

*Мезенцева Юлия Вячеславовна  
Учитель-логопед  
МБДОУ д/с №48 «Вишенка», г. Белгород  
Мороз Светлана Вячеславовна  
Учитель-логопед  
МБДОУ д/с №48 «Вишенка», г. Белгород*

## **Развитие графо-моторных навыков у детей 4-5 лет с применением графического тренажера В. Воскобовича «Игровизор»**

Графо-моторный навык — это определенное положение и движения пишущей руки, которое позволяет: рисовать, раскрашивать, копировать простейшие узоры, соединять точки, правильно удерживать пишущий предмет.

Графо-моторные навыки являются конечным звеном в цепочке операций, составляющих письмо. Они могут оказывать влияние не только на каллиграфию, но и на весь процесс письма в целом.

Необходимо соблюдать основные гигиенические правила при формировании графического навыка у детей:

- сохранять правильную позу при выполнении графических упражнений;
- правильно держать пишущий предмет (карандаш, ручку);
- правильно координировать движения пальцев, кисти, предплечья, плеча при выполнении графических заданий.

Развитие графо-моторных навыков у детей 4-5 лет является 3 этапом обучения, который включает четыре серии заданий, которые формируют поисковые ориентировочные действия: закрепляют умение ориентироваться на указатель-стрелку, проводить линию по центру дорожки. Также на этом этапе уделяется внимание формированию целостного образа графических изображений, умения работать по показу.

**Первая серия** формирует умение проводить прямые линии по дорожкам лабиринта. Сначала проводят по дорожкам указательным пальцем, а затем пишущим предметом безотрывно проводят сплошные линии (прямые, волнистые, ломаные) по центру дорожки (шириной от 2,5 до 1 см). Кроме того, дети учатся ориентироваться на указатель-стрелку: мышка должна добраться до сыра, зайчик до морковки, Красная Шапочка до дома бабушки и т.п.

**Вторая серия.** Дети учатся ориентироваться на альбомном листе бумаги (верх – низ, левая сторона – правая сторона, середина); обводить геометрические формы и простые изображения предметов по внешним контурам; проводить дугообразные линии по указателю-стрелке; дорисовывать контуры изображений простых предметов. Продолжается формирование целостных образов простых предметов, представленных в изображениях (например, дом, елочка, гриб, зонт и т.п.).

**Третья серия** закрепляет умение ориентироваться на альбомном листе бумаги (определять середину листа, что изображено наверху и внизу, слева и справа, в углах – верхнем левом и верхнем правом, нижнем левом и нижнем правом); умение проводить безотрывные линии по диагоналям через середину листа; при выполнении заданий ориентироваться на указатель стрелку и штрихпунктирную линию.

**Четвертая серия** включает графические упражнения на широкой строке, чередование простых линий, фигур по образцу. Дети обучаются соблюдать интервалы и очередность геометрических фигур; последовательно обводить формы по штрихпунктирной линии,

ориентируясь на указатель-стрелку: обведи фигуры в ряду, дорисуй следующую фигуру, нарисуй свой узор и т.п.

Учитель-логопед находится в постоянном поиске новых методов, технологий работы с детьми с целью увеличения эффективности работы и повышения мотивации детей к занятиям. Одной из таких технологий является игровая технология из серии «Сказочные лабиринты игры» В.Воскобовича- «Игровизор».

Применяя данную игровую технологию, учитель-логопед решает не только задачу развития всех четырех серий графо-моторного навыка, но и развитию общей, мелкой моторики и, опосредованно, слоговой структуры слова и даже подготовке к обучению грамоте.

«Игровизор» представляет собой папку, которая состоит из трех листов — это прозрачный лист, на котором рисуют маркером; бумажный лист, расчерченный на клеточки, и подложка. Сверху листы скреплены пружиной.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование, движение по клеточкам, прорисовывание линий и соединение по точкам, рисование в зеркальном отображении, лабиринты и т. д.

Ребенок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

Графо-моторные навыки являются существенным критерием для определения готовности ребёнка к школе. Её сформированность позволяет ребёнку должным образом овладеть письмом.

Таким образом, «Игровизор» делает обучение интересным занятием для дошкольника, повышает мотивацию к занятиям, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым.