелье знаний».

Игра «Найди друга».

Цель: сплочение детского коллектива в группе/подгруппе.

Дети надевают на все свои пальчики любые флагки кораблика «Плюх – плюх». Педагог включает музыку, под которую дети ходят по кабинету/группе. Музыка останавливается, и педагог называет любой цвет паруса (красный, синий, зеленый, желтый). Дети находят этот цвет у себя и у сверстников на пальцах, соединяя их между собой. Таким образом получаются пары, тройки и любые другие группы детей, которые подружились пальчиками.

Игра «Составь рассказ о себе».

Цель: развитие навыков самопрезентации.

Рассказываем о своей семье с помощью кораблика «Плюх – плюх». Дети надевают на мачты паруса, называя имена своих родственников. В младшем возрасте дети могут располагать флагки и рассказывать о своей семье в любой последовательности и располагая флагок на любую мачту, в старшем возрасте педагог может давать рекомендации: на первую мачту ребенок одевает флагок -я. На вторую маму и папу, проговаривая мама Катя и папа Федор. На третью надевает столько парусов, сколько у ребенка братьев и сестер, называя, соответственно их имена. Эта мачта может остаться пустой у некоторых детей. Четвертая мачта – для бабушек и дедушек. На пятой мачте ребенок располагает остальных членов семьи, которых вспомнит (дядя, тетя). И соединяет все мачты шнурком, объединяя их в круг своих близких людей. Если педагогу нужно выявить приоритеты ребенка в семье, они могут предложить самому ребенку расположить флагки, как он считает нужным. С помощью чего можно проследить детско-родительские взаимоотношения. Замечено, что дети, ставят около себя самого близкого члена семьи.

Игра «Шифровальщики».

Цель: учить детей сообща работать в группах/подгруппах.

Дети делятся на две команды «Шифровальщики» и «Расшифровщики». Шифровальщики выбирают одну из предложенных карточек (например, по теме весна это слова: ручей, весна, цветы, птица, гроза) и размещают на кораблике «Плюх-плюх» его звуковой разбор в виде парусов, надетых на мачты. Первый звук размещают на самой высокой мачте, остальные мачты заполняются по количеству звуков в слове. (если в слове три звука, то заполняются только первые три мачты). Расшифровщики, в свою очередь,

разгадывают загаданное слово, подбирая подходящее для схемы слово из предложенных им карточек. Меняясь ролями, дети становятся то шифровальщиками, то расшифровщиками.

Наша практика показала, что использование пособия «кораблика «Плюх – плюх» позволяет развивать коммуникативные навыки дошкольников в совместных играх. Дети учатся строить игровые диалоги и соблюдать правила речевого этикета, обучаются коллективной деятельности, умению слышать не только самого себя, но и партнёров по игре.

Литература:

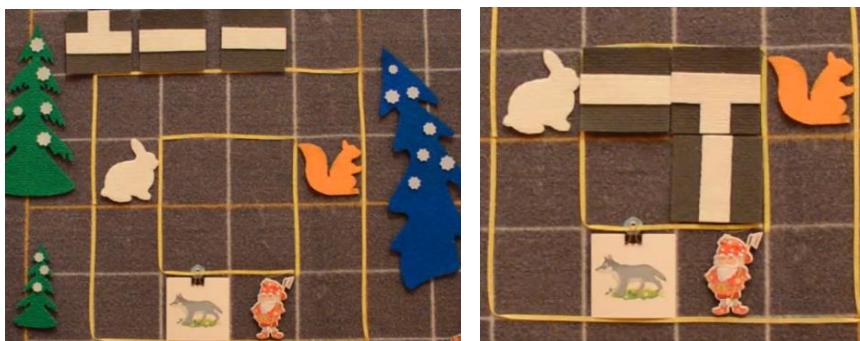
Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ «ЧУДЕСНЫЕ ТРОПИНКИ», ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ И ПРИМЕРЫ ЗАДАЧ

*Зайцева Александра Валерьевна- воспитатель
СП «Детский сад «Радуга» ГБОУ СОШ № 14, г. Жигулевск*

Актуальность игры: Развитие комбинаторного и пространственного мышления детей дошкольного возраста путем составления комбинаций из определенных фрагментов дорожек. Задачи этого типа могут быть, как самые простые, так и более сложные, когда больше поле, больше фрагментов и соответственно больше условий.

