

Тема: Обучение навыкам письма через формирование ориентации на листе бумаги и развитие мелкой моторики рук

Учитель надомного обучения:

Черепанова Т.В.

Курган

2023г.

Письмо – сложный координационный навык, требующий слаженной работы мелких мышц кисти, всей руки, правильной координации движений всего тела. Овладение навыком письма - длительный и трудоемкий процесс, который не всем детям дается легко.

Начиная обучать детей с ОВЗ навыкам письма в работе очень помогает игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Инженер-физик по образованию, по началу не имел отношения к педагогике. Первая игра «Квадрат Воскобовича» была создана Вячеславом Вадимовичем для собственных детей, так как в 90-е годы было проблематично купить в магазине игры для развития мышления, логики, памяти, мелкой моторики. В настоящий момент им создано более 50 игровых пособий.

Технология легко осваивается как педагогами, так и родителями. Игры В. В. Воскобовича имеют массу преимуществ и достоинств. Широкий возрастной диапазон участвующих. В одну игру могут играть как малыши 3-х лет, так и дети старшего дошкольного возраста и обучающиеся коррекционных школ. Это происходит потому, что игра имеет систему усложнения.

С помощью игр развивается познавательная активность и решается целый ряд образовательных задач. Так незаметно для себя ребенок может освоить цифры и буквы, запоминает цвет и форму, учится порядковому счету и ориентировке в пространстве, развивает мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

В данной технологии автор гармонично скомбинировал игру и сказку. Он считает, что обучение должно быть непринужденным и веселым. Поэтому одним из принципов автор выбрал сказку. Сказка является мотивацией, способной заинтересовать ребенка. В ходе чтения сказки педагог задает ребенку вопрос или задание. Таким образом решается образовательная задача и развивается познавательный интерес ребенка, его речь, внимание, память и т.д.

Каждая игра имеет творческий потенциал, это делает игру интересной в течение длительного времени. Смысл игры становится максимально действенным, так как игра обращена непосредственно к ребенку в лице забавного персонажа или приглашая к веселому приключению.

Игровая технология В. В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и практической доступностью. Её можно использовать как в непосредственной образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности обучающихся.

При регулярном использовании игровых технологий В. В. Воскобовича у детей не возникает проблем со счетом, чтением, хорошо знают геометрические фигуры, без затруднений ориентируются на плоскости, с легкостью справятся с графическим диктантом.

В процессе использования игровых пособий, в основном, задействованы руки. Таким образом развивается мелкая моторика рук, координация движения пальцев, а это значит игры Воскобовича

способствуют развитию речи. Данная игровая технология используется для знакомства с буквами, в обучении грамоте, чтению.

Игровые технологии Воскобовича помогают развивать психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать познавательный интерес, который зародился в ходе игры. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата, продукта игры.

В играх В. В. Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. Возьмем, к примеру, «Квадрат Воскобовича». Его ещё называют «бесконечное оригами». К данной игре прилагается методическое пособие – сказка «Тайна ворона Метра». На первый взгляд геометрическая фигура – квадрат. Но сколько задумок ребёнок может воплотить в действительность. Это самолёт, конфета, лодка, мышка, домик, звезда и многое другое. И все это благодаря «Квадрату», который оживает и превращается в различные предметы. «Волшебный квадрат» дает возможность проявить творчество и фантазию не только детям, но и взрослым.

Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение! В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму, черчению, даже счету.

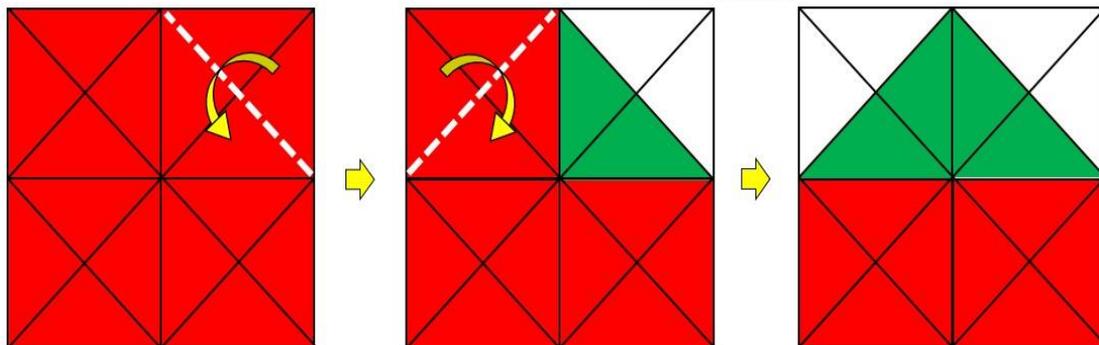
С помощью «Квадрата Воскобовича» у ребенка развивается:

