

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение -
центр развития ребенка детский сад №2 "Ивушка" первой категории



**Семинар-практикум:
«Развивающие игры нового
поколения в интеллектуальном
развитии дошкольников»**



Игра для детей - это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей. Она помогает ребенку раскрепостить свое воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки.

Выготский полагал, что игра - это прекрасный метод развивающего обучения.




Развивающие игры — игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных НАВЫКОВ (интеллектуальных, физических).




Дети, играющие в развивающие игры, тренируют собственные мышление, изобретательность, воображение, креативность.





Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

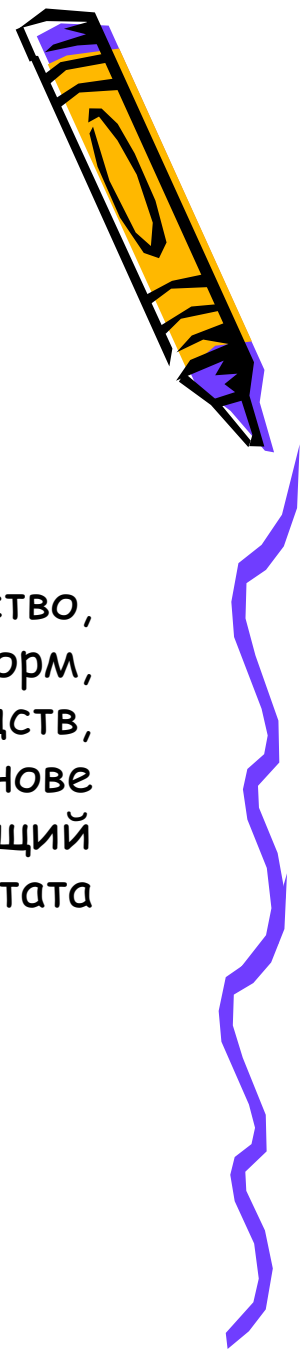
Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича.



Технология — совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; в широком смысле — применение научного знания для решения практических задач. **Технология** включает в себя способы работы, её режим, последовательность действий.

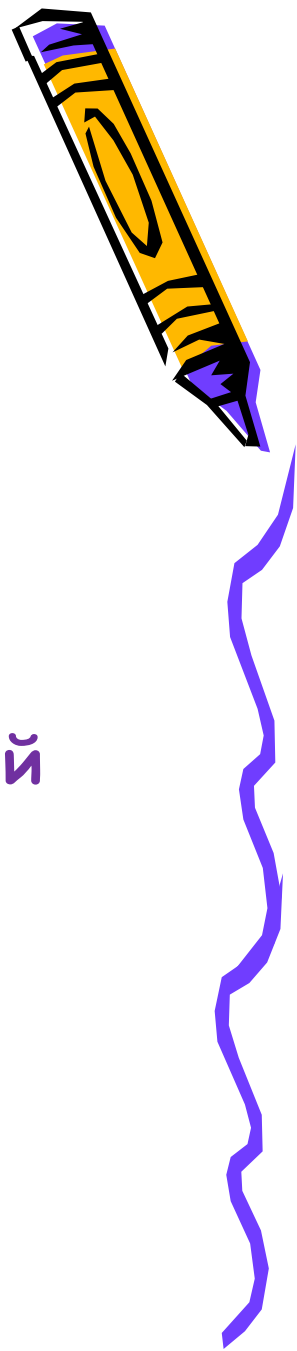
Педагогическая технология (от греч. - искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

(Материал из Википедии — свободной энциклопедии)



Существенные признаки педагогической технологии:

- ❖ четко поставленная цель обучения
- ❖ Соответствующий педагогический результат



Технология развивающего обучения В.Воскобовича

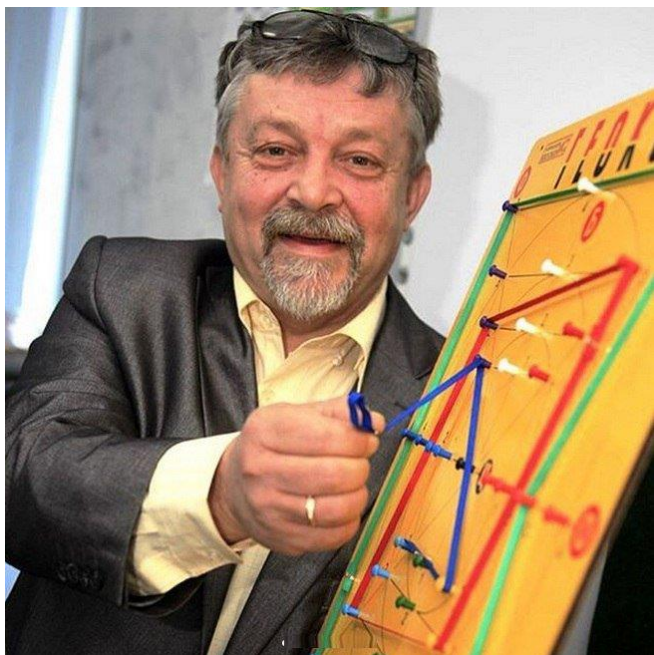
«Сказочные лабиринты игры».