Задача 1. Гномик Охле хочет расчистить дорожки в лесу так, чтобы он смог встретиться с белочкой и зайчиком, а волк не встретился ни с кем из трех персонажей. Для этого он проложил дорожку из трех фрагментов. Как восстановить дорожку Охле? Вот один из вариантов: Гномик Охле дойдет и до белочки и до зайчика. Зайчик с белочкой тоже смогут встретиться, а вот волк ни до кого не доберется.



Задача 2. (На усложнение) Гномик Желе расчистил дорожки так, чтобы он мог пройти к кормушке для птиц, украсить елочку и построить снеговика. У нас есть четыре фрагмента дорожки: Три из них одинаковые уголочки и один перекресток. Отгадайте, как выглядела тропинка Желе?

Решение: Для того чтобы дорожку проложить в разные стороны мы поставим перекресток рядом с персонажами: птичкой и елкой а еще, чтобы веточка шла к снеговику. Теперь прокладываем тропинку от Желе, чтобы он мог выйти, далее соединяем два фрагмента дорожки между собой доведя Желе до снеговика. Вот такая замысловатая тропинка у нас получилась.



Задача 3. Гномики Кохле, Желе и Геле бегут к застывшему озеру Айс покататься на коньках. Дорожки в снегу они проложили так, что Геле к озеру прибежит первым (в этой задаче не только поле стало больше, но у нас появилось **дополнительное условие: Геле прибежит первым!** Если гномы выбегут одновременно, то как такое может быть, ведь от Желе дорожка до озера короче? Значит Желе не должен пройти до озера по прямой, дорожки должны проложены так, чтобы он вынужден обходить мимо Геле и затем сворачивать к озеру. Не должно быть прямого прохода от Желе до озера Айс. Таким образом мы будем прокладывать дорожку так, чтобы все гномики по очереди подключались к Геле, а вот Геле проходил первым.) Потребуется прямая дорожка, перекресток на три улицы, еще один перекресток на три улицы и два уголочка. Кохле выходит по прямой, теперь выходит Желе так, чтобы невозможно было пройти прямо. Мы его отправим в обход к Геле. Ориентируем второй перекресток. Сворачиваем при помощи уголков. Наше условие задачи выполнено: при одновременном выходе первым прибежит Геле, вторым – Желе и последним – Кохле. Дорожки не могут быть тупиковыми, не может никуда не вести. Вводя дополнительные условия вы усложняете задачу, развивая пространственное мышление детей.



Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича

РАЗВИТИЕ ПСИХОМОТОРНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ И РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ ЧЕРЕЗ ИГРУ И ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ С КОРАБЛИКОМ «ПЛЮХ-ПЛЮХ» И ЕГО КОМАНДОЙ

Иохора Ольга Эммануиловна, учитель-логопед

Рыжкина Светлана Фёдоровна, воспитатель

Соловьева Мария Александровна, воспитатель

СПДС «Красная Шапочка» ГБОУ лицей № 16

Одной из актуальных проблем современной дошкольной педагогики является индивидуализация образования, учитывающая потребности ребёнка, его личностные особенности и возможности адаптации к требованиям общества. В связи с этим, чрезвычайно важно уделять внимание разработке новых подходов, обеспечивающих внедрение современных образовательных технологий в образовательный процесс дошкольных учреждений.

В последнее время процессы, происходящие в ДОУ (интеграции, инклюзии) ставят перед педагогами и специалистами более амбициозные задачи, т.к. дети с особыми образовательными потребностями в общеразвивающих группах требуют к себе индивидуального подхода, а, следовательно, традиционных методов и приёмов здесь не достаточно.

На протяжении нескольких лет эти задачи помогают решать развивающие пособия В.В.Восковича.

Вашему вниманию представляем одно из них - «Кораблик «Плюх-плюх». Само пособие направлено на формирование начальных математических представлений: порядкового счёта, состава числа, сравнения «больше - меньше», но в руках дефектолога, кораблик «Плюх-плюх» позволяет активизировать все психические процессы ребёнка: внимание, мышление, восприятие, память, логику и.т.д., позволяет осуществлять коррекцию нарушений интеллектуальной сферы.

