

МОБУ «Средняя общеобразовательная школа №6 с углубленным изучением отдельных предметов» г.Всеволожска

Консультация

Тема: «Развитие словесно-логического мышления обучающихся начальных классов с задержкой психического развития посредством технологии В.В. Воскобовича»

Подготовила
учитель-дефектолог Лапенкова О.А.

Всеволожск

Школьный возраст – период активного развития познавательной деятельности у детей. Поэтому одной из актуальных проблем является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей детей с задержкой психического развития.

В настоящее время в работе с детьми широко используются игры, автором которых является Вячеслав Вадимович Воскобович. Игры развивают интеллектуально-творческие способности, словесно-логическое мышление детей дошкольного возраста. В.В. Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел прямого отношения к педагогике и психологии. Автор помимо физики увлекался музыкой, был не равнодушен к поэзии, писал стихи, песни для детей и взрослых. Толчком для создания известной развивающей методики послужили его собственные дети. В начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, мышления. Он самостоятельно разработал серию развивающих игр и успешно апробировал ее. На данный момент можно ознакомиться с 40 развивающими играми В.В. Воскобовича.

Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича

- широкий возрастной диапазон участников игр:

С одной и той же игрой могут заниматься дети разного возраста. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется и система постоянно усложняющихся, развивающих вопросов и познавательных заданий.

- многофункциональность:

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры; узнает и запоминает цвет и форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

- вариативность игровых заданий и упражнений:

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

- творческий потенциал каждой игры:

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течении длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Этапы знакомства с играми детей дошкольного возраста

Знакомство с развивающими играми В.В.Воскобовича условно можно разделить на три этапа:

На первом этапе дети знакомятся играми:

«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)



«Чудо –Головоломки»



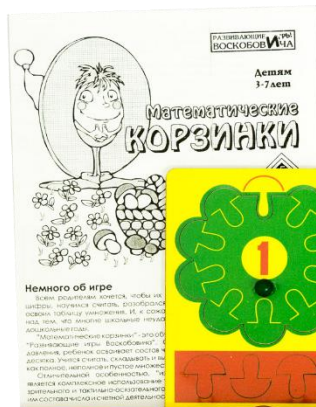
«Коврограф «Ларчик»,



«Игровизор»,



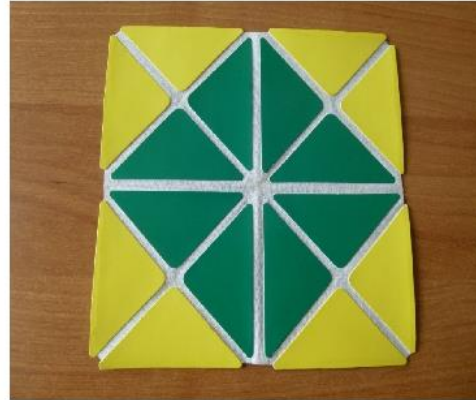
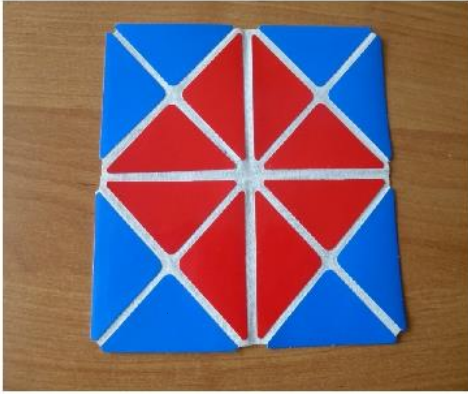
«Математические корзинки»,



«Лепестки».



Второй этап включает в себя:
«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный),



«Прозрачный квадрат»,

 The image shows the packaging for the 'Prozrachnyy kvadrat' (Transparent square) puzzle. The box is light blue and features the following text:

ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

Специальной культурно-образовательной компании Рязань Geo, спонсированной на базе Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького, в содружестве с Рязанским государственным университетом им. П.А. Шокина, специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького, специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького, специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького, специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького.

Альбом фигурок

Вы должны в один раз использовать все 24 фигурки. Прозрачный квадрат не имеет дырок.

Игра «Прозрачный квадрат» (синий)

Упаковка: картон и пластик

Вы должны в один раз использовать все 24 фигурки. Прозрачный квадрат не имеет дырок.

