Структурное подразделение
«Детский сад №114 комбинированного вида»
МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида»

Россия, 431440, Республика Мордовия, город Рузаевка, ул. Театральная, д.7
8 (83851) 9-20-47, e-mail: gudoschek@yandex.ru

ИННОВАЦИОННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ

ПО ТЕМЕ:

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ВОСКОБОВИЧА В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ»

Автор:
воспитатель детского сада №114
Воеводина Ирина Николаевна

Рузаевка 2020г.

ВВЕДЕНИЕ.

Тема опыта: «Использование игровой технологии Воскобовича в интеллектуальном развитии дошкольников»

Сведения об авторе: Воеводина Ирина Николаевна, воспитатель структурного подразделения «Детский сад № 114 комбинированного вида» МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида» Рузаевского муниципального района Республики Мордовии

Образование: высшее, МГПИ им. М.Е.Евсевьева, факультет «Дошкольное воспитание», № диплома ЦВ 345725, дата выдачи 02.07.1993

Специальность: «Педагогика и психология (дошкольная)»

Квалификация: «Воспитатель. Преподаватель дошкольной педагогики и психологии в педучилище»

Общий трудовой стаж работы: 27 лет; педагогический стаж работы: 25 лет.

Актуальность.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

В связи с модернизацией дошкольного образования и введения ФГОС ДО особую актуальность приобретает интеллектуальное развитие дошкольников.

ФГОС ДО определяет принципы дошкольного образования, в том числе принцип «поддержки разнообразия детства», учет которого позволит обеспечить всестороннее развитие интеллектуальной сферы дошкольника в различных видах детской деятельности, поскольку именно эта сфера предопределяет успешность дальнейшего школьного обучения.

Дошкольное детство – это период активного развития и формирования личности. Именно в этом возрасте протекает важный этап интеллектуального развития. И если в дошкольном детстве заложена основа интеллекта, то ребенок не только будет лучше подготовлен к школе, это будет иметь влияние на умственные способности на протяжении всей его жизни.

Современный дошкольник не такой, каким был его сверстник несколько десятилетий назад. Изменился предметный и социальный мир вокруг него, изменились и ожидания взрослых от детей, семье, педагогические требования в детском саду. С самого рождения дети сталкиваются с современными технологиями и достижениями. Компьютерные игры, интерактивные игрушки, рекламные ролики и новинки кинематографа заменили детям игры со сверстниками, общение с родителями и возможность замечать мир вокруг.

Поэтому сегодня актуальность игры повышается во много раз, так как современный ребенок перенасыщен различной информацией, которую он получает из различных источников знаний (книги, телевидение, компьютер, интернет). Поэтому важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, то есть мыслительных операций, гибкости мышления. Игра помогает развивать подобные умения, служит практикой использования знаний, полученных детьми в образовательной деятельности и в свободной деятельности.

На сегодняшний день остается острой проблема, связанная с организацией игровой деятельности современных детей. Трудности испытывают и родители и воспитатели: то, в какие игры играли родители и то, что годами отрабатывали на практике воспитатели, теперь, в изменившихся современных условиях, перестало работать. Поэтому от нас, педагогов, требуется умение ориентироваться в мире современных игр, сохраняя баланс между желанием ребенка и пользой для него, больше внимания уделяя современным развивающим технологиям, способствуя адекватной социализации ребенка и его развитию. Проблема игры, как средство всестороннего, в том числе

интеллектуального развития детей, является одной из актуальных проблем, как в теоретическом, так и в практическом отношении.

Основная идея.

В условиях реализации ФГОС ДО, существенным отличием является — исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства.

Поэтому становится актуальным поиск других форм и методов работы с детьми. Дошкольников нужно не учить, а развивать. Развивать нужно посредством доступной для их возраста деятельности – игры.

Дошкольный ребёнок - человек играющий, поэтому в стандарте закреплено, что обучение входит в жизнь ребёнка через «ворота детской игры». Ребенок, увлеченный игрой, совсем не замечает, что он «обучается», хотя при этом сталкивается с учебными трудностями и преодолевает их. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов, следовательно, на развитие умственной деятельности ребенка. Поэтому нам необходимо использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности, осваивать новые педагогические и игровые технологии, создавать определенные условия, развивающую среду, которая будет стимулировать интеллектуальное развитие дошкольников.

Реализация в условиях ДОУ игровых технологий будет способствовать развитию у детей дошкольного возраста воображения и творческих способностей, формирования у них символической функции сознания.

Теоретическая база.

Теме игры и её влияния на развитие ребенка дошкольника посвящены многие исследования. Теорию игры разрабатывали как зарубежные (Ж. Пиаже, В. Штерн, К. Грос) так и отечественные психологи (Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин). Педагоги

создавали и создают целые системы дидактических игр. Это Ф. Фребель, М. Монтессори, Е.И. Тихеева, З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова.

Анализ источников, позволяет сделать вывод, что в педагогической литературе наиболее полно представлены возможности игры как обучающего средства, способного помочь ребенку усвоить знания, овладеть способами познавательной деятельности.

В последнее время поиски ученых (З.М. Богуславская, О.М. Дьяченко, Н.Е. Веркаса, Е.И. Смирнова) идут в направлении создания серии игр для полноценного развития детского интеллекта, которые характеризуются гибкостью, инициативностью мыслительных процессов, переносом сформированных умственных действий на новое содержание. В таких играх часто нет фиксированных правил, напротив, дети ставятся перед необходимостью выбора способов решения задачи. Авторы чаще называют их развивающими.

В настоящее время накоплена существенная база развивающих игр Б.П.Никитина, З.П.Дьенеша, Л.А.Венгера, З.А.Михайловой, В.В.Воскобовича и др. Игровые технологии являются мощным средством развития всех основных интеллектуальных процессов (память, мышление, воображение), дают возможность решать задачи обучения и развития дошкольников.

В настоящее время существует большое количество инновационных игровых педагогических технологий интеллектуального развития дошкольников, например:

- логические блоки Дьенеша..
- палочки Кюизнера.
- развивающие игры Б. Никитина.

Одной из современных игровых технологий является «Педагогическая технология интенсивного развития интеллектуальных способностей». Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая.

В основу технологии положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач.

«Сказочные лабиринты игры» – это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности. Развивающие игры В.В. Воскобовича – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципа: интерес; познание; творчество.

Психические процессы внимание, память, воображение, мышление, речь, согласно технологии Воскобовича, развиваются в процессе игровой деятельности. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддержать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Игры В. Воскобовича соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Автор методики уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки. Каждую развивающую игру сопровождает увлекательная сказка, Вторым принципом методики Воскобовича является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. То есть игра всесторонне развивает и обучает ребенка. Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в развитие у ребенка творческого начала. Выполнение игровых заданий способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

Внедрение технологии «Сказочные лабиринты игры» в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к школе.

Новизна.

Одной из основных задач детского сада в соответствии **с** требованиями ФГОС ДО является создание максимальных условий, обеспечивающих интеллектуальное развитие личности ребенка, удовлетворение потребностей и интересов**,** развитие особенностей каждого ребенка.

Дошкольный возраст – благоприятный период для развития интеллекта. Ключом развития интеллектуальных способностей является организация целенаправленной интеллектуально-познавательной деятельности с помощью игр, которые опираются на поисковую активность и сообразительность ребёнка, способствуют развитию мыслительной деятельности.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная, но решаемая. Использование игр в педагогическом процессе позволило перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий к игровой деятельности.

В настоящее время воспитателю дошкольного учреждения важно осуществлять поиск новых подходов в реализации игровых технологий, а также средств, обеспечивающих всестороннее, в том числе интеллектуальное развитие дошкольника.

ТЕХНОЛОГИЯ ОПЫТА.

Как сказано ранее, применение инновационных методик и технологий имеет большое значение для интеллектуального развития дошкольников.

В работе с детьми, я использую игровую технологию «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Поэтому целью моей работы стало интеллектуальное развитие ребенка через использование игровых технологий В. Воскобовича.

В работе с детьми использую такие игры Воскобовича, как «Чудо-крестики», «Чудо-соты», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Чудо-головоломки», «Лого-формочки», «Кораблик «Брызг-брызг»», «Чудо-цветик».

Были определены следующие направления работы в реализации игровой технологии В.Воскобовича для формирования интеллектуального развития дошкольника:

- выявление возможностей игровой технологии в формировании интеллектуального развития детей дошкольного возраста;
- составление перспективного плана работы по интеллектуальному развитию старших дошкольников через использование игровой технологии Воскобовича;
- подбор и изготовление дидактических материалов и пособий, направленных на развитие интеллектуальных способностей из технологии интеллектуального развития дошкольников В.В.Воскобовича;
- создание предметно-развивающей среды, обеспечивающей развитие познавательных интересов, способствующей творческому самовыражению каждого ребенка;
- повышение уровня компетентности родителей в вопросах интеллектуального развития детей;
- повышение профессионального уровня педагогов в вопросах развития интеллекта детей посредством развивающих технологий.

Использовала следующие формы организации работы:

- специально организованное обучение в форме НОД (комплексные, интегрированные, обеспечивающие наглядность, систематичность и доступность, смену деятельности);
- совместная деятельность взрослого с детьми, строящаяся в непринужденной форме (подгрупповая, индивидуальная работа);
- совместная самостоятельная деятельность самих детей;

- различные формы работы с родителями.

Считаю целесообразно проводить специально организованное обучение в форме НОД, при этом использую как комплексные занятия, так и интегрированные. Поскольку пособий, таких как «Волшебный квадрат», «Геоконт» в группе имеется достаточное количество, считаю целесообразным проводить занятия подгруппой, а также использовать данные игры Воскобовича как часть занятия. Например, такие занятия как, «Фиолетовый лес – полон чудес», «Путешествие в сказку», «Ворон Метр и Малыш Гео в математической стране», «Приключение Лучика», «Угощение для друзей Ворона Метра».