Особая роль пособия Кораблика «Плюх-плюх» заключается в развитии самостоятельной речи и всех её составляющих.

Характерной особенностью дошкольников, имеющих речевую или сенсорную патологию, является несовершенство умений, связанных с использованием ручной моторики, как средства приобретения опыта практической деятельности. Методы работы по развитию функциональных возможностей рук, а также игровой дидактический материал однотипен, поэтому каждый специалист использует свои приёмы и пособия.

Кораблик «Плюх-плюх» помогает учителю - логопеду формировать эталоны цвета, вариантов работы много: надеть флаги определённого цвета, надеть друг за другом, выбрать флаги с начальной буквы и.т.д.

Особое внимание на логопедических занятиях уделяется развитию сознательного отношения к собственной речи, обогащению и систематизации словаря, развитию диалогической и монологической речи, обучение описательному рассказу, построение синтаксических конструкций, формирование гармоничной и активной личности ребёнка.

У дошкольника ведущей деятельностью является игра и Кораблик «Плюх-плюх» вводится в игровую группу активным участником. Дети помогают кораблику справиться с препятствиями, обращаются с ним как с участником диалога. В игре создаются различные ситуации речевого общения, учитываются возрастные и психомоторные особенности детей разной возрастной группы.

Особую роль данное пособие занимает в работе над развитием фонематического восприятия у детей с нарушением слуха. Каждый сурдопедагог знает, как важно стимулировать ребёнка, который слушает слова, фразы из двух-пяти слов. Ребёнок слушает играя. (Игра: «Послушай и надень флагок».)

Таким образом, использование развивающих игр В.В.Воскобовича обеспечивает усвоение знаний, формирует и активизирует речь, сопровождает действие словом, помогает специалистам, работающим как со здоровыми детьми, так и с имеющими отклонения. Пособий В.В.Воскобовича, которые используются дефектологом много, но Кораблик «Плюх-плюх» является одним из самых любимых детьми и многофункциональным.

Игровые ситуации с корабликом «Плюх-плюх» и его командой».

Цель игровых упражнений: Развивать фонематический слух и восприятие; развивать память, зрительное и слуховое внимание, логическое мышление; развивать мелкую моторику; навыки звукового анализа слов.

Игровая задача:

Вместе с капитаном Гусём и его командой отправится в путешествие на остров «Обучение грамоте».

Игра «Помоги Речкину».

Цель: Сформировать у детей умение определять количество слогов в слове; развивать фонематический слух, память, мышление.

1 вариант:

Игровое задание: Назвать картинку, определить количество слогов в слове и поставить белый флагок на соответствующую мачту корабля как ориентир счёта слогов (слева направо или на цифру внизу мачты 1,2,3,4,5).

2 вариант:

Игровое задание: Назвать слово на картинке, определить, сколько слогов в этом слове, надеть на мачты корабля столько же белых флагков. Попросить детей обосновать свои действия.

Игра « Помоги Озёркину».

Цель: Развивать умение детей определять и находить первый звук в словах, формировать навыки звукового анализа, развивать слуховое внимание.

Игровое задание: - Произнеси слово изображённое на картинке.

- Какой первый звук услышал?

- Поставь соответствующий звуку цветовой флагок (красный, зелёный, синий).
(Слова для обыгрывания: Аист, слон, кот, кит и др.).

Игра «Помоги Морейкину».

Цель: Развивать умение детей слышать звуки в словах, развивать у детей слуховое внимание, закреплять правильное, чёткое произношение различных звуков.

Игровое задание: Надеть на мачту флагшки соответствующие звуковому анализу слов.

После выполнения всех заданий капитан Гусь порадовался за ребят, дал команду снять все флагшки и стал смотреть в подзорную трубу. А весёлые матросы – лягушки отдыхают и вместе с ребятами выполняют упражнения **нейрогимнастики «Ладошки»**.

