

**Данный файл содержит информацию об использовании технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательном процессе начальной школы. Материалы являются выдержками из материалов конференций (см. раздел «Технология» каталога ресурса [www.geokont.ru](http://www.geokont.ru))**

## **Использование игровых технологий в начальной школе**

В настоящее время каждый учитель начальной школы применяет большое количество педагогических технологий в зависимости от поставленных целей и задач уроков, занятий внеурочной деятельности.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести *игровые технологии*.

Согласно Г.К. Селевко, в современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению различных предметов в начальной школе, в частности, математики. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

А. Прутченков под *игровой технологией* понимает «определенную последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности» [4, с.42].

По Г.К. Селевко, игровая технология представляет собой «целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов» [7, с.10].

В образовательном процессе начальной школы могут быть разработаны и реализованы игровые технологии на основе различных видов игр. В

процессе обучения математике младших школьников наибольшее распространение получили *игровые технологии на основе дидактических и развивающих игр*.

Наиболее популярны на уроках и внеурочной деятельности по математике и информатике дидактические игры. Под *дидактической игрой* понимают специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры.

Игровая «оболочка» урока обычно создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования деятельности школьников. При этом дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи, их учебная деятельность подчиняется общим игровым правилам, введение элементов состязательности и соревнования способствует более успешному переходу дидактических задач в разряд игровых, а учебный материал используется в качестве игрового средства.

Технология дидактической игры тесно связана с технологией проблемного обучения.

Игровая деятельность связана со многими актуальными научными проблемами. Ее исследовали психологи Л.С. Выготский, Е.О. Смирнова, Д.Б. Эльконин, Ф.И. Фрадкина, Ж. Пиаже; социологи М.П. Лукашевич; культурологи О.С. Найден; педагоги И.А. Барташников, Е.В. Бондаревская, В.П. и др. Ученые-специалисты в области педагогических проблем младшего школьного возраста (О.Я. Савченко, М.С. Вашуленко) непременно рассматривали игру как средство реализации разнообразнейших задач учебно-воспитательной работы.

Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

Игра – это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества с взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. Школа современности нацелена на индивидуальный подход к каждому ребенку. Игра – незаменимый в этом помощник. Потому что всех учителей интересуют вопросы: как сделать обучение наиболее эффективным, и какими методами поддерживать интерес к учению. Нередко случается, что учитель под влиянием признания учебной игры переоценивает ее возможности. Опыт показывает, что если игру использовать в обучении осознанно, опираясь на научное понимание социальных и психологических закономерностей жизни и развития ребенка, исходя из представлений о месте игры в процессе школьного обучения и о механизме воздействия игры на

протяжении этого процесса, тогда игра оказывает на формирование ребенка положительное влияние. Обучающая игра приносит обучающемуся радость и пользу, содействует его успешному развитию, если учитель хорошо разбирается в условиях продуктивного применения игры для организации школьного обучения. В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как внимательность, усидчивость, память, упорство, настойчивость в достижении цели. Кроме всего этого, игра развивает коммуникативные способности, логическое мышление, учит предвидеть последствия своих и чужих поступков. Учитель, с помощью игры, надеется организовать внимание детей, повысить активность, облегчить запоминание учебного материала. Это, конечно, нужно, но этого мало.

Включая в учебно-воспитательный процесс игровые элементы, мы стимулируем познавательные возможности учеников. Игра захватывает детей. В игровой деятельности определяются и оказываются личные интересы учеников, степень сформированности учебных умений и привычек. Игра есть одним из средств воспитания и обучение.

Б.П. Никитин [2]. считает, что в развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения, «от простого к сложному», с очень важным принципом творческой деятельности - самостоятельно и по способностям. Этот позволило рассмотреть в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- развивающие игры могут развить творческие способности с самого раннего возраста;
- их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
- поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего "потолка", ребенок развивается наиболее успешно;
- развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию, а кроме того, как и любые игры, не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;
- играя в развивающие игры с детьми, родители незаметно для себя приобретают очень важное умение - держать себя в руках, не мешать ребенку самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои действия, правильно и объективно оценивать поступки других.

Проблемы применения развивающих игр и детских игрушек широко освещены во многих исследованиях отечественных и зарубежных авторов (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Р.Я. Лехтман-Абрамович, Ф.И. Фрадкина, Е.А. Стребелева, Ж. Пиаже, Г.Л. Лэндрет и др.).

Рассматривая вклад развивающей игры в познавательное развитие детей, современные ученые-педагоги и психологи считают, что игра является не только и не столько способом получения новых знаний, сколько

«механизмом перевода знаний с уровня поверхностного ознакомления на уровень опыта ребенка. В этом контексте развивающая игра становится «генератором» процесса психолого-педагогической коррекции трудностей в познавательной деятельности детей. При условии правильной методической инструментовки она является тем средством воздействия, которое побуждает у учеников усилие мысли, стимулирует их к познанию мира.

*Технология обучения с использованием развивающих игр*

К игровым технологиям на основе развивающих игр относятся игровое эмоционально-деятельное обучение Н.А. Зайцева, технология развивающих игр Б.П. Никитина, игровая технология интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и др. И хотя они ориентированы на дошкольный возраст, ценность их в развитии младших школьников очевидна и признается многими педагогами начальной школы, использующими в своей работе богатый арсенал развивающих игр.

*Возможности использования развивающих игр в процессе обучения младших школьников*

Использование педагогом игровых технологий в младшем школьном возрасте объясняется следующими причинами. Для детей младшего школьного возраста характерна непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы, дети быстро вовлекаются в деятельность, особенно в игровую. Игровые технологии помогают участникам проживать те или иные элементы учебного процесса в условно-игровом плане. Действие по игровым правилам трансформирует привычные позиции учителя в помощника, организатора, соучастника игрового действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - в качестве как игрового так и учебно-познавательного результата. Важнейшая роль в данной технологии принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению (рефлексии), в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, ход учебно-игрового взаимодействия.