- Логическое и абстрактное мышление
- Пространственное воображение
- Навыки моделирования
- Мелкая моторика рук

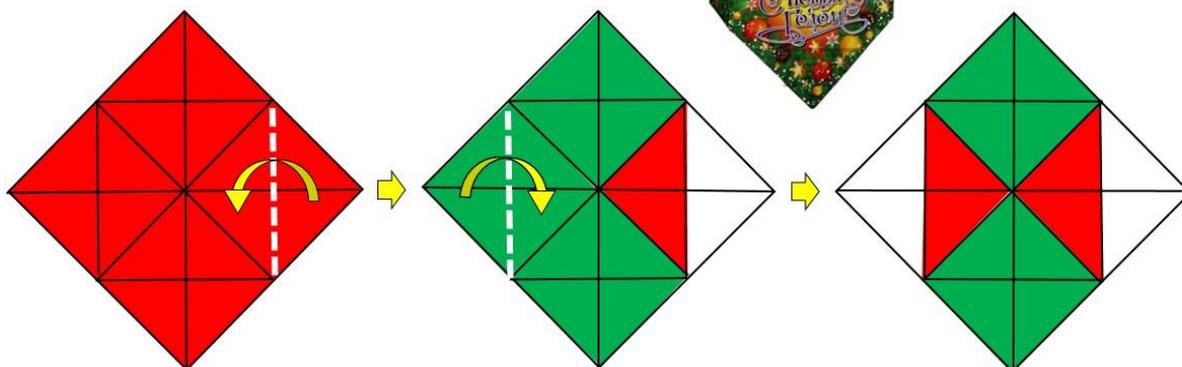
Кроме того, с помощью игры с Квадратом Воскобовича развивается умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, дошкольники знакомятся с такими геометрическими понятиями как угол, диагональ, сторона, центр.

«Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется. Еще одно название - «Квадрат-трансформер» - не случайно, ведь из него конструируются как плоскостные, так и объемные фигуры.