С помощью
практических
действий



К запоминанию
полученных
теоретических
знаний





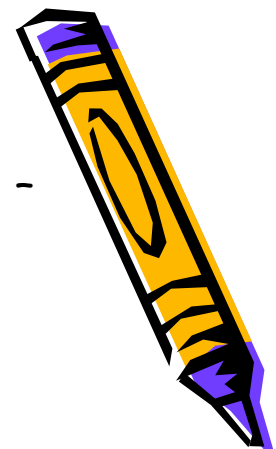
❖ Вячеслав Вадимович Воскобович – изобретатель, который придумал более 50-ти пособий для развития умственных и творческих способностей ребёнка.

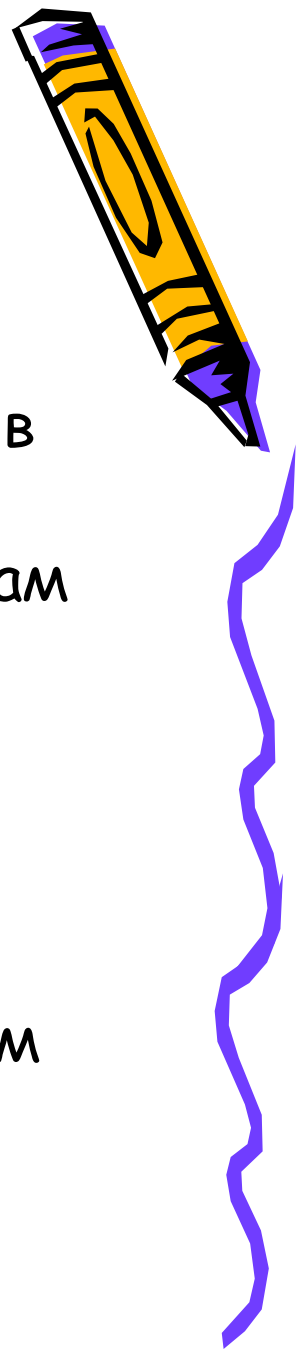
❖ Свою технологию В.В.Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры».

❖ Актуальность его методики состоит в том, что эти игры учат детей действовать «в уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности.

❖ Игры Воскобовича не зря называются Лабиринтами.

❖ Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.





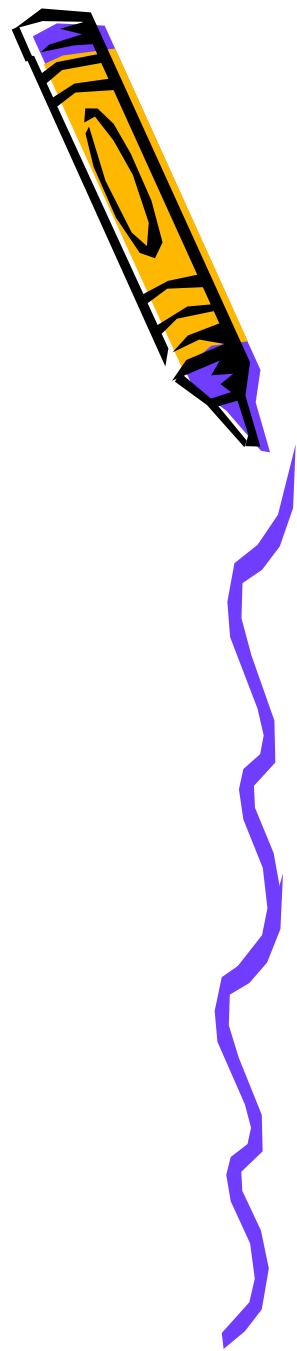
Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- Дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом



Целями и задачами его методики является:

- способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремлению к познанию нового;
- развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир;
- развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);
- гармоничный подход к развитию у детей эмоциональности, образного мышления и логики;
- оказать помощь в развитии математических и речевых умений;
- формировать начальные представления об окружающей действительности;
- содействовать психическому развитию;
- Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.



Основные принципы методики Воскобовича:

Интерес - познание - творчество

1. Интересные сказки.

Сказки помогают ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы.

2. Игра с пользой

Способствует всестороннему развитию и обучению малыша.

3. Развитие у ребенка творческого начала.