В педагогике начальной школы игровые развивающие технологии получили название дидактических игр. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Игровая технология строится как целостное образование, в нее последовательно включаются типы игр, развивающие способности ребенка [1]:

- выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- обобщать предметы по определенным признакам;
- отличать реальные события от нереальных;
- владеть собой и др.

Развитие ребенка в младшем школьном возрасте связано с обогащением и закреплением бытового словаря, связной речи,

совершенствованием психических процессов, формированием числовых и абстрактных представлений и тому подобное.

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху-эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем развития интеллекта и креативности уверены в себе, успешней учатся, лучше ориентируются в социуме.

Для реализации идеи развивающего обучения с успехом используются современные развивающие игры и пособия. Содержание игр, методика и организация их проведения включает в себе потенциал для развития познавательных и творческих способностей. В игре создаются условия для экспериментирования, для широкой поисковой деятельности, для развития самостоятельности мышления детей.

#### *Принципы построения занятий развивающих игр*

##### 1. Добровольность

Дети участвуют в занятиях добровольно, их можно побуждать, заинтересовывать, даже подзадоривать, но не принуждать.

##### 2. Открытость

Любой желающий может присоединиться к игре, даже если он две минуты назад говорил, что не хочет играть. Но не в каждую игру можно вступить в любой момент, иногда придется подождать следующего круга.

##### 3. Равноправие.

Педагог-ведущий развивающей игры должен именно играть с детьми, а не давать им задания, он такой же участник игры, как и дети. Нельзя допускать также обидных или неравных ситуаций и положений: каждый участник (желающий) имеет право отыграть центральную роль в игре (если она там есть, конечно), нельзя прерывать игру, если кто-то еще не был ведущим персонажем, а хочет этого.

##### 4. Систематичность.

Для достижения эффекта занятия должны быть регулярными. Практика показывает, что перерывы в занятиях, их нерегулярность серьезно затрудняет решение описанных выше задач [3].

#### *В.В. Воскобович. Развивающие игры*

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу игр, разработанных и произведенных центром «Развивающие игры Воскобовича» в г. Санкт-Петербурге.

В играх, разработкой и производством которых занимается Вячеслав Вадимович Воскобович, заложен огромный творческий потенциал,

многовариативность игровых упражнений, с их помощью совершенствуется интеллект, мелкая моторика рук.

*Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича*

Особенности развивающих игр:

- Связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения). Многие игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение, понимание математического содержания.
- Использование сказки немаловажно и для нравственного воспитания ребенка. Ребенок становится действующим лицом события, "проживает" сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).
- Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.
- Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется принцип потенциального развития ребенка.
- Использование игр в педагогическом процессе, когда вся образовательная работа строится на основе игровой деятельности ребенка, создает условия для проявления творческого отношения педагогов к своей работе, снимает психологические стереотипы.

Среди развивающих игр В. Воскобовича наибольшую популярность приобрели такие игры, как «Геокоонт», «Геовизор» и др.

Все игры, точнее сказать, игровые комплексы В.В. Воскобовича отличает то, что в их основу положено глубокое знание психологических особенностей ребенка. Создается впечатление, что творческий коллектив относится ко всем детям как к собственным, стремясь наиболее полно «задействовать» творческий и познавательный потенциал каждого ребенка. Все игры - многовариантные. Одну и ту же игру можно использовать при перемене заданий для детей от 3-х до 10-ти лет. То есть в семье в нее могут играть и младшие и старшие. Удобны они и для групповой работы.

Увлекательные игры В.В. Воскобовича вызывают интерес у детей, поэтому эффективны при работе с детьми с нарушениями внимания, гиперактивностью, отсутствием произвольности. При составлении игровых комплексов В.В. Воскобович и его коллеги предусмотрели каждую мелочь. Так, использование сказки не только вызывает у ребенка интерес и положительный эмоциональный настрой, но и способствует развитию

вербальных компонентов мышления. Деление сказок на главы, которые содержат разные приключения, дает возможность ребенку оценивать свои успехи на каждом этапе игры. Глубина игр сочетается с необычайной простотой и оригинальностью исполнения, увлекательностью, ярким внешним оформлением.

Технология В.В. Воскобовича – это технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей от 3-х до 10-ти лет. «Сказочные лабиринты игры» - технология, предполагающая поэтапное использование игр в зависимости от возраста и особенностей ребенка. Это пособие написано так, что будет интересно и полезно не только родителям, но и педагогам, психологам, гувернерам. В книге приводится подробное описание игровых комплексов, показана развивающая суть игры, даны рекомендации для организации работы. Для каждого возрастного периода (3-4 года, 4-5 лет, 5-6 лет, 6-7 лет, 8-10 лет) предлагаются свои варианты игровых заданий.

Обобщая вышеописанное, можно сделать *вывод*: использование на уроках разнообразных игровых приемов и форм дает возможность лучше усвоить программный материал.

В педагогике начальной школы игровые развивающие технологии получили название дидактических игр. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

### **Потенциал дидактической игры для достижения планируемых ФГОС начального общего образования результатов (на примере развивающих игр В.В. Воскобовича)**

Актуальность проблемы обучения детей по новым Федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС) для современной системы образования отражает осознание государством особой ценности развития творческого потенциала его граждан. Приоритетной задачей государства и общества в целом становится мотивация подрастающего поколения к учебной, общественно-полезной, а затем и учебно-профессиональной деятельности.

При обучении по новым ФГОС в начальной школе, основная направленность педагогических усилий - на то, чтобы воспитать у школьника интерес к самому процессу познания, преодолевать трудности, не бояться ошибок, самостоятельно находить способы решения познавательных задач, стремление к достижению поставленной цели. Сверхзадача учителя остается неизменной: его ученики должны получить глубокие и прочные знания, быть всесторонне развиты и хорошо воспитаны. Но задатки и способности каждого обучающегося развиваются, совершенствуются, приобретают индивидуальную окраску не сами по себе, а в активной познавательной деятельности. Учебная деятельность формируется постепенно на фундаменте освоенных дошкольниками видами деятельности.

