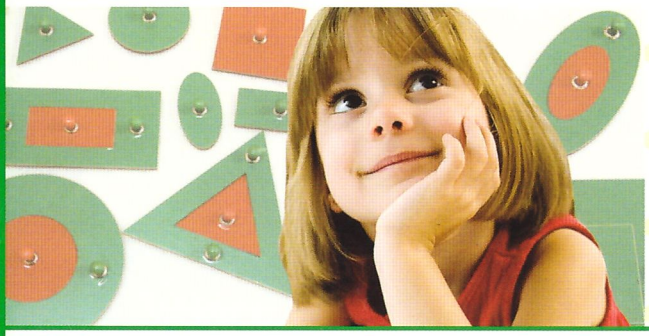
БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ Воскобовича

Сборник методических материалов

Издательство «ТЦ СФЕРА»



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ Воскобовича

Сборник методических материалов

На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:
«Роспечать» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — 10395.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

УДК 373
ББК 74.100.5
Р17

Р17 Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. — М.: ТЦ Сфера, 2015. — 128 с. — (Библиотека Воспитателя). (1)

ISBN 978-5-9949-1098-6

В сборнике обобщен опыт педагогов-практиков по использованию развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича в образовательном процессе ДОО.

Сборник состоит из разделов: «Из опыта работы педагогов, использующих игры Воскобовича» и «Методические разработки с применением пособий Воскобовича».

Издание адресовано воспитателям ДОО, педагогам развивающих центров, студентам и преподавателям педагогических колледжей, вузов и всем заинтересованным в изучении технологии развивающего обучения.

УДК 373
ББК 74.100.5

ISBN 978-5-9949-1098-6

© ООО «ТЦ Сфера», 2015
© Воскобович В.В., Вакуленко Л.С., 2015

Введение

В 2013 г. ООО «Развивающие игры Воскобовича» провело две всероссийские научно-практические конференции с международным участием в Санкт-Петербурге и Хабаровске.

К работе в рамках данных конференций были привлечены как ученые, преподаватели, педагоги, работающие в детских садах, начальной школе, учреждениях дополнительного образования, центрах коррекционной направленности, развивающих центрах России и стран СНГ, так и распространители продукции ООО «РИВ».

Цель конференции — распространение передового педагогического опыта по использованию развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича в педагогическом процессе с детьми раннего, дошкольного и младшего школьного возраста.

В ходе выступлений с докладами, обсуждений содержания стендовых докладов и в свободной дискуссии неоднократно поднимались насущные для практиков вопросы, связанные с унифицированной технологией мониторинга достижений воспитанников и учащихся, внедрением этнопедагогического аспекта при использовании развивающих игр Воскобовича, разработкой пособий для мультимедийной доски, созданием новых обучающих сказок, необходимостью формирования видеотеки мероприятий с детьми, родителями и педагогами. Высказывались идеи о конкурсе для детей с использованием игр и пособий В.В. Воскобовича, создании единой системы распространения опыта использования развивающих игр.

Участники мероприятий (в общей сложности более 150 чел.), делясь своими положительными впечатлениями, подчеркивали необходимость и ценность подобного обмена педагогическим опытом на уровне районов, городов, областей и стран.

Данный сборник включает в себя материалы (статьи и методические разработки), касающиеся использования развивающего потенциала игр Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста. Авторы имеют различный опыт работы с данными играми, но их всех объединяют неиссякаемая творческая энергия и стремление дать детям стимул для развития.

В.В. Воскобович, Л.С. Вакуленко

Из опыта работы педагогов, использующих игры Воскобовича

Развивающие игры Воскобовича: вчера, сегодня, завтра (от автора)

Поневоле оглядываешься назад. Особенно сегодня, когда тебя приглашают на телевидение, интервью с тобой печатают в газетах, на семинарах постоянно спрашивают об одном и том же — всем интересно, откуда появляются игры.

Соприкоснувшись с игровым материалом, люди испытывают самые разные чувства. Одни удивляются и, как они сами признаются, испытывают культурный шок — казалось бы, все так просто, но не так, как казалось бы. Другие не скрывают обиду и недоумение: только что закончили пединститут, и за пять лет обучения никто из педагогов даже не упомянул игры Воскобовича! Есть и третьи, и четвертые, и пятые со своими эмоциями, переживаниями и опытом, но практически нет равнодушных, несмотря на все трудности нашего образования. Тот, кто действительно работает с детьми, знает и понимает на деле, а не на словах, что именно игра — добрая, умная, яркая — катализатор развития ребенка.

Начиналось все в далеких девяностых. Лихих, как их сейчас называют. Пришлось пройти путь от «придумщика» игр до их производителя, предпринимателя и, не будучи педагогом, окунуться в семинарскую деятельность в российском масштабе.

Конечно же, игры появились не на ровном месте. У меня за плечами были Ленинградский политехнический институт и специальность «инженер-физик», два года армии и несколько работ, совсем не связанных с полученной специальностью. Отцовские чувства проснулись, когда появились семья и дети, с которыми надо заниматься... Но как? Я начал интересоваться, спрашивать, искать, и однажды мне повезло: попал на встречу с Никитиными. Никакой рекламы тогда не существовало — приходили через своих, и только те, кому это действительно было интересно.

Волей случая оказался на семинаре у Н.А. Зайцева по обучению чтению, но, как я сейчас понимаю, ничего случайного не бывает. Монтессори, вальдорфцы — незнакомые мне имена звучали все громче. Все это для меня было ново и интересно, но хотелось чего-то своего.

Думаю, что здесь стоит упомянуть о моем серьезном увлечении бардовской песней в студенческие годы. Я начал писать музыку к стихам разных авторов, известных и не очень, а впоследствии стал сам писать песни, сочиняя стихи и музыку — принимал участие в конкурсах и даже подумывал о сцене. Этим планам не суждено было сбыться, потому что появились другие, с другой сценой: игровой.

Я не случайно вспомнил про увлечение бардовской песней, потому что тот же творческий стержень проявился и в создании игр: желание самовыразиться, найти свою изюминку.

Вчера

Мои первые игры появились в начале девяностых: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Складушки», «Цветовые часы». С этим багажом я провел несколько семинаров сначала в детских садах Петербурга, потом оказался в Краснодаре, затем в Ростове. И пошло-поехало. На дворе стоял 1993 год. Сегодня количество городов, где проводились семинары, перевалило далеко за сотню, и во многие из них я приезжал по несколько раз. Количество игрового материала также значительно увеличилось.

На начальном этапе ценностью для меня была сама игра как таковая. Возьмем, к примеру, «Геоконт»: конструктивный элемент в этой игре — резиночка. Растягивая ее на гвоздиках поля, мы получаем ту или иную фигуру. Игра замечательна в плане развития мелкой моторики, формирования геометрических, пространственных представлений, развития воображения. Оказывается, резиночкой можно замечательно «рисовать», но если снимаешь ее, то становится грустно: все исчезает. А как было бы здорово зафиксировать изображение, более того, перенести его на лист бумаги, чтобы потом вырезать или раскрасить карандашом или «словами». И эти задумки воплотил «Геовизор». А еще хорошо бы уйти от важной, но скучной дидактики, «оживить» конструктивные процессы — так появилась сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» с первыми героями сказочной среды — Фиолетового леса.

Таким образом, движение шло от одной игры к игровым комплексам, к которым со временем добавились универсальные игровые средства: коврограф «Ларчик» и графический тренажер «Игровизор». И сегодня мы говорим не только и не просто о развивающих играх, а о развива-

ющих комплексах, образующих технологию «Сказочные лабиринты игры». Развивающая направленность игр выстраивается по линии от развития психических процессов к формированию способностей: сенсорных, интеллектуальных, творческих, математических, речевых (с включением навыка чтения).

Сегодня

В настоящее время развивающие игры (игровые комплексы) Воскобовича успешно используются в трех основных направлениях — дошкольном, младшем школьном и коррекционном, и педагоги, владеющие технологией «Сказочные лабиринты игры», отмечают ее безусловную эффективность.

«Сказочные лабиринты игры» — технология не просто развития детских способностей, но сотворчества и сотрудничества, и в этом заключается ее особый смысл и важное преимущество: она позволяет раскрыться как ребенку, так и педагогу.

Сегодня уже не надо доказывать целесообразность использования игр в образовательном процессе, хотя доказательная база огромна и включает многолетний опыт работы образовательных учреждений Санкт-Петербурга, Москвы, Новочеркасска, Хабаровска, Вельска, Воронежа и многих других городов.

Сегодня мы доказываем другое — необходимость обучения использованию игр и игровой технологии. Мы показываем педагогам, что учить, играя, — это эффективно, и, конечно, обучение ведется через игру. С течением времени к практическим трехдневным семинарам добавились десятидневные тьюторские, которые уже стали традиционными и ожидаемыми. Так, петербургский семинар в июне 2013 г. собрал 42 участника из самых разных уголков страны (от Хабаровска до Калининграда) и стран СНГ.

Интерес к развивающей технологии «Сказочные лабиринты игры» породил всплеск тьюторского движения, и благодаря инициативным группам педагогов семинары для тьюторов стали выездными — «первыми ласточками» эксперимента были гг. Ярославль, Комсомольск-на-Амуре и Хабаровск. Сертифицированные тьюторы формируют тьюторские центры — образовательные учреждения, сотрудники которых — специалисты развивающей технологии «Сказочные лабиринты игры» — имеют специально оформленную образовательную среду «Фиолетовый лес» и активно используют в работе развивающие игры Воскобовича.

Кроме того, наши тьюторы успешно работают в представительствах ООО «Развивающие игры Воскобовича» в различных регионах страны

и за рубежом, помогая ознакомиться с развивающей технологией «Сказочные лабиринты игры» не только профессиональным педагогам, но и заинтересованным родителям.

Завтра

Для меня очень важно не бояться смотреть в завтра, строить планы и идти вперед.

На очереди запуск новых игр — «Трафаретов», серии альбомов «Автосказка», приложений к «Ларчику» и «Игровизору» и др. Кроме того, перед нами стоит амбициозная цель — участие в Национальной премии в сфере товаров и услуг для детей «Золотой медвежонок» в номинации «Лучшие игрушки и игры». Очень хочется, чтобы многолетний успешный опыт применения развивающих игр Воскобовича был признан на национальном уровне.

Я мечтаю о систематизации опыта использования игр — постоянно общаясь с лучшими педагогами страны, вижу огромное количество уникальных методических разработок, интереснейших приемов, занятий с детьми разного возраста и хочу собрать это наследие воедино, сделать некую образовательную «сокровищницу» — будет ли она в форме журнала, книги или серии дисков, я пока не знаю. Все чаще звучат идеи и об организации ассоциации педагогов, работающих по технологии «Сказочные лабиринты игры».

В век информационных технологий особенно важно идти в ногу со временем, и я начинаю создавать серию видеоинструкций и видеоуроков по практическому использованию развивающих игр, чтобы избавиться от географии, расстояний и почтовых служб, чтобы любой, кому интересно, мог узнать о конкретной игре больше.

Что будет дальше — покажет время, а пока надо просто работать так, чтобы мечты сбылись. Именно этого я хочу пожелать всем читателям данного сборника — плодотворной и интересной работы, вдохновения и прекрасных перспектив, как личных, так и сотворческих!

Реализация ФГОС ДО средствами игровой технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Кондратьева Л.А.,
старший воспитатель МАДОУ д/с № 41, г. Хабаровск

В дошкольном детстве формируется характер человека, приобретаются основные умения и навыки, развивается личность. Работая с дошкольником, важно помнить, что любая неосторожность может по-

влечь за собой последствия, которые отразятся в будущем. В российском законодательстве принят новый документ, непосредственно касающийся системы дошкольного образования: федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО).

ФГОС ДО устанавливает нормы и положения, обязательные при реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования образовательными организациями, имеющими государственную аккредитацию. Введение ФГОС ДО связано с тем, что настала необходимость стандартизации содержания дошкольного образования для обеспечения каждому ребенку равных стартовых возможностей для успешного обучения в школе. Специфика дошкольного возраста такова, что достижения детей определяются не конкретными знаниями, умениями и навыками, а совокупностью личностных качеств, в том числе обеспечивающих психологическую готовность ребенка к школе. Необходимо отметить: наиболее значимое отличие дошкольного образования от общего заключается в том, что в детском саду отсутствует жесткая предметность. Развитие ребенка осуществляется в игре, а не в учебной деятельности. Стандарт дошкольного образования отличается от стандарта начального образования еще и тем, что к дошкольному образованию не предъявляются жесткие требования к результатам освоения программы. Новый документ ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игру, в которой сохраняются самоценность дошкольного детства и сама природа дошкольника. Факт повышения роли игры как ведущего вида деятельности ребенка и отведение ей главенствующего места, безусловно, положителен. Необходимость отказаться от учебно-дисциплинарной модели образовательного процесса (специально организованной деятельности) уже давно назрела.

Ведущими видами детской деятельности стали: игровая, коммуникативная, двигательная, познавательно-исследовательская, продуктивная и др. Необходимо отметить, что каждому виду детской деятельности соответствуют определенные формы работы с детьми. Содержание основной программы включает совокупность образовательных областей, которые обеспечат разностороннее развитие детей с учетом их возраста по основным направлениям — физическому, социально-личностному, познавательному, речевому и художественно-эстетическому. В программе нет привычных предметных областей — развития речи, элементарных математических представлений, рисования, лепки и т.д. Все это заложено в образовательных областях. Изменяется способ организации детских видов деятельности: не руководство взрослого, а совместная (партнерская) деятельность взрослого и ребенка — наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве.

В настоящее время технологий, позволяющих полностью построить процесс совместной и самостоятельной деятельности в игровой форме, как того требует новый стандарт, очень мало. Примером может служить технология Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», в которой игры распределены по возрастным категориям и направлены на развитие творческих и интеллектуальных способностей дошкольников. Игры раскрывают каждую из образовательных областей. Если сделать сравнительный анализ задач, которые ставит каждая область развития ребенка, можно убедиться, что они во многом совпадают.

Для примера возьмем игру «Прозрачный квадрат, или Нетающие льдинки озера Айс». Игра развивает творческое воображение, знакомит детей с различными геометрическими формами (познавательное развитие), развивает интеллектуальные и творческие способности, учит играть, общаясь друг с другом (коммуникативно-личностное развитие), составлять диковинные картины и узоры из геометрических фигур (художественно-эстетическое развитие). Путешествуя по лабиринтам этой игры вместе со сказочными персонажами, ребенок словесно описывает свой путь и ищет решение возникающих проблемных ситуаций (речевое развитие), развивает мелкую моторику и зрительную память (физическое развитие). Таким образом, только в одной игре интегрируются все области. Решаются задачи развития дошкольника, но происходит это легко, в игровой форме. Причем играть ребенок может как со взрослым, так и самостоятельно.

Чтобы убедиться в вышеописанном, можно рассмотреть сравнительную таблицу.

Таблица

Соотнесение технологии «Сказочные лабиринты игры» с ФГОС ДО

Технология «Сказочные лабиринты игры»	**ФГОС ДО**
1	2
Задачи	
Развивать познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое. Развивать наблюдательность, исследовательский подход к объектам и явлениям окружающей действительности.	Строить образовательный процесс на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированный на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающий социальную ситуацию его развития.

Продолжение табл.

1	2
Развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения). Развивать гармонично сбалансированное эмоционально-образное и логическое начала. Формировать базисные представления (об окружающем мире), речевые умения. Строить педагогический процесс, способствующий интеллектуально-творческому развитию детей в игре	Поддерживать инициативу и самостоятельности детей в специфических видах деятельности, возможность выбора материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения. Строить развивающее вариативное образование, ориентированное на зону ближайшего развития. Организовывать виды деятельности, стимулирующие развитие мышления, воображения, фантазии и детского творчества
Развивающая среда	
Интеллектуально-игровой центр — объемный или плоскостной Фиолетовый лес, населенный сказочными персонажами сказок-методик к развивающим играм Воскобовича (трансформируемый), способный меняться в зависимости от образовательной задачи. Один комплект игр и игровых пособий (в соответствии с возрастом детей), способный обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность воспитанников	Должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Должна обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий воспитанников. Трансформируемость пространства предполагает возможность изменения предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей
Формы организации детского коллектива	
Логико-математические игры. Интегрированные игровые занятия. Совместная игровая деятельность воспитателей и детей. Совместная игровая деятельность детей и родителей. Самостоятельная игровая деятельность. Решение проблемных ситуаций	Игра, наблюдения, экспериментирование, разговор или беседа, решение проблемных ситуаций, проектная деятельность. Согласно предложенной модели, основным является «партнерский блок», в котором в процессе совместной деятельности взрослых и детей решаются различные программные развивающие задачи. Совместная образовательная деятельность осуществляется в процессе организации различных видов детской деятельности (игровой, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской, продуктивной, музыкально-художественной, чтения) как в непосредственно образовательной деятельности, так и в образовательной деятельности в ходе режимных моментов

Окончание табл.

1	2
Ожидаемые результаты	
Развитие сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи). Тренировка мелкой моторики. Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр. Развитие творческих способностей. Активное взаимодействие со сверстниками и взрослыми, участие в совместных играх. Способность договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других. Фантазирование вслух, игра звуками и словами. Хорошее понимание устной речи и способность выражать свои мысли и желания. Развитие воображения, фантазии. Овладение разными формами и видами игры	Ребенок проявляет инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, конструировании и др. Активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, стараться разрешать конфликты. Обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности. Способен к фантазии, воображению, творчеству, интенсивно развивающимся и проявляющимся в игре. Владеет разными формами и видами игры. Может фантазировать вслух, играть звуками и словами. Хорошо понимает устную речь и может выражать свои мысли и желания. Развита крупная и мелкая моторика. Может контролировать свои движения и управлять ими, обладает развитой потребностью бегать, прыгать, мастерить поделки из различных материалов

Кроме того, игры полностью отвечают требованиям к игрушкам для детей дошкольного возраста, а именно техническому регламенту о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков. Обладают таким качеством, как полифункциональность, могут гибко использоваться в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры в разных функциях, способствуя развитию творчества, воображения, знаковой символической функции мышления, возможностью применения в совместной деятельности. Игры пригодны к использованию одновременно группой воспитанников (в том числе с участием взрослого как играющего партнера) и инициированию совместных действий — коллективных построек, игр. Такого рода игры несут в себе способы обучения ребенка конструированию, ознакомлению с цветом и формой, развивают логическое мышление, воображение, речь.

Применяя данную технологию, мы сможем достичь главной цели дошкольного образования — сохранить и укрепить здоровье детей,

воспитать общую культуру, развить физические, интеллектуальные и личностные качества, сформировать предпосылки к учебной деятельности, которые обеспечат социальную успешность.

Литература

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2007.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155.

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897.

Развитие детей средствами игровой технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Бондаренко Т.М.,
заместитель заведующего по УВР МБДОУ ЦРР — д/с № 138,
г. Воронеж

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» закрепил за дошкольным образованием статус полноправного, более того — исходного, базового уровня образовательной системы.

С января 2014 г. российское дошкольное образование живет по федеральному государственному образовательному стандарту. Задача стандарта — обеспечить превращение дошкольного образования в первый уровень общего образования граждан РФ.

Стандарт разработан на основе Конституции РФ и законодательства Российской Федерации и с учетом Конвенции ООН о правах ребенка, в основе которых заложен один из основных принципов: поддержка разнообразия детства, сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, самоценность детства — понимание (рассматривание) детства как периода жизни, значимого самого по себе, без всяких условий; значимого тем, что происходит с ребенком сейчас, а не тем, что это время подготовки к следующему периоду.

Дошкольное детство — процесс рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил человека, становления основ индивидуальности. Главная задача дошкольной организации состоит в том, чтобы ребенок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным.

Важнейшим условием развития индивидуальности выступает освоение ребенком позиции субъекта детских видов деятельности. Общепризнано, что основной вид деятельности дошкольника — игра.

Игра — самоценная деятельность ребенка, обеспечивающая ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

Именно сочетание субъективной ценности игры для ребенка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного воспитания.