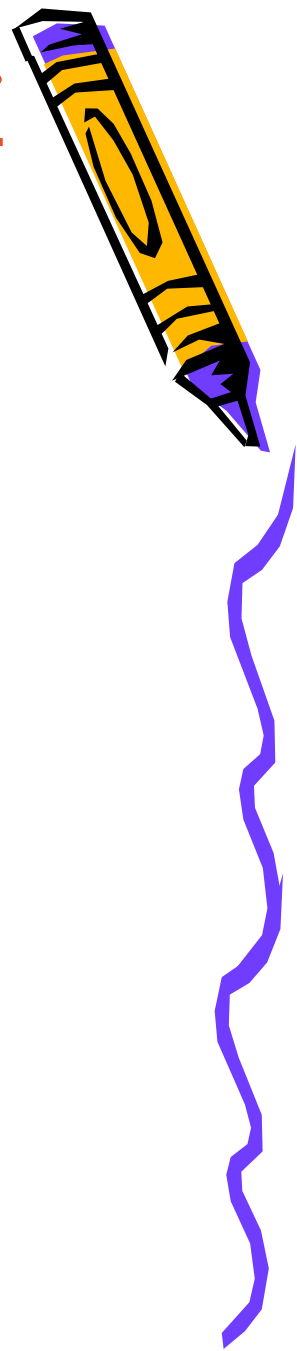
Помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал ребёнка.

4. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности.

Способствуют формированию раннего креативного мышления у детей.



Характеристика развивающих игр Воскобовича:

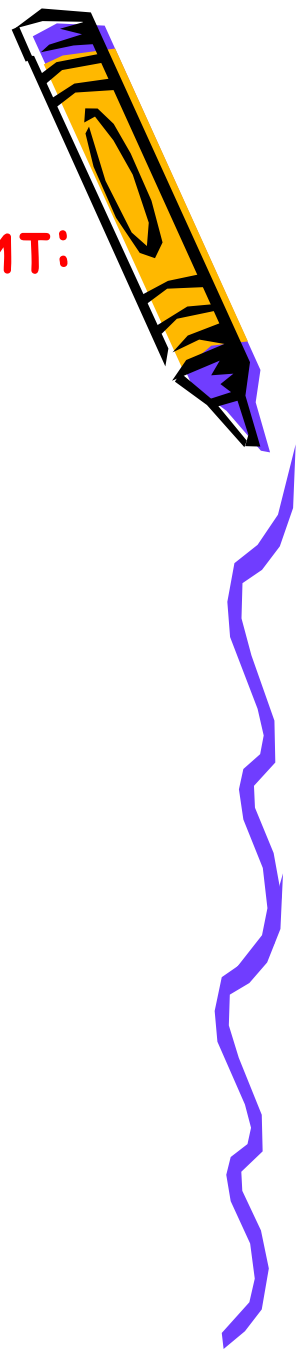


1. Многофункциональность
2. Широкий возрастной диапазон участников игр
3. Сказочная «огранка»
4. Творческий потенциал
5. Конструктивные элементы



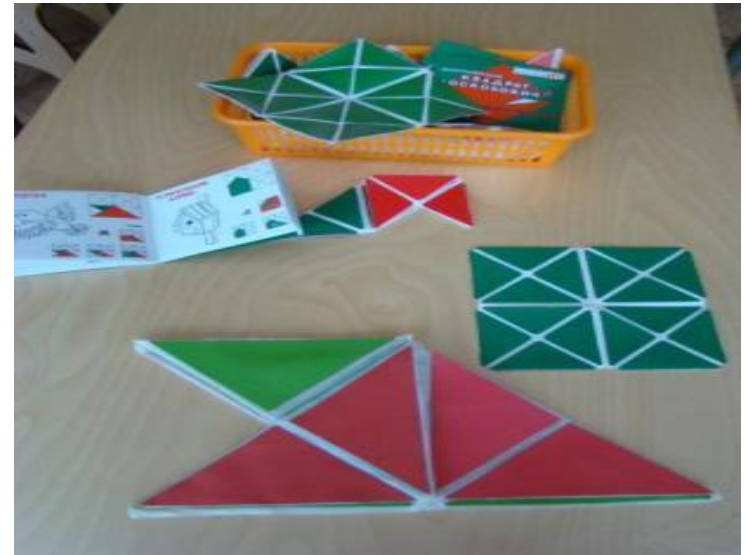
Китайская мудрость гласит:

«Расскажи - и я забуду,
Покажи - и я запомню,
Дай попробовать - и я пойму»