Над проблемой использования игры в обучении школьников, как средства умственного развития работали такие авторы, как Тихеева Е.И., Леонтьев А.Н., Эльконин Д.Б., Крупская Н.К., Венгер Л.А., Богуславская З.М., Дьяченко О.М., Веракса Н.Е., Смирнова Е.О., Бондаренко А.К., Короткова Н.С. и др., каждый из названных представителей науки внес свой неоценимый вклад в вопросы теории и практики игры. Д.Б. Эльконин разработал психологическую теорию игры, он рассматривает игру, как средство развития личности.

Для достижения планируемых ФГОС результатов (личностных, метапредметных, предметных), решающими факторами становятся используемые в школе образовательные технологии (деятельностный подход, личностно-ориентированное обучение) и среда (средства обучения). В качестве компонентов образовательной среды начальной школы следует рассматривать не только учебно-методические комплекты для учащихся, но и технические средства обучения, и комплекс наглядных материалов, и комплекты оборудования для организации и проведения дидактических игр.

Игра - слово многозначное, им обозначают как процесс, так и комплект предметов, применяемый в этом процессе. Игра дидактическая [*греч. didaktikos - поучительный*] - специально созданное игровое оборудование с разработанными правилами применения, выполняющие определенную дидактическую (учебную) задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации за игровыми действиями.

Именно такими и были задуманы, разработаны, созданы, апробированы авторские игры В.В. Воскобовича. Многие его дидактические игры составлены по принципу самообучения, когда сама игра (предметы, оборудование) направляет ребенка на овладение предметными знаниями и метапредметными умениями. Каждая игра, разработанная Вячеславом Вадимовичем, является дидактической. Целый ряд этих игр позволяет организовывать активное обучение младших школьников по многим предметным темам. В Приложении 2 к методическому пособию [1] указано около десятка комплектов игр, позволяющих эффективнее решать педагогические задачи по достижению планируемых результатов начального образования.

Большинство описываемых развивающих игр преемственны по содержанию с дошкольным образованием (обучение первоначальному чтению, счету, формирование геометрических представлений, навыков ориентации в пространстве, представлений о цвете, форме). Но в дошкольном детстве показ взрослого и объяснение правил являются неотъемлемой частью включения ребёнка в игру. Основной особенностью применения этих игр в начальной школе становится иная методика, позволяющая обеспечить у обучающихся школьников ситуационную реализацию:

- их мотивационной свободы (добровольности); «Кто знаком с этой игрой?»;



- их информационной инициативности (коммуникативности); «Кто хотел бы научить нас играть в эту игру?»;

- их деловой компетентности (самостоятельности); «Как вы думаете, какое отношение эта игра может иметь к теме нашего сегодняшнего урока?».

Рассмотрим на конкретных примерах возможности использования игр Воскобовича для решения учебных и иных образовательных задач в соответствии с требованиями ФГОС.

Комплект «*Чтение через игру*» («Читайка на шариках», «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка») позволяет вместе с учащимися проанализировать набор букв на игровом поле, предположить структуру возможных составленных слов (один, два, три слога при использовании знака-звёздочки). Перечислим ряд методических приемов:

- Договариваемся о возможностях или невозможности повтора букв в составе слова.
- Постановка учебной задачи: составить несколько слов, чтобы всего в них было 10 слогов.
- Составление слов и фиксация их печатными буквами – самостоятельно договориться с партнёром о выполнении («сплести» слово, записать его печатными буквами на листке, посчитать количество слогов, передать игру- поле со шнуровкой - следующему игроку).
- Задание творческого уровня: придумать предложение, а может быть, целый рассказ, в котором есть сразу нескольких составленных слов.
- При подведении итогов игры проговаривается задача и критерии ее оценки: оцениваем дружность - согласованность работы в группе, точность выполнения задачи (несколько слов с 10 слогами), оригинальность составленного предложения. Положительные оценочные суждения учителя в словесной или жестово-знаковой форме получит каждая группа.
- На этапе рефлексии в конце урока обязательно вернёмся к игре и постараемся услышать от детей ответ на вопрос «Получили ли удовольствие от игры? Что больше всего понравилось в игре?».
- В 3-4 классе можно усложнять задания: Возможно ли из этого набора букв составить слова-признаки (прилагательные)? слова-действия (глаголы)? Почему вы так думаете? Для ответа на эти вопросы игрокам потребуется актуализировать и применить в новых условиях знания о соответствии окончаний вопросов имён прилагательных, знания о различных суффиксах инфинитивной формы глагола (ать, ять, ить, ть, чь).

Комплект «*Играем в математику*» («Математические корзинки», «Кораблик Буль-Буль», «Планета умножения») позволяет в игровой форме освоить идею целого и его составных частей, конкретный смысл и взаимосвязь действий сложения и вычитания, во 2-3 классах - пронаблюдать красоту математических закономерностей, в 3-4 классе увидеть в мачтах кораблика прообраз первых счётных приборов - абака, счётов. «Игровой и

«Прозрачный квадрат» позволят школьникам увидеть не только площадь геометрических фигур, осознать понятие мерки, но и получить представление о долях, дробях, их преобразовании, действиях сложения и вычитания с дробями.

Комплекты «*Геокопт*», также как и «*Коврограф «Ларчик»*», «*Игровой квадрат*», «*Прозрачный квадрат*» - это для ученика кладёшь информации в игровом виде и в разных игровых ситуациях о таких геометрических понятиях как прямая, луч, отрезок, ломаная, замкнутая ломаная (периметр), многоугольники, области и границы, площадь фигур, равновеликие по площади фигуры, объёмные фигуры, их развёртки.

Познание окружающего мира в дидактической игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу сотрудничества (а потом и здорового соревнования), заставляет школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать несущественное, сопоставлять, оценивать.

Развивающие игры В. Воскобовича можно соотнести с планируемыми результатами ФГОС НОО (см. таблицу 1).

