

МДОУ «Детский сад «Малыш»

**Выявление возможностей эталонных конструкторов  
В. В. Воскобовича (*логоформочки – 5*)  
в работе с детьми старшего дошкольного возраста**

*Подготовила воспитатель  
Левченко Ольга Валерьевна*

г.о.г. Переславль-Залесский  
2021

Развивающие игры помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре. Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Валерьевича Воскобовича .

Сегодня мы поговорим о замечательной игре В. Воскобовича «Логоформочки».

Эталонный конструктор «Логоформочки 5» знакомит ребёнка с геометрическими формами и понятием симметрии, показывает, как сравнивать и объединять части в целое, помогает научиться выстраивать логические связи и зависимости.

### **Что развивает:**

#### Мелкую моторику рук

- координацию «глаз-рука», точные движения кистей рук и детских пальчиков;

#### Интеллект

- способствует развитию у детей внимания, памяти, логического мышления.

Ребёнок учится анализировать, сравнивать, объединять части в целое, выстраивать логические связи и зависимости;

#### Развивается пространственное мышление;

#### Сенсорные и творческие способности

- умение составлять эталонные и другие геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные сюжеты.

### **В комплект игры входит: •**

Игровое поле.

Представляет собой рамку с вкладышами и пятью подвижными линейками внизу поля, части эталонных фигур-вкладышей;

Квадрат, разделенный на 2 прямоугольника; овал-разделенный на 2 полуовала; треугольник-разделенный на вершинку-треугольник и трапецию; круг-разделенный на 2 одинаковых полукруга; прямоугольник – разделенный на 2 квадрата.

Эталонные фигуры-вкладыши (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал) окрашены в красный цвет, чтобы ребенок быстрее их запомнил;

20 составных фигур-вкладышей зеленого цвета.

Зеленые фигуры размещены на поле в двадцати квадратах-ячейках. Каждая из этих ячеек разделена пополам пунктирной линией, которая помогает ребенку собирать фигуры из составных частей.

Главный принцип расположения фигур — все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены в определенном порядке, то есть: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половинки «вершки», а в горизонтальных рядах – нижние половины «корешки»;

Инструкция, в которой описаны игры, с которыми обучение становится ещё интереснее и понятнее. В инструкции даются названия составных фигур: грибок, вазочка, окно.

Есть индивидуальный вариант «Логоформочки 5» с деревянными фигурками с вырезанными выемками, с держателями, чтобы легче можно было доставать фигуры. Есть ковровый вариант, где фигурки с держателями. Конечно, за держатель схватить легче. Есть «Логоформочки 3» — здесь поменьше фигур для детей помладше.

У этой игры очень широкий возрастной диапазон. От 3 лет до взрослого возраста. Мы будем разбираться с этой игрой по мере усложнения.

Сначала рассматриваем зеленые фигуры с детьми: из каких «вершков» и «корешков» состоят, на что похожи.

Например, возьмем фигуру. На что похожа? (*На «бантик»*).

Из чего состоит? (*«Вершок» квадрата, «корешок» треугольник*).

Составляем из красных половинок.

Вы можете выложить на подвижной линейке какую-либо фигуру и попросить ребенка найти на игровом поле похожую и вложить ее в ячейку.

Что это дает? Изучаем геометрические фигуры, их свойства, конструируем новые фигуры, соединяя половинки эталонных фигур, смотрим на что похоже, даем им названия.

В вертикальных и горизонтальных рядах у всех фигур одинаковые вершки и корешки: в первом ряду по горизонтали корешки состоят из круга. И в первом вертикальном ряду вершки тоже из круга. Благодаря этой закономерности Вы можете поиграть с ребенком в игру «Вершки-Корешки».

### **Игра «Вершки-корешки».**

Взрослый предлагает детям вытащить все фигуры из игрового поля, кроме красного круга и двух рядов зеленых фигур справа и вниз от него.

- Что общего у всех фигур, которые расположены в ряду справа от круга?

*Дети: (У них общая часть-полукруг внизу).*

-Этот ряд называется «корешок».

- А что общего в фигурах в ряду, который находится внизу от круга?

*(дети называют общую часть-полукруг наверху).*

- Этот ряд называется «вершок».

Далее взрослый предлагает детям выложить все зелёные фигуры. Кто быстрее составит ряд «вершок».

*(Дети выкладывают фигуры в ряд вниз от круга).*

Называется победитель.

- Кто быстрее составит ряд «корешок»?

*(Дети составляют ряд справа от круга).*

Аналогично составляются ряды «Вершок-корешок» у овала, квадрата и других фигур.

Начинаем анализировать. Есть ли здесь фигурки **одинаковые**, как бы парные, но перевернутые? Возьмем, например, такую фигуру «вершок» квадрата «корешок «овала» и такую фигуру «вершок» овала и «корешок» квадрата. Похожи они? (Да).

Они просто перевернутые. Почему? Да потому что большинство эталонных фигур, когда мы их разбили пополам горизонтальной линией, за счет своей симметрии, образовали одинаковые фигуры. И только треугольник сюда не входит. Поскольку он не мог быть разбит пополам горизонтальной линией, остался с «вершком» треугольник и «корешком» трапеция.

Поэтому, если в составе зеленой фигуры есть либо «вершок», либо «корешок» треугольника, то еще одной такой парной фигуры быть не может.

Например, рассмотрим «бантик». У нас «корешок» треугольника и «вершок» квадрата. Если мы захотим взять наоборот, получим мы такую же фигуру?

Нет, потому что «вершок» и «корешок» у треугольника фигуры разные.

(Составляем из красных фигур, половинок). Рассмотрели все фигуры, попытались дать названия.

А теперь рассмотрим игру **«Эстафета»**

Для этого детей делим на 2 команды. Выстраиваем в 2 колонны. Перед каждой командой стол на некотором расстоянии. На нем лежат составные зеленые фигуры по количеству игроков. Рядом на столе должны лежать все половинки.

Игра начинается по знаку воспитателя. Первый ребенок из каждой колонны бежит к своему столу. Смотрит, какая фигура лежит перед ним.

Например, ребенку надо выложить фигуру «вершок» квадрата «корешок» прямоугольника. Воспитатель стоит рядом для помощи и проверки. Этот ребенок выложил фигуру и бежит в конец колонны. Далее бежит второй ребенок и т.д. Таким образом, подключается физкультура, уже задействована крупная моторика.

**Игра «Волшебный мешочек»**

Третья игра заключается в следующем. Размещаем на поле все зеленые и красные фигуры. А половинки складываем в мешочек. Каждый ребенок достает из мешочка две половинки, складывает фигуру. Сложенную фигуру забирает с поля. После первого хода половинки возвращаются в мешочек.

Интерес начинается тогда, когда на поле остается мало фигур. Ребенок достает из мешочка половинки, складывает фигуру, а забрать ничего не может, т. к. этой фигуры уже нет. Что делают дети? Они обращают внимание на оставшиеся фигуры, на то, из каких половинок те состоят и пытаются нащупать в мешочке нужные фигуры – половинки.

Таким образом, дети учатся мысленному анализу, у них работают все пальчики.

А теперь более сложные игры.

### **Игра «Логомозаика»**

Выкладываем диагональ из эталонных фигур. Берем что-то яркое, например, оранжевый квадрат. Воспитатель закрывает любую клеточку. Ребенок должен найти составную фигуру, которая должна находиться в том месте.

- Например, возьмем фигуру, которая состоит из «корешка» квадрата и «вершка» овала. Находим, вставляем ее на поле. Перемещаем оранжевый квадрат на другое место, ищем фигуру. Например, «корешок» овала «вершок» квадрата. Нашли, вставили.

### **Игра «Перекрестки»**

Она заключается в том, что мы берем две любые эталонные фигуры и произвольно выкладываем их на поле. Нужно найти перекрестки, которые образуют эти фигуры.

Например, треугольник и квадрат. Какая фигура должна находиться в месте их пересечения?

У этой фигуры будет «вершок» квадрата и «корешок» треугольника. Ищем эту фигуру.

Эта единственная фигура? Нет. Есть еще строка квадрата и столбец треугольника. Какая фигура должна там находиться? «Корешок» квадрата и «вершок» треугольника. Ищем на столе и ставим нужную фигуру на поле.

А теперь эталонные фигурки будут ездить, как машинки по полю. Фигурки их изменятся? Нет. А вот положение на поле изменится. Эта игра для детей 5 лет.

### **Игра «Крестики-нолики»**

Оставляем на поле только диагональ из эталонных фигур. Все составные фигуры убираем в мешочек.

Цель игры: первому собрать либо один столбец, либо одну строку, либо диагональ.

Дети по очереди достают из мешочка составную фигуру и определяют ее местонахождение на поле.

### **Игра «Адрес»**

А сейчас достаньте двойные геометрические фигуры (эталонные форм остаются на поле).

- Скажите, как называется ряд, проходящий сверху вниз? (*вертикальный*).

- Сосчитайте сколько вертикальных рядов?

- А слева направо? (*горизонтальный*).

Сколько горизонтальных рядов?

- Как называется линия, проходящая с угла на угол? (*диагональ*).

Теперь попробуем все фигуры разместить по своим «адресам». Найдите клетку с адресом: горизонтальный ряд — второй сверху, а вертикальный ряд — четвертый справа.

На что похожа эта фигура? («платье», «юбка», «фонарик»).

Кроме того, фигуры можно использовать в качестве трафаретов, обвести на листе бумаги, раскрасить их или заштриховать разными способами, складывать силуэты по образцу и по собственному замыслу.

Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

Подготовка. Перед тем, как предлагать ребенку игру обязательно изучите методические рекомендации и проиграйте сами.

Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Занимаясь с игровым пособием «Логоформочки-5», дети получают истинное удовольствие и открывают для себя все новые и новые возможности. Игры В. Воскобовича — необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы 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 малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.