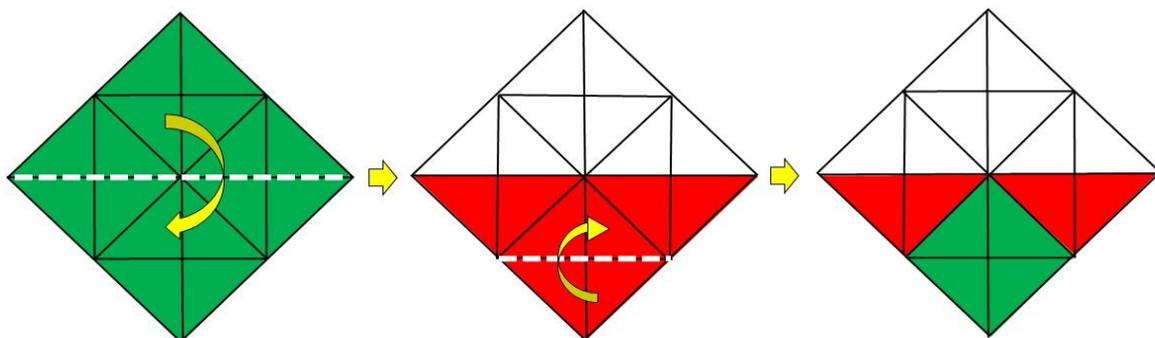
1 ДОМИК



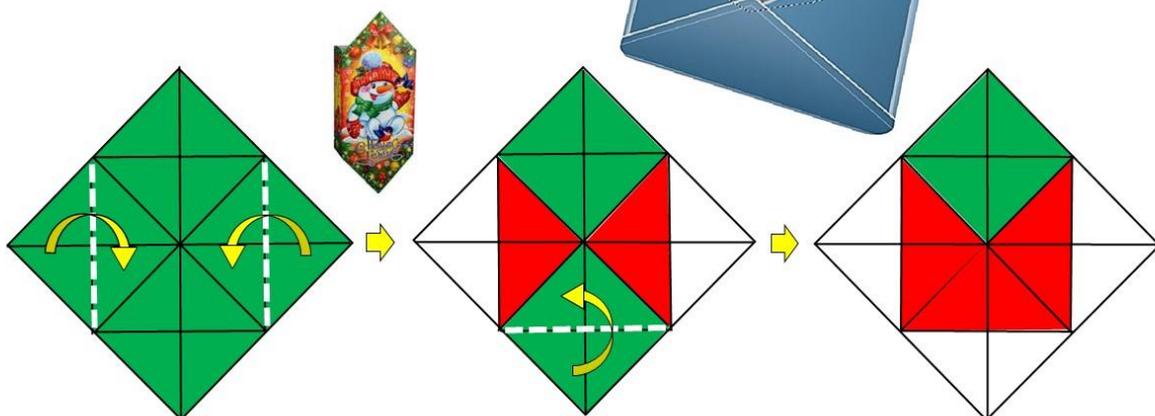
2 КОНФЕТА



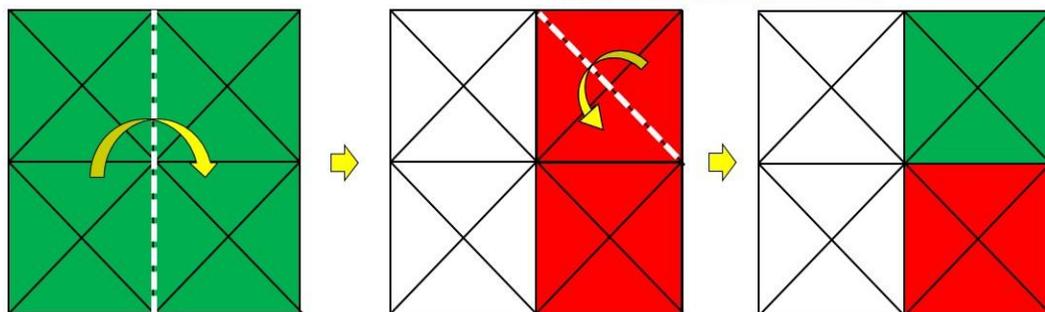
3. ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ



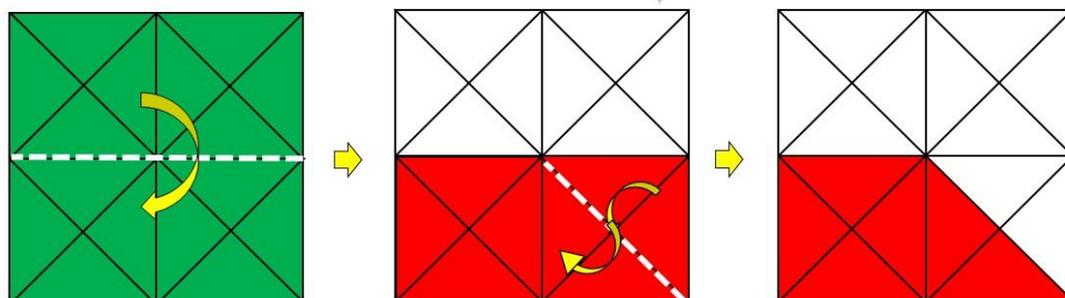
4. КОНВЕРТ



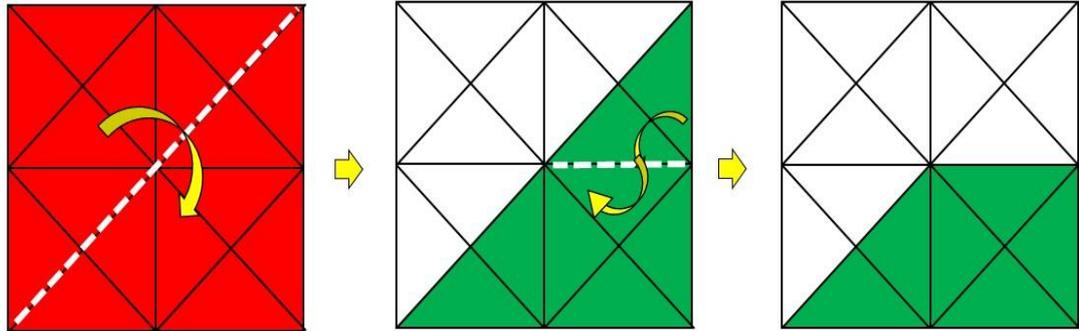
5. СЕМАФОР



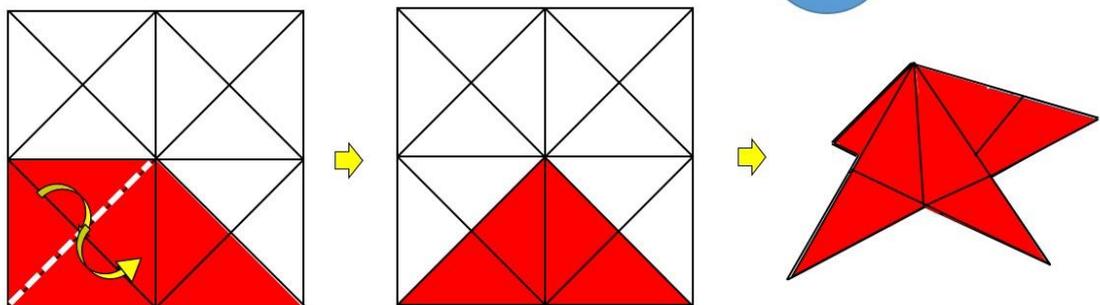
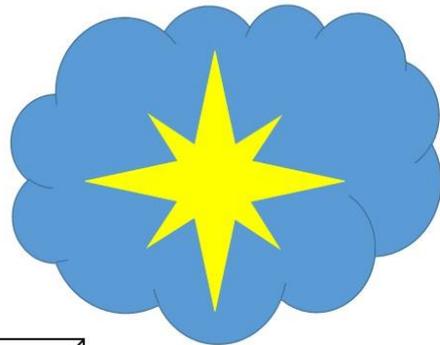
6. МЫШКА