Возраст: от 6 лет и старше.

• Различные варианты решения. Любопытство и находчивость. Развитие логики, воображения и креативности. Развитие внимания и памяти. Развитие способности к абстрактному мышлению. Развитие способности к решению нестандартных задач.

Игра «Прозрачный квадрат» (синий) разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького. Это издание является частью серии альбомов фигурок, посвященных различным областям культуры и искусства. Серия альбомов фигурок «Прозрачный квадрат» разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького.

Игра «Прозрачный квадрат» (синий) разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького. Это издание является частью серии альбомов фигурок, посвященных различным областям культуры и искусства. Серия альбомов фигурок «Прозрачный квадрат» разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького.

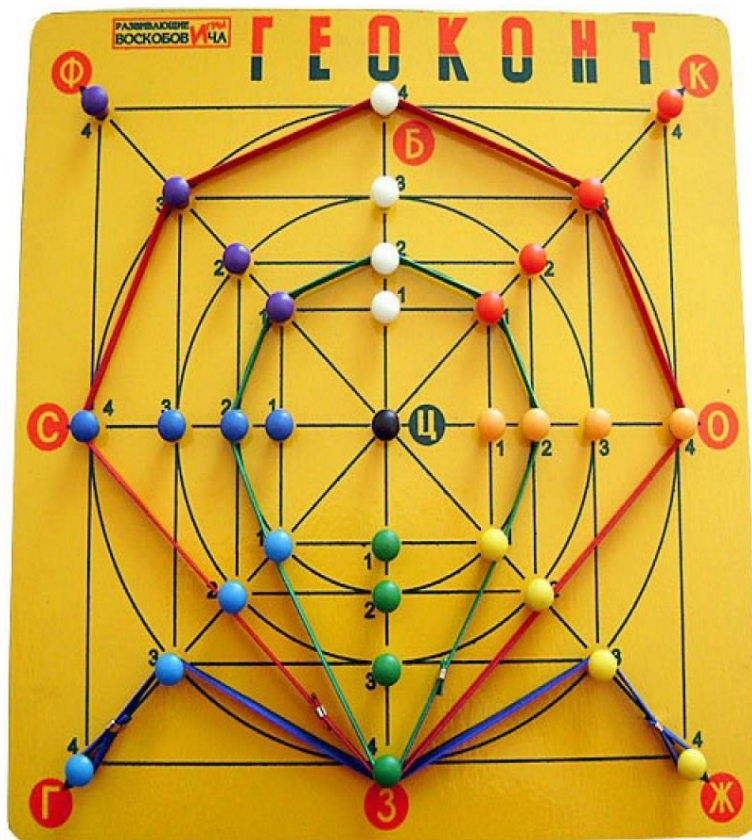
Игра «Прозрачный квадрат» (синий) разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького. Это издание является частью серии альбомов фигурок, посвященных различным областям культуры и искусства. Серия альбомов фигурок «Прозрачный квадрат» разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького.

Игра «Прозрачный квадрат» (синий) разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького. Это издание является частью серии альбомов фигурок, посвященных различным областям культуры и искусства. Серия альбомов фигурок «Прозрачный квадрат» разработана специалистами Рязанского областного центра культуры им. А.М. Горького.

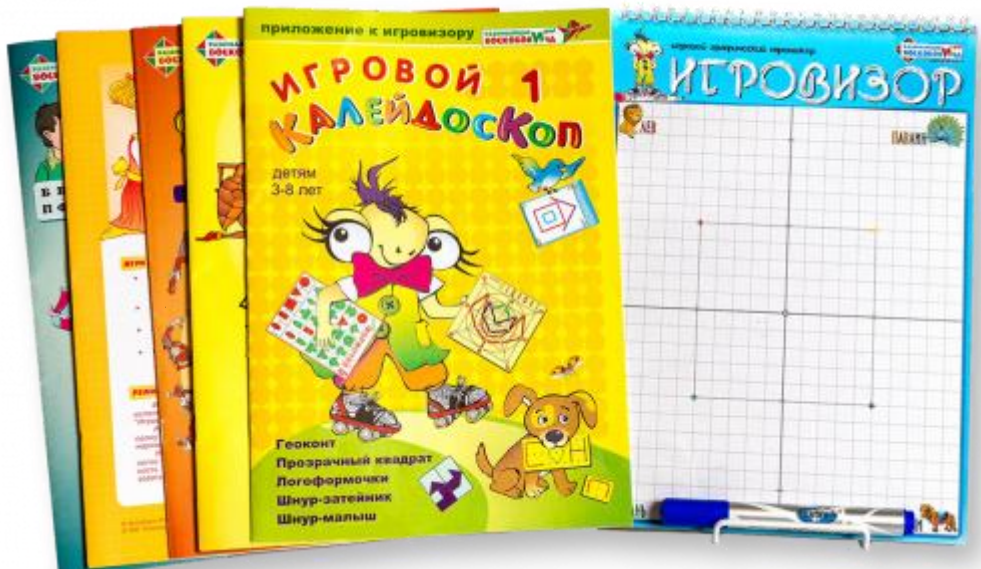
«Прозрачная цифра».