При проведении организованной образовательной деятельности игра используется мной как: часть занятия, методический прием, форма проведения, способ решения и т.д.

Часто использую такую форму организации образовательной деятельности как квест-игра, главное преимущество которой активизация познавательных и мыслительных процессов в ненавязчивом, занимательном виде. Квест –игру строю на основе «приключенческого» сюжета с участием сказочных героев технологии Воскобовича, продумываю декорации и материалы для творческих, развивающих заданий детей. Воспитанники принимают активное участие в процессе игры, становятся «искателями», героями сказочных сюжетов, или спешат на помощь своим любимым героям Фиолетового леса. Данную форму работы использую с детьми старшего дошкольного возраста.

При планировании и организации занятий часто использую возможности информационно-коммуникативных технологий. Это вносит разнообразие и яркую эмоциональную окраску в образовательный процесс, вызывает интерес у детей. Создаю к занятиям презентации в программе Power Point, с наложением анимации и звука. Сказочные герои игр Воскобовича «сами предлагают» игровые творческие задания, что отражается на результативности занятия.

При проведении организованной образовательной деятельности я занимаю позицию организатора, партнера-исследователя, который вместе с детьми добывает новую информацию и искренне удивляется совместно полученным результатам.

Такая форма работы, как совместная игровая деятельность взрослого с детьми, строится в непринужденной, занимательной и доступной форме, в которой педагог выступает как партнер по игре. Часто использую в работе с детьми игровые упражнения и задания, такие как «Какой по порядку?», «Чей домик?», «Найди такой же», «Воздушные шары», «Разноцветные лучи» и другие.

Такие игры и упражнения помогают закрепить у детей умение различать, выделять, называть множества предметов, чисел, геометрических фигур, направлений.

Мои воспитанники активно используют игры Воскобовича в самостоятельной игровой деятельности. При проведении самостоятельной игры занимаю позицию «созидателя игрового пространства», «активного наблюдателя». Поэтому без необходимости не вмешиваюсь в игры детей, не отвлекаю их от игрового сюжета.

Для развития свободной, самостоятельной игры создаю полноценную предметно-игровую среду, инициирую возникновение игр по интересам детей.

Самой любимой игрой является «Волшебный квадрат» или как его дети называют «Веселый квадрат», которая развивает воображение, учит детей превращать пособие в различные фигуры и предметы. Эту игру мы часто используем на занятиях, а также в совместной игровой и самостоятельной деятельности детей.

Вот перед нами квадрат необычный.

Чем же он так знаменит?
Этот квадрат нам покажет, ребята,
Как лодка плывет, самолет полетит.
Этот квадрат принесет Дед Мороз нам
В форме письма, или вкусных конфет.
Кран подъемный домик построит,
Крышу поднимет, скажет «смотри»!
Все это сделать мы сможем, ребята,
Лишь только квадрат волшебный возьмем,
Приложим старанье, смекалку и тут же
В сказку волшебную вмиг попадем.

Методическое пособие автора В.В. Воскобовича делает занятие более развлекательными. Когда дети освоили большинство фигур, предлагаемых автором, начали создавать свои предметы и фигуры из квадрата.

В группе изготовлено руками педагогов и родителей несколько комплектов карточек с «преображением квадрата» в цветном варианте. Они позволяют ребенку сделать те фигуры, которые ему нравятся и которые не всегда удаются. Для наглядности я изготовила еще несколько квадратов большого размера, которые более наглядно демонстрируют последовательность складывания фигур. Детям очень нравиться создавать объемные фигуры из больших квадратов, воображаемые предметы (морская звезда, осьминог).

Также с удовольствием воспитанники играют в «Геоконт», где сами создают плоскостные геометрические фигуры,

упражняются в их счете и сравнении. Игра дает ребенку возможность воплощать задуманное в действительность.

Много интересного можно сделать из разноцветных «паутинок» «Геоконта». Машины и корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир!

Детям очень нравится задания, которые носят соревновательный характер. Например, я предлагаю детям следующие задания: «Кто быстрее построит треугольник», «Кто найдет спрятанную фигуру», на пространственную ориентировку «Какая фигура находится в правом верхнем углу» и многие другие. Также игра может носить развлекательный характер. Например, дети очень любят изображать снежинки, звездочки из разноцветных резинок.

В нашем дошкольном учреждении, в каждой группе есть авторские образцы этой игры. Также изготовлено несколько пособий своими руками с помощью родителей.

Ознакомление с игрой «Геоконт» происходит через игру-сказку из методического пособия, предлагаемого В.В. Воскобовичем. С помощью сказочных героев паука Юка и Малыша Гео знакомлю детей с лучом, отрезком, разными видами углов, геометрическими фигурами, которые воспроизводятся на «Геоконте» с помощью разноцветных резиночек. Также воспитанники любят придумывать свои истории и сказки, которые затем воплощают в игре в «Геоконт».

Дети настолько любят данную игру Воскобовича, что придумали небольшое стихотворение.

«Геоконт» - чудесная игра.
Играют в нее взрослые и детвора.
В руки ты резиночки возьми,
Вместе с ними в сказку попади.

Сказочная огранка развивающих игр Воскобовича настолько привлекает дошкольников, что они не только используют любимых героев в играх, но и в

продуктивной деятельности. Дети изображают Ворона Метра, Малыша Гео, Паука Юка, Гуся --капитана, Незримку Всюсь в своих рисунках и поделках.

Еще одна игра, которая нравится моим воспитанникам - «Прозрачный квадрат», где они знакомятся со свойствами «гибкость», «прозрачность», соотношением целого и части. Они полюбили эту игру за «загадочность», неповторимость и «прозрачность». Ведь из небольших прозрачных квадратов можно получить что-нибудь очень интересное, не такое как у всех.

Игру «Прозрачный квадрат» чаще использую в совместной и самостоятельной игровой деятельности детей. Воспитанники самостоятельно придумывают и конструируют различные предметы и абстрактные фигуры, при этом придумывают им названия. В процессе игры знакомятся со свойствами: гибкость, прозрачность, соотношение части и целого, развивается конструктивная деятельность.

Игры «Соты», «Крестики», «Фонарики» часто использую как индивидуальную форму работы с детьми. С помощью этих игр можно закрепить у детей понятие формы, множества, счет, выделение свойств предметов, конструктивные навыки и умения.

Все вышеперечисленные игры я использую в работе с детьми в системе, в разные режимные моменты: в утренние и вечерние часы, в организованной образовательной деятельности, в свободной деятельности, при проведении развлечений, досугов.

Считаю, что единство содержания обучения и развития обеспечивает созданная в группе предметно-развивающая среда, продуманная таким образом, что весь материал дает возможность каждому ребенку действовать самому, обеспечивает развитие интеллектуальных способностей и грамотности дошкольников. В группе оборудован уголок развивающих игр, который находится в доступном для детей месте, и которым они пользуются в любое время. Согласно требованиям ФГОС ДО игры и пособия периодически меняются в соответствии с возрастом и жизненным опытом детей

Многообразие наглядно-дидактического материала в развивающем уголке способствует усвоению большого по объему материала. Для поддержания интереса и внимания детей к развивающим играм, к выполнению разнообразных заданий на развитие интеллекта, постоянно обновляю пособия, добавляю вновь изготовленные, в том числе своими руками.

Уверена, что правильно организованная предметно-развивающая среда в группе, помогает не только развить его индивидуальные особенности ребенка, активизировать его самостоятельную мыслительную деятельность, развить понимание математической речи, но и помогает развить интеллектуальные способности дошкольника.

Успешному решению задач по развитию интеллектуальных способностей, способствует совместная работа с родителями воспитанников.

Необходимо, чтобы родители четко знали, что семья способна всесторонне развить ребенка уже в дошкольном возрасте. В своей работе использую разнообразные формы работы с родителями.

В течение года проводятся индивидуальные беседы, консультации, открытые мероприятия, родительские собрания.

Родители были ознакомлены с картотекой наших развивающих игр, были проведены мастер-классы, выставки развивающих игр, сделанных своими руками.

Также для родителей проводились различные консультации. Ведь каждый родитель хочет, чтобы его ребенок был интеллектуально развит, а, следовательно, успешен в дальнейшей жизни. Поэтому родители всегда охотно прислушиваются к рекомендациям педагогов и психологов о развитии интеллектуальных способностей ребенка.

Эффективной формой работы с родителями считаю проведение совместной игротеки взрослых с детьми. Родители не только знакомятся с современными инновационными развивающими технологиями, но и сами принимают активное участие при проведении таких игротек. Родители играют в игру, заинтересованы игрой, что создает большой педагогический эффект в воспитании ребенка. Ведь когда взрослый играет вместе с ребенком – тогда игра станет радостью для детей и станет толчком для его развития.

Интересной и продуктивной формой работы было внедрение метода проектов в совместную деятельность. Родителям были предложены такие проекты, как: «Развивающие игры у меня дома», «Играю с мамой», «Мастерим игру с папой». Родители и дети заинтересовались проектами, результатами которых стали альбомы, игры и наглядные пособия, фото и видео-отчеты.

Каждый год в нашем дошкольном учреждении проводится конкурс игр «Гудочек-game», где каждая семья может проявить свои творческие способности. Родители моих воспитанников активно принимают участие в этом конкурсе, изготовлено много игр своими руками, в том числе и развивающие игры Воскобовича, которые затем дети используют в игровой деятельности. Это и изготовленные самостоятельно игры «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича», и даже «Кораблик Брызг-брызг».

На сайте детского сада и группы идет постоянное обновление методического материала, размещены практические рекомендации по работе с детьми дома, предлагаются разнообразные игровые упражнения по развитию интеллектуальных способностей.

Таким образом, совместная работа родителей и воспитателей способствует успешному развитию интеллектуальных способностей у дошкольников.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА.