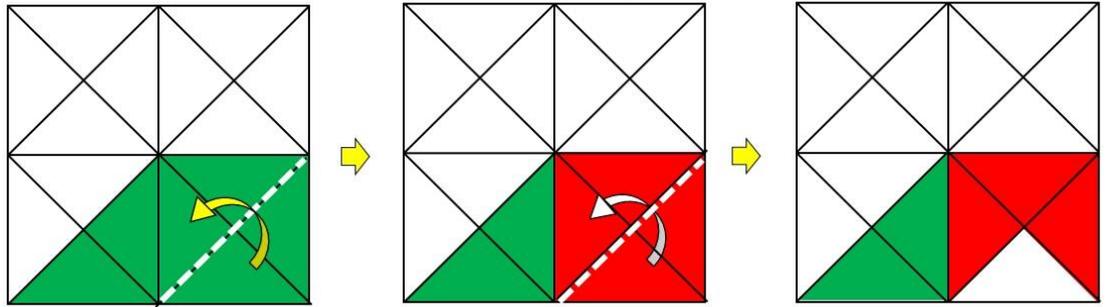
7. ЁЖИК



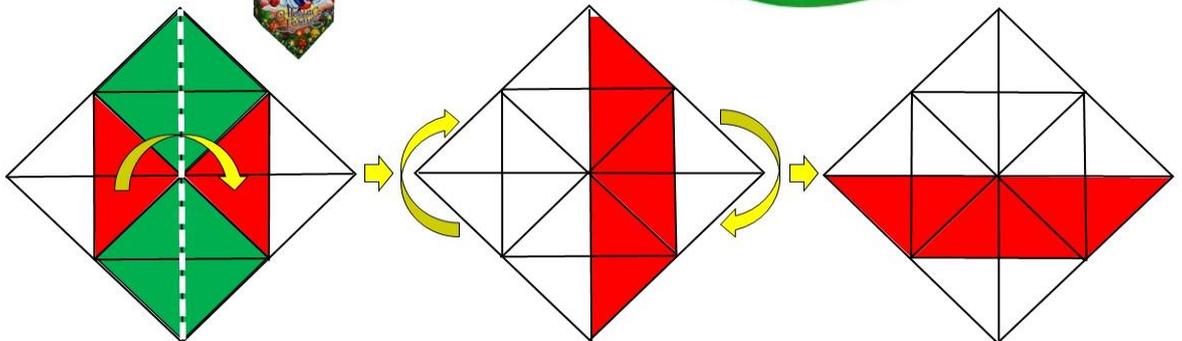
8. ЗВЕЗДОЧКА



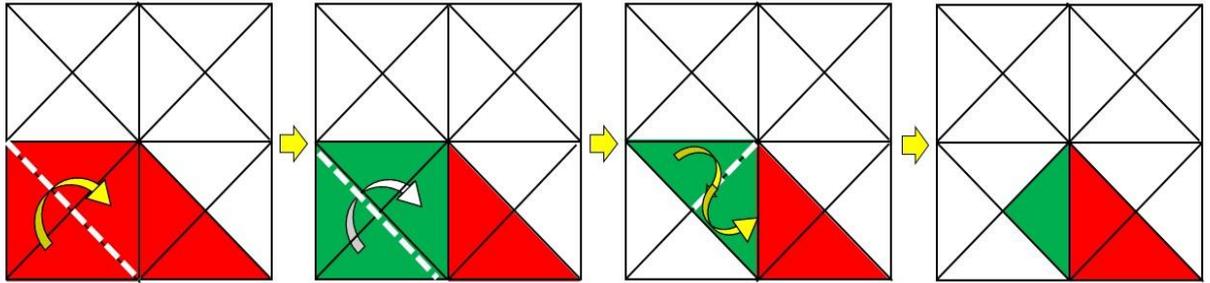
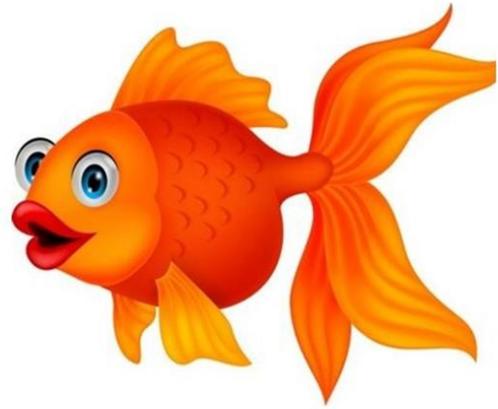
9. БАШМАЧОК



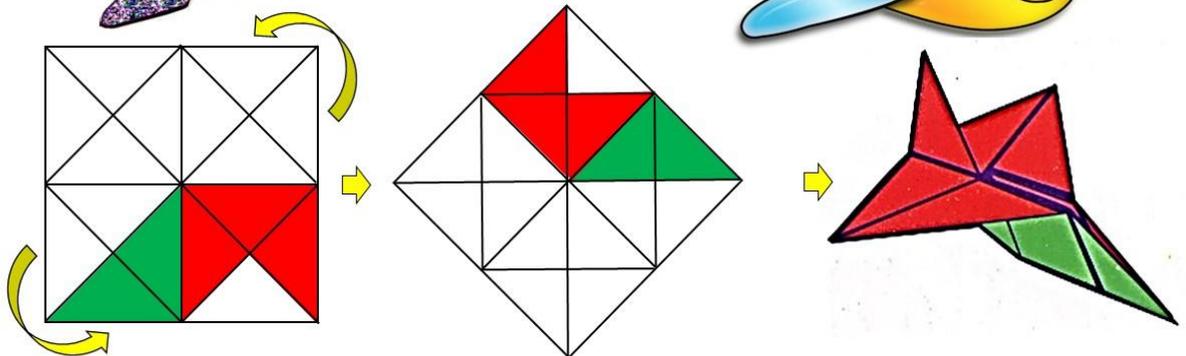
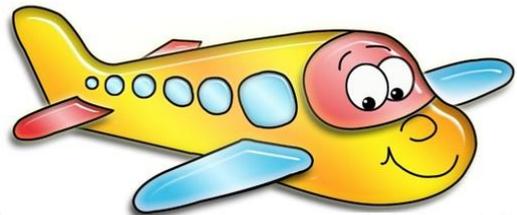
10. ЛОДОЧКА