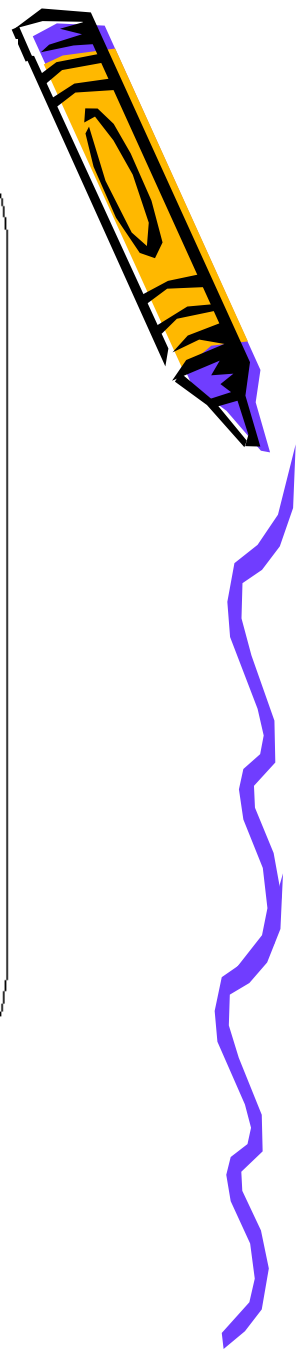
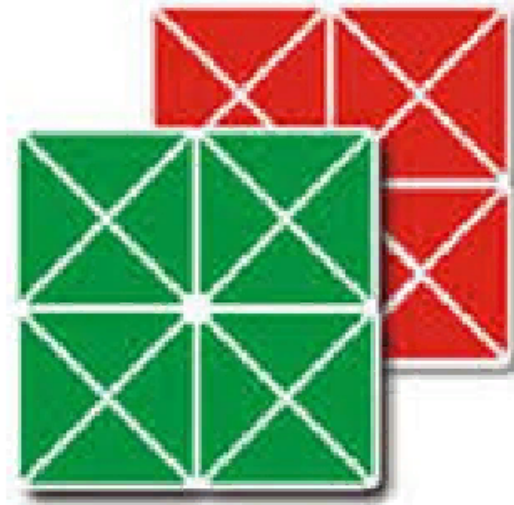


Квадрат Воскробовича (Игровой квадрат) или

«Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами»
-это 32 жестких треугольника наклеены на
гибкую основу с двух сторон. Бывает 2-х цветным
(для детей 2-5 лет) и 4-х цветным (для детей 3-7
лет). Квадрат легко трансформируется, позволяя
конструировать плоскостные и объемные фигуры.
Дети осваивают алгоритм конструирования
находят спрятанные в
"домике" геометрические
фигуры, придумывают
собственные
предметные силуэты.



Квадрат позволяет поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и мелкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.



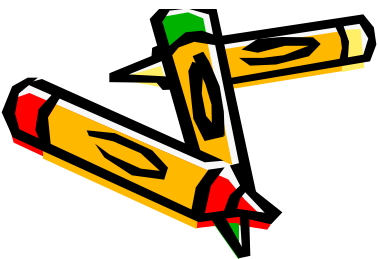
Знакомимся с квадратом

«Обследование квадрата» - обведи пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.;

«Играем в прятки» - найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком;

«Сложи квадрат» - пополам разными способами. Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;

«Путешествие в квадрате» - пройди по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам.



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. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.



Знакомство с квадратом детей младшего дошкольного возраста



-Жил-был круг.



Пошел он погулять, катится, катится по дорожке. Вдруг видит, идет ему навстречу кто-то странный, на него непохожий.

-«Кто ты? » - удивился круг.

-«Я квадрат, а ты кто?»

-«Я круг. Давай вместе покатаемся по дорожке».

-Попробовал квадрат катиться, а не может.

Удивился круг, стал рассматривать квадрат

и увидел, что у квадрата есть углы.

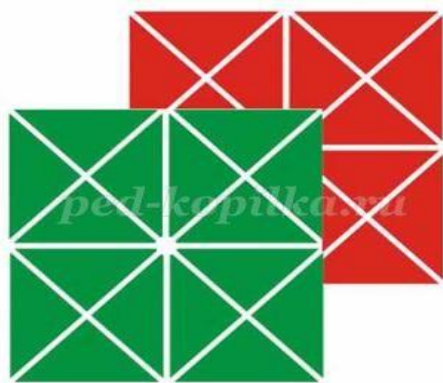
-«А, я понял, почему ты не можешь катиться», - засмеялся круг.

-А вы, ребята, как думаете, что мешает квадрату

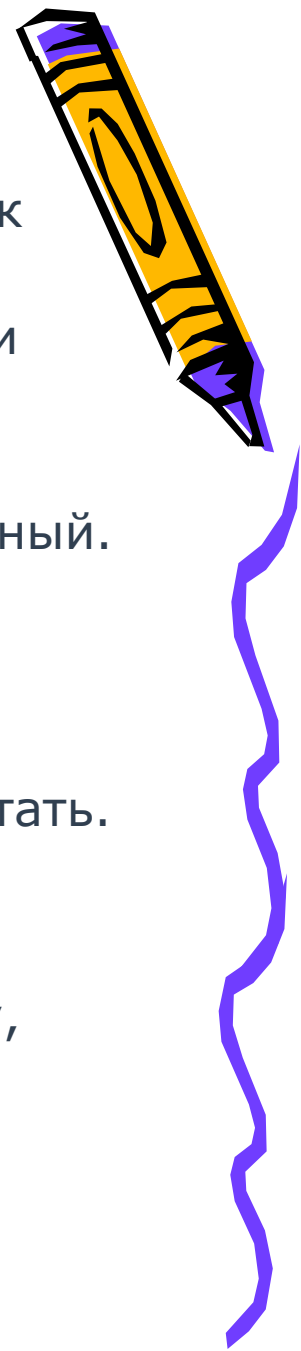
катиться?