Отличительная способность игровой деятельности в ее добровольности, высокой активной и контактной зависимости участников. Это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовлетворения от проявления своих физических и духовных сил.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Игра для детей — способ вырасти и стать большими. Играя, дети готовятся к взрослой жизни, они «пробуют», что это такое — ходить на работу, быть матерью или отцом, ездить на машине. При помощи игрушек ребенок строит свой маленький мирок, где он независим от приказов и власти взрослых. Он такой же, как они, — шофер, строитель, врач, летчик, любящая, но строгая мать.

В МБДОУ ЦРР — д/с № 138 создана воспитательная система «Ребенок и игра». Прогрессивное, развивающее значение игры признают все педагоги. На это нацелена система «Ребенок и игра», предусматривающая ежедневное включение в образовательный процесс разнообразных игр и игровых упражнений.

Игра в детском саду организуется во-первых, как совместная игра воспитателя с детьми, где взрослый выступает как партнер и одновременно носитель специфического «языка игр». Во-вторых, на всех возрастных этапах игра сохраняется как свободная самостоятельная деятельность детей.

Воспитательная система рассматривает игру как деятельность, в результате которой развивается психика ребенка, изменяется и развертывается его субъективная деятельность, а также социально-педагогическая форма организации детской жизни и детского общества.

Задачи системы:

— воспитывать личность ребенка через игру;

— строить образовательный процесс, способствующий интеллектуально-творческому развитию детей через игровую технологию «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича;

— мотивировать родителей к обогащению игрового опыта детей.

Ниже представлены схема (см. рисунок) системы «Ребенок и игра» и ее модель, состоящая из четырех блоков (см. таблицу).

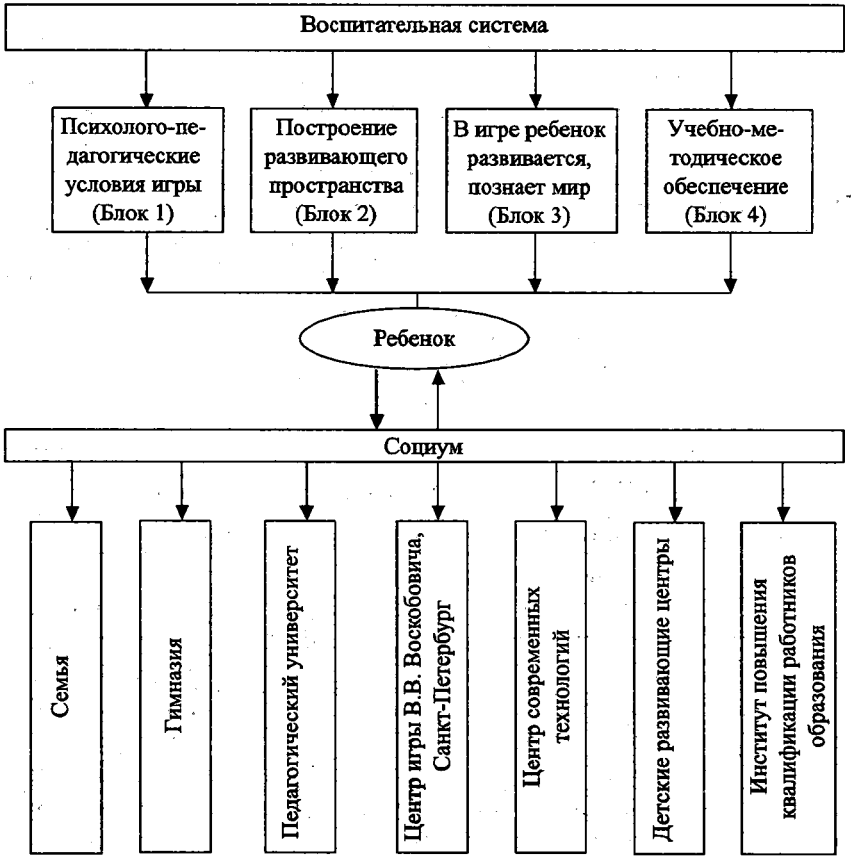


Рис. Структура воспитательной системы «Ребенок и игра»

Таблица

Модель воспитательной системы «Ребенок и игра»

Блок 1. Психолого-педагогические условия игры

Условия	Вид, источник
Использование в педагогическом процессе многообразия игр; установление баланса между их видами	Сюжетно-ролевые. Режиссерские. Театрализованные. Строительно-конструктивные. Игры-экспериментирования. Игры-фантазии. Дидактические. Развивающие. Подвижные. Спортивные
Обогащение жизненного опыта детей знаниями и впечатлениями, которые могут реализоваться в игре через разные источники информации	Экскурсии. Посещение музеев, театров. Встречи с интересными людьми. Художественное слово. Прогулки. Наблюдения. Художественно-творческая деятельность. Беседы. Обсуждение событий

Блок 2. Построение развивающего пространства

Среда	Вид, источник	Задача
1	2	3
Развивающее пространство	Организация непересекающихся сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны	Позволяет детям одновременно организовать разные игры в соответствии со своими интересами и замыслами, не мешая друг другу
	Создание условий для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр	Ребенок может найти удобное и комфортное место в зависимости от эмоционального состояния
	Обеспечение условной изолированности между элементами игровой зоны	«Вижу, но не мешаю», с учетом того, что среда должна быть безопасной для его жизни и здоровья

Продолжение табл.

1	2	3
Развивающее пространство	Своевременное изменение предметно-игровой среды	Внесение атрибутов, игр, игрушек, игрового оборудования в соответствие с новым содержанием игр и усложняющимся уровнем игровых умений детей
	Оптимальный отбор игрушек и игрового оборудования по количеству и качеству	Их недостаточное количество и не соответствующее уровню развития детской игры качество ограничивают развитие ребенка и тормозят его игровую инициативу
	Представление детям возможности самостоятельно менять игровую среду	—
	Учет половых различий детей	Содержание игровой среды отражает в равной степени интересы как девочек, так и мальчиков

Блок 3. В игре ребенок развивается, познает мир, общается

Возраст детей	Задача воспитания	Пути развития игры
Младший	Постепенно развивать игровой опыт каждого ребенка, помогать открывать новые возможности игрового отражения мира, пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками	Совместная игра воспитателя с детьми, создание обогащенной игровой среды, побуждающей к самостоятельному игровому творчеству в свободном взаимодействии малышей с игрушками, предметами-заместителями и воспитание доброго отношения детей друг к другу
Средний	Способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта	Способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности, создавать основу для развития игровой деятельности
Старший	Обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышая тем самым влияние игры на его развитие	Продолжать способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности. Воспитателю участвовать в игре на правах равного партнера через игровой образ

Окончание табл.

Блок 4. Учебно-методическое обеспечение

Направления работы	Ответственные
Создание авторских программ	Заведующий, заместитель заведующего по УВР, воспитатели
Создание практических пособий для воспитателей, методистов детских садов	Заместитель заведующего по УВР, воспитатели
Разработка методических рекомендаций для воспитателей	Заместитель заведующего по УВР
Разработка и изготовление учебно-наглядных пособий, дидактического материала, игрушек	Заместитель заведующего по УВР, воспитатели

Уникальность воспитательной системы заключается в разработке программы, которая включает в себя:

— творческое объединение педагогического коллектива по созданию Центра педагогического мастерства, практических пособий для всех возрастных групп детского сада;

— оригинальные по цели, содержанию и методике проведения мероприятия в игровой форме;

— просвещение родителей, обогащение их воспитательного опыта;

— реализацию воспитательных возможностей дополнительного образования, новых форм кратковременного пребывания детей в детском саду.

Утро в детском саду начинается со слов: «Раз-два-три-четыре-пять — мы идем играть!» Сделать игру ведущей деятельностью помогла современная игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет «Сказочные лабиринты игры», созданная на основе развивающих игр Воскобовича.

Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно осуществляются предматематическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки. Применение предложенной системы игр в учебно-воспитательной деятельности помогает не только сформировать у детей знания, умения, навыки, но прежде всего способствует творческому развитию личности ребенка.

Использование этих игр в педагогическом процессе позволило нам перестроить работу: перейти от привычных занятий к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельно.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей:
— широкий диапазон участников;
— многофункциональность;
— вариативность игровых заданий и упражнений;
— творческий потенциал каждой игры.

В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов достижения. Ребенок, увлеченный замыслом, не замечает, что он учится; обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна.

Технология «Сказочные лабиринты игры» — модель развивающего обучения детей с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Краткое описание программы для детей 2—7 лет

Цель: развитие интеллектуально-творческих способностей и совершенствование познавательных процессов детей 2—7 лет средствами развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

— способствовать развитию познавательного интереса, желания и потребности узнавать новое;
— развивать наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
— развивать воображение, креативность мышления;
— формировать базисные представления (об окружающем мире, математических, речевых умениях).

Примерное перспективное планирование использования развивающих игр Воскобовича на учебный год представлено следующим образом.

Для детей 2—3 лет

Сентябрь: «Эталоны цвета (Лепестки)»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
Октябрь: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); «Эталоны формы (Фонарики)».
Ноябрь: «Чудо-крестики — 1»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
Декабрь: «Эталоны формы (Фонарики)»; «Чудо-крестики — 1».
Январь: «Эталоны формы (Фонарики)»; «Логоформочки — 3».
Февраль: «Логоформочки — 3»; «Эталоны цвета (Лепестки)».
Март: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); «Теремки».
Апрель: «Теремки»; «Чудо-крестики — 1».

Май: «Теремки»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
Июнь: «Логоформочки — 3»; «Теремки».
Июль: «Чудо-крестики — 1»; «Чудо-соты».
Август: «Чудо-соты»; «Теремки».

Для детей 3—4 лет

Сентябрь: «Эталоны формы (Фонарики)»; «Чудо-крестики — 1».
Октябрь: «Эталоны цвета (Лепестки)»; «Чудо-крестики — 2».
Ноябрь: «Чудо-крестики — 2»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
Декабрь: «Логоформочки — 3»; «Прозрачный квадрат».
Январь: «Прозрачный квадрат»; «Чудо-крестики — 2».
Февраль: «Теремки»; Кораблик «Плюх-Плюх».
Март: «Геоконт»; Кораблик «Плюх-Плюх».
Апрель: «Теремки»; «Геоконт».
Май: «Чудо-крестики — 1, 2»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).
Июнь: «Теремки»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный); «Геоконт».
Июль: «Геоконт»; «Логоформочки — 3»; «Прозрачный квадрат».
Август: «Чудо-крестики — 1, 2»; «Чудо-соты»; «Теремки».

Для детей 4—5 лет

Сентябрь: «Чудо-крестики — 1, 2»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный).
Октябрь: «Эталоны цвета (Лепестки)»; «Эталоны формы (Фонарики)»; «Логоформочки — 3».
Ноябрь: «Прозрачный квадрат»; «Теремки».
Декабрь: «Геоконт»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный).
Январь: «Геоконт»; «Прозрачный квадрат»; «Теремки»; «Копилка цифр».
Февраль: «Конструктор цифр»; «Математические корзинки — 5»; «Теремки».
Март: «Конструктор цифр»; «Чудо-соты»; Кораблик «Плюх-Плюх».
Апрель: «Прозрачная цифра»; «Теремки»; «Паруснико».
Май: «Чудо-крестики — 1, 2»; «Теремки»; «Конструктор букв».
Июнь: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный); «Прозрачный квадрат»; «Геоконт».
Июль: «Конструктор цифр»; «Прозрачная цифра»; «Теремки»; «Квадрат-домино».

Август: «Эталоны цвета (Лепестки)»; «Эталоны формы (Фонарики)»; «Логоформочки — 3»; «Цифра-домино».

Для детей 5—6 лет

Сентябрь: «Эталоны цвета (Лепестки)»; «Эталон формы (Фонарики)»; «Логоформочки — 3»; «Чудо-крестики — 1, 2».

Октябрь: «Математические корзинки — 5»; «Чудо-соты»; «Теремки».

Ноябрь: «Прозрачная цифра»; «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный); «Конструктор цифр».

Декабрь: «Прозрачная буква»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный); «Геоконт».

Январь: «Геоконт»; «Теремки»; «Чудо-соты».

Февраль: «Геоконт»; «Шнур-затейник»; «Конструктор букв».

Март: «Чудо-цветик»; «Парусник», «Ромашка»; «Чудо-крестики — 1, 2».

Апрель: «Математические корзинки — 10»; «Читайка — 1»; «Яблонька».

Май: «Счетовозик»; «Математические корзинки — 10»; «Читайка — 1»; «Теремки».

Июнь: «Счетовозик»; «Парусник»; «Ромашка».

Июль: «Читайка — 1»; «Складушки»; «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный).

Август: «Чудо-соты»; «Чудо-крестики — 1, 2»; «Чудо-цветик».

Для детей 6—7 лет

Сентябрь: «Чудо-соты»; «Чудо-крестики — 1, 2»; «Чудо-крестики — 3».

Октябрь: «Читайка — 1»; «Шнур-затейник»; «Теремки»; «Тысячеслов».

Ноябрь: «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный); «Прозрачный квадрат»; «Прозрачная цифра».

Декабрь: «Геоконт»; «Геовизор»; «Шнур-затейник»; «Квадрат Воскобовича» (разрезной).

Январь: «Математические корзинки — 5, 10»; «Счетовозик»; «Теремки»; «Снеговик»; «Парусник».

Февраль: «Логоформочки — 3»; «Логоформочки — 5»; «Чудо-лукошко»; «Геовизор».

Март: «Читайка — 1»; «Читайка — 2»; «Конструктор букв»; «Тысячеслов».

Апрель: «Геоконт»; «Геовизор»; «Игровизор» с приложениями; «Счетовозик».

Май: «Чудо-цветик»; «Теремки»; «Яблонька», «Ромашка»; «Планета умножения».

Июнь: «Планета умножения»; «Теремки»; «Конструктор букв».

Июль: «Складушки»; «Тысячеслов»; «Читайка — 1, 2»; «Теремки».

Август: «Счетовозик»; «Математические корзинки — 5, 10»; «Чудо-лукошко».

Творческие педагоги детского сада разработали перспективное планирование развивающих игр Воскобовича на год по всем возрастам, интегрированные образовательные ситуации по данной технологии; в помощь воспитателям изданы пособия по учебно-игровой деятельности (автор — Т.М. Бондаренко), созданы видеофильмы. На базе МБДОУ проводятся стажировочные площадки, практические семинары, мастер-классы, авторские курсы для педагогов, родителей. Предметно-пространственная среда обогащена развивающими играми.

Работа по технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» очень эффективна. Включение в воспитательно-образовательный процесс развивающих игр предоставляет возможность для творческой деятельности и самореализации личности, способствует активному вовлечению в учебный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей.

Таким образом, прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможности разностороннего развития ребенка и подготовке его к учебной деятельности.

Развитие умственных способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью игр Воскобовича

Саутина Е.В.,
старший воспитатель СП д/с № 27 «Солнышко» МБОУ СОШ № 1, г. Вельск Архангельской обл.

Вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остается актуальным. Доказано, что интенсивное развитие детского интеллекта повышает успешность обучения в школе.

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.

Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности — игре. В процессе игры развиваются функции планирования, умение анализировать результаты, воображение и др. Основная особенность развивающих игр определена их названием. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, замечательна тем, что в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом он то и дело сталкивается с затруднениями, требующими перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет преобразовать образовательную деятельность: перейти от обычных занятий к игровой деятельности, организованной взрослыми или самостоятельно.

Особо можно выделить группу игр, разработанных и произведенных центром «Развивающие игры Воскобовича» в Санкт-Петербурге. Данные развивающие игры характеризуются тем, что содержат готовый игровой замысел, материал и правила. Игру существенно дополняет сказка — она вводит ребенка в необычный мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Это порождает интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам.

Развивающие игры Воскобовича способствуют:

— эффективному развитию психических процессов (внимания, памяти, воображения, мышления, речи). Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности;

— творческому развитию детей. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития;

— развитию речи. Пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь; ряд игр с успехом используется для развития фонематического слуха;

— социально-нравственному развитию. В игре устанавливаются взаимоотношения между детьми и взрослыми, ребенок проявляет чуткое отношение к товариществу, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде и т.д.;

— художественному воспитанию. Совершая какое-либо действие, ребенок думает о его красоте, элегантности, общей уместности в конкретной ситуации, следит за выразительностью своей речи и речи окружающих. Развиваются творчество и фантазия при яркой проникновенной передаче художественного образа.

Оригинальность и самобытность игр, с которыми дети знакомятся в дошкольных группах, заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересует его, мобилизует внимание и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Ребенок аккуратно и поэтапно вводится в ситуацию, требующую от него четких, последовательных действий: анализа содержания, осознания цели, поиска средств, способов путей ее выполнения, планирования и получения результата. Задействуются и развиваются психические процессы (восприятие, память, мышление), а также качества личности (целеустремленность, самостоятельность, усидчивость). Вариативность и разные степени сложности заданий одной игры позволяют использовать их как на групповом занятии, так и в индивидуальной работе с детьми. Импонирует и наличие сказочного образа — для детей это один из стимулов выполнения задания. Важна возможность создания плоскостных и объемных изображений, схем. Проявление творчества в придумывании заданий и приключений сказочных персонажей позволяет развивать речь, обучать составлению диалогов, логически завершать задание.

Включение в воспитательно-образовательный процесс развивающих игр предоставляет возможность для творческой деятельности и самореализации личности, способствует активному вовлечению в учебный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей.

Для повышения уровня познавательного и интеллектуального развития дошкольников была разработана система работы «Развитие умственных способностей детей при помощи технологии развивающих игр Воскобовича».

Цель: развитие интеллектуально-творческих способностей и совершенствование познавательных процессов дошкольников с помощью игр Воскобовича.

Задачи:

— развивать познавательную активность, стремление к самостоятельному познанию и размышлению, умственные способности в различных видах деятельности;

— способствовать освоению линий познания (последовательного перехода от представлений об объекте к выделению сущностных характеристик групп объектов, установлению связей и зависимостей между объектами и явлениями);

— формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей);

— развивать речь.

Принципы работы:

— учет индивидуальных особенностей и возможностей детей старшего дошкольного возраста;

— соблюдение единства обучения, воспитания и развития;
— системный и целостный характер;
— постоянное и постепенное усложнение;
— рациональное сочетание разных видов деятельности;
— активность всех участников;
— положительная оценка достижений ребенка;
— осуществление обратной связи (диагностика и корректировка каждого этапа).

Система предназначена для детей 5—7 лет, разработана в соответствии с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича и рассчитана на два года обучения. Реализация данной системы проходит во время совместной деятельности взрослого и детей при организации непосредственно образовательной деятельности (НОД). Разработано перспективное планирование, включающее в себя 34 образовательные ситуации. НОД проводится по подгруппам от 6 до 10 чел., продолжительностью 30 мин.

Система состоит из постоянно усложняющихся развивающих игр и познавательных заданий. Ее особенность — связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интегративно осуществляются математическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

Содержание системы работы представлено в табл. 1.

Таблица 1

Содержание системы работы

Направленность развивающих игр	Актуальность развивающих игр	Перечень развивающих игр и упражнений
1	2	3
На развитие логического мышления	Закрепляют и активизируют умственную деятельность, развивают мыслительные и логические способности, позволяющие детям строить умозаключения, приводить доказательства	«Геоконт — чудесная поляна», «Квадрат Воскобовича», «Логоформочки», «Прозрачный квадрат», «Чудо-головоломки»

Окончание табл.

1	2	3
На развитие памяти	Способствуют совершенствованию памяти	«Волшебная восьмерка», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный), «Счетовозик»
На развитие внимания	Развивают произвольность и концентрацию внимания, находчивость, сообразительность	«Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат», «Волшебная восьмерка»
На развитие восприятия	Знакомят с сенсорными эталонами формы, цвета, величины, соотношением целого и части	«Прозрачный квадрат», «Геоконт — чудесная поляна», «Волшебная восьмерка»
На развитие воображения и творческого мышления	Основная задача — представление ожидаемого результата до его реального осуществления	«Геоконт», «Чудо-головоломки», «Квадрат Воскобовича», «Змейка»

В табл. 2 приведено перспективное планирование работы с детьми.

