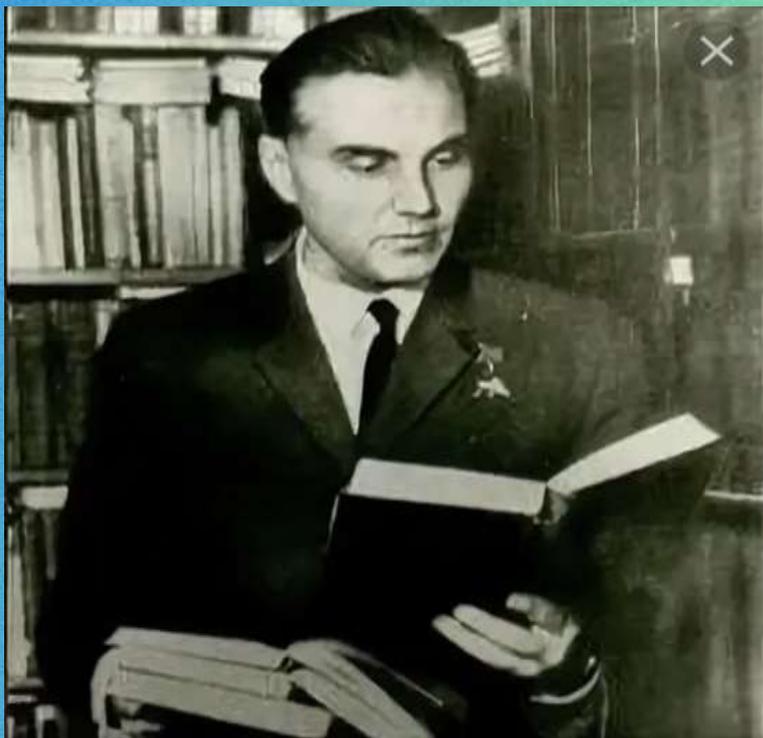




## **Актуальность реализации проекта:**

**«Игра это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается жизненный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это игра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».**

**В.А.Сухомлинский**



Инклюзивные тенденции в российском образовании ставят перед педагогами образовательных организаций сложную задачу: организовать предметно – развивающую среду таким образом, чтобы она способствовала развитию детей, как с нормой развития, так и с ограниченными возможностями здоровья. Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального развития дошкольников. Использование развивающих игр в коррекционно – педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах – и самостоятельной. Автор игровых технологий В.В.Воскобович изобрел большое количество разнообразных игр, с которыми дети с удовольствием играют.



Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми.

Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Работая по технологии развивающих игр В.Воскобовича, можно утвердительно сказать о положительной динамике роста интеллектуального развития детей дошкольного возраста.



Развивающие игры от Воскобовича представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

**Все основано на трех основных принципах:**

**ПОЗНАНИЕ**

**ИНТЕРЕС**

**ТВОРЧЕСТВО**

**Что отличает игры Воскобовича от всех остальных?**

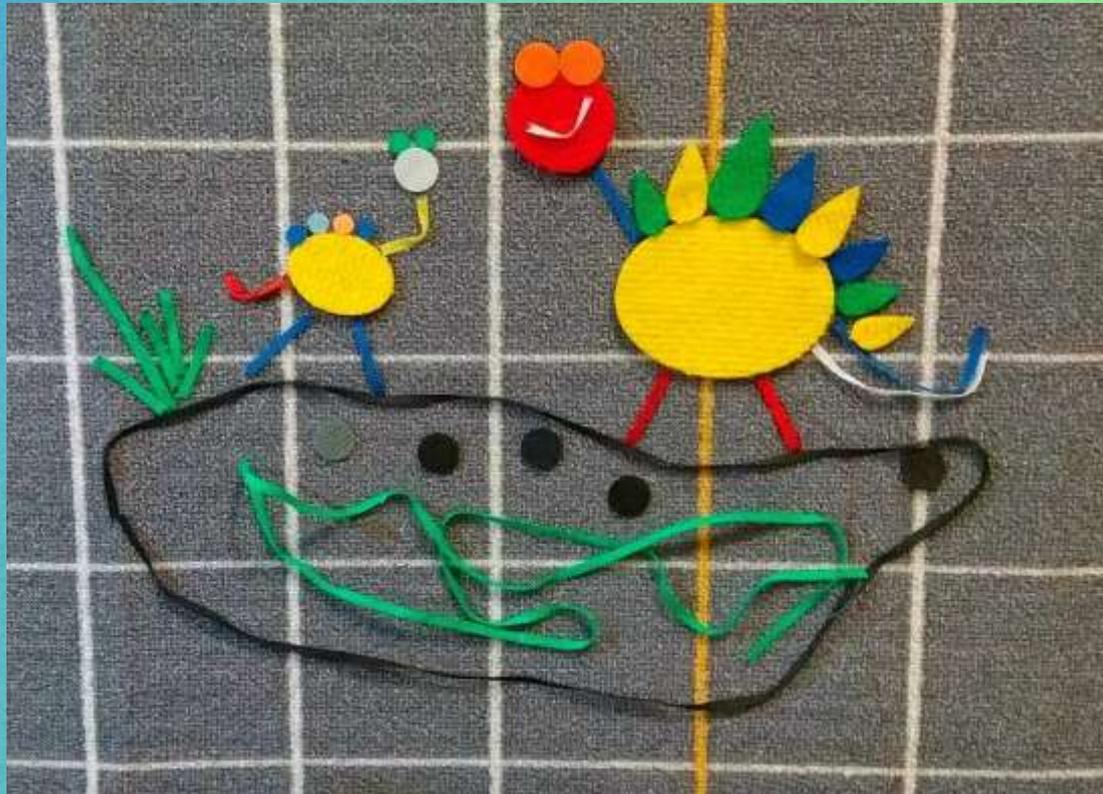
- \* Возрастной диапазон
- \* Многофункциональность
- \* Творческий потенциал
- \* Сочетание сказки и головоломки
- \* Образность и универсальность