Таблица 1

**Дидактические игры как средство достижения планируемых результатов**

Функции дидактических игр	Планируемые результаты ФГОС НОО
Формирование устойчивого интереса к учению, снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму	Положительная мотивация к деятельности. Положительное самоопределение в новой социальной роли - роли ученика. <b>ЛИЧНОСТНЫЕ результаты</b>
Формирование психических новообразований (мышления, устной монологической речи)	Переход от образного и предметно-наглядного мышления к словесно-логическому. <b>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ результаты</b>
Формирование собственно учебной	Осознание ориентировочной основы действий, задачи, навыки

деятельности	самостоятельного планирования, реализации плана, самоконтроль  МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ - РЕГУЛЯТИВНЫЕ результаты
Формирование самооценки	Адекватная самооценка осуществленного процесса и полученного результата-  ЛИЧНОСТНЫЙ результат (самоопределение)
Формирование адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей	Умение договариваться, слушать и понимать, принимать чужое мнение, отстаивать свою позицию.  МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ - КОММУНИКАТИВНЫЕ результаты

Подводя итог статьи, можно сделать вывод о том, что развивающие игры В.В. Воскобовича в начальной школе при правильной организации урока или внеурочного занятия эффективно выполняют различные функции дидактических игр и создают условия для достижения планируемых ФГОС результатов.

### **Тестовые задания для диагностики развития младших школьников**

В рамках работы тьюторских центров важно отслеживать динамику в развитии детей не только на уровне ДОУ, но и в начальной школе, что является условием для обеспечения преемственности этих ступеней образования.

Ниже представлены некоторые задания для первоклассников.

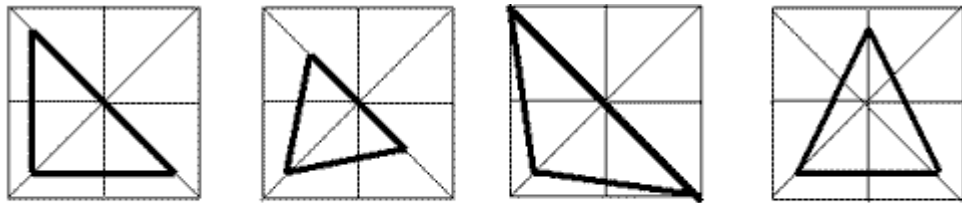
#### ***Работа с «Геоконтом»***

*Цель:* оценка уровня развития навыков силуэтного конструирования, работы с координатной сеткой

*Задание:*

- Построить фигуру, у которой 3 угла.
- Построить фигуру, у которой больше 3-х, но меньше 6-ти углов.

*Варианты:*



*прямоугольный*  
треугольник

*остроугольный*  
треугольник

*тупоугольный*  
треугольник

*Рис. 1. Варианты фигур*

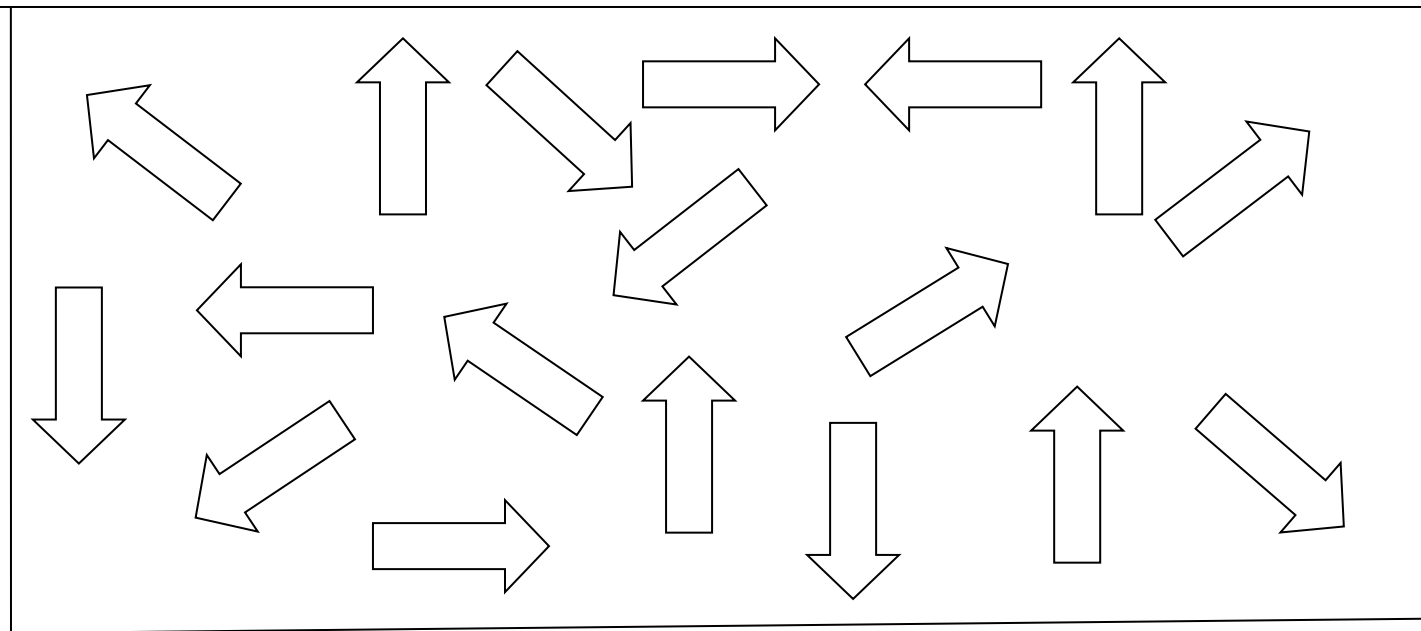
*Оценка результата:*

- 5 баллов (высокий уровень) – выполнено без ошибок.
- 3 балла (средний уровень) – 2- ошибки.
- 1 балл (низкий уровень) – до 4 ошибок.

### **Стрелочки**

*Цель:* оценка уровня ориентировки в пространстве.

*Задание:* Составьте при помощи стрелочек узор, не менее 5-6 действий, который можно продолжать. Например, одна стрелочка верх, вторая вправо, затем вниз и т.д.



*Рис. 2. Пример расположения стрелочек*

*Оценка результата:*

- 5 баллов (высокий уровень) – выполнено без ошибок.
- 3 балла (средний уровень) – 2-3 ошибки.
- 1 балл (низкий уровень) – до 5 ошибок.

**Активизация познавательной деятельности учащихся с ограниченными возможностями здоровья в процессе коррекционно-развивающего обучения**

В настоящее время особую тревогу вызывает значительный рост числа детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Для данной категории учащихся нужны специальные условия обучения, которые могут быть обеспечены в коррекционных школах, где наряду с общими задачами решаются и задачи коррекции психического развития.

Актуальность темы обусловлена необходимостью разработки и поиска средств, технологий обучения детей с ограниченными возможностями здоровья, способствующих развитию и коррекции основных психических процессов, формированию универсальных учебных действий, социализации.

Наилучшие результаты достигаются в том случае, если работа с ребенком начата в максимально ранние сроки. К сожалению, в период дошкольного детства окружающие ребенка взрослые зачастую не придают значения тем или иным особенностям его развития, считая их индивидуальными вариантами нормы и полагая, что ребенок все свои трудности просто перерастет. Тревогу начинают бить лишь тогда, когда поступивший в 1 класс массовой школы ребенок оказывается не в состоянии освоить школьную программу, овладеть необходимыми поведенческими навыками. В массовой школе такой ребенок впервые начинает осознавать свою несостоятельность как ученика, у него возникает чувство неуверенности в себе, страх перед наказанием и уход в более доступную деятельность.

Ребенок с ОВЗ прекрасно чувствует себя в игре, прибегая к ней в тех случаях, когда возникает необходимость уйти от трудной для него учебной деятельности. Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету - дидактическая игра. Игры делят на наглядные и словесные. По числу участников делятся на групповые, коллективные и индивидуальные.

Среди развивающих игр особую роль можно выделить группу игр, разработанных и произведённых центром «Развивающие игры Воскобовича» в г. Санкт-Петербурге. Разработанные В.В. Воскобовичем развивающие игры характеризуются тем, что содержат готовые игровые сюжеты. Игра – это тоненький мостик между детством и школой, между необходимостью и интересом. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

Приведем примеры игровых технологий В.В. Воскобовича, которые используем в коррекционно-развивающей работе с учащимися с ОВЗ на уроках русского языка, литературного чтения, математики.

*Таблица 1*

***Примеры игровых технологий***

Направленность развивающих игр	Решение коррекционных задач	Перечень развивающих игр
Логико-математическое развитие	Развитие мыслительных операций, познавательной активности	«Волшебная Восьмёрка», «Лого - формочки», «Игровизор», «Прозрачный

		квадрат», Кораблик «Бызг – брызг», прозрачные цифры
Игры с буквами, звуками, слогами и словами	Развитие познавательной активности, общие речевые навыки, фонематический анализ и синтез, орфографическую зоркость,	«Волшебная Восьмёрка», «Читайки на шариках 1 и 2», «Ромашка», «Снеговик», «Геоконт», конструктор букв, Лабиринты букв, Геовизор
Универсальные развивающие игры	Развитие наблюдательности, исследовательского подхода, общей и мелкой моторики, фантазии, воображения, творческих способностей учащихся	«Геоконт», «Чудо – головоломки», «Змейка», Коврограф «Ларчик», конструктор букв, цифр.

Использование развивающих технологий В. В. Воскобовича на уроках математики

*Цель:* развитие мыслительных операций.

Работа с «Игровизором»

*Учитель:* Сегодня я приглашаю вас совершить путешествие, в котором придется пройти через разные испытания, преодолеть все преграды и трудности. Но если мы это сделаем, то в конце нашего пути найдем клад. А на чем мы отправимся, вы сейчас скажете сами, если выполните арифметический диктант.

*Арифметический диктант*

9\*7, 8\*2, 7\*3, 9\*3, 7\*5, 6\*5, 9\*5, 7\*6

5\*5, 9\*4, 7\*4, 4\*6, 9\*6, 8\*8, 7\*9, 7\*5

7\*1, 4\*5, 3\*7, 7\*8, 3\*5, 2\*6, 1\*5, 2\*5

*Учитель:* На чем отправимся в путешествие?

*Дети:* На корабле.

Работа с «Коврографом Ларчиком» и «Игровизором»

*Цель:* развитие зрительно-моторной координации.

*Учитель:* *Располагайтесь по каютам. Путь к нужной каюте укажут лампочки.*

*Твоя каюта №2.* Ты идешь по палубам, где на стенах по 2 лампочки.

*Твоя каюта №3.* Ты идешь по палубам, где на стенах по 3 лампочки.

*Твоя каюта №4.* Ты идешь по палубам, где на стенах по 4 лампочки.

(Дети с помощью «Игровизора» определяют местонахождение каюты).

*Учитель:* - *Сколько раз по 2 получилось? (3).*

*Сколько раз по 3 получилось? (4).*

*Сколько раз по 4 получилось?(5).*

*Сколько лампочек горело на палубах пока вы шли до своей каюты?*

*Составьте пример на умножение.* (Дети составляют и записывают на «Игровизоре» под лабиринтом каждый свой пример на умножение и решают его:  $2*3=6$ ,  $3*4=12$ ,  $4*5=20$ ). *Сколько всего?(38).*

Использование развивающих технологий В. В. Воскобовича на уроках русского языка и литературного чтения

Работа с «Читайкой – 2.2»

*Цель:* развитие навыка чтения через использование игровых приемов.

*Учитель:* Гномы рады вам показать не только как они живут, но и как трудятся. Они добывают в подземелье драгоценные камни и складывают в синие сундучки.

(ЖАР – ШАР, ШАЛЬ – ЖАЛЬ, ЖЕСТЬ – ШЕСТЬ и т.д.)

*Работа с «Коврографом Ларчиком» на материале считалок*

*Цель:* развитие зрительно-моторной координации, внимания, памяти.