Таблица 2

Перспективное планирование

Задачи занятия	Методы и приемы	НОД
1	2	3
Диагностика уровня интеллектуальных способностей		2
Развивать умения быстро сосредотачиваться. Развивать сенсорные способности, мелкую моторику	«Геоконт»: построение геометрических фигур. «Квадрат Воскобовича»: конструирование различных четырехугольников. «Прозрачный квадрат»: — сортировка льдинок по группам (треугольники, четырехугольники, многоугольники); — складывание целой льдинки (квадрата) из нескольких геометрических фигур. «Чудо-цветик»: — составление цветка из нескольких частей; — обведение части и закрашивание	— // —
Формировать навыки ориентировки в пространстве, развивать внимание	«Геоконт»: трансформирование геометрических фигур. «Игровой квадрат»: складывание геометрических форм из треугольников	1

Продолжение табл.

1	2	3
Развивать способность конструирования фигур с опорой на схемы. Формировать навыки ориентировки в пространстве	«Геоконт»: создание различных фигур по схеме. «Квадрат Воскобовича»: превращение квадрата в разноцветную и одноцветную фигуру	— // —
Развивать, внимание, смекалку	«Волшебная восьмерка»: превращение цифры 8 в любую другую, если убрать нужное количество палочек	— // —
Развивать умение декодировать информацию, произвольное внимание	«Геоконт»: «шифрование» фигур (придумать фигуру по точкам координатной сетки. По шифру остальные дети делают задуманную фигуру)	— // —
Развивать умение устанавливать логические связи	«Логоформочки»: ознакомление с игрой; игра с линейками, моделирование с их помощью эталонных и составных геометрических фигур	— // —
Развивать наблюдательность. Формировать умение устанавливать логические связи. Развивать мелкую моторику	«Логоформочки»: упражнение «Вершки-корешки» (выкладывание горизонтальных и вертикальных рядов по эталону)	— // —
Формировать навыки определения расположения предметов	«Чудо-крестики»: собирание крестика по пространственному расположению	— // —
Развивать навыки выбора фигуры по зрительно воспринимаемому образцу	«Чудо-головоломки»: упражнение «Перекрестки» (составляется пара эталонных фигур и по ней находятся их «перекрестки»)	— // —

Продолжение табл.

1	2	3
Развивать зрительную память, объем кратковременной слуховой памяти	«Волшебная восьмерка»: конструирование цифр с помощью считалки («Кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи»)	1
Развивать творческие способности, мелкую моторику	«Логоформочки»: упражнение «На что похоже» (обвести фигуру на бумаге, дорисовать, раскрасить)	— // —
Развивать произвольное внимание. Формировать навык выбора фигуры по образцу	«Чудо-крестики»: составление фигуры по схеме. «Чудо-цветик»: конструирование фигурок, обведение детали и закрашивание	— // —
Развивать целенаправленное запоминание и припоминание, внимание, пространственное мышление	«Квадрат Воскобовича»: конструирование по схемам	— // —
Увеличивать объем внимания	«Прозрачный квадрат». «Вертикальное домино»	— // —
Развивать пространственное мышление, воображение	«Геоконт»: сделать фигуру по шифру, повернуть «Геоконт» по часовой стрелке. Что получилось?	— // —
Развивать произвольное внимание, память	«Волшебная восьмерка»: создание словесных моделей цифр без опоры на действия	— // —
Развивать творческое воображение, логику	«Игровой квадрат»: придумывание и складывание фигур из треугольников (складываем, называем, зарисовываем, сочиняем рассказ)	— // —
Развивать мыслительные процессы обобщения, выделения существенных признаков	«Логоформочки». «Мозаика»: найти и назвать эталонные фигуры из частей основной фигуры	— // —

Продолжение табл.

1	2	3
Формировать умение соотносить предметы и объекты	«Прозрачный квадрат»: конструирование фигур по образцу	1
Развивать пространственное мышление, воображение	«Чудо-крестики»: конструирование на определенную тематику	— // —
Развивать память, творческие способности, мелкую моторику	«Квадрат Воскобовича»: придумывание новых фигур и их конструирование	— // —
Развивать сенсорные способности, узнавать форму и цвет	«Змейка»: конструирование фигур по рисунку, сначала по форме, затем по форме и цвету	— // —
Развивать мышление, познавательную сферу	«Счетовозик»	— // —
Развивать произвольное внимание, пространственное мышление	«Логоформочки». «Крестики-нолики»	— // —
Развивать логическое мышление, память	«Прозрачный квадрат»: конструирование фигур по памяти после чтения сказки «Нетающие льдинки на озере Айс»	— // —
Развивать творческие способности, пространственное мышление	«Змейка»: складывание объемных фигур по рисунку	— // —
Развивать воображение, фантазию	«Чудо-крестики»: складывание сюжетной картинки и придумывание рассказа	— // —
Развивать пространственное воображение, умение составлять задачи на преобразование	«Геоконт»: преобразование одних фигур в другие. «Змейка»: превращение объемных фигур из одной в другую	— // —

Окончание табл.

1	2	3
Развивать умение воссоздавать модель по образцу	«Прозрачный квадрат»: конструирование из пластинок сюжетной картинки. «Игровой квадрат»: складывание фигур по образцу	1
Диагностика уровня познавательных процессов у детей		2

В табл. 3 и комментариях к ней рассмотрены диагностические задания.

Таблица 3

Диагностические задания

Задача	Результат
Развивать познавательные процессы мыслительных операций	Дети способны производить операции над множествами (сравнение, классификация, абстрагирование), внимательно слушать и решать простейшие задачи, выделяя признаки предметов
Формировать умение выявлять свойства объектов, называть их, адекватно обозначать их отсутствие	Способны обобщать объекты по их свойствам (по одному, двум, трем), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения, систематизировать и классифицировать геометрические фигуры
Развивать пространственные представления	Обводят предметы по контуру, занимаются штриховкой внутри него, ориентируются в пределах листа бумаги, работают сверху вниз, слева направо в плоскости и пространстве, пользуясь планом
Развивать творческие способности	Фантазируют, моделируют, конструируют. Составляют изображения предметов с помощью блоков
Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью (развитие монологической речи)	Способны прокомментировать свои действия, дать анализ своей деятельности, оценку своим способностям. Точно и конкретно выражают свои мысли и суждения при помощи четкой и ясной речи. Слушают и слышат друг друга

Предлагаем вашему вниманию пример развивающих игр по системе «Развитие умственных способностей детей при помощи технологии развивающих игр Воскобовича».

Назови цвета

Задачи:

— диагностировать умение различать цвета;

— определять уровень цветового зрения.

Задание: назови цвета находящихся перед тобой геометрических фигур.

Отбери фигуры по форме

Задачи:

— диагностировать знания геометрических фигур;

— уметь классифицировать предметы по форме.

Задание: распредели предложенные геометрические фигуры на группы в зависимости от их формы.

Усложнение: ребенку предлагается одна фигура (она кладется перед ним); он должен создать из предложенного материала фигуру, схожую по форме, но иную по размеру; затем назвать вновь полученную фигуру.

Повтори

Задача: диагностировать развитие памяти, внимания, наглядно-образного мышления.

Задания:

— повтори ряд геометрических фигур, сохраняя заданную последовательность цветов (можно сосредоточить внимание ребенка на важности совпадения цвета, а не формы или размера);

— повтори предложенный ряд фигур, сохраняя их форму;

— запомни и повтори ряд фигур (образец дается для изучения на 15—20 с, затем он убирается, и ребенок воспроизводит его по памяти);

— «Что изменилось?»: ребенку предоставляется для изучения ряд фигур, затем он закрывает глаза, а экспериментатор изменяет расположение фигур, убирает некоторые из них; ребенок, открыв глаза, определяет, что изменилось.

Работа по указанию взрослого

Задачи:

— диагностировать умение внимательно слушать, точно выполнять указания взрослого;

— правильно воспроизводить заданное, самостоятельно действовать по указанию.

Задание: возьми коричневый квадрат, положи его перед собой, за квадратом расположи оранжевый треугольник, перед квадратом размести зеленый прямоугольник, над коричневой фигурой положи красную, под первой фигурой слева расположи четырехугольник.

Сложи силуэт

Задачи:

— диагностировать усвоение способа соединения элементов в целое и сочетания их по размеру;

— определять уровень развития глазомера, комбинаторных способностей.

Задания:

— сложи из имеющихся геометрических фигур предложенные на схеме силуэты (схема может быть расчлененная или нерасчлененная — в зависимости от уровня сложности предлагаемого задания);

— придумай силуэт самостоятельно из предложенного набора фигур (в данном случае осуществляется диагностика развития самостоятельности в постановке цели, отборе необходимых для ее реализации средств, а также уровня развития воображения).

Критерии выполнения заданий

Если задание выполнено самостоятельно, ребенок получает 2 балла, с помощью взрослого — 1, задание не выполнено — 0 баллов.

Результат:

— 12—14 баллов — достаточный уровень;

— 7—11 — средний;

— менее 7 — недостаточный.

Литература

Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Воронеж, 2009.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2007.

Давидчук А.Н., Селихова Л.Г. Дидактическая игра — средство развития дошкольников 3—7 лет: Метод. пособие. М., 2013.

Михайлова З.А., Иоффе Э.Н. Математика от трех до семи: учеб-метод. пособие для воспитателей детских садов. СПб., 2003.

Поддьяков Н.Н. Умственное воспитание детей дошкольного возраста. М., 1988.

Опыт апробации игровой технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры»

Вантеева Т.В., Шебордаева Ю.В.,
воспитатели НДОУ № 256 ОАО «РЖД»,
г. Комсомольск-на-Амуре Хабаровского края

Пожалуй, детство — это единственное слово, которое вызывает у взрослых самые светлые и ностальгические воспоминания, свободные от недостатка времени на «бесполезность» и «ничегонеделание», и от скучных занятий. Ежедневные открытия, ощущение сказки, и простых радостей того времени у нас накладываются на уже приобретенный жизненный опыт.

И тогда мы начинаем думать, что знаем, каким именно должно быть детство у наших детей. И почему-то считаем, что оно должно быть наполнено, осознано различными, полезными, как нам кажется, вещами: математика и логика, иностранные языки, шахматы, информатика и т.д. И порой наполняя мир наших детей такими вот «полезностями», мы забываем, что оставляем все меньше и меньше времени на наше сказочно-ностальгическое детство. Конечно, сегодня эта необходимость продиктована высоким темпом развития общества, требованиями к уровню и качеству образования и обучению в целом. Но ведь существует тоненький «мостик» между интересом и необходимостью, детством и школой — это игра. Игра способна развить личность, используя познавательные естественные способности ребенка, а также его психологические и физиологические аспекты. Среди огромного количества развивающих игр появилась новая творческая и особенная система — развивающие игры Воскобовича.

На базе детского сада № 256 ОАО «РЖД» В.В. Воскобовичем был проведен авторский обучающий семинар «Сказочные лабиринты игры», представляющий собой описание игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. Слушателями курса были педагоги детских садов нашего города, Солнечного, Амурского районов. От нашего детского сада прослушали данный курс шестеро педагогов. Форма преподнесения материала была весьма необычна. Это и игровой тренинг, где мы становились обитателями сказочного Фиолетового леса, и теоретический материал в лекционном воплощении. В программу лекций входил краткий обзор развивающих игр, рассказ о технологии «Сказочные лабиринты игры». По окончании можно было приобрести игры и технологию работы с ними, всем участникам выдавались сертификаты.

В течение лета мы изучали технологию Воскобовича, рассчитанную на дошкольников, в которой автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказки призваны заинтересовать ребенка. Технология действует практически безотказно — взрослый читает сказку и задает по ходу вопросы, малыш отвечает, а также выполняет некоторые задания и решает задачи.

В основе методики В.В. Воскобовича лежит игра. Его игры не просто квадраты, треугольники, шнурочки, а волшебные льдинки и чудо-цветки. Игра всегда познавательна: несет новое знание, формирует навыки, тренирует память, вниманительность, мелкую моторику и т.д. Игра не имеет жестких правил и условий. Она позволяет ребенку придумывать свое, фантазировать, творить.

Таков принцип технологии Воскобовича: интерес — познание — творчество. Каждую развивающую игру сопровождает увлекательная

сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. В каждой сказочной области Фиолетового леса есть свои главные герои.

- Чудесная Поляна Золотых Плодов: умудренный опытом Паук Юк и его внучата-Паучата («Геоконт», «Геовизор»).
- Озеро Айс — Незримка Всюсь и Хранитель Озера Айс («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра»).
- Цифроцирк: его директор Магнолик, Зверята-цифрята, Шуты-акробаты Буквята («Волшебная восьмерка», «Шнур-затейник»).
- Страна Муравия: ее хозяйка королева Мурана вместе с Муравьем Мурашиком («Лабиринт букв» — приложение к «Игровизору»).
- Поляна Чудесных Цветов: Девочка Долька («Чудо-цветик»);
- Ковровая Полянка: Гусеница Фифа и Лопушок («Ларчик»);
- Чудо-острова: пчелка Жужа, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик («Чудо-соты», «Чудо-крестики»).
- Замок Превращений: Шуты Дион, Дван и Трин («Квадрат Воскобовича», «Змейка»).
- Голубой Ручей: Капитан Гусь и Лягушки-матросы (Кораблики «Плюх-Плюх», «Буль-Буль», «Брызг-Брызг»).

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 в игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Кроме игр детским садом были приобретены и методические пособия Т.М. Бондаренко, Т.Г. Харько, В.В. Воскобовича.

В целях внедрения в практику НДОУ игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры», администрация издала приказ от 13.09.2013 г. «О создании творческой группы». В нее вошли старший воспитатель, воспитатели групп, педагог-психолог. Старший воспитатель разработала положение о творческой группе по апробации игровой технологии.

В октябре в детском саду для заинтересованных родителей проводился семинар-практикум «Игры Воскобовича». Перед нами стояла задача познакомить родителей с технологией «Сказочные лабиринты игры» и дать возможность им поиграть с игровыми материалами Воскобовича. Родители испытали радость, истинное удовольствие, окунулись в детство. Многие сочли его технологию очень удобной для себя, особенно

сегодня, когда времени на обучение и воспитание катастрофически не хватает. Родители отметили искреннюю заинтересованность детей игровыми материалами: игры помогли отвлечь их от компьютера и телевизора хотя бы на некоторое время, что положительно влияет на физическое и психическое здоровье. Кроме того, игры стали полезным совместным занятием родителей и детей в свободное время, а это значит, что мамы и папы стали больше общаться со своими детьми.

С нового учебного года мы с воспитателями начали использовать игры как часть занятия в совместной и индивидуальной деятельности, не предполагающие главенства взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружен непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувств внешней безопасности, когда ребенок знает, что его действия не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущает внутреннюю раскованность за счет поддержки своих творческих начинаний. Мы поочередно вносим игры в группу, говорим их название, но не объясняем, как играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила, применить свое творческое воображение.

Так, например, внося в группу игру «Двухцветный квадрат», мы дали детям возможность рассмотреть ее, попробовать на ощупь. При самостоятельной игровой деятельности с квадратом дети получали фигуры одного цвета, отмечали, что из большого квадрата получается маленькая фигурка. Этот необычный квадрат, который «оживает» и может бесконечно трансформироваться, очень заинтересовал и привлек их внимание.

Интересное ознакомление произошло у детей с игровым комплексом «Ларчик». При помощи «Волшебных веревочек» дети без труда рисовали различные фигуры на игровом поле, создавали картинки. Ребята обратили внимание на такое свойство Волшебных веревочек, как липучесть. После презентации каждой игры мы знакомим детей со сказками, персонажами и образной терминологией, подбираем игровые задания в зависимости от возрастных возможностей и интересов воспитанников. Ребята с удовольствием слушают сказки, решают интеллектуальные задачи и выполняют творческие задания вместе с героем.

Мы стараемся побуждать детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм. В группе были дети, которые ни с кем не общались, но благодаря использованию игр в самостоятельной деятельности стали общаться со сверстниками, что способствовало социально-личностному развитию дошкольников.

При помощи игры «Конструктор цифр» нам удалось в доступной форме познакомить детей с цифрами в пределах пяти: ребята только

начинают запоминать считалку, учатся из ее слов составлять модели некоторых цифр.

Дети с удовольствием занимаются и играют в игры самостоятельно. У них проявляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Для себя мы определили перспективы на будущее:

— для более эффективной работы необходимо создать в группе интеллектуально-игровой центр «Фиолетовый лес», населенный персонажами сказок, где в доступном для детей месте будет располагаться разнообразный игровой материал;

— более подробно изучить последовательность работы с играми;

— пополнить количество развивающих игр Воскобовича в группах.

Используя его технологию, мы поняли важность развивающих игр в работе с детьми. Как гласит народная мудрость: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать».

Использование развивающих игр Воскобовича в развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста

Захарова И.Н., директор МОУ прогимназии № 4, г. Новочеркасск Ростовской обл.

Наше сотрудничество с автором развивающих игр В.В. Воскобовичем началось в 2003 г., поэтому мы можем уверенно говорить о результатах работы, так как успели опробовать развивающую технологию «Сказочные лабиринты игры» и все развивающие игры с детьми разных возрастов (от 2 до 10 лет).

Несколько слов о том, почему мы выбрали развивающие игры Воскобовича. Во-первых, нам очень понравилось, что все игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, понимание математического содержания. Ребенок становится действующим лицом событий, проживает таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевая трудности, добиваясь успеха. Во-вторых, все сказки имеют единое сказочное пространство «Фиолетовый лес» и героев, а на основе игр создана технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3—7 лет «Сказочные лабиринты игры». Наконец, все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения и являют собой систему интенсивного развития у детей внимания, речи, памяти, воображения, логического и творческого

мышления. Применение предложенной системы игр в воспитательно-образовательном процессе помогает не только сформировать у детей знания, умения и навыки, но и прежде всего способствует творческому развитию личности ребенка.

Для работы с играми Воскобовича мы создали среду, соответствующую сказочной мотивации самой технологии «Сказочные лабиринты игры». Каждый педагог выбирал тему «развивающего уголка» для своего класса, группы, включив в привычную для детей обстановку уголки персонажей технологии. Так появились «уголок Паучка Юка», «дом Малыша Гео», «сказочное дерево Ворона Метра», «Золотая поляна». Созданная среда позволила детям использовать и развивать навыки конкретного познания, так как знакомство с игрой проходит в форме выполнения заданий того или иного персонажа, который поселяется в группе и становится полноправным участником любых видов детской деятельности. Интерес детей к играм отмечали все педагоги — это можно было наблюдать в свободное время, когда у детей был большой выбор деятельности, многие возвращались в «развивающие уголки» и продолжали сказочные приключения, входя в роль того или иного героя или продолжая конструировать различные фигуры, формы, предметы (при помощи игр: «Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Логоформочки», «Чудо-цветик»).

Ненавязчиво шла активная ежедневная работа по обучению детей выполнению заданий и аргументации своих действий — в ходе занятий повышалась коммуникативная активность каждого ребенка, развивались его творческие способности.

Например, прокладывая путь космическому кораблю на «Геоконте» и перенося его на «Геовизор», ребенок не только описывал путь с опорой на цифровые и буквенные обозначения, но и фантазировал, воображая встречу корабля с другими космическими обитателями.

Воспитатель собрала дневник с записями фантазий ребят, и мы можем привести выдержки из детских рассказов (на базе игр Кораблик «Брызг-Брызг» и «Прозрачная цифра»): «Подняв флаги на корабле и расположив их по цветам, капитан Гусь решил отправиться в страну Знаний. Он должен создать лабиринт, проплыть по нему и не запутаться» — ребенок сам выбрал карточки из игры «Прозрачная цифра», составил из них лабиринт и провел свой корабль, или: «Корабль пришел в точку К4, где маленькие человечки заправили его топливом, станции были круглыми, красного цвета, потому что станция начинается с буквы К (красный)».

Использование в свободных играх детей раннего дошкольного возраста игр: «Шнур-затейник», «Чудо-крестики», «Фонарики», «Лепестки» дало значительный скачок в развитии речи, любознательности, активности малышей.