Цель: Развитие умственных способностей через специальные двигательные упражнения. Активизация и синхронизация работы обоих полушарий мозга, развитие мелкой моторики, формирование навыков самоконтроля.

Игровая задача: Дети вместе с матросами-лягушатами: Речкиным, Марейкиным и Озёркиным проходят тренировку.

Описание тренировки: Перед детьми выкладываются карточки с изображением ладошек (нейроигр). Ребята под ритмичную музыку выполняют упражнения, по карточкам кинезиологических игр.

Дети помогают кораблику справиться с препятствиями, обращаются с ним как с участником диалога. В игре создаются различные ситуации речевого общения, учитываются возрастные и психомоторные особенности детей разной возрастной группы.

Литература:

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Сказочные лабиринты игры»: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. СПб., 2007.
2. Воскобович В.В. Методическая сказка к развивающей игре «Кораблик Плюх-плюх».
3. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Воронеж, 2009.

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ЗАГАДОЧНЫХ ФИГУР

*Кяримова Зиля Экрамовна, педагог-психолог
Шикина Светлана Леонидовна, педагог-психолог
СП «Детский сад «Золотой ключик» ГБОУ СОШ с. Подстепки*

Все дети с ОВЗ по заключению ПМПК сейчас идут с рекомендацией по формированию пространственных представлений. Именно поэтому мы решили включить в свою работу элементы пособий Воскобовича.

Представляем вам первое пособие «Уголки» на развитие логического и абстрактного мышления, ориентировки в пространстве, формирование пространственных представлений и отражение координат пространства в речи (над, под, слева, справа), развитие сенсорных представлений о цвете, тренировка мелкой моторики, тактильной чувствительности.

Следующее пособие «Квадрат». Это пособие способствует формированию элементарных математических представлений, развитию логического мышления. Естественно, развитию внимания, памяти, мелкой моторики. На основе пособия «Квадрат» созданы несколько вариантов. Перед вами один из них «Маленькие квадратики».

Пособие «Разноцветные веревочки» является частью набора «Коврограф Ларчик». Используют его для конструирования, рисования фигур, изучение системы измерения, для проведения графических диктантов. В комплект входят веревочки 5 цветов, основа из

ковролина размером 1,25/1,25м. Мы работаем индивидуально, поэтому основу из ковролина мы берем формата А4, цвет ниточек меняется в зависимости от задания.

Сейчас мы вам покажем графический диктант. Детям раздаются одинаковые схемы. Вместе с психологом дети выполняют одинаковые задания. По усложнению каждому ребенку выдается индивидуальная схема. Таким образом, пособие направлено на развитие творческого конструирования, логики и воображения и помогают в обучении чтению.

Пособие «Геоконт» позволяет нам закрепить цвета, величину, а также развивать у детей навыки моделирования и конструирования, развивать мелкую моторику.

Эти игры мы используем систематически, видоизменяя и усложняя задачи. Игры помогают развивать любознательность и способность творить и фантазировать. Мы, педагоги, стараемся создавать условия для того, чтобы дети усваивали новые знания с радостью и получали удовольствие от игры.

Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРАБЛИКА БРЫЗГ-БРЫЗГ В АВТОМАТИЗАЦИИ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ ЗВУКОВ

*Макарова Наталья Николаевна, учитель-логопед
СПДС «Красная Шапочка» ГБОУ лицей №16*

Один из приемов для заинтересованности детей с ОВЗ это путешествие на кораблике Брызг-Брызг. Мы приплываем на Остров Звуков, где и начинаются наши приключения. Ребятам встречаются: Мишка, которому надо помочь правильно произносить звук Ш, Зайца (звуки З, Ц), Бычка (звук Ч), Лисенка (звук Ль).



Задачи:

- автоматизация и/или дифференциация звуков;
- развитие навыка ориентировки с использованием предлогов и/или наречий;
- развитие зрительного и слухового внимания, памяти, мышления;
- развитие интереса к речевым играм;

Ход игры.

Играть можно индивидуально или в малой группе.

Вариант 1.

