

муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение

«Детский сад № 175»

Консультация:

**«Инновационные формы работы с детьми с
использованием игровых средств**

В.В. Воскобовича»

выполнил:

педагог-психолог

Никонова Ольга Николаевна

Оренбург, 2020 г.

Инновационные формы работы с детьми с использованием игровых средств В.В. Воскобовича

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры положительно эмоционально окрашивает монотонную деятельность по закреплению, повторению, запоминанию или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все функции ребенка и психические процессы. Такие игровые педагогические технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста являются игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Первые игры В.В. Воскобовича появились в начале 90-х годов. Более 40 игровых пособий разработано сейчас. Достоинство данных развивающих игр – широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи, иногда и ученики средней школы. Потому что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. Основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку самобытным, добрым, грустным или веселым языком сказки, забавного персонажа или приглашения к приключениям, интриги.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает буквы или цифры; запоминает и узнает форму или цвет; ориентируется в пространстве; учиться считать; совершенствует речь, воображение, мышление, память, внимание; тренирует мелкую моторику руки. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Задачи и цели игровой технологии В.В. Воскобовича:

- 1) Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- 2) Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
- 3) Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начала.
- 4) Развитие креативности, мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения), воображения.
- 5) Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.
- 6) Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).

Этапы освоения игр детьми:

- 1) Взрослый знакомит детей персонажами сказок. Подбирает игровые задания вместе с ними.
- 2) Дети осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, выполняют задания требующие волевые умения, концентрации внимания.
- 3) Развивают творчество и самостоятельность. Дети самостоятельно придумывают игровые задания, изобретают и конструируют предметные формы, составляющие к ним схемы.

Разнообразие игр, которые используются в работе с детьми:

«**Чудо – соты**». Это развивающее пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающие соты. Каждая сота состоит из нескольких частей, геометрических фигур. Головоломки давно известны в педагогической практике и используются заслуженным успехом. Модификаций головоломок очень много, но всех

объединяет один принцип – конструирование целых фигур из частей. Игры такого рода развивают сенсорные способности, психические познавательные процессы: память, внимание, мышление, творческие способности, способствуют развитию мелкой моторики руки.



«Чудо – крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задание усложняется. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре предлагается «Альбом фигурок».



«Прозрачный квадрат, или Нетающие льдинки озера Айс» это удивительная игра – головоломка, конструктор и пособие для решения логико – математических задач.



В набор входят 30 квадратных прозрачных пластинок с нанесенными изображениями геометрических фигур. Имеется методическая сказка «Нетающие льдинки озера Айс, или Сказка о прозрачном Квадрате», альбом со схемами фигурок.

Задачи данной игры:

- 1) развитие математических способностей. Выполняя игровые задания, дети учатся считать, отсчитывать нужное количество, знакомятся с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку – соотношение целого и части.
- 2) Совершенствование интеллекта. Сортировка прозрачных пластинок тренирует внимание. Конструирование различных фигур развивает мышление, память и воображение.
- 3) Развитие речи. В этой игре формируются почти все виды речевой деятельности. Играя, ребенок пересказывает сказочную историю, придумывает сюжетные рассказы, доказывает правильность своих решений.
- 4) развитие творческих способностей.
- 5) Развитие мелкой моторики.

Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках озера Айс. Если долго – долго идти по фиолетовому Лесу в сторону Высоких гор, то по пути непременно встретится Озеро Айс. Хранитель Озера – Главный Незримка Фиолетового Леса. Когда-то давным-давно появились

на озере волшебные летающие Льдинки. Тайну их знал только Хранитель Озера, которого никто из филонцев никогда не видел. Ходила молва, что с помощью волшебной силы Льдинок, он превращался в кого угодно: и в дракона, и в самолет. Не мудрено, что все филонцы мечтали получить Льдинки у Хранителя Озера. Но удалось это только мудрому Ворону Метру. Вместе с мудрым Вороном Метром по ходу сказочного сюжета, дети выполняют задания Хранителя Озера Айс и получают в награду волшебные летающие льдинки, из которых можно сложить много забавных фигурок. Можно свои придумывать, а можно из альбома.



«Квадрат Воскобовича» (игровой квадрат) представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, сенсорные способности, пространственное мышление, умение конструировать, мыслительные процессы.



«**Геоконт**» или по-другому эту игру называют «дощечка с гвоздиками». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «Геометрия», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле, называются «серебряными»). На игровом поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветные резиночки, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Их создают по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети по старше – по схеме – образцу и словесной модели.



«**Игровизор**», «**Геовизор**» - это интеллектуальные тренажеры. Они представляют собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания маркером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы – задания. В играх с интеллектуальным тренажером развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути ее решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребенок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«**Геовизор**» и «**Игровизор**» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от

привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.



Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и дает толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, художественная деятельность, экология, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.

Вот в такой незатейливой игровой форме, путешествуя по сказочным мирам развивающих игр Воскобовича, ребенок осваивает счет, чтение и даже основы геометрических понятий. Развивающие игры Воскобовича раскрасят жизнь яркими красками веселого познания!