Уже на втором месяце использования развивающих игр в обучении педагоги всех дошкольных групп отметили интерес детей к выполнению более сложных заданий, творческому подходу к решению предложенных задач — дети фантазировали вместе с героями сказочной технологии, придумывали задания и сами их выполняли. Воспитатели, используя игры «Фонарики», «Чудо-крестики», смогли интегрировать задачи интеллектуального и физкультурно-оздоровительного развития.

Использование игр: «Ларчик», «Игровизор», «Геоконт», «Геовизор», «Конструктор букв» и «Конструктор цифр» позволило повысить интерес к уроку у учеников первого класса, дало возможность учителям начальных классов более продуктивно использовать время уроков.

Педагоги начальных классов, использующие развивающие игры на уроках, отметили заинтересованность детей при выполнении задания, лучшую усвояемость нового материала. Поливариантность и разные степени сложности заданий одной игры позволяют использовать игры в индивидуальной работе на уроке как для углубления знаний учащихся, так и в качестве наглядного практического пособия для изучения новых тем.

Вот как описывает продуктивность усвоения программного материала учениками начальных классов при использовании игр в учебном процессе учитель М.В. Борисова: «Раздел математики, включающий геометрию и такие разделы, как угол, луч, отрезок, прямоугольник, квадрат, виды треугольников, ломаная, решение задач с использованием геометрических фигур даже самым слабым детям были понятны на первом уроке. Такой результат я получила, используя на уроке развивающие игры Воскобовича: "Геоконт", "Геовизор" и серию "Чудо-крестики". Такие разделы математики как двузначные числа, сочетательное свойство сложения, сложение двузначных и однозначных чисел с переходом через разряд лучше даются детям при включении в практическую работу игр: "Игровизор", "Ларчик", "Конструктор цифр", "Волшебная восьмерка". Например, при изучении двузначных чисел дети конструируют при помощи Волшебной восьмерки цифру разряда десятков по моему заданию, а цифру разряда единиц путем выполнения математического действия. При выполнении этого задания дети обучаются вычислительным действиям с двузначными числами, закрепляется зрительная ассоциация двузначного числа, тренируется мелкая моторика. "Игровизор" наиболее эффективен в моей работе при использовании в начале урока для математической разминки (устный счет, состав числа, ориентир в пространстве, закрепление знаний геометрических фигур, решение математических ребусов и т.д.). Одна из трудных тем предмета — умножение. Для успешного освоения материала в индивидуальной работе с детьми использую игру "Планета умножения" — настольная игра для подгруппы детей из 2—6 чел. состоит из игрового

поля ("планета" с десятью "космическими станциями") и ста игровых карточек ("экипажи"). На каждой карточке — от 1 до 10 красных кружков ("члены экипажа"). В ходе игры карточки постепенно накапливаются ("экипажи" собираются) и перемещаются между колонками цифр из центра "планеты" к "станциям", дети имеют возможность играть в нее на переменах, в вечернее время, закрепляя знания темы. Поддерживая игровую ситуацию, заданную игрой, все свои задания на уроках строю, собирая "членов экипажа" для полета, проверяя "летные" задания, выставляя оценки в зависимости от накопленных очков игры. Родители отмечают интерес детей к умножению и очень удивлены результатами усвоения таблицы умножения».

Литература

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2007.

Истомина Н.Б. Методика обучения математике в начальной школе. Развивающее обучение. Смоленск, 2009.

Игры Воскобовича в образовательном процессе детского сада

Кондратьева Л.А.,
старший воспитатель МАДОУ д/с № 41, г. Хабаровск

В современной педагогике существует большое количество игр, в том числе дидактических, которые развивают сенсорные и интеллектуальные способности ребенка. Понятие «развитие интеллекта» включает в себя развитие всех умственных способностей: памяти, восприятия, мышления. Дошкольное детство — первая ступень в подготовке ребенка к участию в жизни общества. Этот период служит подготовительным этапом для школьного обучения. Задача педагогов детских садов — руководить игрой так, чтобы воспитать свойства личности, имеющие наибольшее значение для последующего учения в школе.

Развивающее значение игры многообразно. В игре ребенок не только познает мир, но и развивает мышление, волю; формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания. Дидактические игры помогают усвоению и закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Использование дидактических игр повышает интерес к деятельности, развивает сосредоточенность, способствует лучшему усвоению программного материала.

Систематически усложняя материал с учетом требований программы, воспитатель через дидактические игры сообщает доступные знания, формирует необходимые умения, совершенствует психические процессы (мышление, восприятие, речь).

Проблема развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников была и остается в центре внимания психологов и педагогов, и в настоящее время она разработана достаточно полно. Но важно правильно подобрать методику, которая помогла бы решить задачу по развитию интеллекта дошкольников и заинтересовать не только педагогов, но и детей. Изучив множество различных технологий, педагоги нашего детского сада остановились на технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Привлекло то, что технология игровая, и каждая игра сопровождается сказкой. Игры яркие, красочные, интересны как малышам, так и старшим дошкольникам.

Теперь в работе нашего МАДОУ эта технология и дидактические игры, сопровождающие ее, занимают ведущее место. Они используются на занятиях, в совместной и самостоятельной деятельности. Выполняя функцию средств обучения, служат составной частью НОД, закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности.

В детском саду в каждой возрастной группе подобраны дидактические игры в соответствии с возрастом детей. Необходимость подбора игр Воскобовича отнюдь не означает, что их нужно иметь в огромном количестве. При выборе мы руководствовались возрастными особенностями детей и спецификой группы. Естественно, что с началом работы с играми в детском саду изменились роль и место дидактической игры в педагогическом процессе. Игровая технология стала одним из средств закрепления, уточнения и расширения знаний, которые дети получают в процессе непосредственно образовательной деятельности.

Ребенка в этих играх привлекает прежде всего игровая ситуация, а играя, он незаметно для себя решает определенную дидактическую задачу. Ценность игр состоит еще и в том, что в каждой из них существует игровое действие (под термином «игровое действие» мы понимаем проявление активности детей в игровых целях). Анализируя игры с точки зрения того, что в них увлекает и занимает детей, мы увидели, что их интересует именно игровое действие. Оно стимулирует детскую активность, вызывает чувство удовлетворения. Дидактическая игра, завуалированная в игровую форму, решается ребенком более успешно, так как его внимание направлено на развертывание действия и выполнение правил игры. Незаметно для себя, без особого напряжения, ребенок выполняет дидактическую задачу.

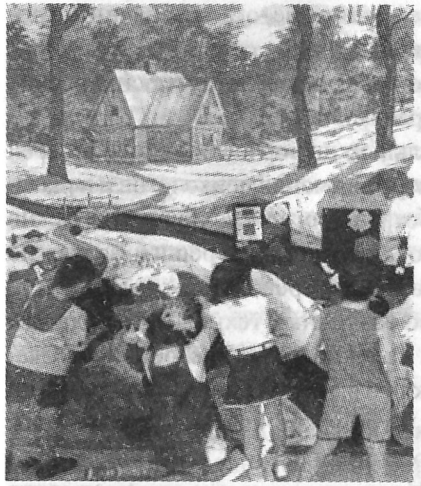


Рис. 1

Применение игр в непосредственно образовательной деятельности делает обучение занимательным, эмоциональным, помогает повысить произвольное внимание, создает предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками.

Уникально сопровождение каждой игры сказкой. Ребенок, погружаясь в сказку, невольно становится участником сказочных событий, гуляет вместе с героями по сказочному Фиолетовому лесу, где встречает, например, Малыша Гео и Ворона Метра. Включаясь в сюжет сказки, герой помогает малышу преодолеть различные препятствия. Выполняя игровое действие, ребенок отвечает на вопросы, делает определенные задания, получая при этом новые знания, приобретая умения и навыки.

В группах создана определенная развивающая среда — сказочный Фиолетовый лес, который стал любимым местом детей (см. рис. *1,2*).

Для оформления панно приглашали художника, который перенес предложенные эскизы на стены групп. Группы преобразились, появилась какая-то необычная, сказочная атмосфера. Здесь дети в свободное время играют, общаются, придумывают свои сказки. Игры лежат в определенном доступном для детей месте, что позволяет предоставить ребенку право выбора. Постоянное и постепенное усложнение заданий к играм помогает удержать детское внимание в зоне оптимальной трудности.

Одна и та же игра может решать множество образовательных задач. Например, игры «Геоконт» и «Геовизор» помогли детям получить знания о геометрических фигурах (их структуре, размерах), научить детей конструировать фигуры по схеме, словесному алгоритму, собственному замыслу, развить воображение, творческие способности, пальцевую и кистевую моторику.

Эти же игры способствовали развитию связной речи детей. Составляя описательные рассказы о созданных фигурах, дети объединяли действия нескольких фигур в один сюжет. Наделяя свои образы определенными качествами, «оживляли» их и сами создавали сказку. Кроме того, работая в едином сюжете сказки, становясь ее героями, дошкольники учились

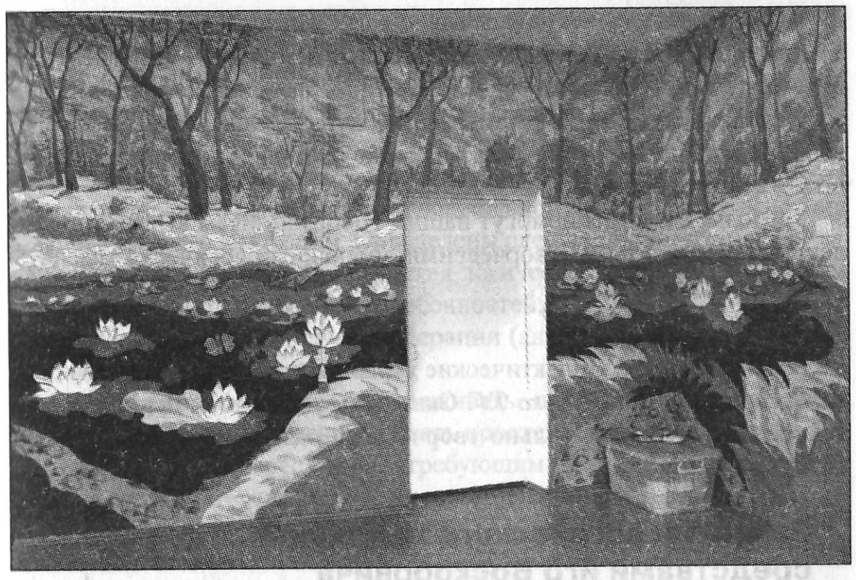


Рис. 2

общаться между собой, решая поставленные задачи уже сообща. Это очень ценно, так как такая совместная деятельность развивает коммуникативные навыки.

Ошибочно думать, что игры можно проводить вместо непосредственно образовательной деятельности. Творческой группой был разработан план применения игровой технологии в образовательном процессе. В образовательном процессе игры используются только как часть непосредственно образовательной деятельности для решения той или иной задачи. Как развлечение игра проводится 2 раза в месяц, продолжительность ее составляет от 20 до 30 мин. В свободной деятельности время работы с играми не ограничено. Дети выбирают игровой материал по своей потребности и выполняют игровые действия самостоятельно.

Результаты диагностики показали, что в группах значительно увеличилось количество детей с высоким интеллектом. Дошкольники могут на более продолжительное время концентрировать свое внимание, доводят начатое дело до логического завершения. На порядок выше стал уровень речевого развития. Дети свободно составляют описательные рассказы, значительно увеличился словарный запас. Следует отметить, снизились проблемы со счетом, нет трудностей со знанием геометрических фигур. Дошкольники, начиная со средней группы, свободно ориентируются на плоскости.

Видя положительные результаты, играми заинтересовались родители. По их просьбе в группах были проведены семинары по применению игровой технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». В планах значится проведение игрофестивалей, конкурса «Юные интеллектуалы», конференций по обмену опытом работы по применению игр в различных областях деятельности.

Уверены, что игры помогут нашим воспитанникам вырасти интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, успешными людьми.

Литература

Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. М., 1998.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2007.

Развитие логического мышления средствами игр Воскобовича

Куртанова А.А., Фарафонова Н.Н., Кравчук Н.Н., воспитатели ГККП ясли-сад № 14, г. Костанай, Республика Казахстан

Эффективное развитие интеллектуальных способностей дошкольников — одна из актуальных проблем на сегодняшний день. Современные дети живут в эпоху компьютерных технологий, и их математическое развитие не может сводиться только к обучению конкретным умениям: счету, вычислению, измерению. Не менее важно развивать у ребенка умение логически мыслить, анализировать и синтезировать информацию, делать выводы и умозаключения, обобщать и конкретизировать, классифицировать представления и понятия и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Развитие дошкольника можно осуществить только в естественном, самом привлекательном для него виде деятельности — игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с трудностями. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной совместно со взрослым или самостоятельно. Педагогу лишь остается использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

В настоящее время разработано большое количество игровых технологий, развивающих игр и пособий. Из всего многообразия занимательного материала мы отобрали наиболее интересный, многофункциональный. Система работы по данной теме нашла отражение в перспективном плане на три года (с 2 до 6 лет). Организация работы в соответствии с этим планом позволяет достичь поставленной *цели*: повышение уровня интеллектуального развития детей дошкольного возраста через систему развивающих игр и пособий. Определены следующие *задачи*:

— создавать условия для развития логического мышления с учетом возрастных и индивидуальных особенностей;

— развивать мыслительные операции (анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование);

— формировать умение прослеживать, понимать причинно-следственные связи и на их основе делать простейшие умозаключения;

— укреплять интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желания и потребность узнавать новое;

— воспитывать навыки контроля и самоконтроля в процессе умственной деятельности.

В результате у малышей:

— развивается понимание сути поставленных перед ними задач;

— умение анализировать, сравнивать;

— формируется различение и называние желтого, красного, синего, они не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета;

— отмечается высокий уровень развития мелкой моторики.

Пяти-шестилетние дети:

— умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

— считать, знают геометрические фигуры, могут ориентироваться на плоскости;

— рано начинают читать;

— проявляют мотивационную готовность к школе;

— хотят идти в школу и учиться ради самого учения.

Во время занятий с детьми по играм Воскобовича мы обратили внимание на следующие аспекты.

Подготовка

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

Речь

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

Статичность

Занимаясь с игровым материалом, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе, поэтому учитываем возрастные особенности детей и вовремя отвлекаем «заигравшихся».

Усидчивость

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

Развивающих игр Воскобовича много. Среди самых популярных можно выделить: «Двухцветный и Четырехцветный квадраты», «Фонарики», «Ларчик», «Математические корзинки», «Игровизор», «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Чудо-крестики», «Конструктор букв», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Логоформочки», Кораблик «Плюх-Плюх». Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы, решает определенные образовательные задачи. Все игры рассчитаны на широкий возрастной диапазон. Они привлекают своей красочностью, яркостью, вводимыми забавными игровыми персонажами, приключениями, что немаловажно для детей.

На базе нашего детского сада прошел семинар «Сказочные лабиринты игры». Прослушав курс, получив сертификат, изучив литературу, мы стали подбирать материал, заинтересовали детей и родителей. Совместно с родителями оснастили уголок пособиями.

В своей работе мы используем развивающие игры Воскобовича на занятиях по математике, развитию речи, окружающему миру, ознакомлению с литературой, конструированию (как часть или как целое занятие).

Больше всего дети любят играть с «Квадратом Воскобовича», который помогает усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, микропространстве (в дальнейшем на листе бумаги, в тетради), конструировать плоскостные и объемные фигуры, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение, творческие способности, мелкую моторику, речь.

Это не значит, что мы остановимся на достигнутом. В наших планах — приобрести большой коврограф. С ним смогут играть сразу несколько детей и проявлять свою фантазию по составлению фигур, согласовывать свои действия, учиться договариваться друг с другом, развивать зрительно-пространственную ориентировку, совершенствовать координацию движений.

Игры Воскобовича — необыкновенные пособия, соответствующие современным требованиям к развитию дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми любого возраста. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе, чего мы от них и добиваемся в своей работе.

Литература

Венгер Л.А., Пилюгина Э.Г., Венгер Н.Б. Воспитание сенсорной культуры ребенка. М., 1988.

Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем: Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами. СПб., 2002.

Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников. СПб., 2008.

Михайлова З.А. Иоффе Э.Н.. Математика от трех до семи: Учеб.-метод. пособие для воспитателей детских садов. СПб., 2010.

Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб., 2000.

Смоленцева А.А. и др. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. В 2 ч. СПб., 2006.

Организация предметно-развивающего пространства для интеллектуального развития детей

Малютина С.В., Бурковская Н.С., Стерлягова Н.А.,
воспитатели НДОУ ЦРР «Соликамскбумпром» — д/с № 25,
г. Соликамск Пермского края

Развитие дошкольника осуществляется в процессе воспитания и обучения, т.е. в активной содержательной деятельности, организуемой педагогом через разнообразные формы общения со взрослыми и сверстниками. Для этого вокруг ребенка создается специальная педагогическая среда, в которой он живет и учится самостоятельно, развивает свои физические функции, формирует сенсорные навыки, накапливает жизненный опыт, учится упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, получает опыт эмоционально-практического взаимодействия со взрослыми и сверстниками, приобретает знания на собственном опыте.

В познании окружающего мира каждый ребенок любознателен. А чтобы любознательность малыша удовлетворялась и он рос в постоянном умственном и интеллектуальном тонусе, необходимо создать специальное предметно-развивающее пространство.

Как доказывают известные ученые, непосредственно интеллектуальное развитие ребенка осуществляется как в ходе его предметной деятельности

и общения, так и при освоении общественного опыта. Это эффективные навыки творческого и глубокого мышления, а также применение накопленных знаний в решении жизненных задач. Интеллект — не ученость, которая пылится на дальней полке сознания, а живая, практическая работа ума.

Ведущую роль в интеллектуальной жизни дошкольника играет практическое взаимодействие с предметами. Любая предметно-развивающая среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы.

Деятельность детей зависит от того, какова предметно-пространственная организация его жизни, из каких игрушек, игрового материала, оборудования и пособий она состоит, каков ее развивающий потенциал, как расположены игрушки, доступны ли для самостоятельной деятельности.

Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста является игровая технология, созданная В.В. Воскобовичем, — уникальный материал для всестороннего развития ребенка, в большей степени — интеллектуального. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность в группе от авторитарной обучающей к игровой, развивающей деятельности, организованной взрослыми или детьми самостоятельно.

Оригинальность и самобытность игр, с которыми знакомятся дети, заключаются в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, мобилизует его внимание и незаметно втягивает в процесс решения задачи. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четких, последовательных действий: анализа содержания, осознания цели, поиска средств, способов путей ее выполнения, планирования и получения результата. Игры задействуют психические процессы (восприятие, память, мышление) и развивают качества личности (целеустремленность, самостоятельность, усидчивость). Многовариантность и различные степени сложности заданий одной игры позволяют использовать их как в непосредственно образовательной деятельности, так и в индивидуальной работе с детьми. Ведущую роль в интеллектуальной жизни дошкольника играет практическое взаимодействие с предметами, поэтому любая предметно-развивающая среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы.

В.В. Воскобович для развития интеллекта малыша предлагает создать специальную развивающую среду — «Фиолетовой лес». По

сути, это сказочное образовательное пространство — настоящий сенсомоторный уголок. Отдельно следует остановиться на значении фиолетового цвета, который создает атмосферу сказочности, ведь он говорит об эмоциональности и деликатности человека, гармоничном развитии. Фиолетовый цвет повышает трудоспособность, стимулирует потребность в духовности. В нем соединились интеллект и понимание, он обладает и чувствительностью и великодушием. Фиолетовый цвет учит человека доверяться инстинктам, быть независимым и свободным.

Как будет выглядеть Фиолетовый лес — зависит от взрослых, организующих это пространство.

С 2005 г. в детских садах негосударственного дошкольного образовательного учреждения работают кружки дополнительного образования «Умный малыш» и «Умные игры», основу которых составляют развивающие игры Воскобовича. Занятия с детьми раннего возраста проходят в привычном для малышей помещении группы, дети дошкольного возраста занимаются в кабинете дополнительного образования, специально созданного для этих целей. В данном помещении присутствуют элементы Фиолетового леса.