Перед ребенком цветные флаги и колокольчик. Логопед предлагает ребенку карточку с подборкой картинок на автоматизируемый звук. Ребенок анализирует взаимное расположение нарисованных предметов. По сигналу педагога начинает вкладывать конструкцию из цветных флагов по аналогии с расположением предметов такого же цвета. Закончив работу, ребенок звонит в колокольчик. После этого педагог называет цвет флагка, а ребенок называет предмет с карточки, нарисованный этим цветом, четко произнося слово и автоматизируемый звук.



Вариант 2.

Аналогичен варианту 1, но добавляется задание на уточнение взаимного расположения предметов с употреблением предлогов «НА», «НАД», «ПОД», «МЕЖДУ», и наречий «СПРАВА», «СЛЕВА».



Вариант 3.

Предлагаем ребенку внимательно рассмотреть картинки на карточке и запомнить их взаиморасположение. Затем карточка переворачивается, и ребенок по памяти выкладывает последовательность из флагов. Конструкция анализируется, сверяется с карточкой, после чего выполняются задания на проговаривание слов.



В качестве усложнения можно предложить ребенку дополнительные упражнения на формирование грамматического строя речи: «Назови ласково», «Посчитай-ка», «Жадина», «Один-много», «Чего не стало?» и др., а также разделить слова на слоги.

Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др., Игры Воскобовича

СЕКРЕТЫ «РАЗНОЦВЕТНЫХ ЛЕПЕСТКОВ» В СЕНСОРНОМ РАЗВИТИИ И ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ОРИЕНТИРОВКИ В ПРОСТРАНСТВЕ

Рамазанова Дания Ахметовна, воспитатель
Сухорукова Наталья Александровна, воспитатель
СП «Детский сад «Радуга» ГБОУСОШ №14 г. Жигулёвск

Лепестки чудесные
Очень всем полезные
Можно их пересчитать
И цвета запоминать!

Игра «Разноцветные лепестки» представляет собой набор из восьми разноцветных «лепестков» семи цветов радуги плюс один белый, поле из ковролина. У каждого лепестка есть носик, который определяет расположение детали в пространстве (поворнута влево, вправо, вниз, вверх) лепестки на липучках. Игра предназначена для детей от 3 до 9 лет.

Что развивает игра:

Красивые сказочные цветы помогут детям с помощью занимательных и веселых игр запоминать основные цвета, научить ориентироваться в пространстве, формируют навык осмыслиенного отражения в речи пространственных понятий (над, под, между, рядом, слева, справа).

И не только! Игра способствует развитию умений считать, отсчитывать нужное количество лепестков, определять порядковый номер. Развивает внимание, память, воображение и чувство прекрасного.

Как играть.

Знакомство с игрой происходит в игровой форме.

Игра «Цветок с разноцветными лепестками».

Коврограф превращается в цветочную полянку. У гусеницы Фифы на ковровой полянке вырос красивый цветок, когда он распустился у него было два лепестка красный и оранжевый цвет – двух цветик. В этот же день распустился третий лепесток желтого цвета. Как теперь он называется. Если у него три цвета (трёх цветик). После этого каждый следующий день появляется один новый лепесток по цвету радуги.

- Сколько стало лепестков в пятый день?

-Как можно назвать цветок с пятью, шестью, семью и восемью лепестками?

Задания можно варьировать. Например: предложить детям выложить для Фифы на полянке пяти цветик, в котором не будет белого, зеленого и синего лепестков.

- Какие цвета вы использовали?

Игра «Что изменилось?»

На коврографе выкладывается ряд из пяти (затем из шести, семи, восьми) лепестков. Ряды можно выкладывать сначала по цветам радуги, затем произвольно, прибавив белый.

Подул ветер и несколько лепестков улетело.

Дети закрывают глаза, воспитатель убирает один, два или три лепестка. Дети называют недостающие по цвету.

Игру можно усложнить. Просто поменять лепестки местами.

Игра «Шаловливый ветер».

Вариантов к этой игре можно придумать большое количество!

У гусеницы Фифы на ковровой полянке вырос цветок из восьми лепестков. Фифа решила назвать его. Пока она думала, подул ветер и с цветка начали опадать лепестки.