«Геоконт»,



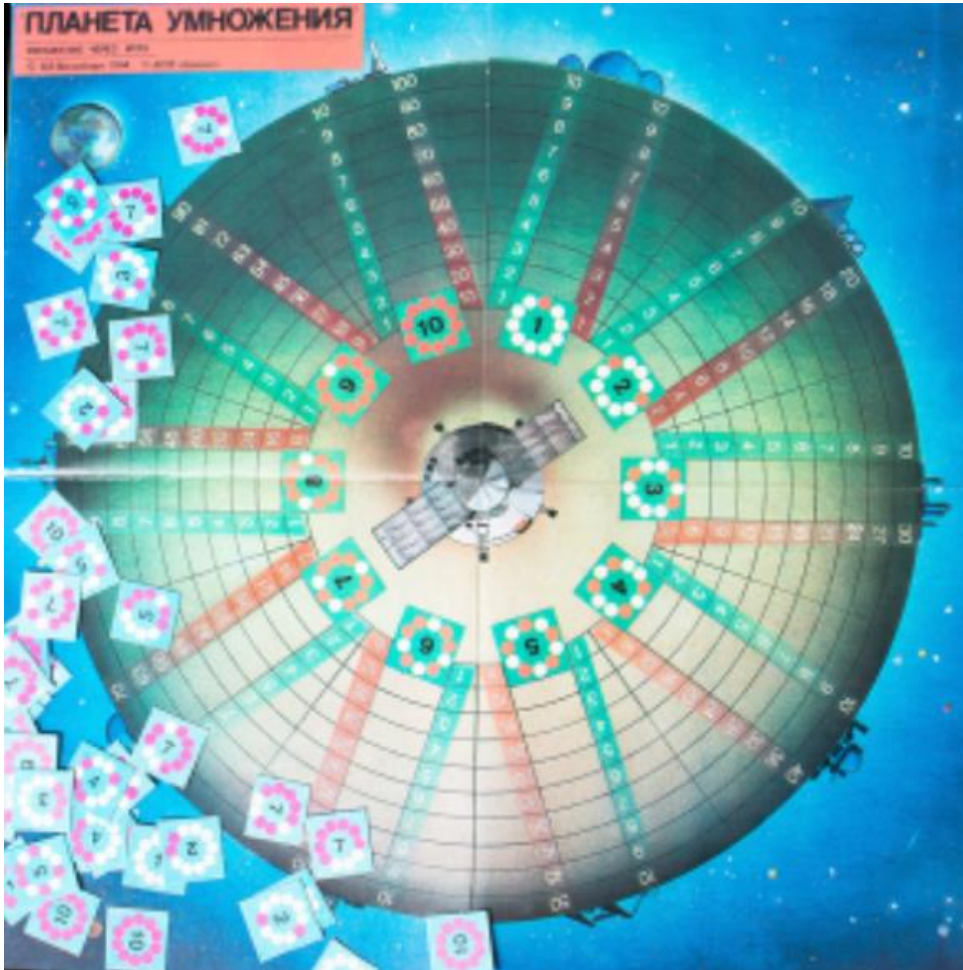
«Игровизор»,



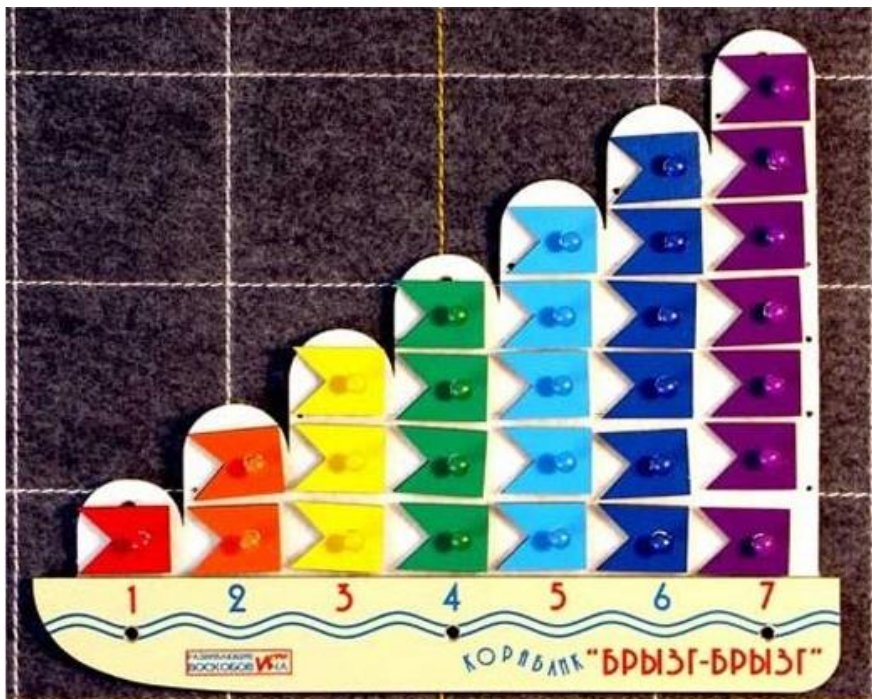
*«Коврограф «Ларчик»,
«Волшебная восьмерка»,*



«Планета умножения»,



«Кораблик «Брызг – Брызг»»



«Математические корзинки»,
«Счетовозик».



Третий этап:

«Змейка», «Прозрачная цифра», «Игровизор», «Волшебная восьмерка», «Планета умножения», «Домино», «Счетовозик», «Коврограф «Ларчик», «Кораблик «Брызг – Брызг».

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на три группы:

1. Унивесальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных видах деятельности. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют радость детям.

2. Игры, с буквами, звуками, слогами и словами.

В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

3. Игры, направленные на логико-математическое развитие.

Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями-манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

Для развития словесно-логического мышления у детей с задержкой психического развития используются технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Их характеризует единый динамичный

сюжет с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией, побуждающей ребенка к действию или самостоятельному решению задачи.

Вопросы, задания ставит не взрослый, а сказочный герой, которому по сюжету необходимо решить какую – либо проблему. Ребенок, как правило, является активным участником игры, а не просто слушателем, отвечающим на поставленные вопросы.

Непременным условием развития детского словесно-логического мышления является обогащенная предметно-пространственная среда, данная методика уделяет этому вопросу большое внимание.