Ворон Метр нам покажет квадрат
Заниматься с детьми Ворон рад!
Тайну Метра увидим мы там
Где согнем квадрат пополам
Мы в волшебный мир полетим
И в фигурки квадрат превратим!

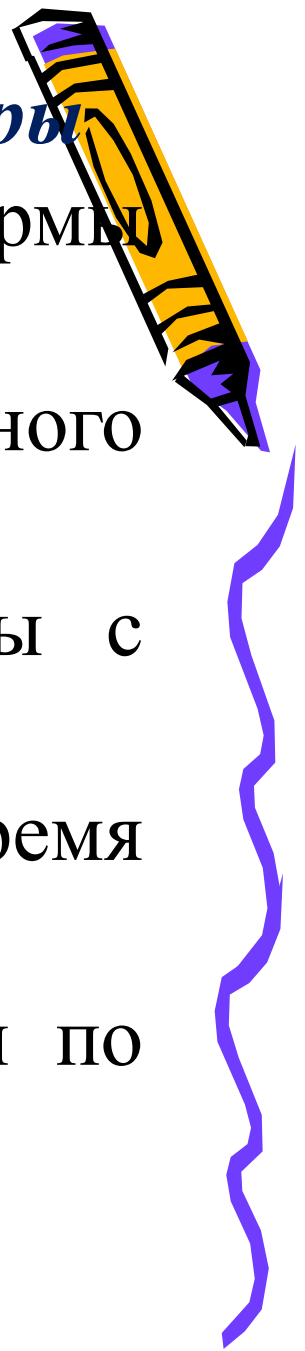


В волшебной стране фигурок
разных
Живет квадратик, смешной и
веселый
То как девица он красный,
То как травка – совсем зеленый.
Тот квадратик необычный,
Мне не скучно с ним играть,
С ним могу я очень просто
Знаменитым волшебником стать.
Превращу его в кораблик
Иль в конфету, или в дом,
В мышку, в ежика и в рыбку,
Нам с ним весело вдвоем.



Алгоритм складывания любой фигуры

1. Дети выполняют складывание формы вместе с воспитателем по показу.
2. Знакомим их со схемой поэтапного сложения.
3. Самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы.
4. Проговаривание детьми действий во время складывания.
5. Самостоятельное складывание формы по памяти.



Сделать схемы, ознакомить детей с условными обозначениями



"Квадрат Воскобовича" -

это головоломка на трансформацию фигур. Уже пятнадцать лет игра интересна и малышам, и школьникам.

Малышам нравится превращать "Квадрат" в разные фигуры. Школьникам - решать занимательные задачи.

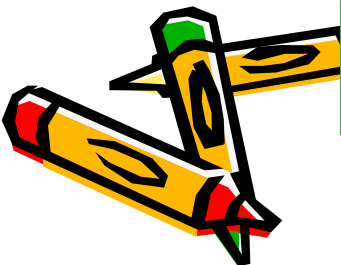
Пооперационные "Схемы сложения" к двухцветному "Квадрату" значительно облегчают процесс конструирования фигур.

Веселых Вам
игр-превращений!



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

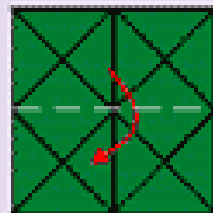
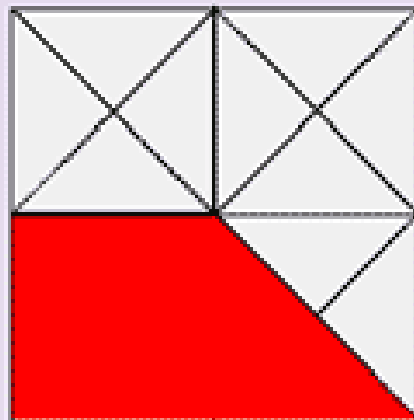
-  - линия сгиба
-  - загнуть на "Квадрат"
-  - загнуть под "Квадрат"
-  - перегнуть на себя
-  - повернуть в одной плоскости
-  - сложить вовнутрь
-  - свести в одной точке
- 6**  **МЫШКА** - начинать сложение с готовой фигуры



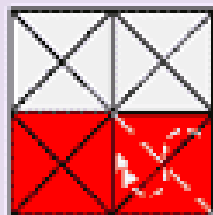
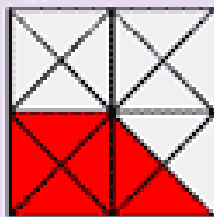
*Важно детям объяснить правильный алгоритм складывания
двух базовых форм: треугольник и прямоугольник
и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие
фигуры.*