- Красный лепесток слетел первым и лег носиком вверх.
 - Вторым оторвался голубой и опустился справа от красного, носиком вверх.
 - Третьим слетел оранжевый лепесток и лег над красным, носиком вверх.
 - Затем желтый лепесток расположился справа от голубого, носиком вверх.
- Каким по счету оторвался желтый лепесток?
- Фиолетовый лепесток опустился между голубым и желтым.
 - Потом лепесток зеленого цвета лег над желтым.
 - И наконец, белый и синий лепестки один за другим медленно покружились – белый над оранжевым, а синий – над зеленым.



- Какими по порядку слетели эти два лепестка?

Лепестки легли так, что получился предмет. На что он похож? (на коробочку, на перевернутую букву П, на воротики, на рога, на колодец и др. ответы детей).

Снова подул ветер, и все лепестки повернулись в одну сторону – носиком влево (вправо, вниз, вверх).

Игру можно усложнить – выкладывать лепестки не в ряд, а произвольно на коврографе. Подул ветер и все лепестки повернулись «носиком» вниз и влево (вниз и вправо, вверх и влево, вверх и вправо).

Снова порыв ветра. И на этот раз второй лепесток повернулся влево, четвертый – вверх, седьмой вниз и вправо.



Ветер перемешал все лепестки. Фиолетовый лепесток оказался над красным, голубой- справа от красного, зеленый - под голубым, синий - слева от фиолетового, желтый- над синим, оранжевый – на одну клетку от желтого, а белый – между оранжевым и желтым. Вот он какой шалун, этот ветер!

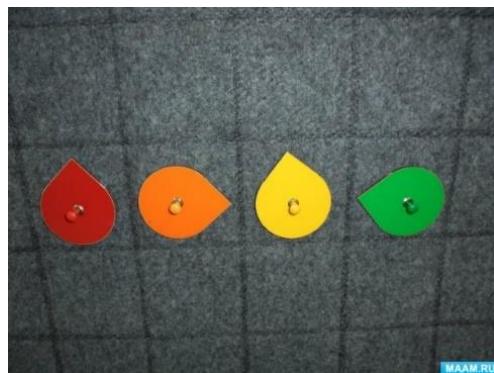
Игра «Продолжи ряд».

Четыре лепестка выкладываются в ряд. Детям необходимо определить закономерность и продолжить ряд.

Примеры рядов:

Игра «На что похоже?»

Из лепестков дети складывают разные фигуры по собственному замыслу.



Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича

«ВОЛШЕБНЫЙ КВАДРАТ» В. ВОСКОБОВИЧА: ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ В РАБОТЕ СОВРЕМЕННОГО ПЕДАГОГА

*Руссу Олеся Александровна, старший воспитатель
Мажайцева Любовь Викторовна, воспитатель
Павлова Ирина Сергеевна, воспитатель
СПДС «Ягодка» ГБОУ СОШ № 10 г. Жигулевск*

Современные требования к дошкольному образованию диктуют необходимость поиска эффективных развивающих технологий, соответствующих принципам ФГОС ДО. Среди наиболее продуктивных методик особое место занимает технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», основанная на принципе единства: «интерес – познание – творчество».

Методический потенциал «Волшебного квадрата»

Развивающее пособие «Волшебный квадрат» представляет собой двухцветный конструктор, состоящий из 32 треугольников, наклеенных на гибкую основу. Уникальность пособия заключается в его многофункциональности и вариативности использования.

Образовательные возможности:

- Развитие пространственного мышления и воображения;
- Формирование математических представлений;
- Совершенствование мелкой моторики;
- Обучение следованию алгоритмам и схемам;
- Развитие конструктивных способностей.

Практическая реализация: сказка «Теремок» как образовательная среда

Организационный этап. Знакомство с пособием начинается с создания сказочной атмосферы. Педагог предлагает детям отгадать загадку о теремке, что сразу вовлекает их в игровой сюжет. Этот прием соответствует принципу интеграции образовательных областей: познавательное развитие сочетается с речевым.

Этап практического освоения. Эпизод 1. Появление мышки.

Дети преобразуют квадрат в фигуру мышки по предложенной схеме. Здесь решаются сразу несколько задач:

- Освоение первого уровня работы со схемой
- Развитие зрительно-моторной координации
- Формирование умения действовать по образцу

Эпизод 2. Приход лягушки.