*Учитель:* С Синим Гномом мы познакомились. Я хочу познакомить вас еще с Геле. Какого он цвета? (Голубого). Какой он? (Он – мечтатель). Он любит сочинять стихи. Ему было бы приятно, если бы вы выучили считалку, которую он сочинил, с помощью «Волшебной восьмерки».

*ЖИЛИ - БЫЛИ НА СОСНЕ*

*ДВЕ БОЛЬШИЕ ШИШКИ.*

*ЖИЛИ – БЫЛИ ПОД СОСНОЙ*

*ДВЕ СМЕШНЫЕ МЫШКИ.*

*Учитель:* Назовите последнее слово в каждом предложении. (Шишки, мышки). В каких ещё словах встретились звуки [Ж] - [Ш]? (Жили, смешные, большие). Кто ещё жил в лесу? (Уж и ёж). Жили они дружно.

Таким образом, игра занимает значительное место в период обучения детей в начальной школе. В начале учащихся интересует только форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре. Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правило, которое только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

Использование на уроках игровых технологий В.В. Воскобовича делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала.

Следовательно, включение в учебный процесс игровых технологий В.В. Воскобовича приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают определенные универсальные учебные действия.

### **Опыт реализации рабочей программы внеурочной деятельности «Наглядная геометрия»**

*Ткачёва Ольга Петровна, учитель начальных классов  
МБОУ СОШ №33 станицы Архангельской  
Тихорецкого района Краснодарского края  
e-mail: [kachevaop@gmail.com](mailto:kachevaop@gmail.com)*

Образовательные стандарты второго поколения введены с 1 сентября

2010 года в начальную школу, а в 2011 году на образовательные стандарты второго поколения перешли все школы. Возникает вопрос: «Чем же отличаются новые стандарты от ныне действующих?» Главное их отличие состоит в том, что обучение в современной школе становится личностным, то есть школа теперь не просто будет давать знания, она становится ответственной за развитие личности ребенка, за то, каким человеком он выйдет из стен школы через 11 лет, готов ли будет выпускник использовать усвоенные знания и умения для решения практических задач в реальной жизни, в нашем современном обществе.

Школа после уроков – это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребенком своих интересов, своих увлечений, своего «я». Ведь главное, что здесь ребенок делает свой выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность. Важно заинтересовать ребенка занятиями после уроков, чтобы школа для него стала вторым домом, что дает возможность превратить внеурочную деятельность в полноценное пространство воспитания и образования.

Во внеурочной деятельности создается своеобразная эмоционально наполненная среда увлеченных детей и педагогов, в которой осуществляется «штучная выделка» настроенных на успех романтиков, будущих специалистов в различных областях спорта, искусства, науки, техники. Важно иметь в виду, что внеурочная деятельность – это отнюдь не механическая добавка к основному общему образованию, призванная компенсировать недостатки работы с отстающими или одаренными детьми.

Главное в этом – осуществить взаимосвязь и преемственность общего и дополнительного образования как механизма обеспечения полноты и цельности образования.

Определены несколько направлений внеурочной деятельности, одним из которых является научно-познавательное направление.

В основу программы внеурочной деятельности «Наглядная геометрия» положены следующие принципы:

- непрерывное дополнительное образование как механизм обеспечения полноты и цельности образования в целом;
- развитие индивидуальности каждого ребенка в процессе социального и профессионального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- единство и целостность партнерских отношений всех субъектов дополнительного образования;
- системная организация управления учебно-воспитательным процессом.

Программы эти, как правило, составляются и корректируются по ходу их реализации непосредственно в объединениях детей с активным участием педагога, психолога, родителей и отражают особенности сложившегося социального опыта.



Примерные программы имеют одинаковую структуру, они включают пояснительную записку, учебно-тематический план, содержание курса, краткий перечень материалов, инструментов и оборудования, рекомендуемую литературу.

Каждая примерная программа служит неким опорным конспектом при разработке рабочей программы дополнительного образования. При этом разработчики рабочей программы вправе изменить цель, задачи, приоритеты педагогической деятельности, содержание и объекты творческой деятельности школьников, формы организации внеурочной деятельности (кружок, секция, клуб, студия и др.) и соответственно форму подведения итогов работы того или иного объединения детей (выставка, конкурс, фестиваль, конференция и т.п.).

Пояснительная записка к программе внеурочной деятельности раскрывает цели и задачи обучения, воспитания и развития детей, педагогическую идею, положенную в основу предлагаемых примерных программ, информацию о продолжительности каждого занятия, о том, для детей какого возраста предназначена программа, о видах деятельности, о психолого-педагогических принципах, на основе которых построено содержание примерных программ, о содержании и методах деятельности, об ожидаемых результатах и о форме проведения итогов работы.

Следует отметить, что в связи со спецификой курса аудиторные часы заменены теоретическими, а внеаудиторные – практическими занятиями.

Учебно-тематический план составлен в виде таблицы, которая отражает название и последовательность изложения учебных тем, количество учебных часов (всего, на теоретические и на практические занятия).

Разработчик рабочей программы внеурочной деятельности должен сформулировать цели и задачи, содержание, методы и образовательные технологии, результаты работы и формы подведения итогов индивидуальной и коллективной деятельности детей.

После написания рабочей программы организуется ее презентация на заседании профильного методического объединения педагогов.

После доработки в соответствии с замечаниями и пожеланиями участников обсуждения программа и рецензия на нее представляются в администрацию.

Далее программа утверждается директором ОУ и Педагогический совет рекомендует программу для апробации в том или ином объединении детей.

В ходе работы по программе содержание корректируется, дополняется и обеспечивается средствами психолого-педагогической поддержки и необходимым учебно-методическим комплектом.

В состав учебно-методического комплекта к программе могут входить учебные и методические пособия и другие пособия.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Наглядная геометрия», составленная учителем начальных классов О.П. Ткачевой, состоит из пояснительной записки, в которой определены основная цель и задачи курса,

учебно-тематического плана с указанием часов, отводимых на теоретические и практические занятия, содержания программы по классам, ожидаемых результатов, формы контроля и материально-технического обеспечения учебного процесса.