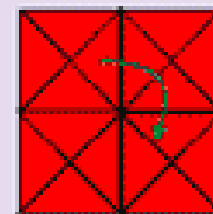
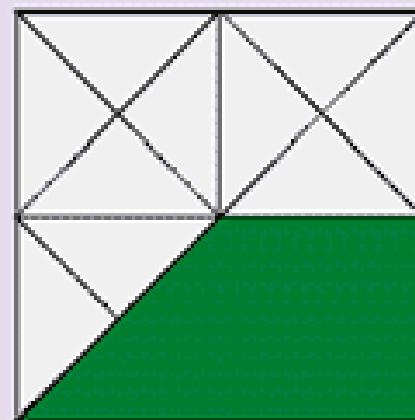
6



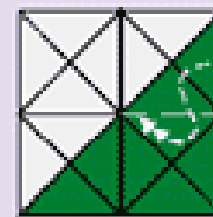
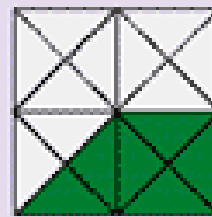
3 2 1



7



3 2 1



МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ КОРАБЛИКИ:

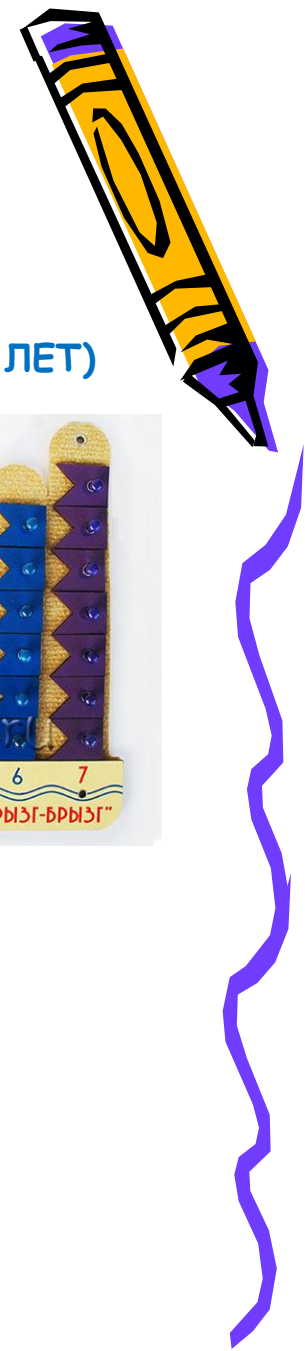
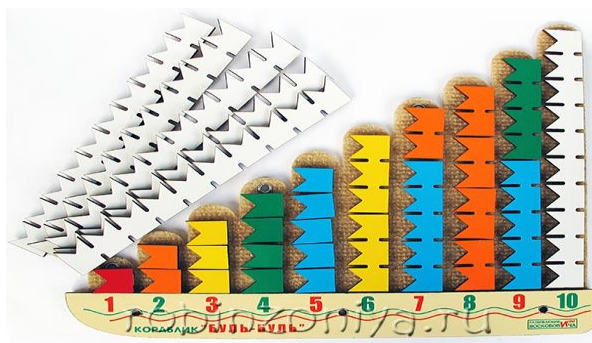
ПЛЮХ-ПЛЮХ
для детей (2-4 г)



БРЫЗГ-БРЫЗГ
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ (3-9 ЛЕТ)



БУЛЬ-БУЛЬ ДЛЯ ДЕТЕЙ
ОТ 5 ДО 12 ЛЕТ



Отважный кораблик

Плывет в океан.

Лягушки-матросы,

А Гусь-капитан.

Лягушки забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку



КОРАБЛИК «Брызг-Брызг»

ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:



- ❑ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ ИНТЕЛЛЕКТА (внимание, памяти, мышления, развитие речи)
- ❑ ТРЕНИРОВКА МЕЛКОЙ МОТОРИКИ
- ❑ РАЗВИТИЕ ФЭМПТ (о цвете, о высоте, пространственные представления, условной мерке (флажок), количественный и порядковый счет, состав числа.
- ❑ РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ РЕШАТЬ ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ



КОРАБЛИК «ПЛЮХ-ПЛЮХ» для детей (2-4 г)

Что развивает игра:

- Развивает умение группировать предметы по цвету;
- Определять и называть высоту предметов (мачт);
- Закреплять количественный и порядковый счет в пределах пяти;
- Развивать пространственные ориентировки (вправо, влево, вверх, вниз);
- Количественные представления (один-много-ни одного);
- Способствует развитию мелкой моторики рук (снимать флажки с мачт и нанизывать их обратно, нанизывать на шнурок).