# «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК»

## Способствует:

- \*сенсорному развитию;
- \*развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение);
- \*развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста.



# «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК»



# «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК»

## Конструирование игр и заданий

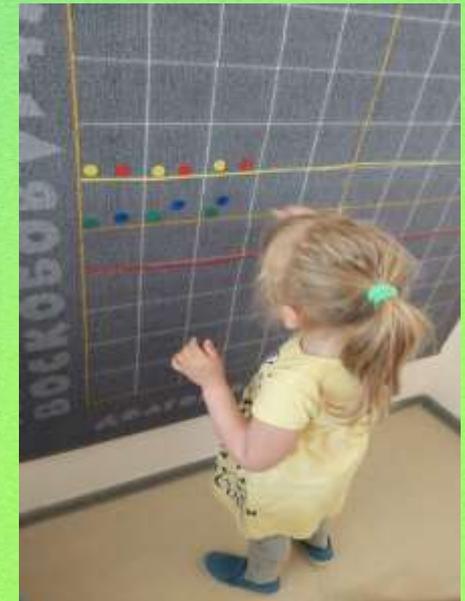
«Разноцветные веревочки»:

- лабиринты;
- графические диктанты.



«Разноцветные кружки»:

- цепочки (бусы);
- расположение на плоскости.



# «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК»

**Игры с забавными цифрами позволяют знакомить детей:**

- с цифрами и числами натурального ряда;
- порядковым и количественным значением числа;
- усвоение счета и отсчета в пределах десяти;
- развивают психические процессы: внимание, произвольную память, мышление, воображение, речь.



## «Цветы для Пчелки Жужи»

Посадили мы цветок,  
Появился стебелек,  
Распускается бутон,  
Посмотри – ка, **КРАСНЫЙ** он.  
И еще один бутон,  
Посмотри – ка, **СИНИЙ (БЕЛЫЙ)** он.

Вопросы: Сколько всего цветов (бутонов) на стебле?  
Сколько красных бутонов? Сколько желтых бутонов?



## «Слоник Лип-Лип ищет клад»

- Найди все бусины слева от слоника. У кого нужно попросить белую бусину? Объясни Слоннику, как пройти к желтой бусине?
- Проложи веревочку – дорожку между бусинами и собери их в следующем порядке: красная, синяя, желтая, белая (получилась незамкнутая ломаная из трех звеньев);
- Разложи бусины по описанию: зеленую подари льву; от колодца пройди направо две клетки и две вниз; положи красную маленькую бусинку, для кого она?



# «Пчелка Жужа собирает нектар»

## Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по синей дорожке, к какому цветку она прилетит?
- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с желтыми лепестками? и т.д.