В 2009/10 уч. г. в учреждении была создана проблемная группа «Организация предметно-развивающего пространства для интеллектуального развития детей посредством дополнительного образования» (руководитель С.В. Малютина). В состав группы входили руководители детского сада, педагоги групп раннего и дошкольного возраста, швея-кастелянша, педагоги-игротехники.

Цель проблемной группы заключалась в организации предметно-развивающего пространства «Фиолетовый лес» в кабинете дополнительного образования детей. Достижению цели способствовало решение поставленных задач:

— изучать опыт создания предметно-развивающего пространства Фиолетового леса в детских садах;

— разработать дизайн-проект предметно-развивающего пространства Фиолетового леса в кабинете дополнительного образования детского сада;

— осуществлять прогноз финансовых затрат;

— привлекать сотрудников детского сада и родителей;

— составлять методические рекомендации для воспитателей групп раннего и дошкольного возраста по возможностям использования предметно-развивающего пространства «Фиолетовый лес» в индивидуальной и совместной деятельности с целью интеллектуального развития детей;

— транслировать предметно-развивающее пространство «Фиолетовый лес» в кабинете дополнительного образования городскому педагогическому сообществу через разные формы презентаций.

На первом этапе работы основной составляющей стал просмотр медиапрезентаций и обсуждение уже готовых проектов на территории нашей страны. Поразило многообразие вариантов создания и организации предметного пространства Фиолетового леса: он может быть нарисован на стене красками, сшит из ткани, в его создании можно использовать множество фактур и материалов. Проблемная группа детского сада активно занялась разработкой собственного дизайн-проекта «Организация предметно-развивающего пространства «Фиолетовый лес» в кабинете дополнительного образования».

Главный атрибут среды — Фиолетовое дерево — оформлено фотографиями, высказываниями мудрых людей. Создана удобная система хранения игр по принципу устройства комода, стеллажа.

Помещение кабинета дополнительного образования декорировали различными фиолетовыми «пятнами».

Подготовлена презентация созданной среды для воспитателей «Возможности использования предметно-развивающего пространства «Фиолетовый лес» в работе с детьми раннего и дошкольного возраста с целью интеллектуального развития», создан электронный каталог развивающих игр Воскобовича. Оформлен стенд в фойе «Интеллектуальное развитие детей — приоритетное направление детского сада».

Заключительный этап работы проблемной группы был творческим. Мы провели серию мастер-классов «Организация деятельности детского сада для интенсивного развития интеллектуально-творческих способностей детей 2—7 лет посредством технологии развивающих игр В.В. Воскобовича» для руководителей детских садов г. Соликамска и Соликамского района, педагогов, работающих с детьми раннего возраста, воспитателей. Статьи на городском портале детских садов и в городских СМИ отразили итоги работы проблемной группы. В конце учебного года отчет результатов работы проблемной группы представлен на итоговом педагогическом совете.

Литература

Бражников А.И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению. М., 2006.

Комлева В.В. Моделирование образовательного пространства на основе театрализованной сюжетно-ролевой игры дошкольников. М., 2010.

Нищева Н.В. Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. Принципы построения, советы, рекомендации. СПб., 2007.

Игры Воскобовича в подготовке к обучению грамоте детей среднего дошкольного возраста

Мельничук А.В., Щербакова Т.С.,
воспитатели МДОУ д/с № 18, г. Комсомольск-на-Амуре Хабаровского края

Согласно ФГОС дошкольного образования, речевое развитие детей выделено в отдельную образовательную область, включающую в себя:

— овладение речью как средством общения;

— обогащение активного словаря;

— развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;

— развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;

— формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки к обучению грамоте.

Экспериментально доказано, что осознание звуковой структуры слова — необходимая предпосылка к обучению письму и чтению (обучению грамоте). Однако многие дети к моменту поступления в школу свободно выделяют в словах только первый звук. Особые трудности возникают при последовательном выделении звуков из слова. При неразвитом фонематическом слухе такие ошибки вполне закономерны.

Развитое фонематическое восприятие необходимо не только для обучения грамоте, но и для выработки многих разговорных и орфографических навыков. Мы считаем, что данную работу необходимо начинать со среднего дошкольного возраста, когда резко возрастает интерес к звуковому оформлению слов, дети наиболее восприимчивы к звуковой стороне языка и проявляют особый интерес к словам и звукам. Мы решили разработать систему занятий по подготовке обучению грамоте детей 4—5 лет. В основу была положена идея интеграции методического пособия Н.В. Нищевой для средней группы детского сада и игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

НОД педагога с детьми осуществляется в игровой форме, а используемые игры совершенствуют процессы внимания, памяти, мышления, расширяют словарный запас. Ребенок узнает значение незнакомых слов, постигает в процессе игры алгоритм словообразования, придумывает новые слова, что дает прекрасный обучающий эффект.

Цель занятий: развитие звукобуквенного анализа и формирование первоначальных навыков чтения.

Задачи:

— развивать слуховое восприятие, фонематический слух (учить различать на слух короткие и длинные слова, выделять гласные звуки в ряду звуков, слогов, слов);

— формировать навыки звукового и фонематического анализа и синтеза (учить выделять начальный ударный гласный звук из слов; подбирать слова на заданный гласный, согласный звук);

— знакомить со слоговой структурой слов;

— знакомить с гласными *А, О, У, И*, согласными *М, Н, П*;

— формировать умение находить их среди других букв алфавита;

— читать простые слоги и составлять односложные слова.

С целью выявления эффективности нашей работы была проведена начальная диагностика по следующим критериям:

— выделение первого звука в слове;

— различение понятий «звук», «слог», «слово»;

— нахождение слов с заданными звуками;

— определение места звука в слове.

Было продиагностировано 19 детей. Результаты отражены в табл. 1.

Таблица 1

Результаты начальной диагностики детей

Критерий	Выполняют самостоятельно (%)	Выполняют с помощью воспитателя (%)	Не выполняют (%)
Выделение первого звука в слове	0	21	79
Различение понятий «звук», «слог», «слово»	0	0	100
Нахождение слов с заданными звуками	0	21	79
Определение места звука в слове	0	21	79

Результаты показали, что у большинства дошкольников не сформировано фонематическое восприятие, дети не способны воспринимать и различать звуки речи, что является необходимыми предпосылками для обучения грамоте.

Поэтому с первых занятий мы ставили задачу: развивать слуховое восприятие, фонематический слух, выделять звук [а] из ряда гласных звуков и

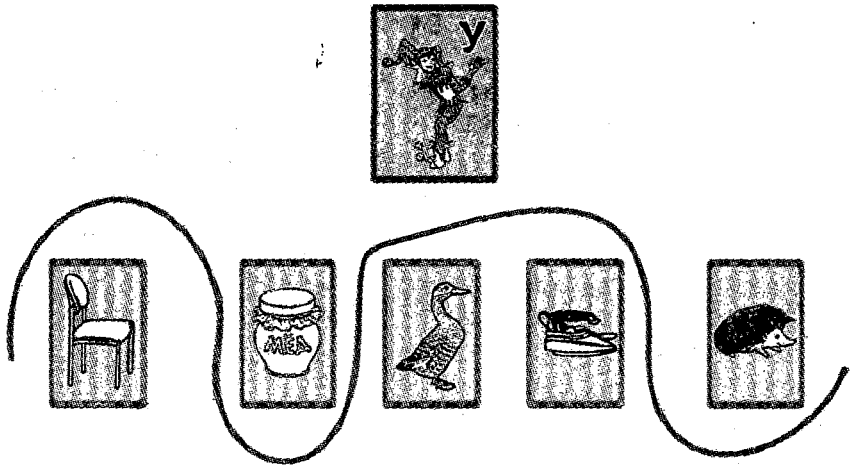


Рис. 1. Игра «Как назовешь, так и пойдешь»

закрытых слогов. И тут на помощь нам приходят любимые герои — Фифа и Лопушок, которым скучно на ковровой полянке, но в гости приходит шут-акробат Арлекин и приносит свои любимые картинки (арбуз, акула и др., с которыми очень любит играть). А почему они любимые, дети догадываются не сразу и только когда слышат, что имя Арлекина тоже начинается со звука [а], начинают активнее придумывать слова на этот звук.

Дошкольники с большим удовольствием играют с разноцветными веревочками, проводя волшебную дорожку от имени Фифы: если есть звук [а] в начале слова, дорожка идет вверх, если нет, вниз. (Игра «Как назовешь, так и пойдешь» (рис. 1)).

Мы подобрали картинки на все гласные и согласные звуки, и дети, обводя картинку маркером на «Игровизоре» сверху или снизу, учатся выделять заданный звук в начале, середине и конце слова.

Активно использовали в работе с детьми упражнение «Длинное и короткое слово». Здесь опять нам помогли незаменимые Фифа и Лопушок. Сравнивая длину имен героев и предлагаемых слов, дети научились различать «длинные» и «короткие» слова.

В ходе ознакомления со всеми шутами-акробатами дети стали выделять первый гласный звук, с которого начинается их имя, и находить их любимые картинки. Слушая историю о том, как Арлекин, Урлекин, Орлекин, Ирлекин ждали гостей, надули шарики и развесили флажки, дети должны определить, кто же к кому пришел и почему? Данное упражнение формирует внимательность, умение рассуждать, развивает познавательную активность.

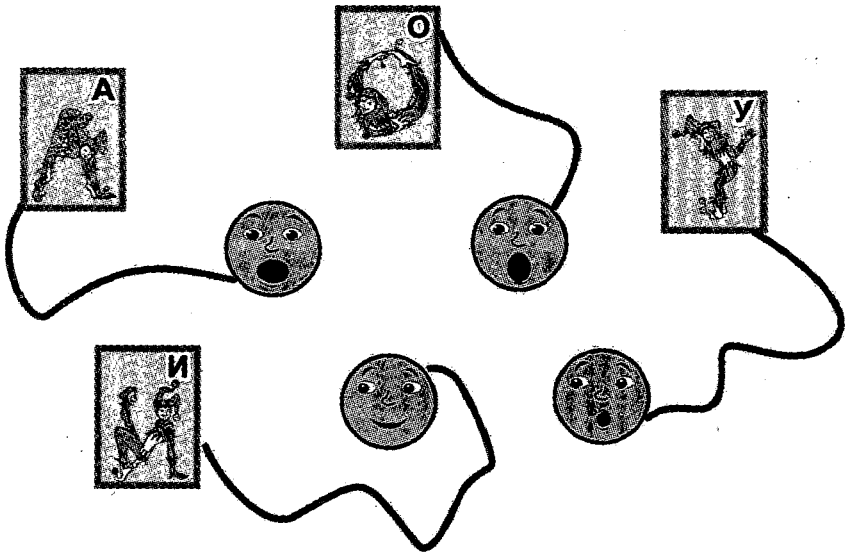


Рис. 2. Выкладывание схем

И если на первом занятии дети распределяли гостей с затруднением, то на последующих, когда приехал цирк с веселыми шутами-акробатами, они без труда распределили гостей и помогли «зрителям» найти свою «арену», объясняя свой выбор. Таким образом, формируя у детей понятия «звук» и «буква», мы учим (с помощью игровых ситуаций) выделять их из состава слова, различать гласные и согласные звуки, звонкие и глухие, твердые и мягкие согласные, подбирать слова к заданным звуковым схемам.

У наших шутов-акробатов есть друзья — звуковички (красные кружочки) — это гласные звуки, синие — согласные. С их помощью ребята выкладывают схемы «маленьких слов»: *уа*, *ау* и слогов (рис. 2).

Во второй половине учебного года (с января) мы стали знакомить с буквами с помощью любимых героев — Арлекина, Ирлекина, Урлекина, Орлекина. Дети уже запомнили их образы и легко узнавали в них определенный знак, букву. Слушая «веревочкины сказки» в процессе опознания буквы в ее связи со звуком, дети просят: «Еще расскажите!»

Чтобы ребенку было легче запомнить буквы, их образ, используем «Конструктор букв». На первом этапе рассматриваем каждую деталь. Дети дают ей свое название. Проводим тактильный и визуальный анализ букв, конструируя из модулей (уголков, воротец, стрелочек). Складывание буквы из различных элементов конструктора, трансформация одной буквы в другую помогают ребенку запомнить ее графический образ.

На втором этапе дети самостоятельно выкладывают букву по схеме. (Схемы увеличили и сделали отдельными карточками на каждого ребенка.) После этого предлагаем обрисовать ее и заштриховать.

Работа с «Лабиринтами букв», нахождением пути от стрелки до буквы А в центре лабиринта, минуя «бусинки» с буквами, вызывала затруднения. Дети не понимали, куда и как идти. Приходилось вместе с детьми вычерчивать путь от стрелки до картинки. К концу года дети уже свободно «гуляли» в Лабиринтах букв, собирая на ниточку знакомую букву. Они свободно находили и обводили все знакомые буквы, дорисовывали букву в ряду и писали самостоятельно в пустой клеточке.

И вот долгожданный миг настал, у нас получилось! Мы складываем несколько букв в слог, читаем простые слоги и односложные слова. В конце года провели конечную диагностику, которая показала следующие результаты (табл. 2).

Таблица 2

Результаты итоговой диагностики

Критерий	Выполняют самостоятельно (%)	Выполняют с помощью воспитателя (%)	Не выполняют (%)
Выделение первого звука в слове	32	58	10
Различение понятий «звук», «слог», «слово»	16	63	21
Нахождение слов с заданными звуками	26	63	11
Определение места звука в слове	21	53	26

Исходя из этих показателей, мы можем сделать вывод: работа по подготовке к обучению грамоте детей 4—5 лет с помощью развивающих игр Воскобовича была эффективна и продолжится на следующих возрастных этапах. Мы предполагаем, что по результатам нашей работы у детей к 7 годам сформируются навыки письменной речи (чтение и письмо), разовьются психические процессы (произвольное внимание, логическое мышление, зрительное и слуховое восприятие, память), внимательность, умение рассуждать, анализировать и сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки предметов.

Игры Воскобовича в процессе эмоционально-нравственного развития ребенка

Портная С.А.,
психолог МАУ Центр «Спектр», г. Хабаровск

В своих трудах С. Смайлс утверждает: «Воспоминания детства подобно зеркалу; в них человек в позднейшие годы видит первые представившиеся ему образы. Первые впечатления навсегда останутся с ребенком» [8]. Поэтому очень важно, чтобы процесс развития ребенка сопровождался положительными эмоциями и приносил ему как можно больше радости.

Учитывая особенности дошкольного детства, стоит отметить, что в этом возрасте формирование нравственности занимает центральное место в развитии ребенка. «Нравственное развитие теснейшим образом связано с развитием эмоциональной сферы ребенка. Оно невозможно, если ребенок не может понять эмоциональное состояние другого человека, не может почувствовать его как свое, не может управлять своими эмоциями» [6]. Поэтому важно, чтобы развивающий материал, который используют в своей работе педагоги с дошкольниками, был разнообразным, ярким, интересным и вызывал положительные эмоции.

Эмоционально-нравственная сфера развивается успешнее, когда ребенок становится активным участником образовательного процесса. Свою активность он проявит только в том случае, если процесс обучения станет для него интересным и значимым. Используя в своей работе с детьми дошкольного возраста развивающие игры Воскобовича, это становится возможным. Мы пришли к выводу, что при проигрывании определенных сюжетов можно наделять сказочных героев качествами, которые будут способствовать развитию не только психическому, но и эмоционально-нравственному развитию в целом. Развивая эмоционально-нравственную сферу ребенка, мы тем самым прививаем ему способность понимать другого человека (его чувства, эмоции, состояния) — эмпатию.

Как правильно замечает Т.А. Ломтева, мы воспитываем не абстрактных детей, а детей, живущих в конкретном обществе, в конкретную временную эпоху [3]. Способность сопереживать другим, на наш взгляд, лежит в основе процесса идентификации, которая в свою очередь необходима человеку для успешной социализации в современном мире. Социализация предполагает «процесс, посредством которого индивид приобретает знания, ценности, социальные навыки и социальную чувствительность, которые позволяют ему интегрироваться в общество и вести себя там адаптивно» [1].

Не для кого не секрет, что человек социальное существо. И от того, каким образом он научится взаимодействовать с окружающими, будет зависеть, насколько успешным станет его жизненный путь в целом.

Ребенок дошкольного возраста очень любознателен. Он готов и открыт к познанию нового. И через это познание развиваются эстетические чувства. Разработанный и представленный Воскобовичем игровой материал помогает полноценно развивать ребенка. Разнообразие форм, цветов, сказочных героев позволят ребенку не только усвоить определенные знания, умения, навыки, но и превратить процесс познания в увлекательную игру. Игра сензитивна к сфере человеческих взаимоотношений и социально-значимых функций [9]. В игре ребенок усваивает специфику человеческой деятельности и отношений, в которые взрослые вступают каждый день и осуществляют взаимодействие друг с другом. Способы взаимоотношений, нормы и традиции общества, правила поведения, специфику эффективного общения — все это ребенок может усвоить через проигрывание определенных игровых действий.

Работая с детьми, мы не ставим перед собой задачу развить все и сразу. Нам важно как можно полнее сформировать способности каждого конкретного ребенка, ориентируясь на педагогический принцип учета возрастных особенностей, и помощниками в этом нам служат развивающие игры Воскобовича. Опираясь на сенсорные эталоны, которые являются для ребенка союзниками на пути приобретения нового опыта, новых знаний, мы помогаем усвоить нормы, правила и законы окружающего мира. Например, в качестве приобщения детей к сенсорным эталонам цвета на занятиях мы используем такие игры Воскобовича, как «Волшебная восьмерка», «Геоконт», «Гномы» и др.; к сенсорным эталонам формы — «Фонарики», «Логоформочки», «Геоконт» и др.

Ребенок должен научиться чувствовать себя частью окружающего мира, который для него пока еще не до конца изведан. Через игру мы развиваем эмоциональную отзывчивость, необходимую в процессе идентификации ребенка с окружающими. На занятиях ребенок учится общаться и взаимодействовать с педагогом, сверстниками, сказочными героями, оценивать свои поступки и действия и анализировать поступки других с точки зрения «хорошо — плохо», «добро — зло».

Эмоционально-нравственное развитие не может происходить само по себе. Важно, чтобы рядом с ребенком находился взрослый, готовый

идти с ним «рядом» и помогать во всем. Ребенок должен осознавать свою самостоятельность и выражать активность на занятиях. Только тот ребенок, которому позволено вести себя на занятиях свободно и раскованно, сможет безбоязненно выражать свои мысли.

Проигрывая разнообразные сюжетные линии в позитивной психологической атмосфере, мы формируем у детей положительную самооценку и устойчивую «Я-концепцию».

По утверждению В. Экслайн, «преподавателю необходимо разъяснить чувство, которое выражает ребенок, и отобразить эти чувства обратно так, будто ребенок достиг такого понимания своего поведения сам» [10].

Используя игровой материал Воскобовича, педагог (воспитатель, учитель) помогает ребенку делать это не напрямую, а непосредственно через игровую деятельность и сказочных героев. Как уже отмечалось выше, ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, а следовательно, усвоенные в ней правила поведения, традиции общества, нормы культуры ребенок усвоит с бóльшим интересом и сможет интегрировать их с уже имеющимися. Образовавшиеся корреляции будут важны педагогу для построения дальнейшей работы с целью эмоционально-нравственного развития ребенка.

Литература

1. Большой толковый психологический словарь / Пер. с англ. Р. Артура. Т. 2. (П—Я). М., 2001.

2. Дети, в школу собирайтесь. Пособие для педагогов и родителей / О.М. Дьяченко, Н.Ф. Астаськова и др. М., 2008.

3. *Ломтева Т.А.* Большие игры маленьких детей. Учимся понимать своего ребенка (от 0 до 14 лет). М., 2005.

4. *Минаева В.М.* Развитие эмоций дошкольников. Занятия. Игры: Пособие для практ. работников дошкольных учреждений. М., 2001.

5. Практикум по возрастной психологии / Под ред. Л.А. Головей, Е.Ф. Рыбалко. СПб., 2006.

6. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Под ред. М.Р. Битяновой. СПб., 2011.

7. *Смайлс С.* Сочинения: В 2 т. Т. 1: Характер / Пер. с англ. С. Майковой; предисл. А. Никольской. М., 1997.