*Из пояснительной записки к рабочей программе внеурочной деятельности:* «Обучение в современной школе становится более личностным, то есть школа теперь не просто будет давать знания, она становится ответственной за развитие личности ребенка, за то, каким человеком он выйдет из стен школы через 11 лет, готов ли будет выпускник использовать усвоенные знания и умения для решения практических задач в реальной жизни, в нашем современном обществе.

Воспитание у младших школьников интереса к математике, развитие их математических способностей невозможно без использования в учебном процессе заданий с геометрическим содержанием.

*Геометрия давно и прочно вошла в систему общего образования. Историческая геометрия является «матерью» всей сегодняшней математики. Сам процесс изучения геометрии имеет большое влияние на общее развитие личности: формирование мыслительных процессов, восприятия, воображения, памяти, внимания.*

*Геометрический материал в высшей степени соответствует ведущему в младшем школьном возрасте виду мышления - образному, поэтому так необходимо развивать образное и пространственное мышление младших школьников.*

В процессе усвоения ребенком основных геометрических понятий важно помочь ему в постепенном переходе от конкретного, наглядно-образного мышления к использованию абстрактно-понятийных способов мышления. Но пытаться достичь этого путем формальных объяснений неэффективно, так как такой способ далек от способа мышления младшего школьника, особенно первоклассника, и совершенно недоступен ему. Девизы: «Послушай!», «Посмотри!» (на доску или действия учителя), «Запомни!» — не способствуют качественному формированию у младших школьников геометрических представлений и развитию у них пространственного мышления. Поэтому в процессе обучения лучше предложить детям раздаточный дидактический материал: набор геометрических фигур, палочки с пластилином для моделирования, игры: «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Волшебная восьмёрка 2, 3», «Чудесный мешочек», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики 2, 3», «Ларчик» «Игровизор». Такой подход позволяет каждому ученику приобретать геометрические знания осознанно. Не наблюдения за действиями одного человека (ученика или учителя перед классом) и не действия по образцу («Сделай, как я!»), а самостоятельная работа учащихся с использованием индивидуального дидактического материала —

необходимое условие эффективного обучения младших школьников элементам геометрии. Таким образом, основной упор в обучении надо сделать на самостоятельное преобразование детьми рассматриваемой ситуации с точно указанной целью. Данное положение подводит к следующему, очень важному ключевому моменту. Начальные геометрические представления учащихся следует формировать с учетом принципа деятельностного подхода (А.Н. Леонтьев). Психологически обосновано, что развитие мышления (в частности, пространственного) происходит в результате целенаправленной деятельности, при этом особая роль отводится действиям руками (с конкретными объектами в пространстве и на плоскости). Моторные действия лежат в основе развития интеллекта учащихся (Н. А. Бернштейн, В. М. Бехтерев, А. Н. Леонтьев, А.Р. Лурия), соответствуют их возрастным особенностям. Предметно-практическая деятельность имеет большое значение в развитии пространственного мышления школьников. Так, строя фигуры из пластилина и с помощью разноцветных резинок (игра «Геокопт», где можно рисовать, растягивая резинку, фигурки, буквы, цифры), ученик моделирует не только формы, но и пространственные образы, с помощью которых происходит становление пространственного мышления.

Методологической основой данной программы интегрированного курса «Наглядная геометрия» являются:

- образовательные стандарты ФГОС начального общего образования по математике;
- развивающие игры В.В. Воскобовича, которые способствуют развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальца; освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей;
- «УПР» (уроки психологического развития) Н. Локаловой, кандидата психологических наук, старшего научного сотрудника Психологического института Российской академии образования;
- проектная деятельность младшего школьника на основе геометрического материала в рамках курсов «Математика» и «Технология».

Соединив «УПР», с технологией интеллектуально-творческого развития младшего школьника В.В. Воскобовича и проектную деятельность, был получен интегрированный курс «Наглядная геометрия».

Система расположения материала, полнота изложения сведений, характер отбора материала направлены на достижение целей образовательных стандартов начального общего образования по математике, содействуют воспитанию самостоятельности и умения отстаивать свою точку зрения.

Представим *календарно-тематическое планирование* к интегрированному курсу «Наглядная геометрия» для 1 класса и несколько разработок занятий по темам:

*Путешествие в страну Геометрию. Знакомство с веселой точкой. Развитие памяти, внимания, речи, зрительного восприятия.*

*Цвета радуги. Их очередность. Развитие зрительных ощущений.*

*Сравнение величин. Взаимное расположение предметов. Развитие памяти, внимания, пространственных представлений.*

*Задачи на логическое мышление. Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте».*

*Прямая линия. Развитие пространственных представлений и зрительно-двигательных координаций.*

*Линии. Прямая линия и ее свойства.*

В программу занятий по курсу «Наглядная геометрия» вошли интересные разноплановые задания, направленные на развитие памяти, внимания, воображения, кругозора, логического мышления детей. Задания направлены также на формирование умений проводить сравнение, анализ, синтез, обобщение, отыскивать закономерности, проводить классификацию.

Большую роль в привитии интереса к предмету математики имеет применение дидактических и развивающих игр В. Воскобовича: кроссвордов, ребусов, шифровок, установление последовательностей, решение весёлых и познавательных задач и т.д. Сюда следует отнести задачи с необычной формулировкой, порой с довольно простым решением, но требующих значительных умственных усилий для того, чтобы понять их условия. При решении таких задач применяются, кроме известных средств, понятия и методы, которые не входят в программу по математике.

Цель данного курса заключается в том, чтобы научить детей решать такие задачи, вооружить их «инструментом», с помощью которого они с задачей справятся.