Работа по использованию игровой технологии Воскобовича достигла социального эффекта: Основным результатом работы стало повышение уровня развития познавательных способностей, а, следовательно, и интеллектуального развития воспитанников.

Сравнивая результаты практической деятельности, на основе диагностики детей, можно сказать, что проводимая мною в этом направлении работа свидетельствует о том, что происходят качественные изменения в уровне интеллектуального развития детей.

В результате проведённой работы у детей на 25% повысился уровень знаний в познавательной области, развилась способность к умственным действиям, понимание математической речи, что является составляющими компонентами интеллектуального развития дошкольников.

Воспитанники стали более уверенными в своих силах, стали более активно участвовать в процессе обучения, появилась мотивация к школьному обучению. Психолог дошкольного учреждения отметила положительную динамику в развитии памяти, внимания, воображения, логического мышления.

Родители воспитанников стали более компетентны в вопросах целесообразности развивающих игр для интеллектуального развития детей. Более активно стали принимать участие в общих совместных мероприятиях группы и детского сада (совместные игротеки, выставки, конкурсы).

Заключение.

Игровые технологии являются движущей силой интеллектуального развития дошкольников и тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада. Технологии интеллектуальных игр направлены на то, чтобы при обучении детей «поиграть» с ними в познание или математику, развивать способности к усвоению знаний и решению нестандартных задач.

Дети в процессе игры, незаметно для себя, считают, складывают, вычитают, решают разного рода, развивающие задачи, формирующие определенные логические операции. Таким образом, мы, педагоги, профессионально используем занимательность в педагогическом процессе.

Интеллектуальное воспитание личности — задача не только в идеале желательная, но и реально выполнимая. Если не замахиваться сразу на уровень Эйнштейна или Канта, то при определенных усилиях со стороны родителей, школы и государства всем здоровым малышам-дошкольникам, которые, по мнению Н. С. Лейтеса, являются интеллектуально одаренными в силу действия возрастного фактора, можно помочь стать умными взрослыми людьми. [5].

Созданная система работы по реализации игровой технологии Воскобовича, позволяет достигать положительных результатов в интеллектуальном развитии дошкольников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича: вчера, сегодня, завтра / // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2014. - № 7. - С. 17-20.
2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий// Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011.-С.140-146.
3. Реализация ФГОС ДО: проблемы, возможности, опыт и перспективы: материалы III Всероссийской научно-практической конференции.

Москва, 12 апреля – 25 мая 2019 г. / . – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2019. – 168 с.

4. Смолер Е.И. Развитие интеллектуальной активности детей дошкольного возраста - Мозырь: Белый, ветер, 2014 - 103с.
5. Холодная М. А. Психология интеллекта: Парадоксы исследования. — 2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: Питер, 2002–272 с.

Приложение

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

«Фиолетовый лес – полон чудес»

(для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций с использованием логико-математических игр Воскобовича.

Задачи:

Познавательное развитие

Закрепить знания детей об арифметических действиях сложения и вычитания, о простых арифметических задачах; о пространственном расположении предметов, о способах описания маршрутов движения.

Развивать познавательно-исследовательскую деятельность (выявление противоречий, выдвижение гипотез, их проверка, обсуждение результатов), решения проблемных ситуаций.

Социально-коммуникативное развитие

Упражнять детей в использовании разнообразных способов общения и взаимодействия с детьми и взрослыми (договориться, обменяться предметами, распределить действия при сотрудничестве).

Речевое развитие

Создание условий для приобретения опыта участия в ситуациях речевого общения, вызывающих необходимость задавать вопросы взрослому, используя разнообразные формулировки; проявлять инициативу и обращаться к взрослому и сверстнику с предложениями по деятельности, используя адекватные речевые формы; высказывать предположения, давать советы; употреблять вежливые формы речи, следовать правилам речевого этикета;

Физическое развитие

Упражнять детей в выполнении основных движений.

Материал:

Игры Воскобовича: «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Математические корзинки». «Игровизор»; прозрачные буквы, карточки-схемы, листы в крупную клетку, цветной маркер, цифры и знаки из учебного пособия «Учись считать». Мультимедийная доска для демонстрации слайдов Презентации в Power Point

Ход занятия:

1. Вводная часть.

(СЛАЙД № 1 – заставка занятия)

Воспитатель стоит в кругу с детьми.

Воспитатель:

Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаем мы играть.
Торопись, не зевай,
Свое имя и отчество называй.

Проводится игра «Назови имя и отчество». Дети передают мяч друг другу и называют свое имя и отчество.

Воспитатель: Ребята, вы назвали себя по имени и отчеству как взрослые люди. И всем взрослым я предлагаю путешествие в лес. Ребята, а вы были в лесу? А какие бывают леса? *(Возможные ответы детей: Сказочные, волшебные, дремучие, хвойные, лиственные, осенние, зимние и т. д.)*

Воспитатель – А вы хотели бы сегодня отправиться в Фиолетовый лес? *(Возможные ответы детей: да, хотели)*

(СЛАЙД № 2 – «Фиолетовый лес»)

Хорошо мы обязательно отправимся в Фиолетовый лес. Ребята, а вы знаете, что в нашем фиолетовом лесу появилось новое здание? Ворон Метр дал задание Малышу Гео добраться до нового здания в фиолетовом лесу, но Филимон Коттерфильд заколдовал дорогу к этому зданию и перепутал все буквы в названии. А вы хотите отправиться с Малышом Гео в Фиолетовый лес полный чудес?

(СЛАЙД № 3 – «Сказочные герои Фиолетового леса»)

По пути нам нужно будет выполнять разные задания. Ворон Метр, за каждое правильно выполненное задание будет давать вам по одной букве.

2. Основная часть.

Воспитатель: Ребята, отправляемся в путь. Вход в Фиолетовый лес нам преграждают скалы.

(СЛАЙД № 4 – «Скалы и горы в Фиолетовом лесу»)

Воспитатель: Что же нам делать, как дальше продолжить свое путешествие? *(Возможные ответы детей: Нужно перебраться через горы.)*

Воспитатель: Как мы можем через них перебраться? На чем? А узнаем мы это, когда отгадаем загадку:

Не птица, а летает,

Не грузовик, а с кабиной,

Не летучая мышь, а с крыльями *(самолет)*

(СЛАЙД № 4 – «Незримка Всюсь» с наложенным звуком)

Незримка Всюсь: Ха-ха, ха! А где вы возьмете самолет?

Воспитатель: Да. У нас нет самолета, но зато у нас есть волшебный квадрат, который мы быстро превратим в «самолет». Ребята, вы готовы превратить ваши квадраты в самолетики?

Дети за столом собирают «самолет» используя «Волшебный квадрат» Воскобовича. При необходимости используют схемы.

(СЛАЙД № 5 – «Самолет»)

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием, и ворон Метр нам дает первую букву *(О)*. Что это за буква? Это гласная или согласная? *(Вставляем ее в кармашек)*

Воспитатель: Ребята, транспорт у нас к полету готов. Но прежде, чем отправиться в наше путешествие, нам нужно начертить путь на карте. А помогут нам в этом, наши игровизоры.

Дети за столом выполняют задание по инструкции воспитателя.

Воспитатель: Ребята, перед вами схема, начертите по схеме путь, который нам предстоит пройти. Задание: Ставим точку в левом нижнем углу колодца, она обозначена зелёным цветом. От этой точки выполняем сложный ход 10 клеточек вверх и 4 вправо, ставим точку и соединяем прямой линий две точки. Следующий тоже сложный ход, отсчитываем 4 клеточки вправо и 5 клеточек вниз и ставим точку, соединяем линией, далее простой ход 1 клетка вправо, 5 клеточек вниз, 2 клеточки вправо, 3 вверх и 3 вправо.

Воспитатель: Вот мы с вами начертили наш путь. Молодцы, справились с заданием, и ворон Метр нам дает еще одну букву *(К)*. Что это за буква? Это гласная или согласная? *(Вставляем ее в кармашек)*

Воспитатель: И впереди у нас горы, которые мы перелетим на самолете. Но у нас задание, которое подготовил Ворон Метр.

(СЛАЙД № 6 – «Ворон Метр» с наложенным звуком)

Ворон Метр: Ребята, для того чтобы самолет полетел, его нужно заправить топливом. А чтобы вычислить расход топлива вам нужно сосчитать примеры, которые у вас на столах.

Дети выполняют задание за столами, решают арифметические примеры.

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием, и ворон Метр нам дает первую букву *(А)*. Что это за буква? Это гласная или согласная? *(Вставляем ее в кармашек)*

Воспитатель: До отправки самолёта осталось 20 секунд. Начали обратный отсчёт.

(Дети произносят обратный счет от 20 до 1)

Физкультминутка

«Самолёт»

Руки в стороны — в полёт

Отправляем самолёт,

Правое крыло вперёд,

Левое крыло вперёд.

Раз, два, три, четыре —

Полетел наш самолёт.

(Дети выполняют движения: стойка ноги врозь, руки в стороны, поворот вправо; поворот влево.)

Воспитатель: Скалы мы перелетели и попали на поляну, где хозяйничает паук ЮК. Какая у него любимая игра? *(Возможные ответы детей: Игра «Геоконт»)*

(СЛАЙД № 7 – «Паук Юк» с наложенным звуком)

Паук Юк: Здравствуйте, ребята. Чтобы продолжить свое путешествие, нужно мне помочь сплести паутинку, используя шифр.

Воспитатель: Ребята, давайте поможем пауку Юку и сплетем вместе с ним ажурный узор. Вот вам шифр Ф1 – Ф3- Б4 – К3 – К1 – Ф1 – и Б1 – З3 – ж3 – Ж2 – З2

Дети выполняют задание на «Геоконте» по 2 человека.