Чудо крестики



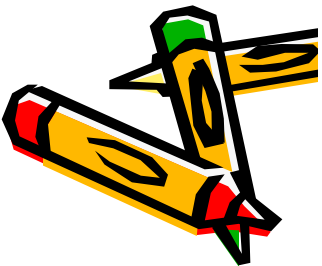
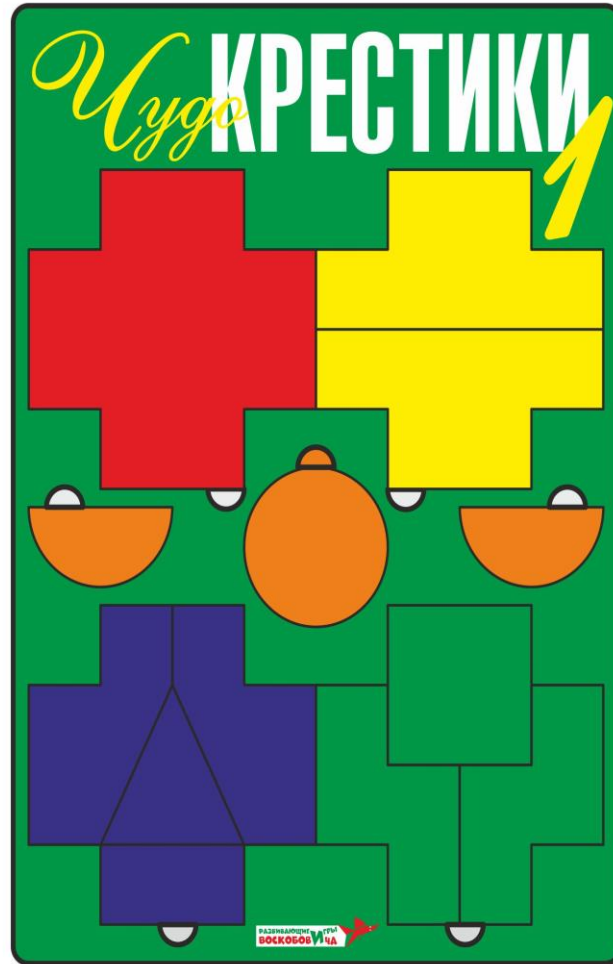
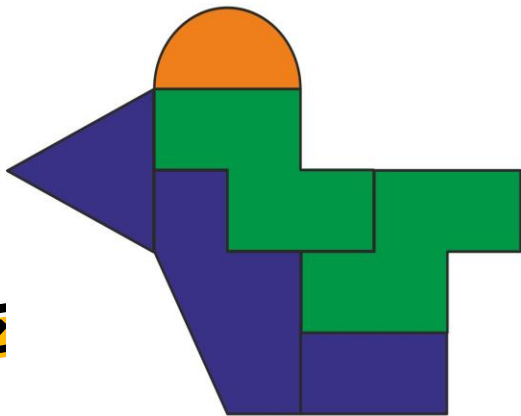
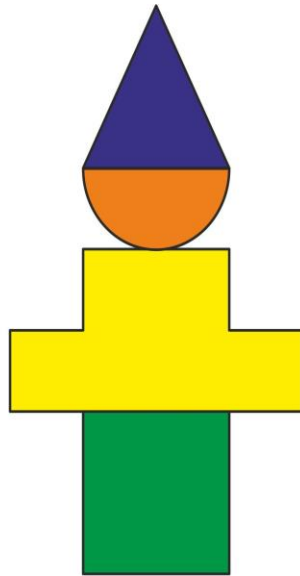
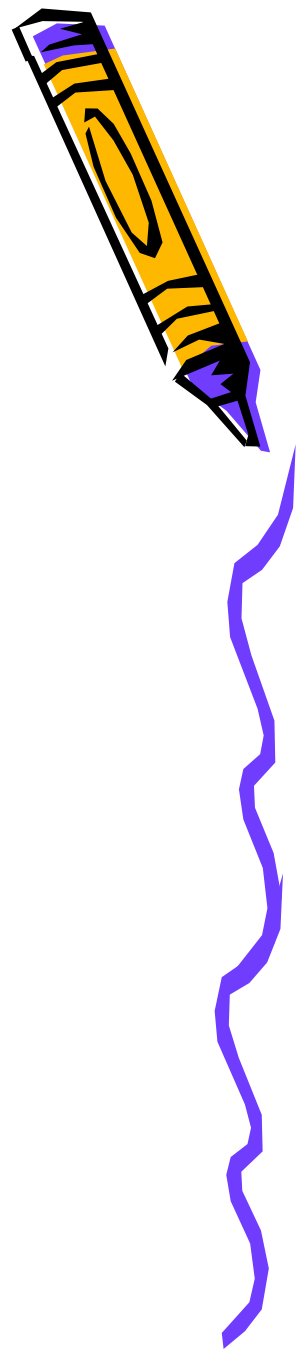
- **возраст 2-4 года**

Состав

- Рамка (147x208 мм, фанера, цветная пленка).
- 7 фигур-вкладышей. 4 - в форме крестиков (фанера, пленка красного, синего, зеленого, желтого цветов): 1 целая и 3 составные (из двух, трех, четырех частей). Части - это геометрические фигуры: треугольник, квадрат и другие многоугольники. 3 фигуры-вкладыши - это круг и две его половины
- Альбом фигурок (50 фигур).