#### **Задачи курса «Наглядная геометрия»:**

- развивать психические процессы (анализирующее восприятие, память, мышление, речь), а также качеств личности (целеустремленность, настойчивость, самостоятельность, усидчивость);
- стимулировать математическое развитие, предполагающее умение наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения и интерпретировать их;
- развивать внимание, мышление, воображение, память, умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, конкретизировать, синтезировать;
- развивать конструктивные умения, тренировать тонкие движения пальцев, что, по мнению физиологов, является мощным физиологическим средством, стимулирующим развитие речи и интеллекта ребенка;
- познакомить с геометрическими представлениями (точка, прямая, луч,

отрезок, треугольник, многоугольник), научить самостоятельно моделировать их.

- научить создавать проекты плоскостных и объемных изображений в рамках курса «Математика и технология», как по схемам, так и придумывание собственных, что позволяет говорить о развитии познавательных и творческих способностей учащихся.

Курс «Наглядная геометрия» направлен на то, чтобы вызвать у детей интерес к математике – живой, многоликой, разнообразной игре с числами, способной превратить любое явление в формулу.

Календарно-тематическое планирование к интегрированному курсу «Наглядная геометрия» представлено в таблице 1.

Таблица 1

**Календарно-тематическое планирование к интегрированному курсу «Наглядная геометрия», 1 класс**

№ п/п	№ по теме	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Игровой материал В. Воскобовича
<b>I.</b>		<b>Введение</b>	<b>2</b>	
1.	1.	Путешествие в страну Геометрию. Знакомство с весёлой точкой. Развитие памяти, внимания, речи, зрительного восприятия.	1	Коврограф «Ларчик»
2.	2.	Цвета радуги. Их очерёдность. Развитие зрительных ощущений.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
<b>II.</b>		<b>Взаимное расположение предметов</b>	<b>7</b>	
3.	1.	Сравнение величин. Взаимное расположение предметов. Развитие памяти, внимания, пространственных представлений. ТПО №1-4.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
4.	2.	Взаимное расположение предметов. Практическая работа. ТПО №5-9.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
5.	3.	Задачи на логическое мышление. Волшебные гвоздики (штырьки) на «Геоконте». ТПО № 10-14.	1	«Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
6.	4.	Задачи на сообразительность. ТПО № 15-20.	1	«Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
7.	5.	Взаимное расположение предметов. Практическая работа. ТПО № 21-25.	1	Коврограф «Ларчик» «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
8.	6.	Взаимное расположение предметов. Комбинаторные задачи. ТПО № 26-30.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
9.	7.	Взаимное расположение предметов. Практическая работа. ТПО № 31-37.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», кораблик «Брызг-Брызг»
<b>III.</b>		<b>Линии</b>	<b>7</b>	
10.	1.	Прямая линия. Развитие пространственных представлений и зрительно-двигательных координаций.	1	Коврограф «Ларчик», Геоконт
11.	2.	Линии. Прямая линия и ее свойства.	1	Коврограф «Ларчик»
12.	3.	Кривая линия. Развитие наглядно-образного мышления. ТПО № 64-66.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», «Геовизор»
13.	4.	Замкнутые и незамкнутые кривые линии. Развитие памяти, внимания, речи, наблюдательности. ТПО № 70-73.	1	Коврограф «Ларчик», «Геоконт», «Геовизор»

14.	5.	Вертикальные и горизонтальные прямые линии. Развитие зрительно- двигательных координаций. ТПО №80-82.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Геоувизор»
15.	6.	Пересекающиеся линии. ТПО № 87-90.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
16.	7.	Практическая работа по теме «Линии». ТПО №91-96.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
<b>IV.</b>		<b>Отрезок</b>	<b>5</b>	
17.	1.	Отрезок. Развитие логического мышления, зрительного восприятия формы.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
18.	2.	Отрезок. Имя отрезка.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
19.	3.	Отрезок. Закрепление изученного. Развитие зрительного восприятия формы.	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
20.	4.	Сравнение отрезков. Единицы длины. Развитие мышления (анализ).	1	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
21.	5.	Решение топологических задач. Развитие пространственных представлений. ТПО №74-75.	1	Коврограф «Ларчик»
<b>V.</b>		<b>Ломаная линия</b>	<b>3</b>	
22.	1.	Ломаная линия. Развитие памяти, внимания, речи. ТПО №67, 69.		Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Игровизор»
23.	2.	Ломаная линия. Развитие внимания, наблюдательности, образного мышления.		Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Игровизор»
24.	3.	Ломаная линия. Длина ломаной. Развитие памяти, внимания, наглядно- образного мышления, воображения и конструкторских способностей.		Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Шнур-затейник», «Игровизор»
<b>VI</b>		<b>Целое и части</b>	<b>2</b>	
25.	1.	Целое и части. Развитие памяти, внимания, речи. ТПО №54.		«Двухцветный квадрат», «Прозрачный квадрат»
26.	2.	Тренировочные упражнения по теме «Целое и части». Развитие памяти, внимания, наглядно-образного мышления, воображения и конструкторских способностей. ТПО №55, 56.		«Прозрачный квадрат», коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
<b>VII.</b>		<b>Луч</b>	<b>2</b>	
27.	1.	Луч. Развитие пространственных представлений.	1.	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Игровизор»
28.	2.	Луч. Закрепление изученного материала. Развитие памяти, внимания.	1.	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
<b>VIII.</b>		<b>Пространственные представления</b>	<b>3</b>	
29.	1.	Первоначальное знакомство с сетками. Развивать зрительную память, внимание, мышление.	1.	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
30.	2.	Решение задач на развитие пространственных представлений. Штриховка. ТПО №76-79.	1.	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт»
31.	3.	«Сказочные лабиринты игры». Прозрачный квадрат. Развитие творческих способностей.	1.	Коврограф «Ларчик», «Геокоонт», «Прозрачный квадрат»
<b>IX.</b>		<b>Геометрические викторины и конкурсы</b>	<b>2</b>	
32.	1.	Урок-праздник «Хвала геометрии!»	1.	ИКТ, коврограф «Ларчик»
33.	2.	Геометрический КВН.	1.	ИКТ, коврограф «Ларчик»

Воспитание у младших школьников интереса к математике, развитие их математических способностей невозможно без использования в учебном процессе заданий с геометрическим содержанием и этому способствуют развивающие игры В.В.Воскобовича.