Создание конфетки для угощения демонстрирует социально-коммуникативную направленность методики. Дети не просто складывают фигуру, а учатся взаимодействию, гостеприимству.

Эпизод 3. Преодоление препятствия зайчиком.

Необходимость создания лодки для преодоления ручья стимулирует проблемное мышление. Дети учатся анализировать ситуацию и находить конструктивные решения.

Эпизод 4. Помощь лисичке.

Создание башмачка развивает эмпатию, желание помочь другому. Педагог акцентирует внимание на нравственном аспекте помощи.

Эпизод 5. Разрешение конфликтной ситуации.

Кульминационный момент – появление медведя и разрушение теремка – становится точкой для коллективного поиска решения. Дети объединяют свои квадраты для создания общего большого домика, что способствует:

- Развитию навыков сотрудничества
- Формированию коммуникативных умений
- Освоению принципов коллективной деятельности

Методические рекомендации по использованию пособия

Дифференцированный подход:

- Для младшего дошкольного возраста используем простые схемы и большее участие воспитателя;

- Старшим дошкольникам предлагаем творческие задания на самостоятельное конструирование.

Интеграция образовательных областей:

- Познавательное развитие: счет жителей теремка, сравнение размеров;

- Речевое развитие: составление рассказов о персонажах, обсуждение проблемных ситуаций;

- Социально-коммуникативное развитие: освоение норм взаимодействия, разрешение конфликтов;

- Художественно-эстетическое развитие: создание образов, развитие творческого воображения.

Практика показывает, что систематическое использование «Волшебного квадрата» способствует:

- Повышению мотивации к познавательной деятельности;

- Развитию логического и пространственного мышления;

- Формированию умения работать в команде;

- Развитию креативности и самостоятельности.

Пособие «Волшебный квадрат» В. Восковича доказало свою эффективность в практике современного дошкольного образования. Его уникальность заключается в гармоничном сочетании игровой, развивающей и воспитательной функций. Интеграция сказочного сюжета с практическими заданиями создает естественную среду для развития ребенка, соответствующую принципам ФГОС ДО.

Использование данной технологии позволяет педагогу не только решать конкретные образовательные задачи, но и создавать условия для формирования целостной, творческой личности, способной к самостоятельному мышлению и сотрудничеству.

Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Восковович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскововича

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ СКАЗКА «ЗИМНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ МАШИ И ВАНИ» С ПРИМЕНЕНИЕМ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ В. В. ВОСКОВОВИЧА

*Швецова Марина Александровна, воспитатель
Рыбакова Елена Александровна., воспитатель
ГБОУ лицей №16 СПДС «Красная Шапочка» г. Жигулёвск*

Для развития речевых и познавательных способностей детей важное значение имеют **развивающие игры**, а также возрастная адекватность игр и их многообразие. Интересным представляется игра В.В. Восковича «Фиолетовый лес». Данная игра

представляет собой использование ковролина, на который в процессе игры можно крепить самостоятельно выполненные либо уже готовые фабричные персонажи и предметы, тем самым увлекая в игру ребенка. Для того, чтобы персонаж или предмет стали обитателями фиолетового леса, достаточно приклеить к ним липучки. В процессе взросления ребенка персонажи в фиолетовом лесу могут трансформироваться, и мы хотим представить вам зимние игры в «Фиолетовом лесу».

Игра- конструктор «Зимние забавы».

Выложите на стол всех персонажей. Пусть дети визуально познакомятся с ними. Затем спросите, чем каждый занимается. Потом начинаем знакомить персонажей. «Привет! Я Вася, я катаюсь на санках. А ты кто?» взрослый отвечает: «А я Маша. Я катаюсь на коньках». Игра учит знакомиться, общаться и помогает ребёнку запомнить новые слова.

Продолжи фразу. Игра на развитие речи, благодаря которой дети научатся связывать слова в предложении. Попросите их продолжить фразу и покажите на игровом поле, что вы имели в виду. Например: «Зимой мы катаемся на (санках, лыжах, коньках)», «Когда становится холодно, мы надеваем...(варежки, шапку, пуховик)», «Из снега лепят...(снеговика)».