## «Чередования бус»

**Чередование 2-3 цветов.**

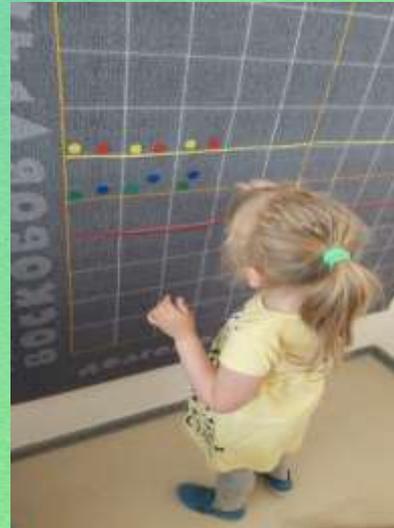
**Усложнение: добавить размер, кривая ниточка, замкнутая.**

**Сделай по образцу.**

**Усложнение – измени направление.**

**Сделай по описанию: первая – желтая, вторая -красная и т.д. (числовой отрезок).**

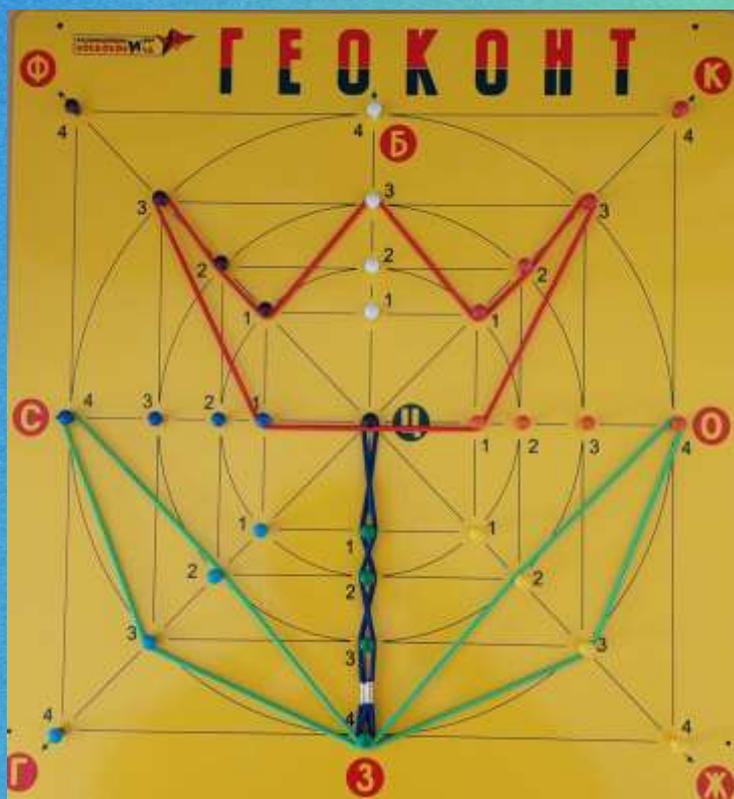
**Красная бусина между желтой и зеленой, но желтая справа.**



# «ИГРА – КОНСТРУКТОР «ГЕОКОНТ»

## Способствует:

- \*практическому неограниченному силуэтному конструированию на плоскости;
- \*работать с координатной сеткой;
- \*тренировке мелкой моторики и кисти пальцев;
- \*развитию воображения и логики.



# «ГЕОКОНТ»

Конструктор «Геоконт» принесет огромную пользу для развития ребенка любого возраста.



## «КВАДРАТ ВОСКОБОВИЧА»

Этот квадрат – головоломка бывает 2-х цветным и 4-х цветным. Он позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.



# «КВАДРАТ ВОСКОВОВИЧА 2-х цветный»



# «КВАДРАТ ВОСКОВОВИЧА 4-х цветный»



## «ИГРОВИЗОР» - интеллектуальный тренажер.

Игровизор или «Вечный лист», экран – так можно назвать верхнюю прозрачную обложку этого альбома. Любой маркер на водной основе оставляет на нём яркий след, который можно легко стереть салфеткой. Сетка на подложке служит основой для графических упражнений. Угловые фигуры (ЛеВ, ПаВлин, ПоНи, ЛаНь) помогают ориентироваться на плоскости. Игра–тренажер предназначена для штриховки, обводки, дорисовки, рисования, копирования, шифровки, выполнения графических диктантов, решения лабиринтов и знакомства с основами программирования.

Пособие для игры с 3-летнего возраста. Рекомендовано для игры одним ребенком. Для детей с нарушением зрения. Игры для всей семьи. Для развития мелкой моторики рук и восстановления при посттравматическом лечении. Для больных, перенесших инсульт. Для снятия стресса. Для детей с особенностями развития.

### Способствует:

- \*развитию мелкой моторики руки;
- \*точность движений;
- \*развитию интеллектуальной культуры



# «ИГРОВИЗОР» - интеллектуальный тренажер.



## «Кораблик «Брызг – Брызг»»

Кораблик «Брызг- Брызг» - уникальное пособие для детей старшего дошкольного возраста. Игра учит различать цвета, знакомит с порядковым и количественным счетом, помогает понять логико-математические задачи.

### Способствует:

\*развитию пространственно – логического мышления, памяти, внимания, речи, мелкой моторики руки.

