**МБОУ Д/С №26**

**Использование Игровизора как элемента развивающей методики В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития познавательно-речевых способностей дошкольников**

**Составитель: Мухина Т.В.**

**ОЗЕРСК**

**Апрель, 2024**

**Использование Игровизора как элемента развивающей методики В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития познавательно-речевых способностей дошкольников**

 Ни для кого не секрет, что в наше время – время компьютерных игр - у детей переизбыток острых эмоциональных ощущений. Все реже дети и подростки читают или играют в традиционные «тихие» игры. Сложно даже представить, что современный ребенок, склонившись над небольшим игровым полем, может забыть про все на свете... Но, тем не менее, бывает и такое.

 В начале 90-х доктор технических наук Воскобович Вячеслав Вадимович был заинтересован мыслью как разнообразить развивающее игровое пространство, с этой целью он основал центр «Развивающие игры Воскобовича», где создаются авторские игры и новинки, направленные на нескучное обучение детей всех возрастов, в помощь родителям и педагогам.

 Хочется отметить, что все игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. На данный момент существует около сорока развивающих игр Воскобовича и большое количество пособий по раннему развитию детей.

 Автор методики уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным, в связи с этим, один из принципов методики – интересные сказки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, формы или буквы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

 Вторым принципом методики является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны, в игровой форме можно обучаться счету или чтению, развивать такие познавательные качества как память, мышление и логика. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всестороннее развивать и обучать малыша.

 Третий принцип методики Воскобовича заключается в развитии у ребенка творческого начала. Игры и сказки помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал у детей.

 В нашем детском саду игровые тренажеры Воскобовича появились 5 лет назад.

 Сегодня мне хотелось бы представить вам игровой графический тренажер «Игровизор».

 «Игровизор» - в самом названии этого пособия заложен главный смысл – «Игра». В играх с интеллектуальным тренажёром 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.

Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

 Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям.

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

 «Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, которая состоит из двух листов - картонного, расчерченного на клеточки (напоминающего тетрадный лист в клеточку) и прозрачного, куда вкладываются листы с интеллектуальными и творческими заданиями, дети выполняют задания маркером, фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но при необходимости, легко стирается бумажной салфеткой. Таким образом, игра становится многоразовой.

 В центре «Ирговизора» выделена область 10 на 10 клеток с разноцветными уголками. Им соответствуют картинки в углах поля – ЛЕВ: левый верхний, ПАВЛИН: правый верхний, ЛАНЬ: левый нижний, ПОНИ: правый нижний (показываю). Сказка. Такой оригинальный прием помогает с легкостью ребенку запомнить, где право, а где лево и научить ребенка ориентироваться в пространстве.

 Вместе с «Игровизором» идут журналы с интересными заданиями. Такие как: «Катя, Рыжик и рыбка» -для детей от 4-7 лет, «Лабиринты цифр»- детям от 3-6 лет, «Лабиринты букв-гласные»- детям от 3-8 лет, «Лабиринты букв –согласные» -детям от 4-8 лет, «Игровой калейдоскоп»-детям от 3-8 лет.

Игровизор используется как в непосредственной образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей, так и в коллективной работе детей со взрослыми.

        Можно предложить ребятам такие задания, как графические диктанты и задания на ориентацию в пространстве листа.

Графические диктанты могут отлично помочь родителям и воспитателям плавно подготовить ребенка к школе и избежать такие стандартные, типичные проблемы в школе, как плохое развитие орфографической зоркости, непоседливость и невнимательность.

 Графический диктант возможно реализовывать данными способами:

1. Детям дают пример иллюстрации и задание воспроизвести рисунок точь-в-точь по показанному.
2. Взрослый говорит последовательность действий и указывает количество клеток с их направлением дошкольник исполняет указанное на слух, а потом сравнивает методом наложения собственного изображения с примером в пособии.

        С огромным наслаждением дети делают подобные задания – соедините точку за точкой таким образом, чтобы в итоге получилась иллюстрация.

Также дети любят игру **«Найди и обведи фигуру»**

Правила игры: нужно подобрать и обвести по контуру лишь прямоугольники (или другие геометрические фигуры). Выберите фигуры, у которых нет углов, или же все четырехугольники. Закрасьте фигуры с тремя углами.

Также выполняют задачи на ориентирование на листе «Игровизора». В левом верхнем углу нарисуйте, например, облачка, в правом верхнем углу нарисуйте солнышко, в левом нижнем углу - дерево, в правом нижнем углу домик.

Вдобавок используем «Игровизор» также в упражнениях по обучению грамоте. Допустим, если нужно отточить умение разделять слова на слоги, можем сыграть с ребятами в игру **"Ищем слоги в словах"**.

Правила игры состоят в следующем:

нужно зачеркнуть   предметы, в наименовании которых всего один слог;

если в названии предмета два слога – обводим в круг;

если в наименовании предмета три слога – обводим в треугольник;

если в наименовании предмета четыре слога – обводим в прямоугольник.

При закреплении твердости согласных возможно представить ребятам игру **«Твердый или мягкий»**.

Правила игры;

если первый звук в слове мягкий – подчеркиваем одной линией;

если первый звук твердый - подчеркиваем двумя линиями.

  При обучении умению определять число звуков в слове, можно поиграть   игру **«Каких звуков больше?»**.

Правила игры:

если в звуках слова больше согласных, подчеркиваем одной линией;

если в звуках слова больше гласных, то двумя линиями;

если звуков одинаковое количество, то волнистой линией.

Так же мы используем «Игровизор» в работе по темам недели при закреплении знаний по ознакомлению с окружающим миром. Детям предлагаются следующие игры;

 **«Что лишнее?»**. Правила игры: необходимо выбрать и обвести предметы соответствующие данной лексической теме, например только насекомых, или посуду, предметы необходимые при работе в определенной профессии и т. д.

**«Какое время года?»**. Правила игры: необходимо обвести предметы соответствующие определенному времени года.

**«Из чего сделано?»**. Правила игры: необходимо обвести  предметы сделанные из определенного материала например дерева, стекла, бумаги и т.д.

А так же в прочие подобные игры.

Игры на развитие мышления:

«Кто где живет?»

«Кто лишний?»

«Обведи только диких животных»

 «Найди домик животному»

«Кто что ест?»

«Детеныши животных»

 «Продолжи ряд», «Подбери недостающий фрагмент», «Чей хвост?», и т.д.

Какие игры можно предложить на развитие внимания?

«Найди отличие»

«Какие животные спрятались?»

«Соедини по точкам»

«Найди двух одинаковых»

 «Повтори по точкам»

Игры на развитие воображения:

«Дорисуй предмет»

«На что похожи облака?»

Отметим явные плюсы пособия:

- Обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребѐнка;

- Эмоциональная окраска заданий: ребѐнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всѐ исправить. Это даѐт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- Задания можно использовать многократно, ещѐ раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе;

- Очень важный плюс в вариативности игр, т.е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

- Возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

 Но кроме этого можно использовать свои собственные смоделированные пособия. Для младших детей, например задания на штриховку. Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям.

 Таким образом, проанализировав все вышеперечисленное, мы можем сделать вывод что «Игровизор» имеет множество полезных функций, чем и делает обучение увлекательным и затягивающим занятием для ребенка.