Воспитатель: Что у нас получилось? *(Ответы детей: Ключ)* Для чего нужен это ключ? *(Возможные ответы детей: Ключ нужен для того, чтобы открыть замок)*

Воспитатель: Но я думаю, что это ключ к тем знаниям, которые ждут Малыша Гео и вас впереди. Хорошо отдадим этот ключ Малышу ГЕО, может он ему понадобится в его Фиолетовом лесу. И за правильно выполненное задание Ворон Метр дарит вам ещё одну букву (*Л)* Какая это буква?

Воспитатель: Смотрите, на нашей поляне стоит чудо дерево, но оно какое-то не живое, Филимон Коттерфильд заколдовал его.

(СЛАЙД № 8 – «Филимон Коттерфильд» с наложенным звуком)

Филимон Коттерфильд: Ребята, для того чтобы расколдовать чудо-дерево нужно решить задачку.

Воспитатель: Решите задачу, чтобы расколдовать дерево:

Я нашел в дупле у белки

Пять лесных орешков мелких.

Вот еще один лежит,

Мхом заботливо укрыт.

Ну и белка! Вот хозяйка!

Всего орешков сколько посчитай-ка.

Воспитатель: Ребята, составьте арифметическое действие на столах при помощи цифр и знаков. *(Дети за столами составляют и решают задачу)*

Воспитатель: Молодцы ребята! Дерево расколдовано, на нем появились листочки и волшебный плод. Мальчик Гео благодарит вас за помощь и дарит вам математические корзинки, но Незримка Всюсь пошутил и все грибочки рассыпал.

(СЛАЙД № 9 – «Незримка Всюсь» с наложенным звуком)

Незримка Всюсь: Ребята, соберите грибочки в корзинки, чтобы в каждой оказалось 10. *(Дети выполняют задание на состав числа до 10)*

Воспитатель: Дети, вы отлично справились с заданием и Ворон Метр Дарит нам последнюю букву *(Ш.* Какая это буква? Давайте попробуем составить слово из наших букв. (0, К, А, Л, Ш) *(Ответы детей: Школа)*

(СЛАЙД № 10 – «Школа»)

Воспитатель: Вот мы и узнали, что за здание появилось в Фиолетовом лесу и помогли Малышу Гео добраться до школы. А наше путешествие подошло к концу, мы выполнили с вами все задания. Заводим моторы наших самолетов и летим обратно в детский сад.

3 часть. Итоговая

Воспитатель: Вам понравилось наше путешествие? Что было интереснее всего выполнять? С каким заданием было трудно справиться. (Ответы детей)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

«Угощение для друзей Ворона Метра»

(для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных игровых ситуаций с использованием развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

Познавательное развитие

Формировать у детей представления о параметрах величины и относительности признаков.

Закрепить осознание математических понятий и зависимостей, счёта и вычисления, овладения способами сравнения, анализа, умения выстраивать логические связи и зависимости. Упражнять детей в умении выдвигать гипотезы, обсуждать результаты ее решения, решать проблемные ситуации.

Социально-коммуникативное развитие

Упражнять детей в умении применять на практике конструктивные способы взаимодействия с детьми и взрослыми (договориться, обменяться предметами, распределить действия при сотрудничестве); самостоятельно ставить цель, проверять эффективность выбранных средств их достижения; предвидеть конечный результат своих действий и поступков.

Речевое развитие

Упражнять детей в умении высказываться о своих желаниях и интересах, о целях-результатах деятельности, планировать деятельность, комментировать действия и др.

Развивать у детей инициативу в участии в ситуациях речевого общения, обращаться к взрослому и сверстнику с предложениями по совместной деятельности, употреблять вежливые формы речи, следовать правилам речевого этикета.

Физическое развитие

Упражнять в выполнении основных движений, двигательных умений и навыков (чередования, координации выполнения движений, удержания равновесия), а также физических качеств во всех видах двигательной активности.

Материал:

Сказочный персонаж – макет Ворон Метр, игровое пособие «Квадрат Воскобовича», карточки-схемы выполнения, силуэты птиц на подставке на каждого ребенка.

Мерки (ложки – столовая и чайная), различные емкости для экспериментирования, крупа (гречневая, рисовая, пшено, горох), палочки для счета. Карточки-«рецепты», фартуки и колпаки на каждого ребенка.

Ход занятия:

1. **Вводная часть.**

Воспитатель стоит в кругу с детьми.

Воспитатель: Сегодня, ребята, сегодня к нам в гости собрался необычный гость. А кто это вам предстоит узнать, отгадав загадку.

Ворон – это не ворона,
Ворон – важная персона,
Имя у него под стать,
Кто имя может нам назвать?

(Возможные ответы детей: Ворон Метр)

Воспитатель: Правильно, дети. Посмотрите на столе у нас разложены какие-то интересные разноцветные фигуры. Кто знает, как они называются?

(Возможные ответы детей: Это «Волшебный квадрат»)

Воспитатель: Правильно. А может нам с вами сделать с помощью этого квадрата птицу.

Дети складывают фигуру птицы. При затруднении используют цветные схемы.

Воспитатель: Какие красивые птицы у вас получились. Посмотрите, а вот и Ворон Метр. Он прилетел нам из волшебного фиолетового леса. Давайте поздороваемся с ним.

Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаем мы играть.
Торопись, не зевай,
Свое имя называй.

Проводится игра «Назови имя». Дети передают мяч друг другу и называют свое имя.

Воспитатель: Вот и познакомились. А Ворон Метр прилетел к нам не просто так. У него есть маленькие друзья. А кто это, вы узнаете, если разгадаете мои загадки.

Эту птицу каждый знает.
В тёплый край не улетает
Эта птица круглый год
Во дворе у нас живёт
И чирикает она
Громко с самого утра:
- Просыпайся поскорей -
Всех торопит: *(воробей)*.

Это маленькие ножки.
Их хозяйка любит крошки.
Яркая, как солнышко,
С желто-синим перышком.
Хоть поменьше воробья,
Не боюсь зимы и я,
Всем известная вам птичка.
А зовут меня … *(Синичка)*

Дети разгадывают.

Воспитатель: Да, воробьи и синицы – маленькие друзья Ворона Метра. Посмотрите на них. *(картинки воробья и синицы на подставке)*

Воспитатель: Ребята, у Ворона Метра есть к вам просьба. Сегодня утром было так холодно, ветрено. Воробей и синица летали по зимнему парку, и вдруг увидели кормушки. Они полетели к ним. Воробей подлетел к коричневой кормушке, а синица к какой? Подлетели, посмотрели в кормушки, а там пусто. Но наш Ворон Метр не оставил в беде своих маленьких друзей. Он приготовил для них мешочки с крупой. Мешочек с крупой в коричневую кормушку, и такой же мешочек в желтую кормушку. Птички очень обрадовались. И решили поделиться угощением с другими синицами и воробьями. Только вот беда, сколько друзей смогут угостить птички, не знают. Давайте поможет птицам и Ворону Метру. Каждая птичка сможет съесть одну ложку крупы.

Воспитатель: Сколько птичек можно накормить крупой, которая в мешочке, если каждая птичка съедает одну ложку. Что для этого надо сделать?

(Возможные ответы детей: измерить, взвесить).

Воспитатель: Мы с вами будем измерять крупу с помощью ложки. Это будет наша мерка.

Прежде чем приступить к измерению количества крупы, надо запомнить правило измерения.(показ).

Мерка должна быть полной, вровень с краями, без горки, но и не меньше края мерки. Если вы набрали крупу с горкой, аккуратно уберите лишнее. Если меньше – еще раз наберите. Запомните. Результат зависит от правильного, точного заполнения мерки. Каждый раз, когда отмерили полную мерку, надо выставить 1 палочку, чтобы не сбиться со счета.

Какой должна быть мерка? *(Возможные ответы детей: полной, ровно по краям)*

Что нужно сделать, когда отмерим полную мерку (*Возможные ответы детей выставить палочку)*

Давайте разделимся на две команды: одна команда – измеряет крупу для воробьев, другая – для синичек. А Ворон Метр будет следить за правильностью и точностью измерения.

Дети в двух подгруппах проводят измерения

Воспитатель: Сколько всего получилось ложек? *(Возможные ответы детей)*. А почему так получилось, что количество крупы у воробьев 5 ложек, а у синичек – 6 ложек, ведь мы измеряли одинаковое количество крупы?

(*Возможные ответы детей: Чем больше мерка, тем меньше число мы получим, и наоборот, чем меньше мерка, тем больше число мы получим!*)

Воспитатель: Молодцы! Вы все делали правильно, измеряли точно. Ворон Метр предлагает вам приготовить пир на весь мир птиц. Мы с вами можем угостить всех птиц. У нас же на участке есть кормушка, мы пойдем на прогулку, отнесем птицам угощение.

Но сначала, немного отдохнём.

Проводится динамическая пауза

Лапка, раз!	(выдвигают вперед одну ногу).
Лапка, два!	(выдвигают другую ногу).
Скок-скок-скок!	(скачут на обеих ногах).
Крылышко, раз!	(одну руку в сторону).
Крылышко, два!	(другую руку в сторону).
Хлоп, хлоп, хлоп!	(хлопают крыльями).
Глазик, раз!	(закрывают один глаз).
Глазик, два!	(закрывают другой глаз).
Прилетали птички,	Открыли глазки и бегают, машут
Птички - невелички.	крылышками, чирикают, пищат.

Весело скакали Зернышки клевали И быстро улетали.	

Воспитатель: Итак, давайте приготовим вкусное угощение для птиц. Обратите внимание на столы. На них приготовлены мисочки с разной крупой: гречкой, пшеном, рисом и горохом. Кроме этого там приготовлены мерки, которыми вы будете измерять сыпучие продукты. Есть пустая ёмкость, в которую будете насыпать угощение. Кроме этого, обратите внимание на карточки, которые приготовил для вас Ворон Метр. На них написан рецепт нашего угощения. Цветными кружками обозначена крупа. Коричневый цвет обозначают гречневую крупу, желтый - пшено, белый - рис, а оранжевый горох. Сколько кружков, столько и мерных ложек нужно насыпать. Ваша задача - не просто приготовить угощение, а приготовить по рецепту.

Воспитатель показывает пример своего рецепта. Дети работают самостоятельно над угощением по рецепту.

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием. И Ворону Метру понравилась ваша дружная работа. Ему очень приятно, что вы такие отзывчивые и заботитесь о его маленьких друзьях. Какое разнообразное будет меню у птиц! А на прогулке мы не забудем насыпать угощение для птиц в кормушку.

Конец занятия.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «Путешествие в сказку»

(для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе игровых ситуаций с использованием развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

Познавательное развитие

Упражнять детей в осознании математических понятий и зависимостей, применения счёта и вычисления, овладения способами сравнения, анализа, умения выстраивать логические связи и зависимости;

Учить детей выдвижению гипотез, их проверке, обсуждении результатов, решению проблемных ситуаций.

Социально-коммуникативное развитие

Учить использовать разнообразные способы общения и взаимодействия с детьми и взрослыми (договориться, обменяться предметами, распределить действия при сотрудничестве).

Речевое развитие

Закрепить у детей понятие о жанрах в литературе, знания о сказках и сказочных героях.

Развивать у детей инициативу и обращаться к взрослому и сверстнику с предложениями, используя адекватные речевые формы; высказывать предположения, давать советы; употреблять вежливые формы речи, следовать правилам речевого этикета.

Физическое развитие

Упражнять в выполнении основных движений, двигательных умений и навыков (чередования, координации выполнения движений, удержания равновесия), а также физических качеств во всех видах двигательной активности.

Материал:

Игры Воскобовича: «Четырехцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», «Игровизор»; карточки-схемы, белая и цветная фасоль в тарелках, шнурок и бусины, задание «Найди замок» на листе бумаги, фломастер красного цвета.

Мультимедийная доска для демонстрации слайдов Презентации по сказке Ш.Перро «Золушка» в программе Power Point.

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, вы любите сказки? Какая сказка ваша любимая? *(Возможные ответы детей)* Вы хотели бы побывать в сказке? Сегодня мы с вами совершим путешествие в сказку, а в какую - вам придётся узнать самим, отгадав загадку:

Мачеха, сёстры её не любили:
Над ней издевались, работой морили.
Но как это в сказках обычно бывает,
Бедную девушку принц повстречает.
Её он полюбит, и время настанет,
Когда замарашка принцессою станет. (Золушка)

(СЛАЙД № 1 – «Золушка»)

Воспитатель: Правильно, это сказка Ш.Перро «Золушка». А вспомните, пожалуйста, какая беда приключилась с Золушкой? *(Возможные ответы детей: Мачеха не пустила Золушку на бал и велела выполнить ей много работы по дому).*

Воспитатель: Ребята, а давайте мы с вами отправимся в сказку и поможем Золушке выполнить всю работу, чтобы она успела на бал! Только на чем же мы можем добраться до волшебной сказки? *(Ответы детей).*

Воспитатель: Молодцы, ребята, как много видов транспорта вы мне назвали! А давайте мы с вами полетим на самых быстрых волшебных самолётах. А из чего же мы с вами можем их построить? *(Возможные ответы детей)*

(СЛАЙД № 2 – «Самолет»)

Воспитатель: Да, у нас с вами есть «Волшебные квадраты». Ну что же, давайте приниматься за работу! Но чтобы получился самолёт, нужно сначала поиграть с волшебным квадратом. Поиграем?

Дети с воспитателем за столом складывают фигуры, используя пособие «Квадрат Воскобовича». При затруднениях используют карточки-схемы.

Воспитатель: Сначала давайте построим крутую горку с обрывом. Давайте покатаемся с этой горки, проведите по одной стороне горки, теперь по второй стороне. *(Дети выполняют задание)*. А теперь складываем крылья для самолета и хвост. Вот какие замечательные самолеты получились у нас с вами! Ну что же, самолёты готовы, пора отправляться в путь! Завели моторы! *(Ж-ж-ж)*, приготовились, начинаю отсчёт: 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1 - пуск!

В небо самолёт стрелою взлетел
И быстро в сказку он прилетел!
Приземляемся!

Воспитатель: Вот мы и прилетели с вами в сказку. Но чтобы помочь Золушке попасть на бал и стать принцессой, мы с вами должны выполнить все задания! Вы согласны помочь Золушке?

(СЛАЙД № 3 – «Золушка» с наложенным звуком»)

Золушка: Ребята, злая мачеха приказала мне перебрать всё зерно. Но это же так долго!

Воспитатель: Давайте поможем Золушке справиться с этим заданием? Посмотрите, на ваших столах стоят тарелочки с белой и красной фасолью. Давайте отделим фасоль по цвету и сосчитаем ее количество. *(Работа парами: Один ребенок отделяет красную фасоль, другой - белую)*.

Воспитатель: У кого фасолин больше, на сколько? А у кого меньше? На сколько*? (Ответы детей)*

Воспитатель: Молодцы, ребята, с этим заданием вы помогли справиться Золушке.

(СЛАЙД № 4 – «Золушка» с наложенным звуком»)

Золушка: Но поехать на бал я все равно не смогу. Мачеха дала ей еще одно сложное задание - собрать цветы.

Воспитатель: Хотите помочь Золушке? Но прежде нужно решить примеры. Серединка цветка показывает нам цифру, которая должна получиться в ответе. А вы должны подобрать к этому ответу нужный пример. Будьте внимательны. Постарайтесь не ошибиться! *(Дети выполняют задание на ковре, используют карточки с примерами).*

(СЛАЙД № 5 – «Золушка» с наложенным звуком»)

Золушка: Ну что же, ребята, какие вы молодцы, и с этим заданием справились! Посмотрите, какие цветы выросли в моем саду!

Проводится динамическая пауза на ковре.

Физминутка.

Раз, два, три, выросли цветы	*Дети сидят на корточках, медленно встают*
К солнцу потянулись высоко	*Тянутся на носочках*
Стало им приятно и тепло!	*Смотрят вверх*
Ветерок пролетал, стебельки качал.	*Раскачивают руками влево - вправо над головой*
Влево качнулись - низко прогнулись.	*Наклоняются влево*
Вправо качнулись – низко прогнулись.	*Наклоняются вправо*
Ветерок, убегай!	*Грозят пальчиком*
Ты цветочки не сломай!	*Приседают*
Пусть они растут, растут, Детям радость принесут!	*Медленно приподнимаются руки вверх, раскрывают пальчики*

Воспитатель: Ребята, Золушка уже почти готова отправиться на бал, но добрая фея задержалась и не смогла помочь Золушке с платьем. Что же делать? *(Ответы детей).*

Воспитатель: А давайте мы ей поможем сами и нарисуем ей наряд с помощью нашего «Игровизора»!

(СЛАЙД № 6 – «Золушка» с наложенным звуком»)

Золушка: Спасибо, ребята, какие замечательные платья у вас получились.

Воспитатель: Ребята, платье Золушки было усыпано драгоценными бусинами, но некоторые из них потерялись, помогите найти и собрать все бусины для платья. Вам надо надеть на шнурок 10 бусин, но так, чтобы 3 бусины были розового цвета. *(Дети выполняют задание за столами).*

Воспитатель: Вот и помогли мы с вами Золушке собраться на бал, но мне кажется, что в ее наряде чего-то не хватает...*(Ответы детей: туфелек)*.

Воспитатель: Так давайте подарим ей туфельки! А поможет в этом нам «Прозрачный квадрат» *(Дети выкладывают по образцу туфельку с помощью игры В.Воскобовича «Прозрачный квадрат»)*.

(СЛАЙД № 7 – «Золушка в карете»)

Воспитатель: Золушка села в карету и отправилась в путь. Но в каком дворце проходит бал, она не знает. Помогите Золушке найти нужный дворец, ведь к его входу ведут 10 ступенек. Найдите нужный дворец и зажгите огонёк на его башне. *(Дети выполняют задание на листе бумаги за столом)*

(СЛАЙД № 8 – «Золушка во дворце с принцем»)

Золушка: Спасибо, ребята, вы справились со всеми заданиями. Благодаря вам, я стала принцессой. Без вашей помощи мне было бы нелегко справиться со всеми заданиями.

Воспитатель: Вот и закончилось наше путешествие в сказку и нам пора возвращаться обратно. Снова садимся в волшебные самолеты. Они привезут нас в детский сад! Полетели!

Воспитатель: Приземляемся! Вот мы и в детском саду. Вам понравилось наше путешествие в сказку? Какие задания были трудными для вас? Какие задания показались вам легкими? Сказке нашей конец, а кто Золушке помогал - молодец

КОНСПЕКТ КВЕСТ-ИГРЫ

«Найдем плоды с дерева знаний в фиолетовом лесу»

(для детей среднего дошкольного возраста)

Цель: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе специально организованных проблемных ситуаций с использованием развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

Познавательное развитие

Учить детей применять знания о геометрических фигурах, о счете (количественном и порядковом).

Упражнять в умении выстраивать логические связи и зависимости; развитии познавательной деятельности (выявление противоречий, выдвижение гипотез, их проверка, обсуждение результатов), решения проблемных ситуаций.

Социально-коммуникативное развитие

Учить использовать разнообразные конструктивные способы общения и взаимодействия с детьми и взрослыми (договориться, обменяться предметами, распределить действия при сотрудничестве, приходить на помощь).

Речевое развитие

Упражнять в умении высказываться о своих желаниях и интересах, о целях-результатах деятельности, планировать деятельность, комментировать действия, высказывать предположения, давать советы; употреблять вежливые формы речи, следовать правилам речевого этикета;

Физическое развитие

Упражнять в выполнении основных движений, двигательных умений и навыков (чередования, координации выполнения движений, удержания равновесия), а также физических качеств во всех видах двигательной активности.

Материал:

Игры Воскобовича: «Чудо-соты», «Геоконт», «Кораблик Брызг-брызг», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича», карточки-схемы на каждого ребенка..
Мультимедийная доска для демонстрации слайдов Презентации в программеPower Point

Ход занятия:

1. Вводная часть.

(СЛАЙД № 1 – заставка занятия)

Воспитатель: Здравствуйте, сегодня к нам в гости пришел ваш любимый герой. Это мальчик, который живет в Фиолетовом лесу. Вы догадались, кто это? *(Возможные ответы детей)*

(СЛАЙД № 2 – «Малыш Гео» с наложенным звуком)

Воспитатель: Ребята, посмотрите, он один и почему-то грустит. Давайте узнаем причину.

Малыш Гео: Здравствуйте, ребята. Вы знаете, что я живу в Фиолетовом лесу и помогаю жителям получать новые знания с помощью Большого Дерева Знаний. Но вчера на наш лес налетел сильный ветер, сорвал все плоды с Дерева Знаний и они разлетелись по Фиолетовому лесу. Ребята, помогите, пожалуйста, собрать потерянные плоды Большого Дерева Знаний.

Воспитатель: Ребята, вы поможете Малышу Гео и жителям Фиолетового леса? *(Возможные ответы детей)* Тогда в путь.

Динамическая пауза.

Отправляемся в дорогу, Будет жителям подмога.	*Дети идут по кругу*
Раз - присели, два - поднялись	*приседания*
Три – по сторонам смотри	*Повороты головы вправо, влево*
На четыре мы пойдем, В лес волшебный попадем!	*Идут по кругу.*

(СЛАЙД № 3 – «Фиолетовый лес»)

Воспитатель: Вот мы и очутились в Фиолетовом лесу. Давайте подойдем поближе, рассмотрим все вокруг. Вот оно дерево знаний, только плодов на нем нет. Посмотрите-ка на полянке что то лежит.

На ковре разложено в хаотичном порядке игровое пособие «Чудо-соты»

Воспитатель: Так эту игру мы с вами знаем и любим, вот так ветер был вчера. Ребята, давайте соберем игру «Чудо-соты»

Дети выполняют задание, собирают пособие.

Воспитатель: Молодцы, ребята, как вы быстро справились. Посмотрите пчелки из Фиолетового леса рады, что вы им помогли и дарят нам первый плод знаний.

Дети прикрепляют «плод» к макету дерева.

Воспитатель: Отправляемся дольше помогать жителям Фиолетового леса. Перед нами какие-то паутинки. Что такое? Как вы думаете, что ждет нас впереди?

(СЛАЙД № 4 – «Паук Юк» с наложенным звуком)

Воспитатель: Так мы с вами очутились около дома Паука Юка.

Паук Юк: Здравствуйте, ребята, рад видеть вас. Спасибо, что вы помогаете жителям Фиолетового леса. Один волшебный «плод» застрял в моей паутинке. Я вам его подарю, только прошу выполнить мои задания, и разгадать геометрические фигуры, и отобразить их на моей игре «Геоконт».

1. У этой фигуры четыре угла, а стороны ее равны.
2. А эта фигура похожа на крышу.
3. А эта фигура похожа на юбку принцессы.
4. У этой фигуры четыре угла, только стороны ее разной длины.

Дети с помощью цветных резинок выполняют задание, конструируют квадрат, треугольник, трапецию, прямоугольник.

Воспитатель: Молодцы, ребята, и с этим заданием вы справились. Паук Юк дарит вам еще один плод знаний.

Дети прикрепляют «плод» к макету дерева.

Воспитатель: нужно дальше отправляться в путь. Но что такое впереди у нас озеро. Кто знает как оно называется? И как нам перебраться на другой берег? (*Возможные ответы детей)*

(СЛАЙД № 5– «Озеро Айс»)

Воспитатель: Да, это озеро Айс, посмотрите, а вот и кораблик «Брызг-брызг». А на палубе нас встречают Гусь-капитан и лягушки матросы.

(СЛАЙД № 6 – «Гусь-капитан и лягушки-матросы» с наложенным звуком)

Гусь-капитан: Здравствуйте, ребята. Мы с удовольствием переправим вас на другой берег, только помогите нам починить мачты на палубе. Их у нас семь, разных цветов. На каждой мачте разное количество флажков.

Дети выполняют задание: прикрепляют флажки к мачтам кораблика, распределяя их по счету и цвету.

Воспитатель: Вот мачты собраны, Гусь - капитан дарит нам еще один плод знаний и предлагает занять места на корабле.

Дети прикрепляют «плод» к макету дерева.

Динамическая пауза

Вот кораблик плывет по волнам	*Дети стоят в кругу, покачиваются, зацепившись за плечи друг другу*
Лягушки – матросы,	*Прыжки на двух ногах*
и Гусь капитан.	*Выпрямиться*
Нам в пути интересно, не скучно Со всеми заданиями справимся дружно	*Повороты в стороны*

(СЛАЙД № 7– «Поляна чудесных цветов, девочка Долька»)

Воспитатель: Вот ребята мы приплыли, перед нами поляна Чудесных цветов. Девочка Долька на ней живёт. Она веселая и легкая. А еще у неё есть звери друзья. Но почему то, она сейчас одна без своих друзей. Злой ветер заколдовал их, сделал невидимыми. Как вы думаете, как нам помочь Дольке**?**

(*Возможные ответы детей)*

Воспитатель: Давайте поможем расколдовать всех друзей дольки.Вот

Дети проходят за столы. Выполняют задание: собирают по схеме зверей (Лисичка, мышка, зайчик, птичка).

Воспитатель: Молодцы вы расколдовали всех друзей. И девочка Долька дарит нам ещё один плод знаний.

Дети прикрепляют «плод» к макету дерева.

Воспитатель: Ребята, мы прошли все испытания и собрали все плоды Большого Дерева Знаний.

(СЛАЙД № 8 – «Малыш Гео» с наложенным звуком)

Малыш Гео: Спасибо вам, ребята, за помощь. Как здорово, что все плоды нашлись! Ребята, раз вы смогли собрать все-все плоды, значит, вы много знаете и умеете. Вы молодцы! А что-бы вы быстрее попади в детский сад, мой друг Ворон Метр дарит вам «Волшебный квадрат», с помощью которого вы построите быстрый самолет и вмиг окажетесь в детском саду.

Дети садятся за столы. Выполняют задание: собирают самолет, используя «Квадрат Воскобовича».

Воспитатель: Раз самолеты готовы, летим в детский сад.

Дети имитируют полет самолета.

Воспитатель: Вот мы с вами и в детском саду. Вы молодцы, справились со всеми заданиями, были внимательные и серьезные. Вам понравилось наше приключение? Какое задание понравилось больше всего? Какое задание было для вас трудным? А для чего мы выполняли задания?

(*Возможные ответы детей)*

Конец.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

«Путешествие на веселом поезде»

(для детей младшего дошкольного возраста)

Цель: формирование элементарных математических представлений и интеллектуальных способностей детей в совместной игровой деятельности в процессе выполнения практических заданий.

Задачи:

- Обобщать знания детей о геометрических фигурах — треугольнике, круге, прямоугольнике, квадрате; умение различать фигуры по форме, цвету,
- Закреплять умение изображать и выкладывать предмет из геометрических фигур, с помощью конструктивных средств,
- Поддерживать интерес воспитанников к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявлять настойчивость, целеустремлённость.
- Упражнять в умении работать со схемами, по воображению.
- Учить эмоционально воспринимать и оценивать свою работу и работы своих товарищей, радоваться успеху, исправлять ошибки.
- Развивать познавательный интерес, внимание, память, мышление, сообразительность;
- Способствовать развитию коммуникативных навыков, грамматически правильной диалоговой речь, навыков свободного общения со взрослым.
- Развивать творческое воображение, эстетическое восприятие, фантазию.
- Развивать мелкую моторику рук.
- Развивать умение выполнять задания в группе и подгруппе сверстников, активно действовать в условиях простой проблемной ситуации.
- Воспитывать навык культуры поведения и общения со сверстниками, проявления доброжелательного отношения друг другу, взаимопомощь и взаимовыручку.

Материалы и оборудование: Игры Воскобовича «Фонарики», «Чудо-крестики-1», «Чудо-соты», карточки-схемы, волшебный мешочек, билеты с изображением геометрических фигур, магнитофон.

Ход занятия:

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! В нашем городе есть железная дорога. Как вы думаете, для чего она нужна? *(возможные ответы детей)*

Воспитатель: Посмотрите, а у нас тоже есть поезд. А кто управляет поездом? *(возможные ответы детей)*

Воспитатель: Давайте выберем машиниста.

Выбирается машинист из детей, или эту роль берет на себя воспитатель.

Воспитатель: Предлагаю вам отправиться в путешествие на веселом поезде! Для этого, нам нужно купить билеты в кассе.

Воспитатель с детьми проходит к игровой зоне, где расположена «Железнодорожная касса»

Воспитатель: Билеты мы купили, предлагаю пройти в поезд и занять свои места в вагоне. Место в вагоне у вас отмечено в вашем билете.

Дети находят места на стульях, согласно фигуре, которая изображена в билете. Рассаживаются на стулья.

Воспитатель: Все ребята заняли места правильно. Тогда, поехали.

Звучит музыка.

Воспитатель: Первая остановка «Волшебный узор»

Дети выходят из «вагона», походят к столу. На столе расположены детали игрового пособия «Чудо-соты»

Воспитатель: Ребята, перед вами лежат разные фигуры. Они отличаются по форме и цвету. Вам нужно сложить из них узор, как на картинке. Будьте внимательны.

Дети выполняют задание: путем наложения на схемы деталей игрового пособия, составляют картинку.

Воспитатель: Молодцы! Все справились! И наш поезд оправляется дальше. Машинист подает сигнал.

Дети рассаживаются на стулья. Звучит музыка.

Воспитатель: Остановка «Загадочная». Предлагаю выйти из поезда и узнать, что же интересного нас ждет на этой остановке.

Дети подходят к воспитателю.

Воспитатель: Ребята, послушайте загадки, и разгадайте их.

Вперевалку зверь идёт
По малину и по мёд.
Любит сладкое он очень,
А когда приходит осень,
Лезет в яму до весны,
Где он спит и видит сны. (возможные ответы детей)

Воспитатель: Конечно, это медведь. Ребята, давайте изобразим медведя из наших деталей.

Дети собирают изображение медведя, используя детали игрового пособия «Фонарики». При необходимости воспитатель помогает, или предлагает рассмотреть карточку-схему изображения.

Воспитатель: Слушайте, следующую загадку.

Кто трясётся за кусточком,
Маленьким дрожит хвосточком?
Ты трусливого узнай-ка –
Наверно, это серый … (Зайка)

Воспитатель: Конечно, это заяц. Ребята, давайте изобразим зайчика из наших деталей.

Дети собирают изображение зайца, используя детали игрового пособия «Фонарики». При необходимости воспитатель помогает, или предлагает рассмотреть карточку-схему изображения.

Воспитатель: Молодцы! Все справились! И наш зайчик предлагает вам с ним поиграть.

Проводится динамическая пауза.

Вышел зайчик погулять. Начал ветер утихать.	*Ходьба на месте.*
Вот он скачет вниз по склону, Забегает в лес зелёный.	*Прыжки на месте.*
И несётся меж стволов, Средь травы, цветов, кустов.	*Ходьба на месте.*

Зайка маленький устал. Хочет спрятаться в кустах. Замер зайчик средь травы А теперь замрём и мы!	*Дети приседают на корточки*

Воспитатель: А нам пора прощаться с зайчиком и мишкой. Наш поезд оправляется дальше. Машинист подает сигнал.

Дети рассаживаются на стулья. Звучит музыка.

Воспитатель: Остановка «Чудесных фигур». Предлагаю выйти из поезда и узнать, что же интересного нас ждет на этой остановке.

Дети рассаживаются на ковре, воспитатель обращает внимание на поднос с деталями игрового пособия «Чудо-крестики-1»

Воспитатель: Ребята, смотрите, здесь лежит волшебный мешочек. В нем что-то есть. Нужно опустить руку в мешочек, выбрать одну фигуру, достать ее, и найти накую же на нашем волшебном подносе.

Дети по очереди выполняют задание.

Воспитатель: Молодцы! Все справились! И наш поезд оправляется дальше. Машинист подает сигнал.

Дети рассаживаются на стулья. Звучит музыка.

Воспитатель: Впереди последняя остановка «Вкусная». Как вы думаете, что там интересного? *(Возможные ответы детей)*

Детям раздаются сладкие сюрпризы.

Воспитатель: Вот и подходит к концу наше путешествие и нам пора возвращаться в детский сад! Все в вагон. Наш поезд оправляется. Машинист подает сигнал.

Дети рассаживаются на стулья. Звучит музыка.

Воспитатель: Ну, вот мы и вернулись в детский сад. Вам понравилось наше путешествие на веселом поезде? *(Возможные ответы детей)*

Конец занятия.

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ВОСКОБОВИЧА»

Цель:- повышение профессиональной компетентности воспитателей в использовании игровой развивающей технологии В.Воскобовича при организации работы с детьми, и ее применении в интеллектуально-творческом развитии дошкольников.

Оборудование: игры Воскобовича: «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Соты», «Крестики», «Прозрачный квадрат», «Чудо-головоломки», «Кораблик «Брызг-брызг»», «Чудо-цветик»; игровые персонажи: «Ворон Метр», «Малыш Гео», «Гусь-капитан», «Паук Юк»;

Презентация «Интеллектуально-творческое развитие дошкольников с помощью развивающих игр Воскобовича» в Power Point.

Для практической части: игровые пособия «Волшебный квадрат» В.Воскобовича на каждого участника мастер-класса, методические пособия, игровые схемы выполнения, игровые персонажи «Малыш Гео» и «Ворон Метр».

Ход: *Ведущий мастер-класса приглашает педагогов в зал, в котором расположены игры Воскобовича.*

Ведущий: Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Сегодня я приглашаю Вас в волшебное путешествие по Фиолетовому лесу. В этом сказочном Фиолетовом лесу много сказочных игр со своими сказочными героями. Многие из них Вам уже знакомы. Посмотрите, нас встречает Малыш Гео с чудесной поляны Золотых плодов, Ворон Метр с его Волшебным квадратом, Гусь-капитан с его корабликом Брызг-Брызг, Паук Юк и многие другие.

Педагоги рассматривают игры, обращают внимание на игровые персонажи.

Ведущий: Сегодня вместе с Вами окажемся в сказке, проживем таинственные и веселые сказочные приключения, преодолеем вместе с героями совсем не сказочные препятствия, и обязательно, добьемся успехов. Мы познакомимся с играми, ответим на поисковые вопросы, решим интеллектуальные задачи, выполним творческие задания.

А совершим это путешествие мы с помощью игровой технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников Вячеслава Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Данная технология – это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала, что позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Ведущий: С помощью игр Воскобовича можно решить задачи по развитию интеллекта и творческих способностей ребенка, при этом заинтересовать не только педагогов**,** но и самое главное детей.

Ведущий: Давайте вспомним, в чем же особенности игр Воскобовича?

Ведущий предлагает к рассмотрению презентацию «Интеллектуально-творческом развитии дошкольников» и предлагает обсудить особенности игр Воскобовича.

Ведущий: Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. *(Предполагаемые высказывания педагогов: Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость).*

Ведущий: Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. *(Предполагаемые высказывания педагогов:* Они интересны для

детей разного возраста. Для малышей предусмотрены несложные одно - или двух-шаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи).

Ведущий: Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. *(Предполагаемые высказывания педагогов:* Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику рук).

Ведущий: В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. *(Предполагаемые высказывания педагогов:* С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым).

Ведущий: Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. *(Предполагаемые высказывания педагогов:* Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками или разноцветными паутинами Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает Секреты Чудо-Цветика, в чем ему помогает Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается).

Ведущий: Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. *(Предполагаемые высказывания педагогов:* Игра интригует, захватывает внимание малыша, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. При этом взрослый – это равноправный партнер в игре, которая «сама» занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия).

Ведущий: Методическое сопровождение – еще одна особенность игр Воскобовича.

(Предполагаемые высказывания педагогов: Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям).

Ведущий: Вот такие особенности игр Воскобовича. Мне хочется немного погрузить Вас в этот игровой, сказочный мир. Центром игрового пространства является «Фиолетовый лес». Цвет выбран неслучайно, он создаёт мистическую, таинственную атмосферу. Лес населён сказочными персонажами, которых объединяет сказка. Сказку можно использовать из методических пособий, придумать самим или совместно с детьми.

Ведущий предлагает педагогам занять места за столом, на котором расположены игровые пособия «Волшебный квадрат» В.Воскобовича, методические пособия, игровые схемы выполнения, игровые персонажи «Малыш Гео» и «Ворон Метр».

Ведущий: А поможет нам в этом «Волшебный квадрат» Воскобовича. Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого цвета, с другой – красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер». Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Ведущий: Итак, сказка начинается… Однажды Малыш Гео получил письмо. Конверт был очень интересным, и выглядел он вот так…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «конверт» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: Письмо написал Ворон Метр. Он приглашал Малыша Гео к себе в гости в Волшебный Фиолетовый лес. Малыш Гео так обрадовался, он давно не видел своего друга, и, чтобы поскорее добраться на него, сел в Волшебный самолет, который был вот таким…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «самолет» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: Самолет приземлился на чудесной поляне Золотых плодов. Малыш Гео очень любил эту поляну, но ему надо спешить, ведь его ждет его друг. Вот уже и Фиолетовый лес недалеко. Но что такое, прямо на пути Малыша Гео бежала быстрая глубокая река. Как же перебраться на другой берег. Тут на помощь Малышу Гео приплыли волшебные рыбки, и были они вот такие…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «рыбку» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: Рыбки помогли Малышу Гео построить лодочку. И была лодочка вот такая…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «лодку» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: На лодочке Малыш Гео переплыл на другой берег. Вот и волшебный Фиолетовый лес. Но как найти дорогу к домику Ворона Метра. Посмотрел Малыш Гео вокруг, и увидел под кустом маленького колючего Ежа. Ежик был вот таким…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «ежика» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: Ежик показал Малышу Гео дорогу к домику Ворона Метра. Домик у друга был очень красивым, вот таким…

Задание для педагогов: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «домик» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ведущий: Ворон Метр встретил своего друга. Они были рады встрече друг друга. Ворон Метр показал, как живет в Фиолетовом лесу, а Малыш Гео рассказал о своих приключениях, и о том, как он и мы с Вами справились со всеми трудностями и препятствиями.

Наше приключение подошло к концу. Вот так с помощью игр Воскобовича мы окунулись в мир сказки, сказочных игр, сказочных героев.

Ведущий: Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит. Играя в них, дети вырастут интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить успешными людьми.

Спасибо за внимание!

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ВОСКОБОВИЧА»

Цель:- повышение компетентности родителей в использовании технологии Воскобовича при организации игр с детьми для интеллектуального развитии дошкольников.

Оборудование: игровые пособия «Волшебный квадрат» В.Воскобовича на каждого участника мастер-класса, методические пособия, игровые схемы выполнения, игровые персонажи «Малыш Гео» и «Ворон Метр».

Презентация «Интеллектуально-творческое развитие дошкольников с помощью развивающих игр Воскобовича» в Power Point.

Ход:

Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодня я вместе с детьми приглашаю Вас в волшебное путешествие по Фиолетовому лесу. В этом сказочном Фиолетовом лесу много сказочных игр со своими сказочными героями. Посмотрите, нас встречает Малыш Гео с чудесной поляны Золотых плодов, Ворон Метр с его Волшебным квадратом.

Сегодня вместе с Вами окажемся в сказке, проживем таинственные и веселые сказочные приключения, преодолеем вместе с героями совсем не сказочные препятствия, и обязательно, добьемся успехов.

А совершим это путешествие мы с помощью игровой технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников Вячеслава Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

С помощью игр Воскобовича можно решить задачи по развитию интеллекта и творческих способностей ребенка, при этом заинтересовать и взрослых, и детей.

С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым и детям.

Мне хочется немного погрузить Вас в этот игровой, сказочный мир. Центром игрового пространства является «Фиолетовый лес». Цвет выбран неслучайно, он создаёт мистическую, таинственную атмосферу. Лес населён сказочными персонажами, которых объединяет сказка. Сказку можно использовать из методических пособий, придумать самим или совместно с детьми.

А поможет нам в этом «Волшебный квадрат» Воскобовича. Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого цвета, с другой – красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер». Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Итак, сказка начинается… Однажды Малыш Гео получил письмо. Конверт был очень интересным, и выглядел он вот так…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «конверт» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Письмо написал Ворон Метр. Он приглашал Малыша Гео к себе в гости в Волшебный Фиолетовый лес. Малыш Гео так обрадовался, он давно не видел своего друга, и, чтобы поскорее добраться на него, сел в Волшебный самолет, который был вот таким…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «самолет» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Самолет приземлился на чудесной поляне Золотых плодов. Малыш Гео очень любил эту поляну, но ему надо спешить, ведь его ждет его друг. Вот уже и Фиолетовый лес недалеко. Но что такое, прямо на пути Малыша Гео бежала быстрая глубокая река. Как же перебраться на другой берег. Тут на помощь Малышу Гео приплыли волшебные рыбки, и были они вот такие…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «рыбку» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Рыбки помогли Малышу Гео построить лодочку. И была лодочка вот такая…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «лодку» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

На лодочке Малыш Гео переплыл на другой берег. Вот и волшебный Фиолетовый лес. Но как найти дорогу к домику Ворона Метра. Посмотрел Малыш Гео вокруг, и увидел под кустом маленького колючего Ежа. Ежик был вот таким…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «ежика» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ежик показал Малышу Гео дорогу к домику Ворона Метра. Домик у друга был очень красивым, вот таким…

<u>Задание</u>: используя игровое пособие («Двухцветный квадрат Воскобовича») надо сложить «домик» - можно использовать схемы сложения, или проявить творчество.

Ворон Метр встретил своего друга. Они были рады встрече друг друга. Ворон Метр показал, как живет в Фиолетовом лесу, а Малыш Гео рассказал о своих приключениях, и о том, как он и мы с Вами справились со всеми трудностями и препятствиями.

Наше приключение подошло к концу. Вот так с помощью игр Воскобовича мы окунулись в мир сказки, сказочных игр, сказочных героев.

Ведущий: Игры В**.** Воскобовича - необыкновенные пособия для развития детей. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит. Играя в них, дети вырастут интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить успешными людьми.

Спасибо за внимание!

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
«ОБУЧАЕМ В ИГРЕ ИЛИ
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА ДОМА»

Цель:- повышение компетентности родителей в использовании технологии Воскобовича при организации игр в домашних условиях.

Оборудование: игровые пособия В.Воскобовича «Волшебный квадрат», «Геоконт», карточки-схемы выполнения, игровые персонажи «Малыш Гео», «Паук Юк», «Ворон Метр».

Презентация «Как использовать развивающие игры Воскобовича дома» в программе Power Point, экран для демонстрации сслайдов.

Выступление.

В дошкольной педагогике существует множество разнообразных методических материалов: методик, технологий, которые развивают интеллект детей. Педагогами и психологами доказана важная роль игры в интеллектуальном развитии дошкольника.

В дошкольном возрасте игра – ведущий вид деятельности, но не потому, что современный ребенок, как правило, большую часть времени проводит в развлекающих его играх, — игра вызывает качественные изменения в психике ребенка. Через игру ребёнок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. Игра – есть деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений.

В процессе игры у детей развиваются внимание, память, мышление, интеллектуальные и творческие способности. Игровая ситуация оказывает постоянное влияние на всестороннее и умственное развитие дошкольника.

Сегодня я хочу Вам рассказать об игровой технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича.

В.В. Воскобович считает, что самое лучшее воспитание - это воспитание желаний. Можно бороться с желаниями ребенка, можно потакать его

случайным прихотям. А можно воспитывать сами стремления, обогащать их. Создавать почву, на которой попросту не будут расти желания-сорняки. Помогать человеческой природе ребенка проявиться в её лучшем виде.

Не будем скрывать тот факт, что наши дети очень много проводят у телевизора и компьютера. Почти с пеленок ребёнок тянется к различным гаджетам, умеет сам включить компьютер, загрузить игру, найти нужный канал с мультиками, и многие родители этим гордятся. А вот как развита мелкая моторика, сенсорное восприятие, творческое мышление ребёнка, об этом многие не задумываются, что является большой ошибкой и потом может вылиться в проблему в школе. Чтобы помочь своему ребёнку освоить все эти навыки и умения, подготовить его к учёбе, можно использовать игровой метод В. В. Воскобовича и его развивающие игры.

Играя в игры Воскобовича, можно решить целый ряд задач:

- Знакомство с формой, цветом, размером.
- Развитие пространственного представления.
- Развитие логического мышления.
- Усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления.
- Развитие познавательных процессы, мыслительные операции.
- Воспитание самостоятельности, инициативы, настойчивости в достижении цели.
- Развитие творческих способностей, воображения, фантазии, способности к моделированию и конструированию.
- Успешное овладение основами математики.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Еще выше могут быть результаты, если с ребятами занимаются дома родители. Папа и мама - главные цензоры для ребенка. Их оценка важнее всего. Совместная игра по Воскобовичу предполагает партнерские, а не

доминирующие отношения. Родители только тактично направляют интерес малыша. Это создает веселую, непринужденную атмосферу. Ребенок не боится включать воображение, воплощать в жизнь творческие позывы. Это ощущение внутренней раскованности крайне важно для гармоничного развития личности маленького человека.

Во время занятий с ребенком по играм Воскобовича следует обратить внимание на следующее:

- Прежде чем предлагать игру ребенку, необходимо ознакомиться с методическими рекомендациями и самой игрой.
- Больше «включайте» речь во время игры. Спрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.
- Не забывайте, что с вами играет ребенок, поэтому вовремя отвлекайте «заигравшихся» от игры.
- Игры Воскобовича в основном настольные, поэтому требуют от ребенка учидчивости, что иногда трудно дается.

Для организации игровой деятельности дома, предлагаю обратить внимание на самые популярные игры Воскобовича:

«Квадрат Воскобовича» или *«Игровой квадрат»* бывает 2-х цветным *(для детей 2-5 лет)* и 4х цветным *(для 3-7летних детей)*

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны *«Квадрат»* - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. *«Квадрат»* легко трансформируется: его можно складывать, сгибать по принципу *«оригами»* для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще *«Вечное оригами»* или *«Квадрат– трансформер»*.

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т. п.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Предлагаю Вам рассмотреть квадрат. А теперь познакомиться с ним и немного поиграть. *(Родители рассматривают «Квадрат» Воскобовича)*

- Познакомимся с квадратом**:** обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, подымись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и т. д.
- Поиграем в прятки: - найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком.
- Сложи квадрат**:** - какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат.

После «знакомства» с «квадратом» можно использовать готовые карточки-схемы для составления различных фигур и предметов, их можно распечатать. А может быть, вы придумаете свои авторские изображения, которыми поделитесь с нами. Желаем Вам проявить творчество и фантазию в играх!

Следующая игра, которую Вы легко можете применять в домашних условиях для развития интеллекта ребенка, это *«Геоконт»* - её еще называют *«дощечкой с гвоздиками»* или «разноцветные паутинки» представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка *«Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава»* (в названии сказки зашифровано слово *«геометрия»*).

Предлагаю Вам послушать сказку и «оказаться» в ней. *(Нескольким родителям предлагается выполнить игровые задания по ходу прочтения сказки)*

Сказка начинается. «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: *«Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком»*. Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица»

Родители выполняют задание: «изображают» птицу на игровом поле (можно пользоваться схемами).

Сказка наша продолжается: «Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: *«Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом»*. Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка».

Родители выполняют задание: «изображают» лодку на игровом поле (можно пользоваться схемами).

«Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба»

Родители выполняют задание: «изображают» рыбку на игровом поле (можно пользоваться схемами).

«И снова голос: *«Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом»*. Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Таким образом, ваш ребенок не просто создает изображения на *«Геоконте»*, а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате таких незатейливых игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика рук, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины),

мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

Сегодня мы знакомились и играли с вами с авторскими играми Воскобовича. Но что мешает нам с вами изготовить их самим. Вашему ребенку в несколько раз интереснее будет играть с игрой, которую «Папа сделал». Предлагаю Вам рассмотреть пособия, которые изготовлены своими руками родителями нашей группы.

(Предлагаю родителям рассмотреть самостоятельно изготовленные игры «Геоконт» и «Квадрат» Воскобовича)

Вот с такими интересными играми, в которые можно играть дома, мы сегодня познакомились. А главное, играть в них можно с пользой для ребенка, для развития его интеллектуальных способностей. Использование развивающих игр Воскобовича в дальнейшем даст определенно положительный результат при усвоении программного материала в детском саду, достаточно подготовит воспитанников к изучению математики, геометрии и информатики в школе.

Только заниматься с детьми нужно в системе и на основе личностно – ориентированной модели общения, которая направлена на развитие познавательных знаний, охрану их физического и психического здоровья, наличие между взрослым и ребенком отношений сотрудничества и партнерства. Только в этом случае ваш малыш, в дальнейшем, может стать интересным, интеллектуальным человеком, а именно этого хотите Вы, заботливые родители, для своих детей.

Спасибо за внимание.