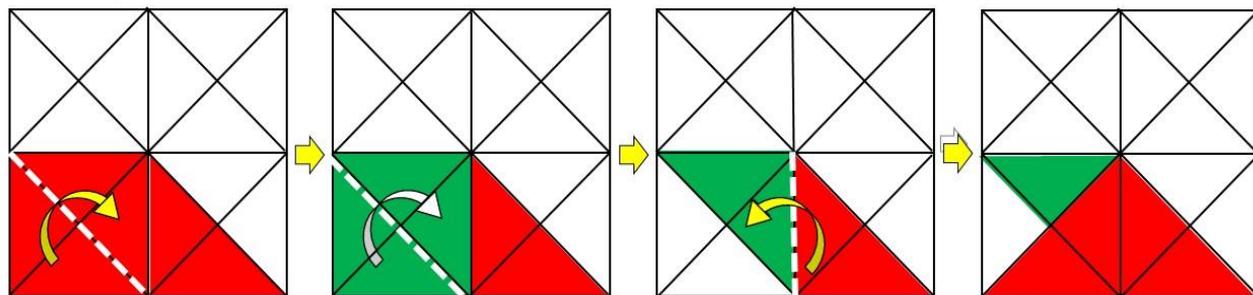
11. РЫБКА



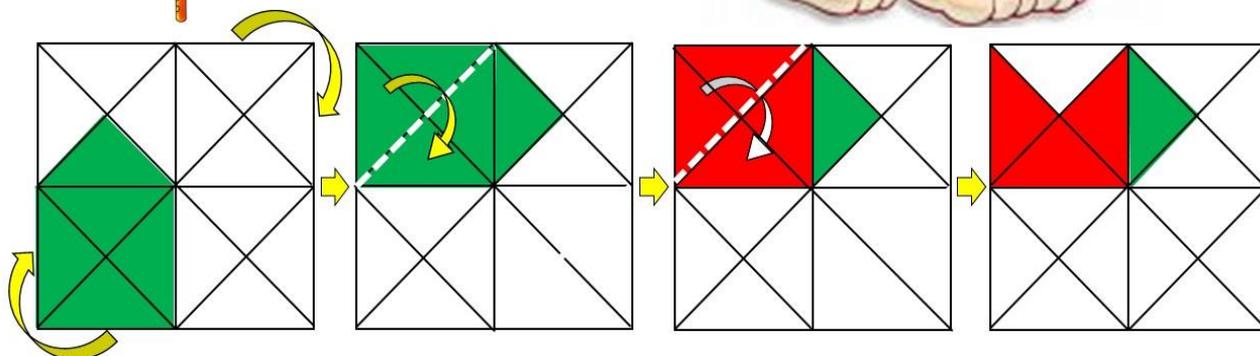
12. САМОЛЕТИК



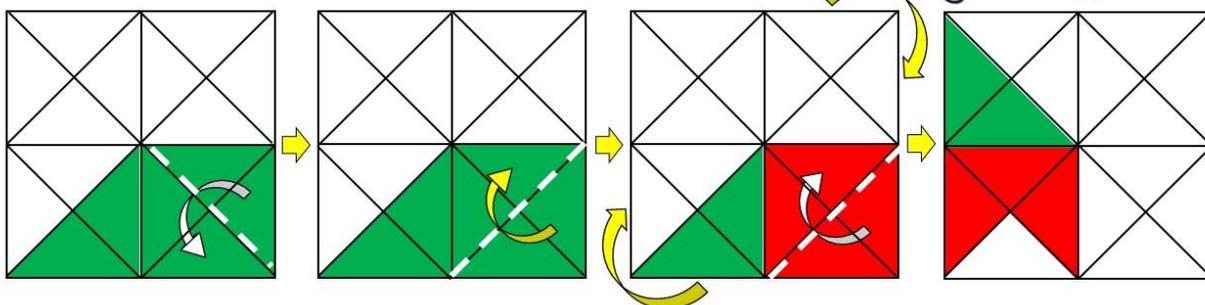
13. ПТИЧКА



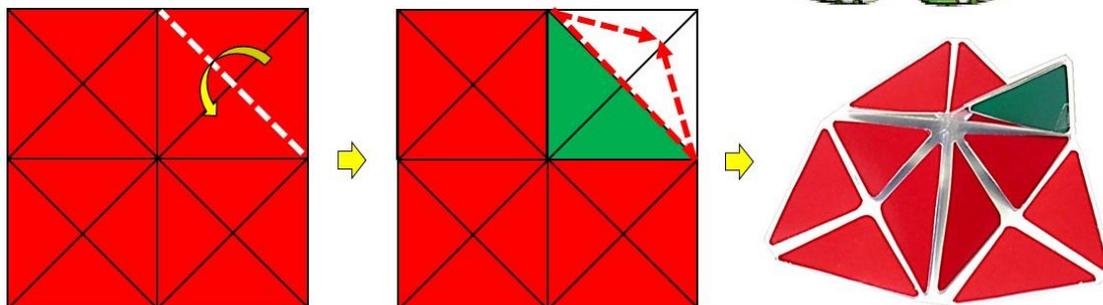
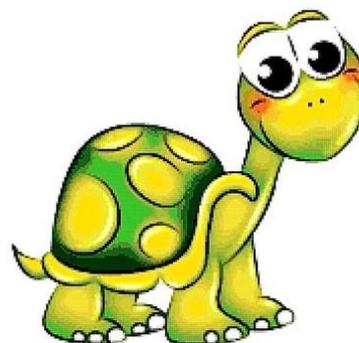
15. КОТЕНОК