8. *Столяренко Л.Д.* Основы психологии. Ростов-н/Д., 2008.

9. *Сурженко Л.А.* Как вырастить личность: воспитание без крика и истерик. СПб., 2011.

10. *Экслайн В.* Игровая терапия / Пер. с англ. М., 2000.

Создание предметно-развивающей среды с использованием игр Воскобовича

Уварова О.В., заведующий;
Якунина И.М., старший воспитатель МДОУ д/с № 300, г. Волгоград

Преобразовывая предметную среду в соответствии с ФГОС ДО, педагоги продумывали ее содержание таким образом, чтобы она могла способствовать реализации образовательных областей, их интеграции, предусматривать возможности совместной деятельности педагога с детьми и самостоятельной деятельности ребенка в созданных условиях. Деятельность детей с дидактическим материалом должна быть свободной, а ее целесообразность обеспечит лишь специально организованная среда. При разработке и создании в группах Центров познания педагоги нашего детского сада широко используют развивающие игры, которые предоставляют возможность:

— наличия познавательной задачи, решаемой в практической деятельности;

— проявления умственного напряжения при выполнении задания;

— образности и динамичности предлагаемых заданий;

— построения алгоритма действий при выполнении задания;

— творческой реализации замысла, оценки собственной деятельности.

Использование комплектов игр и игровых пособий Воскобовича позволяет организовать предметно-развивающую среду с учетом новых требований.

Многофункциональность. Центр познания содержит дидактические, настольно-печатные игры познавательного характера.

Трансформируемость. Дети старшего дошкольного возраста склонны реорганизовывать развивающую среду, поэтому в детском саду было выделено неорганизованное пространство в виде комнаты, в которой дети могут реализовать потребность в перемещении предметов и объектов. Мы приобрели Фиолетовую комнату, элементы которой крепились и размещались при непосредственном участии детей. Это пособие, кроме других функций предоставляет детям возможность самостоятельно менять пространственную среду в соответствии с их замыслами.

Педагогическая целесообразность. Педагоги периодически вносят, заменяют атрибуты, пособия и игры, материалы. Для развития творческой, познавательно-поисковой активности важно, чтобы предлагаемый материал носил проблемный характер, имел определенную зону неизвестного или малознакомого, что стимулирует самостоятельное получение новых знаний.

Практическая познавательная деятельность дошкольников, организованная в Центре познания, оснащенном развивающими играми Воскобовича, создает предпосылки к постепенному переходу от репродуктивной к творческой деятельности. При достаточном овладении игровым материалом дети старшего дошкольного возраста используют пособия в самостоятельно организованной деятельности. Практико-познавательная деятельность важна в дошкольном возрасте, потому что является одним из ведущих компонентов формирования предпосылок к универсальным учебным действиям. Кроме того, формируется произвольность познавательных психических процессов.

Педагоги не только используют игры для оснащения предметно-развивающей среды, но и учат родителей воспитанников использовать игровые пособия для работы с детьми дома. Организуются консультации, мастер-классы, практические показы и демонстрация возможностей использования игрового материала. На базе детского сада создан консультативный пункт для родителей детей, не посещающих детский сад, в плане работы которого представлены рекомендации по использованию игр и игровых пособий Воскобовича для развития практико-познавательной активности ребенка.

В результате активного использования развивающих игр Воскобовича в детском саду:

— усовершенствовалась предметная часть среды Центров познания;

— разнообразились формы организации работы с детьми при решении задач познавательного развития;

— педагоги избавлены от необходимости самостоятельного изготовления игрового материала;

— воспитатели активно делятся опытом работы по использованию возможностей игрового материала Воскобовича в работе с детьми на методических объединениях педагогов района и города;

— педагоги стали победителями и призерами конкурсов предметно-развивающей среды разного уровня;

— выпускники поступают учиться и успешно обучаются в гимназиях и лицеях;

— сформирован положительный имидж в социуме.

Литература

Интерактивная педагогика в детском саду / Под ред. Н.В. Микляевой. М., 2012.

Крылова Н.М. Лесенка успеха или три грани научно-методической системы детского сада. М., 2012.

Пенькова Л.А и др. Развитие игровой активности дошкольников. М., 2010.

Методические разработки с применением пособий Воскобовича

В гости к Мишику

Занятие с детьми раннего возраста

Макарова Т.В., воспитатель;
Софронова Л.Б., методист НОУ «Школа Кенгуру»,
г. Казань, Республика Татарстан

Цель: развитие познавательного интереса, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности, эмоционально-образного и логического начал.

Задачи:

— учить операциям мышления (анализу и синтезу) в процессе конструирования по трафарету;

— обогащать словарный запас;

— развивать восприятие, внимание, мышление, воображение, умение ориентироваться в пространстве;

— развивать сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины), мелкую моторику;

— приобщать к элементарным нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, поведения в общественных местах.

Предварительная работа: посещение сказочной среды Фиолетовый лес, знакомство с жителями Фиолетового леса, играми «Фонарики», «Фонарик-Ларчик».

Оборудование: «Фонарик», трафареты 1:1 (елочка, изба, конфета).

* * *

Коммуникативная игра «Доброе утро»

Дети и воспитатель встают в круг, выполняется ритуал приветствия.

Воспитатель. Всем-всем доброе утро!

Тактильная игра

Воспитатель. Давайте поздороваемся с Фиолетовым лесом: «Здравствуй, Фиолетовый лес, травка, водичка и т.д.».

Воспитатель и дети руками ощупывают травку, дорогу из камешков — они шершавые (ковролин), озеро — оно гладкое и холодное (окрашенная стена); стучат в теремок, прыгают и тянутся до высоких деревьев, перемещают жителей.

Сегодня я приглашаю вас прогуляться по нашему лесу на полянку и поиграть.

Динамичная игра «День — ночь»

Воспитатель. День: светит солнышко, мы ходим, прыгаем, крылышками машем.

Свет выключается.

Наступила ночь: мы легли отдыхать, «баю-бай».

Повторяется 2 раза.

Наступила ночь, а нам пора возвращаться домой, но ночью очень темно, дороги не видно. Как быть?

Дети предлагают развести костер, зажечь свечку (воспитатель говорит, что это опасно), кто-то из ребят предлагает зажечь фонарик. Воспитатель показывает фонарик, «играет» с ним.

Фонарик — это красиво и безопасно.

Воспитатель предлагает каждому включить свой фонарик и раздает детям игры «Фонарики». Дети выключают (выкладывают) фонарики, возвращают детали на места — зажигают фонарики. По мере заполнения своих мест фонариками включается свет.

Ребята, это вы зажгли фонарики, молодцы.
Мы знаем, что в нашем Фиолетовом лесу живет медвежонок Мишик. Он пригласил нас к себе в гости, пойдем к нему?

Дети отвечают.

Как называется лес, в котором растут только елочки?
Дети. Еловый лес, ельник.

Детям предлагается из деталей игры выложить по трафарету елочки. Елочки соединяются вместе — получатся еловый лес.

Динамическая пауза на координацию движений

Воспитатель. Еловый лес темный, веточки елок пропускают мало света, можно заблудиться. Чтобы нам не заблудиться, пойдем по тропинке (по выложенной на полу веревочке).

Как вы думаете, кто должен идти первым по незнакомому и, может быть, опасному месту?

Выслушиваются все ответы детей, делается вывод, что это должны быть более сильные и смелые люди, т.е. мальчики.

Мы пришли к избушке Мишика.

Воспитатель предлагает детям по трафарету выложить избушку.

Мы идем в гости и несем Мишику... угощение. Что любит Мишик?

Дети отвечают. Воспитатель показывает силуэт конфеты.

Да, это конфета. Каждый может подарить свою конфету Мишику. Мы подошли к избушке Мишика, постучимся в дверь: «Тук-тук».

Выходит Мишик, обыгрывается ситуация приветствия, угощения, благодарности, прощания.

Игра на сенсорное развитие «Волшебный мешочек»

Воспитатель. Мишик приготовил вам лесной подарок.

Воспитатель демонстрирует «Волшебный мешочек» и предлагает на ощупь узнать, что в нем находится.

Выслушиваются ответы детей, демонстрируется шишка, проводится словарная работа.

Что это? Где растут шишки? Что в них прячется?
Дети. Эта шишка растет на елке, она еловая.

Воспитатель высыпает из мешка шишки, предлагает собрать их в мешочек и одну оставить себе.

Проводится пальчиковый массаж шишками.

Воспитатель. Что у вас в руках? Где вы их взяли? Где живет Мишик? Понравилось вам ходить в гости? Что помогло вам не заблудиться в темном лесу?

Дети отвечают.

Пора возвращаться из Фиолетового леса, машем рукой: «До свидания, Мишик, до свидания, лес».

Дети встают в круг, выполняют ритуал прощания: «Всем-всем до новых встреч».

Путешествие в Цифроцирк

Игровое занятие в младшей группе совместно с родителями

Сараева Т.В., учитель-логопед МАДОУ д/с № 11;
Николаева Н.А., педагог-психолог МАОУ «Межшкольный учебный комбинат», г. Заречный Пензенской обл.

Цель: привлечение внимания родителей к интеллектуально-творческому развитию их детей с помощью развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

— развивать умение составлять силуэт «машина» путем наложения частей на схему;

— развивать умение складывать фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве;

— закреплять умение сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа»;

— развивать воображение, речь, мелкую моторику;

— воспитывать умение сотрудничать со взрослым в паре.

Оборудование: комплекты развивающих игр Воскобовича («Чудо-соты — 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Фонарики»), схема «машина», игрушки (телефон, самолет), обручи, мягкие подушки, ноутбук, DVD-диск с записью мультфильма «Фунтик в цирке».

* * *

Воспитатель. Сегодня по дороге в Фиолетовый лес я видела афишу с приглашением в Цифроцирк. Я принесла вам ее показать. *(Показывает.)*

Сегодня в Цифроцирке праздник. Предлагаю позвать родителей и отправиться всем вместе.

Как же нам попасть туда, ведь Цифроцирк находится очень далеко, и пешком мы не дойдем?

Дети и родители рассуждают.

Предлагаю построить машину.

Проводится конструирование машины по схеме 1:1 с помощью развивающей игры «Чудо-соты — 1».

Машина у нас готова. Нужно ее завести.

Предлагаю детям занять места в «автокреслах» и отправиться в путь.

Под музыку Е. Железновой «Шофер» дети с родителями двигаются в сторону Цифроцирка. Воспитатель вместе с детьми и родителями проходит по кругу и приседает.

Наша машина провалилась в яму. Как вытащить ее оттуда? Как вы думаете?

Дети и родители отвечают.

Предлагаю позвонить в службу спасения.

Разыгрывается ситуация звонка-обращения в службу спасения.

В службе спасения нам сказали, что высылают самолет. Но он у них только один. А у нас машин провалилось много, и одному ему не справиться. Как нам быть?

Дети и родители рассуждают.

Предлагаю построить самолеты из волшебного квадрата.

Проводится конструирование «самолета» по образцу с помощью развивающей игры «Квадрат Воскобовича».

Самолет службы спасения прилетел и привез тросы, чтобы вытащить наши машины.

Демонстрация большого игрушечного самолета и раздача шнурков. Родители помогают детям «вытащить» машины из ямы. Под музыку Е. Железновой «Шофер» дети с родителями двигаются в сторону Цифроцирка.

А вот и директор цирка. Его зовут Магнолик. Он не успел украсить цирк фонариками и просит нас ему помочь.

У Магнолика фонарики разной формы и цвета. Справа положите круглый фонарик красного цвета, потом квадратный фонарик красного цвета и треугольный фонарик красного цвета. Слева положите такие же фонарики, только зеленого цвета.

Дети и родители выполняют задание с помощью развивающей игры «Фонарики».

Ой, кажется, представление начинается. Садитесь поудобнее.

На ноутбуке демонстрируется фрагмент мультфильма «Фунтик в цирке».

Представление в цирке подошло к концу, и нам пора возвращаться в группу.

Теремок

Итоговое мероприятие в младшей группе в рамках проекта «Любимые сказки в развивающих играх»

Дерунова Е.А., Аббасова Я.Б.,
воспитатели ГБДОУ д/с № 16, Санкт-Петербург

Цель: развитие познавательных процессов (мышления, внимания, памяти), формирование элементарных математических представлений у детей.

Задачи:

— знакомить с играми «Двухцветный квадрат», «Эталоны формы», «Эталоны цвета», «Блоки Дьенеша», со счетными и цветными палочками;

— закреплять знания, полученные во время непосредственно образовательной деятельности;

— развивать речь, творческие способности и самостоятельность в игровой деятельности;

— развивать умение различать и называть цвет, форму и величину геометрических фигур;

— развивать навыки составлять по схеме разные фигуры из нескольких частей, называть их пространственное расположение относительно друг друга;

— развивать мелкую моторику.

Предварительная работа: ознакомление со сказкой «Теремок», использование мнемотаблиц для пересказа произведения, расширение словарного запаса; закрепление знаний о диких животных — использование моделей для рассказа о героях сказки, развитие связной речи. В играх по формированию элементарных математических представлений — учить классифицировать геометрические фигуры по разным признакам (цвету, форме величине); закреплять название геометрических фигур (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал); учить составлять предметы из нескольких частей, уметь называть их и их пространственное расположение.

Оборудование: демонстрационное панно с изображением героев сказки и теремка; мнемотаблица, картинки с изображением разных жилищ людей и животных, игры («Двухцветный квадрат» (по 2 на каждого ребенка), мини-фланелеграфы (по 1 на каждого ребенка)); схемы героев сказки, составленные из элементов игры «Эталоны формы» (1 на стол для пары детей); набор геометрических фигур на липучке (составленный из элементов игры «Эталоны формы») (по 1 на каждого ребенка); набор счетных палочек (на каждого ребенка).

* * *

Воспитатель. Здравствуйте, ребята! Сегодня к нам в группу пришли гости, давайте расскажем им нашу любимую сказку. Посмотрите на мою волшебную картинку. *(Показывает мнемотаблицу по сказке «Теремок».)* Скажите, пожалуйста, про какую сказку я говорю?

Дети *(рассматривают мнемотаблицу).* Это сказка «Теремок». Здесь изображены теремок и герои сказки: мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь.

Воспитатель. А почему медведь изображен темным цветом?

Дети. Потому что он разрушил теремок и всем зверям сделал плохо.

Воспитатель. Совершенно верно. Скажите, ребята, а что такое теремок? И кто в нем живет?

Дети. Теремок — это домик, а живут в нем звери.

Воспитатель. Какие это звери — дикие или домашние?

Дети. Дикие, потому что они живут в лесу.

Воспитатель. Хотите узнать, какие еще есть домики? Посмотрите на картинку. *(Показывает картинки с разными домами.)* Это пещера — давным-давно в ней жили люди, когда не было городов и деревень. Это — рыцарский замок — крепость для защиты от врагов; а это дворец: в нем живут принцы и принцессы; а это — изба, дом в деревне. У кого из вас живут бабушки в деревне?

Дети. У меня, и у меня.

Воспитатель. А кто живет в таких домах? *(Показывает обычный городской дом.)*

Дети. Я, мы, люди в городе.

Воспитатель. Посмотрите, чей это домик? *(Показывает медведя в берлоге.)* Как он называется?

Дети. Берлога.

Воспитатель. У кого домик на дереве? *(Показывает беличье дупло и птичье гнездо.)*

Дети. Дупло у белочки, птички живут в гнезде.

Воспитатель. А кто живет под землей? *(Показывает норы мыши, крота, лисы.)*

Дети. Мышка, крот, лиса.

Воспитатель. Правильно. А теперь давайте будем рассказывать сказку. *(Рассказывает вместе с детьми.)*

«Стоит в поле теремок, теремок.
Он не низок, не высок, не высок.
Бежит мимо мышка:
— Кто-кто в теремочке живет?
— Кто-кто в невысоком живет?
Никто не отзывается. Вошла мышка в теремок и стала в нем жить».

Ребята, давайте построим теремок сами. Взгляните на свои столы и скажите, из чего мы умеем делать домики?

Дети. Из счетных палочек и квадратика.

Воспитатель. Из чего мы сейчас будем его делать?

Дети. Из квадратика.

Воспитатель. Садитесь, берите квадратики. Положите их перед собой красной стороной, теперь загните верхние уголки вперед, на квадрат — что у вас получилось?

Дети. Домик красного цвета.

Воспитатель. Правильно, а какой он формы? Какого цвета крыша? Какой она формы?

Дети. Домик — прямоугольник. Крыша зеленого цвета, треугольной формы.

Воспитатель. Правильно. Теперь разогните уголки и загните их назад, за квадрат. Какого цвета получились домик и крыша?

Дети. Красного цвета и домик и крыша.

Воспитатель. Теперь положите перед собой зеленый квадратик. Загните уголки вперед на квадрат — какого цвета получился домик, а какого цвета крыша?

Дети. Домик — зеленый, крыша — красного цвета.

Воспитатель. Разогните уголки. И загните их снова — назад, за квадрат. Какого цвета получились домик и крыша?

Дети. И домик и крыша зеленого цвета.

Воспитатель. Молодцы, ребята! Какие красивые теремки у нас получились! А теперь давайте сделаем первую гостью в теремке. Кто это?

Дети *(откладывают в сторону домик и берут второй квадрат)*. Мышка-норушка!

Воспитатель. Возьмите второй квадратик. Согните его пополам — уголок к уголку. Какая фигура у нас с вами получилась?

Дети. Треугольник.

Воспитатель. Правильно, треугольник. Поставьте его как горочку, чтобы по ней скатились санки, и верхний уголок загните внутрь. Вот и наша мышка. Поиграйте с ней немножко и будем дальше рассказывать сказку.

Дети играют с мышками на столе.

Воспитатель вместе с детьми рассказывает сказку дальше.

«Прискакала лягушка:
— Кто-кто в теремочке живет?
Кто-кто в невысоком живет?
— Я мышка-норушка. А ты кто?
— А я лягушка-квакушка. Давай вместе жить!
И стали они вместе жить».

Ребята, давайте сделаем лягушку из геометрических фигур, которые лежат у вас на столах (рис. 1).

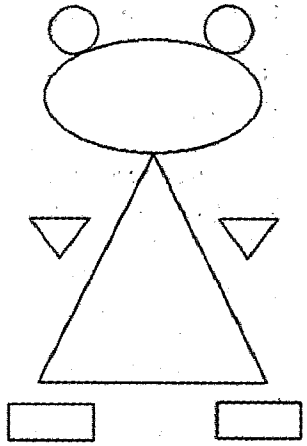


Рис. 1. Лягушка

Найдите рисунок лягушки, посмотрите на нее и скажите, из каких геометрических фигур она состоит и какого размера ее части: голова, туловище, передние лапы, задние лапы — что это? Какого цвета будет лягушка?

Дети. Голова — это большой овал, туловище — большой треугольник, передние лапы — маленькие треугольники, задние лапы — маленький прямоугольники. Лягушка бывает зеленого цвета.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Найдите детали лягушки и соберите ее на своих ковриках.

Дети собирают детали лягушки на ковриках.

Давайте рассказывать сказку дальше. На чем мы остановились? Кто должен следующий прийти в гости?

Дети. Зайчик-попрыгайчик.

Воспитатель с детьми рассказывает сказку.

«Бежит мимо зайчик. Увидал теремок и спрашивает:
— Кто-кто в теремочке живет?
— Кто-кто в невысоком живет?
— Я мышка-норушка.
— Я лягушка-квакушка. А ты кто такой?
— Я зайчик-попрыгайчик. Пустите меня к себе жить.
Прыгнул зайчик в теремок и стали они вместе жить-поживать втроем».

Воспитатель. Посмотрите, ребята, на свои столы и найдите рисунок зайчика (рис. 2).

Скажите, из каких геометрических фигур он состоит и какого размера эти части: голова, туловище, хвост, лапы, уши — какие они?

Дети. Голова — маленький круг, туловище — большой круг, уши длинные — это овал, хвостик — самый маленький кружок, лапы — прямоугольники.

Воспитатель. Молодцы, ребята, соберите зайчика на своих ковриках.