Фиолетовый Лес — это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. По сути, Фиолетовый Лес — это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

При использовании сказки-методики Фиолетового Леса педагог может проявить творчество и адаптировать известные сказки, например, вложить игровой квадрат в руки любого любимого детьми сказочного персонажа. Сюжет игры может включать одну игру, особенно на этапе первого знакомства с развивающими играми, или комбинировать большое количество игр с небольшим набором игровых заданий, упражнений и интеллектуальных задач для каждой, особенно на этапе, когда дети давно играют и хорошо знают все игровые упражнения.

Обучающиеся с развитыми мыслительными операциям, процессами и функциями быстрее запоминают материал, более уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Игра способствует превратить обучение в увлекательный процесс.

В.В. Воскобович говорил: «Обучение должно быть весёлым и непринуждённым».

Играя с ребёнком, и при этом, давая знания, педагог сам возвращается в детство, оставаясь при этом педагогом!

Список литературы

1. Береславский Л., Береславская А. Современные игровые методики развития интеллекта. Занимательные задания для детей 2-6 лет. - Серия «Развиваем внимание, память, логику». - М.: Школьная пресса, 2010. - 80 с.
2. Венгер Л.А., Дьяченко О.М., Говорова Р.И., Цеханская Л.И. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада. - М.: Просвещение, 1989. - 127 с.
3. В. В. Воскобович и его развивающие игры. // еженедельник "Школьный психолог" издательского дома "Первое сентября" . -2000. - №37