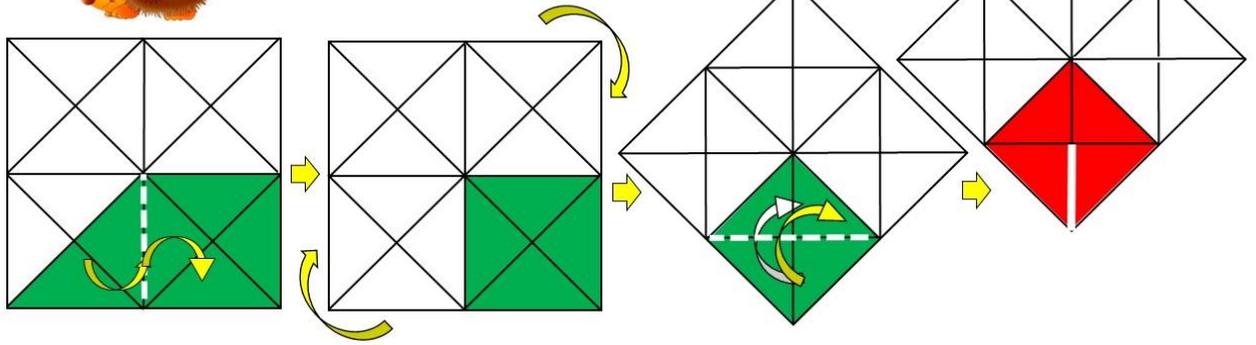
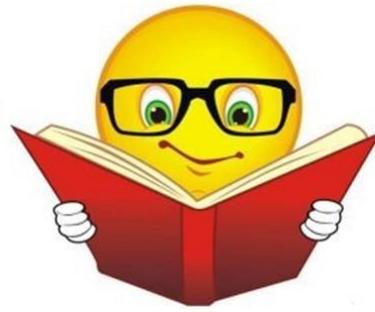
16. КРАН



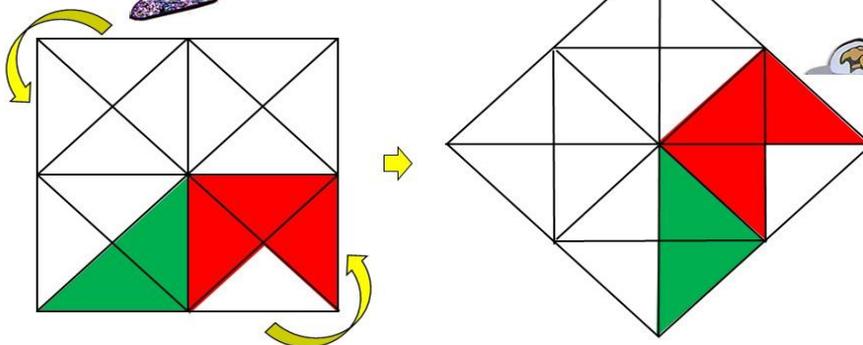
17. ЧЕРЕПАХА



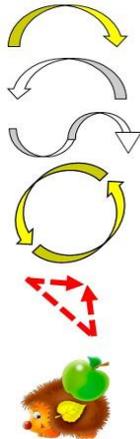
18. ЗАГАДКА



19. ВОРОН



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



- ЛИНИЯ СГИБА
- ЗАГНУТЬ НА «КВАДРАТ»
- ЗАГНУТЬ ПОД «КВАДРАТ»
- СЛОЖИТЬ ВОВНУТРЬ
- ПОВЕРНУТЬ
В ОДНОЙ ПЛОСКОСТИ
- СВЕСТИ В ОДНОЙ ТОЧКЕ
- НАЧИНАТЬ СЛОЖЕНИЕ
С ГОТОВОЙ ФИГУРЫ