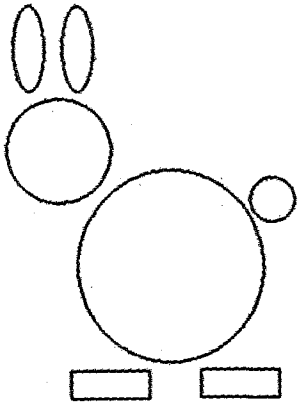


Рис. 2. Заяц

Дети собирают зайчика на ковриках.

Вы, наверное, устали. Выходите на ковер, сделаем зарядку.

Воспитатель показывает движения, дети делают вместе с ним.

Нам лениться не годится, помните, ребята:

Дети поднимают руки вверх, разводят в стороны.

Даже звери в теремочке делают зарядку.

Выполняют наклоны в стороны.

Выходите на зарядку!

Маршируют на месте.

Зайцы скачут: скок-скок,
Да на беленький снежок,

Прыгают на месте, как зайчики.

Приседают, слушают — не идет ли волк,

Приседают, слушают.

Серый волк бежит по лесу,
А за ним бежит лиса,

Бегут на месте.

Поднялись у них трубою
Два пушистеньких хвоста,

Поднимают руки через стороны вверх.

А еще забыли мышку,
Мышку — серую малышку.

Приседают, встают.

Давайте рассказывать сказку дальше.

Воспитатель вместе с детьми рассказывает сказку.

«Бежит мимо лисичка-сестричка, постучала в теремок и спрашивает:
— Кто-кто в теремочке живет?

— Кто-кто в невысоком живет?
— Я мышка-норушка.
— Я лягушка-квакушка.
— Я зайчик-попрыгайчик. А ты кто?
— А я лисичка-сестричка. Пустите меня к себе жить.
Забралась лисичка в теремок, и стали они все вместе жить».

Ребята, возьмите квадратики и сделаем лисичку. Какого цвета бывает лиса на самом деле?

Дети. Рыжего.

Воспитатель. Положите квадратики зеленой стороной на стол, сложите его сторона к стороне пополам. Что за фигура у вас получилась и какого она цвета?

Дети. Прямоугольник красного цвета.

Воспитатель. Теперь загибаем верхний уголок — там, где сгиб, вовнутрь — получилась лисичка. Похожа она на мышку? Скажите, а чем отличаются мышка и лисичка друг от друга, когда мы их делали?

Дети. Они получились одинаковыми, хотя и делали мы их по-разному. Для мышки мы складывали квадратик в треугольник, а для лисички — в прямоугольник.

Воспитатель. Правильно. Пусть ваша лисичка побегает за мышкой. Поиграйте с ними. А потом будем продолжать дальше рассказывать сказку.

Дети играют с мышкой и лисичкой.

Давайте рассказывать сказку дальше.
«Прибежал волчок — серый бочок:
— Кто-кто в теремочке живет?
— Кто-кто в невысоком живет?
— Я мышка-норушка.
— Я лягушка-квакушка.
— Я зайчик-попрыгайчик.
— Я лисичка-сестричка. А ты кто?
— А я волчок — серый бочок, можно мне к вам?
Забрался волчок в теремок и стали они все вместе жить».

Ребята, найдите на своих столах рисунок волка (рис. 3).

Подберите к нему геометрические фигуры, из которых он состоит: голова, туловище, лапы, хвост, уши.

Дети. Голова — это большой треугольник, туловище — большой прямоугольник, лапы — маленькие прямоугольники, уши — маленькие треугольники, хвост — маленький овал.

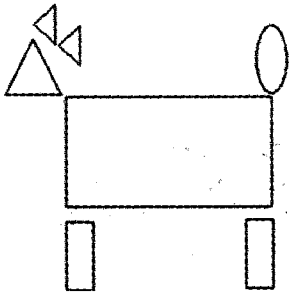


Рис. 3. Волк

Воспитатель. Правильно, молодцы. А теперь соберите волка на своих ковриках.

Дети собирают волка на ковриках.

И будем продолжать нашу сказку. А про кого нам осталось еще рассказать?

Дети. Про медведя. *(Рассказывают сказку вместе с воспитателем.)*

«Идет мимо медведь. Увидал теремок да как заревет:

— Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?

— Я мышка-норушка.

— Я лягушка-квакушка.

— Я зайчик-попрыгайчик.

— Я лисичка-сестричка.

— Я волчок — серый бочок. А ты кто?

— А я медведь косолапый! — и полез в теремок. Лез-лез, никак не мог влезть и говорит:

— Лучше я на крыше буду жить!

— Ты нас раздавишь!

— Нет, не раздавлю! — влез медведь на крышу и раздавил теремок. Разбежались звери кто куда!»

Воспитатель. Ребята, давайте сделаем медведя из геометрических фигур (рис. 4).

Найдите на своих столах рисунок медведя и скажите, из каких частей он состоит: голова, туловище, лапы, уши. Соберите мишку на своих ковриках.

Дети. Голова — это большой круг, туловище — большой квадрат, уши — маленькие круги, лапы — маленькие овалы и прямоугольники.

Дети собирают медведя на ковриках.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Справились со всеми заданиями и наша сказка закончилась. А давайте построим нашим зверушкам новый домик-теремок из счетных палочек. Из каких геометрических фигур он состоит?

Дети. Из квадрата — это домик, и крыши — она треугольная.

Дети составляют домики из счетных палочек.

Воспитатель. Какие у нас получились красивые теремки! А из чего мы еще умеем строить домики? В какие игры мы играли и строили разные предметы?

Дети. На «Геоконте» — из резиночек. Из частей «Чудо-крестиков» и «Чудо-сот». Из геометрического конструктора, магнитной мозаики. Из цветных палочек, блоков Дьенеша.

Воспитатель. Возьмите эти игры и покажите, как вы умеете составлять домики.

Дети берут с полок игры и составляют домики.

Молодцы. Понравилось вам, как мы сегодня играли? Давайте немножко отдохнем.

Дети выполняют упражнения.

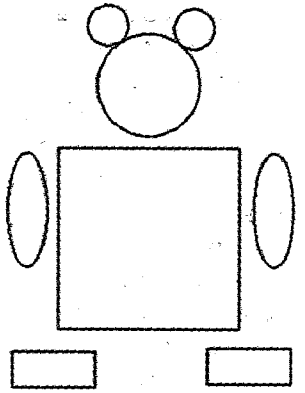


Рис. 4. Медведь

Стоит в поле теремок-теремок,

Дети вытягивают руки над головой в виде крыши.

Очень-очень он высок, ох, высок!

Поднимают руки вверх.

Без веселья здесь нельзя,

Хлопают в ладоши.

В теремке живут друзья!

Жмут друг другу руки.

Повторяют несколько раз.

Литература

Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Воронеж, 2005.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2000.

Путешествие на Северный полюс

Интегрированное занятие в средней группе

Бондаренко В.В.,
воспитатель НДОУ д/с № 32, г. Хабаровск

Цель: создание мотивации детей к учебной деятельности средствами игровых технологий Воскобовича.

Задачи:

— развивать интерес к познанию окружающего мира.

— знакомить с глобусом и картой, особенностями природных явлений Арктического края;

— обогащать и активизировать словарь;
— закреплять знания о животном мире Арктики;
— развивать логическое мышление, память и внимание;
— формировать умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий репродуктивного конструирования (по схеме);
— закреплять умение различать и показывать геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник);
— развивать мелкую моторику;
— воспитывать самостоятельность, активность, любознательность, желание познавать окружающий мир, природу;
— воспитывать терпимость, взаимоуважение, умение работать в паре.

Предварительная работа: чтение сказки В. Катаева «Цветик-семицветик», знакомство с животными Севера, глобусом и картой, опыты со снегом.

Оборудование: интерактивная доска, слайд-шоу по теме занятия, «Квадраты Воскобовича» (двухцветные), геометрические фигуры, Кораблики «Плюх-Плюх».

* * *

Воспитатель. Здравствуйте, дети и гости! Мы сегодня с вами отправимся в путешествие. Но для начала ответьте мне на вопросы: Какое сейчас время года? *(Показывает слайды с изображением зимы.)*

Дети. Зима.

Воспитатель. А какой сейчас месяц?

Дети. Февраль.

Воспитатель. Правильно. Это последний месяц зимы. Самый лютый, недаром его зовут «Вьюговей», а все потому, что очень часто метет вьюга и дует сильный ветер.

Демонстрируется слайд с изображением зимы, сопровождаемый звуком ветра.

Уж ты, зимушка-зима,
Ты с морозами пришла.
Ветер воет, вьюга вьет,
Вдоль по улице метет.

Когда мы идем по снегу, он хрустит. А почему он хрустит?

Дети. Потому что ломаются лучики у снежинок.

Воспитатель. А чтобы нам не замерзнуть, мы одеваемся теплее. Давайте поиграем с нашими ручками, наденем варежки.

Проводится пальчиковая игра.

После зимы наступает весна, и что происходит со снегом?

Дети. Он тает.

Воспитатель. Правильно, мы с вами проводили опыт и видели, что от тепла снег тает. Но есть место на планете, где снег не тает круглый год. Это Северный полюс, и туда мы сегодня отправимся, но для начала давайте отгадаем загадку.

На столе передо мной
Закрутился шар земной.
Арктика, экватор, полюс —
Уместил всю землю…

Дети. Глобус!

Воспитатель показывает глобус и слайд с изображением карты.

Воспитатель. У меня есть волшебный цветок, оторвем мы лепесток для того, чтобы он исполнил наше желание.

Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток…
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели!

Вели, чтобы мы оказались на Северном полюсе!

По В. Катаеву

Звучит волшебная музыка, демонстрируются слайды с изображениями Северного полюса.

Первая наша остановка — это цифра 1. *(Количество предметов соответствует числу — «снежные комочки».)*

Ой, дети, смотрите, а что это за следы?

На полу следы животных.

Это же следы северных животных, да еще и необычные! В следах лежат геометрические фигуры.

Воспитатель загадывает загадки про геометрические фигуры:

Нет углов у меня
И похож на блюдце я.
На тарелку и на крышку,
На кольцо, на колесо.
Кто же я такой, друзья?

Дети. Круг!

Воспитатель

Он давно знаком со мной,
Каждый угол в нем прямой,
Четыре угла и четыре стороны,
Все четыре стороны одинаковой длины.

Дети. Квадрат!

Воспитатель

Три угла, три стороны
Могут разной быть длины.

Дети. Треугольник!

Воспитатель. Вы, ребята, молодцы! А знаете, чьи это были следы? Животных Севера. А каких животных этого региона вы знаете?

Дети. Песец, лиса, белый медведь, заяц-беляк.

Воспитатель. Правильно. А давайте мы еще загадаем желание:

Лети, лети, лепесток...
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели.

Вели, чтобы наш экран показал этих животных!

На экране слайды с изображениями животных.

Проводится игра на внимание «Песец, куропатка, белый медведь».

Вот так мы с вами подошли ко второму месту нашей остановки — цифра 2. *(Количество «снежных комочков».)* Дети, а на Севере живут не только животные, но и люди — ученые, их называют полярниками. Давайте оторвем третий лепесток:

Лети, лети, лепесток...
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели.

Вели, чтобы мы отправились в гости к полярникам!

Демонстрируется слайд с изображением жилища полярников.

А давайте мы тоже сделаем хижину из Квадрата Воскобовича.

Дети конструируют хижину.

Молодцы.

Демонстрируется слайд с изображениями северного сияния.

Посмотрите, какая красота. Это явление, которое называется северное сияние, бывает только на Северном полюсе.

Это явление изучают полярники. Полярников до Северного полюса доставляют на больших кораблях, которые могут разламывать лед в Северном Ледовитом океане. Эти корабли называются ледоколы.

Демонстрируется слайд с изображением ледокола.

Дети, вы хотите на нем оказаться?

Дети. Да!

Воспитатель. Тогда отрываем четвертый лепесток. Но перед тем как его оторвать, подумайте, сколько комочков необходимо положить возле цифры 4? А теперь скажем:

Лети, лети, лепесток...
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели.

Вели, чтобы мы оказались на ледоколе!

Вот мы с вами и оказались на ледоколе. *(Показывает Кораблики «Плюх-Плюх».)* Смотрите, на корабле пять мачт, они разной высоты. На палубе цифры соответствуют мачтам. Есть низкая мачта, на нее надет один флажок — цифра 1. Есть мачта, которая выше низкой, на нее надеты два флажка — цифра 2. Третья мачта — средняя по высоте, на нее надеты три флажка — цифра 3. Четвертая мачта выше третьей, на ней уже четыре флажка — цифра 4. И, наконец, осталась высокая мачта на этом корабле, на ней пять флажков — цифра 5.

Дети называют за воспитателем высоту мачт и количество флажков с цифрами.

Возьмите кораблики — мы отправляемся в путь.

Дети «плавают» по комнате с корабликами.

Ой, ребята, поднимается сильный ветер.

Слышен звук ветра.

Заходим в порт. Давайте переждем сильный ветер в порту и поиграем в игру «Снежный ком».

Проводится дыхательная гимнастика. Пока дети играют, с мачт снимаются флаги.

Дети, смотрите, что натворил ветер — с мачт слетели все флажки! Давайте вернем флажки на свои места.

Дети сортируют флажки по цвету, а потом надевают на мачты. После этого воспитатель предлагает закрепить флажки шнурком от высокой мачты до низкой.

Молодцы, ребята. Вы справились с заданием, наше путешествие подходит к концу, пора возвращаться домой. А чтобы мы выбрали правильный курс, нам в пути поможет маяк.

Демонстрируется слайд с изображением маяка.

Его свет показывает морякам, чтобы они в правильном направлении шли, ведь ночью ничего не видно и есть вероятность наткнуться на рифы и получить пробоину. Давайте мы сделаем свой маяк, у меня есть его схема.

Дети конструируют маяк по схеме с использованием Фонариков Воскобовича.

А теперь пора отрывать пятый лепесток:

Лети, лети, лепесток...
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели.

Вели, чтобы мы оказались дома!

Вот мы и дома в нашем родном детском саду, за окнами зима, а в у нас тепло и уютно. Мы совершили длинное путешествие. Давайте вспомним куда. Что мы с вами видели?

Дети отвечают.

Вам понравилось путешествие в страну вечных льдов?

Дети отвечают.

Спасибо вам, молодцы!

Литература

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста 3—7 лет. СПб., 2007.

Михайлова З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников. СПб., 2012.

Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки Фиолетового леса. СПб., 2013.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Занятие в средней группе

Дерунова Е.А., Аббасова Я.Б.,
воспитатели ГБДОУ д/с № 16, Санкт-Петербург

Цель: развитие мышления, внимания, памяти, мелкой моторики, элементарных математических представлений.

Задачи:

— развивать математические представления (счет);
— развивать пространственные отношения;
— учить определять размер предметов (мачт кораблика);
— решать логические задачи;
— формировать грамматически правильную речь и произношение;
— формировать умение отвечать на вопросы воспитателя;
— развивать речь, познавательные и творческие способности, логическое мышление, внимание, память;
— развивать любознательность, эмоциональную отзывчивость, наблюдательность и самостоятельность в игровой деятельности;
— развивать моторную координацию (координацию речи и движений на физкультминутках);
— закреплять навыки владения карандашом и другими изобразительными материалами;
— развивать умение аккуратно закрашивать разные предметы;
— воспитывать потребность в свободном речевом общении с детьми и взрослыми, умение слушать речь педагога и детей, не перебивая;
— воспитывать коммуникативные качества, развивать доброжелательное отношение друг к другу.

Предварительная работа: организация совместной игровой деятельности с детьми с использованием развивающих игр Воскобовича; ознакомление с играми Кораблик «Плюх-Плюх», Кораблик «Брызг-Брызг»; обучение счету в повседневной и учебной деятельности детей.

Оборудование: Кораблики «Плюх-Плюх» (на каждого ребенка), дощечка-рыбка, пластилин, цветные карандаши, фломастеры.

* * *

Воспитатель *(читает стихотворение А. Барто):*

Матросская шапка, веревка в руке,
Тяну я кораблик по быстрой реке...

Дорогие матросы, прошу вас пройти к своим корабликам. Кораблик, на котором мы сегодня отправимся в путешествие, называется...

Дети. «Плюх-Плюх».

Воспитатель. Скажите, что есть у всех корабликов?

Дети. Мачты и флажки на них.

Воспитатель. Одинаковые ли мачты по высоте на каждом кораблике? Сколько мачт? Сравните и назовите их.

Дети. Все мачты разные по высоте: высокая, чуть ниже, средняя, еще ниже, низкая. Всего их по пять на каждом кораблике.

Воспитатель. А сколько флажков на мачтах кораблика?

Дети. Много.

Воспитатель. Какого цвета флажки на мачтах?

Дети. На каждой мачте одинаковые.

Дети называют свой вариант расцветки флажков у каждого кораблика.

Воспитатель. Какого цвета флажки на средней мачте? Сколько их?

Дети *(называют свой вариант расцветки флажков)*. Три флажка на средней мачте.

Воспитатель. Покажите низкую мачту. Сколько на ней флажков? Какого они цвета?

Дети. Один флажок... *(Показывают низкую мачту и каждый называет цвет своего флажка.)*

Воспитатель. А сколько флажков на самой большой мачте? Какого они цвета?

Дети. Пять флажков на самой высокой мачте.

Каждый ребенок называет цвета флажков на своем кораблике.

Воспитатель. Сколько флажков на мачте, которая находится рядом с самой высокой? Назовите их цвета.

Дети. Четыре флажка.

Каждый ребенок называет цвета флажков на своем кораблике.

Воспитатель. На какой мачте висит больше всего флажков? Где она находится? Покажите.

Дети. На самой высокой мачте — пять флажков. Она стоит в конце кораблика.

Дети показывают самую большую мачту.

Воспитатель. А на какой — меньше всего? Где она располагается — в начале или в конце кораблика?

Дети. На самой низкой мачте висит всего один флажок, она стоит в начале кораблика.

Дети показывают самую маленькую мачту.

Воспитатель. Скажите, поместятся четыре флажка на самую низкую мачту? А на вторую? На третью? А на какую по счету мачту они влезут все?

Дети. Нет, не поместятся, останутся лишние. И на вторую и третью не поместятся. Только на четвертую и пятую, самую большую.

Воспитатель. На какой мачте висят два флажка?

Дети. На второй.

Воспитатель. А на какой — пять флажков? На какой — три?

Дети. Пять флажков — на самой высокой, пятой. Три флажка — на средней, третьей.

Воспитатель. Если мы будем считать мачты от начала кораблика — какая будет самая первая? Давайте назовем мачты, как они будут располагаться.

Дети. Первая — самая маленькая, самая низкая; вторая — побольше; третья — средняя; четвертая — еще больше; пятая, последняя — самая высокая, самая большая.

Воспитатель. Правильно, молодцы. А теперь наоборот — начало будет на корме, у нас неправильный кораблик, он плывет задом наперед. Назовите, какие тогда будут мачты по порядку.

Дети. Первая — самая высокая, самая большая; вторая — чуть ниже; третья — средняя; четвертая — еще ниже; и пятая — самая маленькая, самая низкая.

Воспитатель. Верно. Как мы называем самую маленькую мачту? А самую большую?

Дети. Самая маленькая — низкая. Самая большая — высокая.

Воспитатель. Скажите, сколько флажков поместятся на первую и на последнюю, пятую, мачту?

Дети. Шесть флажков. Один и пять.

Воспитатель. Посчитайте, сколько вместе будет флажков на второй и четвертой мачте.

Дети. Два и четыре, всего шесть.

Воспитатель. А сколько на первой и третьей?

Дети. Четыре, один и три.

Воспитатель. На четвертой и пятой?

Дети. Девять.

Воспитатель. Давайте посчитаем, сколько всего флажков висят на всех мачтах кораблика.

Дети *(считают хором)*. Пятнадцать.

Воспитатель. Молодцы, ребята. С вами можно смело отправляться в плавание — вы все знаете! Скажите, можем мы перевесить флажки на всех мачтах, чтобы везде были разноцветные варианты? Попробуйте это сделать.

Дети. Можем.

Дети нанизывают на мачты флажки так, чтобы получились разные варианты расцветок, и рассказывают, что у них получилось.