Для детей старшей группы

Сосчитай – ка. Предложите детям посчитать разные элементы. «Сколько ты видишь игрушек на ёлке? А деревьев на полянке?». Отличная игра на счёт и внимательность. Можно немного усложнить игру и предложить ребёнку решить задачку. Например: «На полянке играл Вася, к нему присоединилась Маша. Сколько теперь детишек играет на полянке?».

Игра «Снеговик» и «Дед Мороз».

Игра на внимания, памяти, мелкой моторики, речи.

Фигурки используем для сюжетных новогодних игр, сочиняя с детьми сказочные истории, сочиняя сказки.

Мы предлагаем вам поиграть и показать **математическую сказку «Зимние приключения Маши и Вани».**

Жили-были в уютном домике у леса двое друзей – весёлый мальчик Ваня и любознательная девочка Маша. Как выпал пушистый снег, они побежали в лес на прогулку.

Решили они слепить снеговика. Скатали сначала ОДИН большой снежный ком. «Теперь второй, поменьше!» – сказала Маша. Прикатили они второй ком и поставили на первый.

«Теперь третий, совсем маленький – голова!» – обрадовался Ваня.
«Смотри, – сказала Маша, – у нашего снеговика ТРИ кома! Один, два, три!»
И тут снеговик вдруг подмигнул им ледяным глазком! Оказалось, он был волшебный – Снеговик-Счетчик.

«Здравствуйте! – проскрипел он. – Помогите мне, пожалуйста. Я потерял свои три пуговицы. Нашли бы вы их?» Дети огляделись и увидели на пеньке ровно три блестящие пуговицы. Прилепили они Снеговику. И сразу он стал веселее!

«А куда это вы?» – спросил Снеговик.
«Мы ищем самую пушистую ёлочку, чтобы к Новому году её украсить!» – объяснил Ваня.

«Я знаю, где такая растёт! – проскрипел Снеговик. – Провожу вас, а по дороге посчитаем!»

Пошли они по тропинке и увидели красавицу-ель. Но она была грустная и совсем не новогодняя.

«Давайте её украсим!»— предложила Маша.

Достали они из карманов волшебные снежные игрушки

Сначала Ваня повесил на верхнюю ветку ОДНУ блестящую звёздочку.

Потом Маша развесила на средних ветках ТРИ золотых шара. «Раз, два, три!» – сосчитала она. А Ваня на нижние толстые ветки повесил ОДНУ весёлую шишку-погремушку.

«Сколько всего игрушек на ёлке?»— спросил Снеговик-Счётчик.

Маша и Ваня стали считать: «Одна звезда, да три шара, да одна шишка…

Получилось...ПЯТЬ!»

Как только они назвали правильное число, ёлочка вся засияла огоньками и засверкала! Она сразу стала праздничной и нарядной.

Тут из-за сугроба выпрыгнул зайчик.

«Какая красивая ёлка! Давайте играть в снежки!» – предложил он.

Все согласились. Ваня слепил ЧЕТЫРЕ снежка, а Маша – ОДИН. «Четыре да один – это ПЯТЬ снежков!» – сказал Ваня.

Они стали весело кидаться, но не для того, чтобы попасть друг в друга, а чтобы попасть в большую снежную цель на дереве. Все смеялись, и было очень весело!

Когда стемнело, дети собрались домой. Они попрощались с Зайчиком и Снеговиком-Счётчиком.

«Спасибо вам!– проскрипел Снеговик. – Вы были такие внимательные и всё правильно сосчитали! Теперь наша ёлочка самая красивая!»

Ваня и Маша шли домой по тропинке, которую освещали яркие звёзды. Они были такие счастливые! Они слепили снеговика из ТРЕХ комов, нашли ему ТРИ пуговицы, украсили ёлку ПЯТЬЮ игрушками и поиграли с ПЯТЬЮ снежками.

«Вот это зимний день! – сказала Маша. – И в каждом деле нам помогала математика!»

«Да!– согласился Ваня. – Она делает забавы ещё интереснее!»

А наутро под ёлкой их ждали подарки от новых друзей. Но это уже совсем другая история. Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец!



Литература:

Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича

