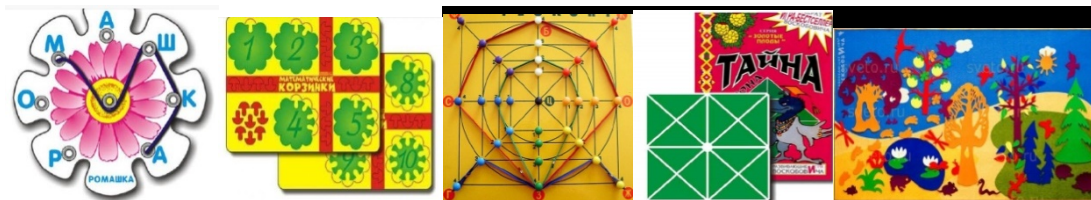


муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида №9 «Василек» г. Грязи
Грязинского муниципального района
Липецкой области



Обобщение опыта работы по теме:

**«Развивающие игры Воскобовича в работе с детьми
дошкольного возраста»**

*«Именно творческая деятельность человека делает его существом,
обращенным к будущему, созидающим его и видоизменяющим свое
настоящее»*

Л. С. Выготский

Иванова Дарья Александровна, воспитатель МАДОУ д/с № 9 г.Грязи.

Информационный лист:

<p>- сведения об авторе опыта: Ф.И.О., год рождения, -образование,квалификационная категория и год присвоения, адрес, контактный телефон;</p>	<p>Иванова Дарья Александровна, 18.05.1989 года рождения; образование высшее, Мичуринский Государственный аграрный Университет; высшая квалификационная категория 17.08.2020 г. адрес: 399059 Липецкая область, г. Грязи, ул.М. Расковой, д.34а, кв.126 <u>тел.89009854383</u></p>
--	--

<p>- сведения о том, какими материалами представлен опыт, их точное местонахождение;</p>	<p>Описание опыта работы (материалы – методический кабинет МАДОУ д/с №9)</p> <p>Приложение № 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Конспект образовательной деятельности (для детей старшего дошкольного возраста с использованием игровых технологий В. В. Воскобовича) «Кругосветное путешествие»; - Конспект комплексного занятия в старшей группе с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича «Путешествие в страну Грамотею» <p>№ 2 - Методическая разработка. Практико-ориентированный проект на тему: «Сказка о прозрачном квадрате» (развивающие игры В. Воскобовича) для детей подготовительного к школе возраста.</p>
<p>- сведения о последователях опыта, их отзывы и замечания, конкретные адреса распространения передового опыта (Ф.И.О., должность, названия учреждения)</p>	<p>Воспитатели и специалисты МАДОУ д/с №9</p> <ul style="list-style-type: none"> - заседание практико-ориентированного семинара ««Калейдоскоп развивающих игр в педагогической практике» /выступление "Использование технологии «Сказочный лабиринт игр» Воскобовича В.В. для интеллектуального развития детей"/-2021 г.; - заседание МО педагогов ДОУ «Развитие познавательной активности дошкольников. Средства и технологии» / презентация «Развивающие игры Воскобовича»/-2020 г. - заседание педагогического совета на тему: «Использование современных технологий

	<p>обучения и качество образования в дошкольном учреждении» /мастер-класс «Развитие познавательного интереса старших дошкольников на занятиях по ФЭМП с использованием игр Воскобовича»/- 2021 г.</p>
--	---

Описание педагогического опыта:

Вводная часть.

Игра занимает значительное место в жизни детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Она является естественным состоянием, потребностью детского организма, средством общения и совместной деятельности детей. Игра создает тот положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Она выявляет индивидуальные способности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и представлений. Развивающие игры — это игры, специально составленные с целью активизации различных способностей ребёнка, в том числе двигательных и умственных.

Развивающие игры Воскобовича – это творческая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают дошкольников к мышлению и творчеству.

Условия формирования опыта.

Формирование опыта работы воспитателя по данной теме осуществлялось в период работы педагогического коллектива по реализации инновационной программы «Детский сад – территория творчества, сотрудничества, успеха» федерального проекта «Вклад в будущее» 2019-2022 уч. год в условиях реализации ФГОС дошкольного образования.

Основной целью программы является формирование личностно-развивающей образовательной среды в ДОО (ЛРОС) и развитие личностного потенциала воспитанников.

Теоретическая база опыта

Существует целый арсенал средств активизации познавательной деятельности дошкольников. Одним из них выступает занимательность.

Педагог и психолог, известный популяризатор науки Я.И. Перельман писал: «Занимательность - главное средство, помогающее сложные научные истины делать доступными для непосвященного человека, его удивлять, возбуждать в нём процессы мышления, наблюдательность, содействовать активному познавательному отношению к окружающим явлениям действительности». По мнению ученого, сущность занимательности состоит в новизне, необычности, неожиданности. Занимательные материалы, специально созданы для умственного развития и требуют для своего решения догадливости, сообразительности. В задании занимательного характера обязательно содержится проблема, которую предстоит решить.

Всё это в совокупности способствует совершенствованию таких мыслительных операций, как сравнение, анализ, синтез, обобщение, аналогия. Назначение занимательности в образовательном процессе многообразно, это:

- первоначальный толчок к познавательному интересу;
- опора для эмоциональной памяти, средство запоминания трудного материала;
- средство переключения внимания, мыслей, эмоций;
- возможность повышения эмоционального тонуса познавательной деятельности дошкольников.

Поэтапное обучение и правильно подобранные задания и игровой материал, условия, созданные для реализации полученных знаний и умений, способствуют тому, что более эффективно происходит развитие основ логического мышления. Таким образом, возникла необходимость поиска новых форм и приемов педагогической деятельности, направленных на активное развитие мышления детей, на стимулирование творческого подхода к познавательной деятельности у воспитанников.

Воскобович В.В. признан одним из первых авторов многофункциональных развивающих игр для детей, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы.

Технология «Сказочные лабиринты игры» совершенствует память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление и речь. В первую очередь она направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребёнка-дошкольника. От научения зависит не только психическое развитие, но и биологическое созревание организма.

Актуальность и перспективность опыта.

Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

В настоящее время телевидение, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации, которую представляют в основном для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. Развивать подобное умение помогает именно игра.

Актуальность состоит в том, что игры Воскобовича учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

«Сказочные лабиринты игры» - игровая технология, а так как игра – это ведущий вид деятельности детей, не только в раннем возрасте, но и во всем дошкольном периоде то на ее основе можно строить образовательный процесс на протяжении всего дошкольного детства.

Новизна опыта.

Новизна опыта заключается в создании системы работы с использованием творческой методики «Развивающие игры Воскобовича», в основу которых заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Адресность опыта.

Опыт работы воспитателя предназначен для распространения в педагогическом коллективе ДОУ.

Основная часть:

Технология опыта.

Целью педагогической деятельности является:

- развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности, наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества;
- гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логических начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях;
- развитие мелкой моторики.

Развивающие игры Воскобовича основаны на трех **принципах**:

- познание,
- творчество,
- интерес.

Данные принципы являются основой педагогической технологии.

Особенности технологии:

- Широкий возрастной диапазон участников игр.
- Многофункциональность развивающих игр.
- Вариативность.
- Сказочность.
- Взаимосвязь развивающих пособий.
- Поэтапность.
- Широта использования.
- Творческий потенциал каждой игры.
- Комфортность.
- Технология с «открытым кодом».
-

В общей системе работы по данной теме особая роль отведена планированию воспитательно-образовательного процесса.

Игровая деятельность организовывалась как в регламентированных видах деятельности, так и быту. Освоение игр детьми происходит в три этапа:

1 этап. Особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому, который знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбором игровых заданий в зависимости от возможностей и интересов ребенка.

На 2-м этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, иногда выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концепции внимания.

На третьем этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения задач, придумывают и конструируют предметные формы, составляют к ним схемы. Все три этапа учтены в планировании воспитательно-образовательной работы.

В играх Воскобовича выделяют 3 блока развивающих игр:

- универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;
- предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;
- конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая

игровой процесс в «долгоиграющий восторг». В своей деятельности для эффективного решения образовательных задач с детьми 2-3 лет я использую такие игры: «Фиолетовый лес», «Игровой квадрат», «Лепестки Воскобовича», «Чудо-цветик», «Геоконт», «Кораблик Плюх-плюх».

Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»



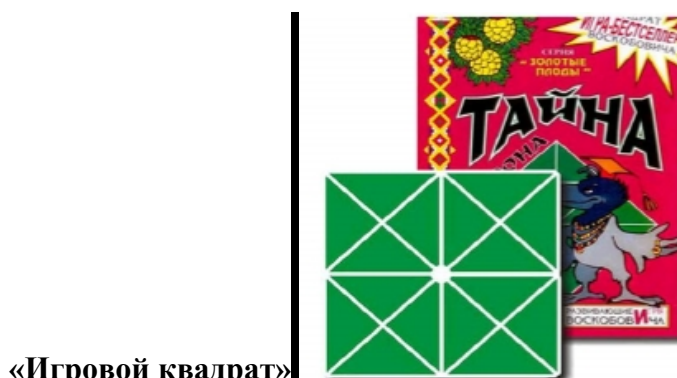
Ковролиновая основа, жестко крепится на стене, размер 1*1,25, есть еще вариант 1,5*2,5 (если позволяет место). Переносные элементы крепятся на липучках и могут располагаться в произвольном порядке на основе. Он яркий, рассчитан на то, что бы дети увидели, ахнули и захотели что-либо делать. А как мы знаем, ребенок познает окружающий мир и развивается, выполняя какие-либо действия. Но на одно занятие надо планировать то пространство Фиолетового леса, которое необходимо для решения конкретной одной задачи. Дети раннего возраста очень быстро распыляются, и если будет очень много отвлекающих элементов, то результата не будет. В комплект входит методичка по работе с Фиолетовым лесом. В ней есть игровые задания для всех возрастных групп по всем образовательным задачам.

Задачи, которые мы можем решать:

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);
- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.
- Развитию аргументированной и доказательной речи;

Пример: для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми

мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста мы используем 4 цвета: красный, желтый, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.



"Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется.

Квадрат может быть двухцветным и четырехцветным. В раннем и младшем возрасте я использую двухцветный.

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

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В сказке "Тайна Ворона Метра" "Квадрат" оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка. В раннем возрасте учим детей складыванию (на себя, от себя, через уголок, вдоль). Малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети - осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

«Лепестки (эталон цвета) Воскобовича»

Нередко малыши испытывают трудности в изучении понятия. С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие "Лепестки", вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.

Эта игра или пособие для лучшего усвоения детьми от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.

Игра "Лепестки" представляет собой набор из 8 разноцветных "лепестков": 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно "репейник", крепятся на игровое поле из ковролина. Игровой коврик можно положить на пол, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика.

Игра "Лепестки" Воскобовича развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для развития навыков счета (отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т. п.).

«Чудо-цветик»

Головоломка-конструктор Чудо-цветик переносит ребенка на полянку Фиолетового Леса, где Малыш Гео встретил девочку Дольку. Вместе они разгадывают тайну загадочных разноцветных цветов, растущих там. Пусть ребенок проявит логику и сообразительность и поможет героям справиться с этой задачей!

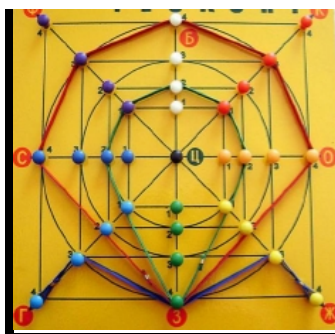
Игровое пособие заинтересует детей от трех до семи лет. Малыши смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. А деткам постарше, кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части. Вы используете игру на протяжении нескольких лет и усложняете задания в зависимости от уровня подготовки ребенка. Он начинает с простого – вкладывания лепестков в заданную форму. После

конструирует по схеме и по собственным эскизам, развивает пространственное мышление и фантазию. Составление фигур из отдельных элементов положительно влияет на творческие способности и умение нестандартно мыслить.

Последнее задание – знакомство с дробями – готовит ребенка к освоению школьной программы, расширяет его знания в области математики.

Сказочная форма делает процесс обучения ненавязчивым и понятным ребенку, а значит, новая информация усваивается быстрее и эффективнее. Задания направлены на развитие логического мышления, моторики руки, навыков счета, логического мышления, конструкторских способностей и воображения.

«Геоконт»



Интересной и новой для детей стала игра «Геоконт» («Чудесная поляна»). В игровой деятельности развиваются сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение).

Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. С помощью волшебных ниточек – резинок дети выполняют задания Паука Юка. На этапе знакомства с этой игрой, дети конструируют геометрические фигуры по схеме, а далее по цифровым и буквенным обозначениям. В процессе игры перед детьми возникают «препятствия»(задание, вопрос, задача). Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле «Геоконта» резинка (паутинка). Она «исчезает» в случае правильного решения задачи.

«Кораблик Плюх-плюх»

Пять цветов, пять мачт разной высоты, флажки, которые снимаются и одеваются.

На кораблике работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажки). Помогают нам играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того чтобы наш кораблик отправился в плавание на нем надо навести порядок, надо наши флажки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. И затем начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им. На маленькую надеваем самую маленькую кучку и т. д. Как вариант, можно флажки надеть на пальчики и перейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребятку и продолжаем нанизывать флажки на мачты. На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. И мы выполняем нанизывание на шнурок флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам (выполняется движение плавание кораблика по волнам правой и левой рукой).

В ходе игровой деятельности с развивающими играми Воскобовича, я знакомила детей с персонажами сказок. Например: в «Геоконте» – малыш Гео и паук Юк, в «Игровом квадрате» – ворон Метр, в «Кораблице Плюх-плюх» - матросы – лягушата и капитан – гусь, в «Чудо-цветике» - Малыш Гео и девочка Долька. Знакомясь со сказочными героями, мы преодолевали с детьми сказочные препятствия, добиваясь успеха.

Эти игры мы используем как в совместной игровой деятельности с детьми, так и в индивидуальной и самостоятельной. У детей появляется неограниченная возможность придумывать и творить. В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику.

Таким образом: Начав использовать технологию «Сказочные лабиринты игры», мы уже стали получать хорошие результаты:

- дети уже сами стараются придумать и сложить свои фигуры, дают им названия;
- стали более усидчивы, внимательны, у них улучшилась моторика рук;
- не испытывают особенных сложностей с усвоением основных цветовых эталонов, величины, геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник), умением ориентироваться на плоскости ("над", "под", "между", "рядом").

Работа по обучению развивающим играм Воскобовича будет наиболее эффективной, если одновременно знакомить родителей с новой игровой технологией. Поэтому для родителей я провела презентацию игр «Развивающие игры как средство всестороннего развития ребенка». Познакомили их не только с развивающей сутью технологии, но и дала практические советы, как в домашних условиях можно изготовить данные игры, для совместных игр родителей с детьми.

Многие родители сочли метод Воскобовича очень удобным для себя, особенно сегодня, когда времени катастрофически не хватает. Некоторые из них приобрели комплекты пособий для игры в домашних условиях.

В следующем учебном году я обязательно буду продолжать работу по внедрению технологии В. В. Воскобовича, потому как считаю ее эффективным средством развития детей дошкольного возраста.

Заключение.

Результативность деятельности по игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей 3- 7 лет «Развивающие игры Воскобовича» характеризуется позитивной динамикой изменения показателей:

- в группе много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. Лучше всего у дошкольников развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать;
- пяти – шестилетние дети умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца.

Таким образом, развивающие игры могут стать важным развивающим средством в педагогической деятельности взрослых, направленной на всестороннее развитие и образованности дошкольников.

Литература

1. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты» / В. В. Воскобович. – СПб.: НИИ «Гириконд», 2000.
2. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича: практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. –Воронеж: ИП Н. А. Лакоценин, 2012. – 190с.

3. Развивающие игры Воскобовича: сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с. – *(Библиотека воспитателя)*.

4. Харько, Т. Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / Т. Г. Харько. – М.: Развивающие игры Воскобовича, 2012. – 110 с.