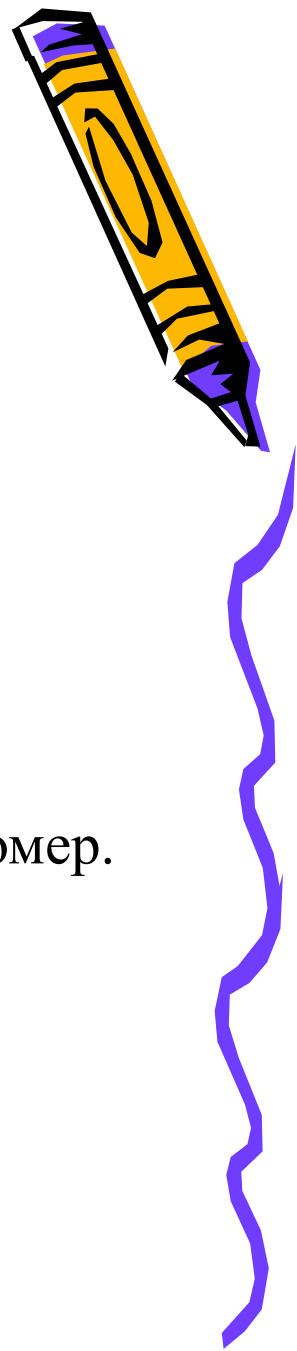


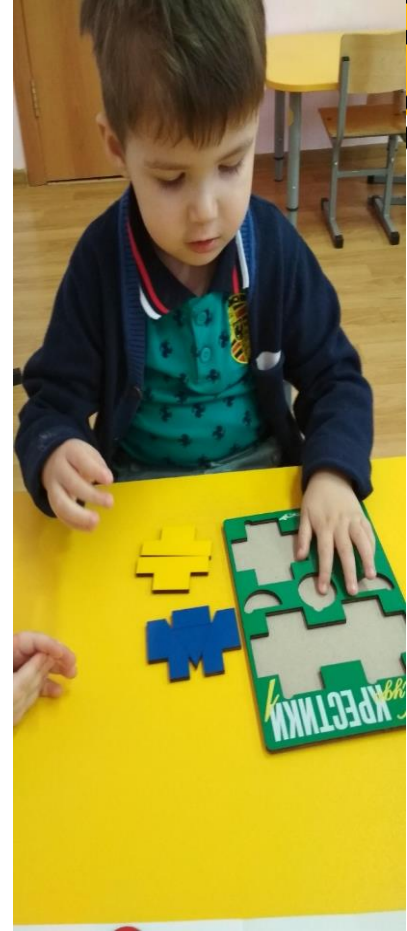
Чудо-крестики 1



Что развивает игра:

- сенсорные способности (различие цветов радуги, геометрических фигур, их размера).
- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право).
- составление предметных силуэтов из частей.
- умение «читать» схемы, сравнивать, составлять целое из частей.
- умение определять количество предметов, порядковый номер.
- умение сравнивать, анализировать, синтезировать.
- внимание, память, творческое воображение, логическое мышление.
- мелкую моторику рук.





Цели занятий с игровыми материалами

Воскробовича :

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.*
- Развитие наблюдательности , воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.*
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.*
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, звукобуквенных явлениях.*
- Развитие мелкой моторики.*



Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

Подготовка. Перед тем, как предлагать ребенку игру, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

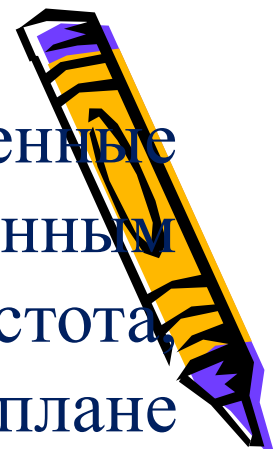
Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

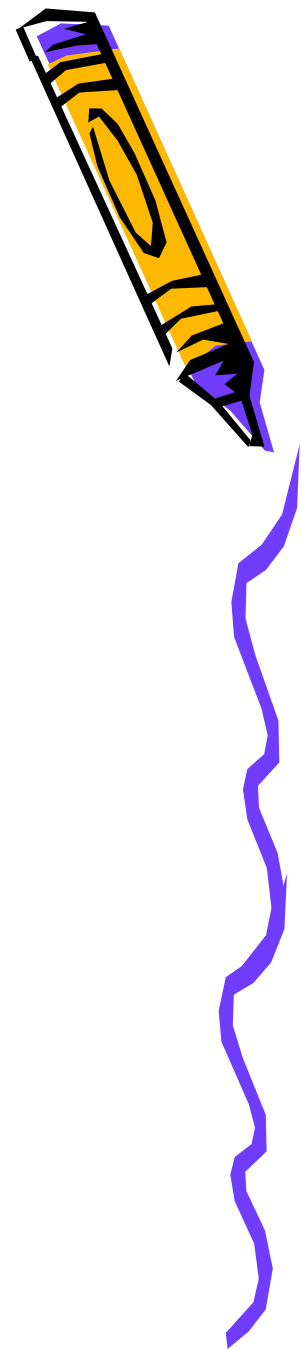
Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силе.



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. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.





СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