Воспитатель. Правильно. Плывет кораблик с разноцветными флажками по морю, но вдруг подул сильный ветер и повернул флажки в разные стороны. Вправо. Влево. Назад. Вперед.

Дети разворачивают флажки согласно команде воспитателя.

Надоело ветерку играть с флажками, он рассердился, подул сильнее, и кораблик накрыло волной. Что случилось с флажками?

Дети. Они намокли.

Воспитатель. Что мы можем с ними сделать?

Дети. Высушить.

Воспитатель. Чтобы просушить флажки, надо их снять с мачт и повесить на веревочку как гирлянду. Снимайте флажки с мачт и надевайте на веревочку-канатик в таком порядке: сначала красные, потом желтые, синие, белые, оранжевые. Пусть сохнут.

Дети нанизывают флажки на веревочку через дырочки.

Пока флажки сохнут, давайте немного поиграем.

Физкультминутка

Дети повторяют стихи вместе с воспитателем и выполняют движения в соответствии с текстом.

Воспитатель

Каждый раз по утрам делаем зарядку.
Очень нравится нам делать по порядку:
Весело шагать, весело шагать.
Руки поднимать, руки поднимать.
Приседать, вставать, приседать, вставать.
Прыгать и скакать, прыгать и скакать.

Пока мы с вами занимались зарядкой, наши флажки высохли, надо их опять повесить на мачты. Распределите их так, чтобы на трех мачтах

было всего десять флажков. Наденьте на любые две мачты флажков поровну. Теперь повесьте флажки так, чтобы получилась горка: на средней три флажка, а на второй и четвертой — по два, на первой и пятой — по одному. Получилось? Молодцы!

Дети выполняют упражнения с флажками.

Теперь вешайте их так, чтобы на каждой мачте были только флажки одного цвета. Сколько флажков вы повесите на первую мачту? На вторую? На среднюю? На четвертую? На последнюю?

Дети. Один — на первую; два — на вторую; три — на среднюю; четыре — на следующую, пять — на самую последнюю.

Дети нанизывают флажки на мачты.

Воспитатель. Ребята, покажите мне все мачты, которые выше средней; теперь те, которые ниже средней. Какая мачта выше средней, но ниже самой высокой? Вторая мачта — выше или ниже средней? Четвертая мачта — выше или ниже средней?

Дети выполняют задания.

Повесьте средний флажок на среднюю мачту другого цвета; а теперь средний флажок на самую высокую мачту. Поверните все флажки навстречу друг другу. Теперь они смотрят вправо от вас, а сейчас влево.

Дети выполняют упражнения с флажками. Чтобы ветерок не сорвал наши флажки с мачт, что мы можем с ними сделать?

Дети. Закрепить верхние флажки веревочкой-канатиком.

Дети продергивают веревочку через дырочки и соединяют все верхние флажки между собой.

Воспитатель. Кораблик плывет по воде. А кто живет в воде?

Дети. Рыбки, дельфины, киты, крабы.

Воспитатель. Правильно. Посмотрите, какая рыбка живет в нашем море. Она красивая? Не очень. Как мы можем ей помочь — чем ее украсим?

Дети. Разрисуем цветными карандашами, фломастерами, облепим пластилином, приклеим цветную бумагу.

Дети берут заготовку из картона и нужный материал для украшения и разукрашивают рыбку.

Воспитатель

Рыбка плавает в воде, рыбке весело гулять.
Рыбка, рыбка — озорница, мы хотим с тобой играть.

Очень красивые у вас получились рыбки, выпускаем их в море, а сами еще поиграем.

Подвижная игра «Кораблик» (с музыкальным сопровождением)

Солнышко осеннее нас зовет гулять,
По воде кораблики будем выпускать.

Дети идут по кругу, взявшись за руки.

Припев:
Ярче, ярче, солнышко, свети!

Показывают руками солнышко.

На прогулку всех ребят зови!

Хлопают в ладоши.

Яркие кораблики по воде плывут,
Песенку осеннюю дети пропоют.

Взявшись за руки, сходятся в середину и расходятся из середины круга.

Припев:

Дует, дует ветер озорной,

Поднимают руки вверх, раскачиваются вправо-влево.

И плывет кораблик, будто заводной!

Опускают руки вниз, раскачиваются вправо-влево.

Воспитатель. Ребята, понравилось вам наше путешествие? Вы молодцы, много знаете и умеете! Будем ждать новых путешествий. До свидания!

Дети. Да, нам понравилось. До свидания!

Литература

Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Воронеж, 2009.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3—7 лет. СПб., 2007.

Путешествие в сказку

Занятие в средней группе

Кузнецова И.С., Ежкова Н.А.,
воспитатели ГБДОУ д/с № 78, Санкт-Петербург

Цель: развитие сенсорных способностей и элементарных математических представлений, формирование представлений о геометрических фигурах на уровне образа, закрепление навыков лепки.

Задачи:

— обучать выкладывать из квадрата избушку, называть, из каких геометрических фигур она состоит;

— учить составлять образ Машеньки при помощи игры Воскобовича «Чудо-крестики», объяснить, что предмет состоит из частей;

— учить создавать образ медведя, опираясь на изображение;

— учить соединению частей изделия способом примазывания;

— развивать мелкую моторику, познавательно-творческие способности, психические процессы (сенсорные способности, внимание, элементы логического мышления, творческое мышление, память, речь, воображение);

— воспитывать доброжелательное отношение к героям сказки, желание помочь;

— стимулировать желание сотрудничать со сверстниками и взрослыми;

— воспитывать самостоятельность при выполнении учебно-игровых заданий.

Предварительная работа: чтение сказки «Маша и медведь», ознакомление с играми Воскобовича.

Оборудование: письмо от Машеньки, аудиозапись звука автобуса, шума леса, пения птички; театр бибабо (медведь, мышка, кукла Маша); развивающие игры Воскобовича («Чудо-крестики — 2», «Чудо-соты — 1», «Квадрат Воскобовича» (двуцветный)); иллюстрации с изображением «неправильной» избушки, бабки с разбитым корытом; схема сложения «Квадрата Воскобовича» «Домик», «Чудо-крестики — 2» «Человечки» (девочка), «Чудо-соты — 1» «Медведь»; пластилин, доски, стеки, влажные салфетки; муляжи пирогов и баранок.

* * *

Воспитатель. Ребята, сегодня утром почтальон принес вот такое письмо. Посмотрите, здесь написано: для детей группы № 5 детского

сада № 78. Давайте его откроем и прочитаем: «Здравствуйте, дорогие дети. Пишет вам Машенька из сказки “Маша и Медведь”. Приключилась у нас очень неприятная история. На прошлой неделе заглядывала к нам в сказку вредная Кикимора. И все перевернула вверх дном, так, что нам не навести порядок самостоятельно. Требуется ваша помощь! Приезжайте скорее, без вас нам не справиться».

Как вы считаете, надо помочь Маше и Медведю?

Дети. Да.

Воспитатель. Ну, тогда собирайтесь, сейчас отправимся в сказку на нашем волшебном автобусе.

Дети садятся в автобус, звучит музыка.

Поехали!

Дети выполняют движения под музыку.

Вот мы и приехали в сказку и очутились в волшебном лесу. Посмотрите, кто это к нам бежит?

Дети. Мышка.

Мышка. Никакая я не Мышка, я Машенька.

Воспитатель. Ребята, разве Машенька была мышкой?

Дети. Нет, Машенька — это девочка.

Воспитатель. Это волшебство какое-то, ее заколдовали. Конечно, это девочка. Давайте, покажем, какая она должна быть.

Проводится игра «Чудо-крестики — 2».

Появляется девочка Машенька.

Машенька. Вот спасибо, ребята, за то, что расколдовали меня. Пойдемте найдем избушку медведя. Посмотрите, что Кикимора сделала с ней (см. рисунок).

Воспитатель. Ой, да какая же это избушка? Это вообще непонятно что. Правда, ребята?

Дети отвечают.

Надо срочно исправлять. Давайте построим свои теремки.

Проводится игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

Машенька. Спасибо вам большое. Давайте заглянем в него.

Воспитатель. Ой, а кто это там сидит, посмотрите!

Дети. Это бабка с разбитым корытом.

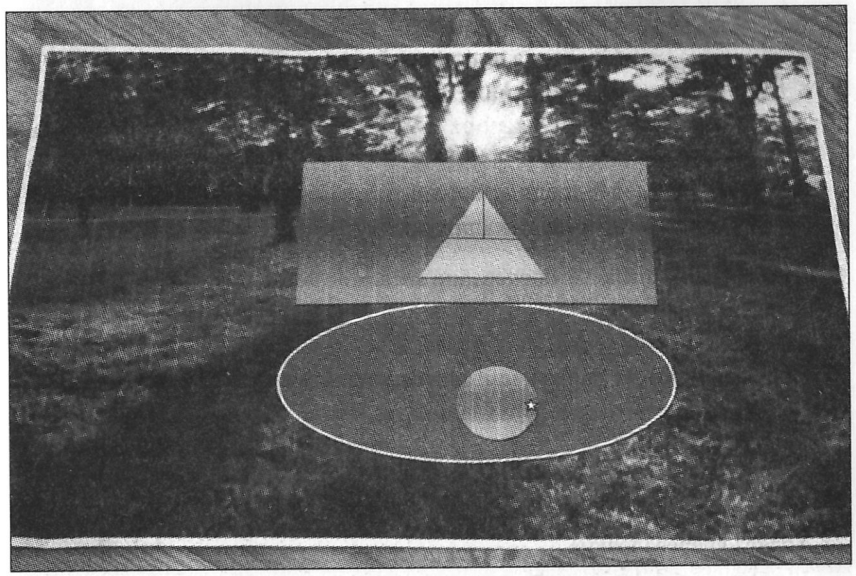


Рис. Искаженное изображение избушки

Воспитатель. Откуда она в этой сказке? Кто должен жить в избушке?

Дети. Медведь.

Воспитатель. Надо срочно это исправить, давайте сделаем медведя.

Проводится игра «Чудо-соты — 1».

Ну что, как вы считаете, исправили мы с вами сказку? Навели порядок?

Дети. Да.

Воспитатель. Какие мы молодцы!

Динамическая пауза: гимнастика для глаз «Медведь по лесу бродит»

Медведь по лесу бродит,
От дуба к дубу ходит,

Дети ходят «вперевалочку», слегка согнувшись, «загребая» чуть согнутыми руками.

Находит в дуплах мед
И в рот себе кладет.

Изображают, как он достает и ест мед.

Облизывает лапу,
Сластена косолапый,
А пчелы налетают,

Отмахиваются от пчел.

Медведя прогоняют.
А пчелы жалят мишку:

Отводят руку вперед и поочередно касаются носа, щек.

Не ешь наш мед, воришка!

Прослеживают за движением пальца глазами, стараясь не поворачивать головы.

Бредет лесной дорогой
Медведь к себе в берлогу.

Ходят «вперевалочку».

Ложится, засыпает

Ложатся, ладони под щеку.

И пчелок вспоминает.

И. Лопухина

Воспитатель. А уж если мы с вами находимся в сказке, давайте попросим мишку не запирать у себя Машеньку, а показать ей дорогу домой. Ведь по ней очень скучают бабушка и дедушка.

Дети просят.

Медведь. Хорошо, уж так и быть, но у меня есть одно условие, пусть Машенька испечет мне вкусные, румяные пирожки, уж очень она хорошо готовит.

Воспитатель. Ребята, давайте поможем Машеньке.

Дети лепят пироги и баранки.

Литература

Воскобович В.В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях — превращениях Квадрата: Методическая сказка. СПб., 1997.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3—7 лет. СПб., 2007.

Как Элли и Тотошка возвращались домой

Занятие в средней группе

Щербакова Т.С., Мельничук А.В.,
воспитатели МДОУ д/с № 18, г. Комсомольск-на-Амуре Хабаровского края

Задачи:

— формировать математические представления у дошкольников 4—5 лет;

— закреплять представления о числе и цифре 8, умение соотносить цифру с количественным значением;

— развивать умение различать и называть геометрические фигуры, выделяя их основные признаки;

— вызывать познавательный интерес к решению логических и проблемных задач;

— способствовать развитию творческого мышления и воображения путем создания предметных силуэтов по собственному замыслу;

— побуждать к проявлению инициативы к самостоятельности при решении проблемных игровых упражнений.

Предварительная работа: просмотр мультфильма, чтение произведения А. Волкова «Волшебник Изумрудного города».

Оборудование: «Волшебная восьмерка», «Игровизор», мини-коврографы, «Шнур-затейник», «Фонарики».

* * *

Воспитатель. Жила-была в городе Канзасе девочка Элли. Но вот однажды налетел сильный ураган. Элли с Тотошкой забежали в дом, и в это время ветер оторвал его от земли и поднял высоко в небо. Когда домик опустился, Элли с Тотошкой увидели, что оказались в сказочном Фиолетовом лесу. Элли собралась заплакать, ведь дома ее ждали мама и папа, как услышала голос: «Хочешь вернуться домой?» Элли подняла голову и увидела обезьянку, которая качалась на ветках дерева. «Возьми волшебные палочки и сделай из них ту цифру, на которую я похожа. Потом закрой глаза и шепотом произнеси заклинание: «Кохле Охле.., и тогда вырастет цветок, который поможет попасть тебе домой. Количество лепестков зашифровано цифрой, на которую я похожа». Обезьяна бросила на землю палочки и быстро исчезла.

Дети работают с игрой «Волшебная восьмерка».

Тут Тотошка быстро подобрал четыре палочки, начал складывать цифру, и скоро цифра была готова. Какую цифру можно сложить из четырех палочек?

Дети отвечают.

Тотошка закрыл глаза, покружился три раза, произнес заклинание, но цветок не появился. Почему?

Дети дают предполагаемые ответы.

— «Никогда не надо торопиться», — сказал Ворон Метр, наблюдая за Тотошкой и Элли. Есть еще три палочки, возьми их.
Теперь можно сложить цифру восемь?

Дети выкладывают цифру 8.

Что нужно сделать дальше, чтобы вырос цветок?
Дети. Произнести заклинание.

Воспитатель выкладывает цветок из восьми лепестков.

Игра «Лепестки»

Воспитатель. И тут вырос цветок. Сколько лепестков у цветка?
Дети. Восемь.
Воспитатель. Какого они цвета?

Дети называют цвета.

Элли сорвала красный лепесток и произнесла волшебные слова:

Лети, лети, лепесток…
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели!
Вели показать дорогу домой!
По В. Катаеву

И тут показались волшебные стрелочки, которые указывали Элли путь домой.

Дети рисуют направление, указанное стрелочками на «Игровизорах» и на мини-коврографах веревочками (можно использовать игру «Шнур-затейник»).

И отправились друзья по указанной дорожке.

Дети под музыку шагают по группе.
Проводится физкультминутка под музыку «Мы в город Изумрудный идем дорогой трудной».

Но тут они увидели необычные фигурки, разбросанные по всей тропинке. Элли услышала знакомый голос Ворона Метра: «Помогите, пожалуйста, собрать чешуйки дракона Лого — он потерял их, когда пролетал над лесом». Элли сорвала оранжевый лепесток, быстро произнесла волшебные слова «Лети, лети, лепесток... Помоги нам быстро собрать чешуйки».

Дети складывают логоформочки (игра «Логоформочки — 3»).

Ворон Метр поблагодарил друзей, и они отправились дальше. И вдруг увидели удивительную полянку, на которой происходили чудеса, появлялись разные фигуры.
(Показывает «Геоконт» с фигурой квадрата.) Что это за фигура?

Дети объясняют.
Воспитатель показывает прямоугольник.

Что это за фигура?

Дети объясняют.

А чем похожи квадрат и прямоугольник? Чем они отличаются?

Дети отвечают.

Тут разыгрался ветерок и, перевернув его, поставил на уголок, какая теперь получилась фигура? Почему?

Дети объясняют.

Тут Тотошка взял мелок и стал рисовать эту фигуру, а Элли сорвала лепесток и загадала желание: «Пусть квадратики превратятся в разные предметы».
Дети играют в игру «Фонарики», обрисовывают квадрат и делают дорисовку. Затем рассказывают, кого они нарисовали.
Путь Элли закончился, она сказала спасибо обезьянке Восьмерке и Ворону Метру и, конечно же, вам, ребята, ведь без вашей помощи у нее бы ничего не получилось. Она сорвала зеленый лепесток, загадала желание и оказалась дома со своими новыми друзьями.

Спасаем Колобка

Занятие в средней группе

Могутова О.Ю.,
воспитатель МБДОУ ЦРР — д/с «Аленушка», пос. Октябрьский Устьянского р-на Архангельской обл.

Цель: формирование элементарных математических представлений у детей через использование развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

— формировать умение зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой;

— развивать логическое мышление, внимание;

— учить называть цифры в пределах пяти, обозначать количество предметов цифрой;

— закреплять умение различать и называть геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник);

— упражнять в составлении изображения квадрата из двух частей;

— воспитывать самостоятельность, активность, умение работать и играть в коллективе.

Предварительная работа: изготовление карты-схемы, 5 цветков с листьями в форме геометрических фигур.

Оборудование: карта-схема (с направлением движений), цветы с лепестками в форме геометрических фигур, игры «Чудо-крестики — 1», «Чудо-крестики — 2», «Чудо-соты», «Математические корзинки — 5», «Прозрачный квадрат», дерево с цифрами, пластилин, доски, природный материал, дом, игрушка Колобок.

* * *

Коммуникативная игра «Комплимент»

Воспитатель. Здравствуйте, дети! Давайте поздороваемся друг с другом — возьмемся за руки и слегка пожмем их. А чтобы мы были дружными ребятами, поиграем в игру, которая называется «Комплимент». Тот, у кого в руках окажется микрофон, говорит комплимент соседу и отдает микрофон дальше, например: «Катя хорошая!», «Слава, ты сильный!» и т.д.

Дети выполняют.

Вот какие мы с вами дружные! Я не зря так говорю, потому что знаю, вы не бросите друг друга в беде.

На мобильный телефон приходит сообщение.

Мне пришло СМС-сообщение. Минуточку, я его прочитаю. Колобок просит у вас помощи. Его похитила Лиса.

Дети стоят около воспитателя.

Что же нам делать, мы и с Колобком поиграть не сможем, да и Лиса его, наверно, съест.

Дети высказывают свои предложения.

Молодцы, ребята, правильно решили — нужно спасти Колобка! А дорога нам предстоит трудная, необычная. Нам надо найти дом Лисы, а поможет в этом карта. Здесь спрятаны задания. Выполнив их, мы доберемся до дома Лисы и освободим Колобка. Давайте рассмотрим карту и определим направление движения (от цифры 1 к цифре 2 и т.д.).

Дети выполняют.

Вот мы и нашли начало пути — это полянка с геометрическими фигурами. Сядем на нее и поиграем в игру «Фигурки в домик».

Воспитатель проводит игру на группировку геометрических фигур по форме.

Ребята, посмотрите какие красивые цветы, а в цветах загадки спрятались. Давайте их отгадаем!

Прикатилось колесо,
Ведь похожее оно,
Как наглядная натура,
Лишь на круглую фигуру.
Догадался, милый друг?
Ну, конечно, это ... *(круг).*
Я фигура — хоть куда,
Очень ровная всегда,
Все углы во мне равны,
И четыре стороны.
Кубик — мой любимый брат,
Потому что я ... *(квадрат).*
На фигуру посмотри
И в альбоме начерти
Три угла. Три стороны
Меж собой соедини.
Получился не угольник,
А красивый ... *(треугольник).*
Он похожий на яйцо
Или на твое лицо.
Вот такая есть окружность —
Очень странная наружность:
Круг приплюснутым стал.
Получился вдруг ... *(овал).*
Растянули мы квадрат
И представили на взгляд,

На кого он стал похожим
Или с чем-то очень схожим?
Не кирпич, не треугольник —
Стал квадрат ... *(прямоугольник)*.

Посмотрите, ребята, какое необычное дерево. А что это на нем?

Дети стоят около воспитателя, определяя дальнейшее направление (от цифры 1 к цифре 2 — дерево).

Ребята, я предлагаю вам поиграть в интересную игру «Математические корзинки».

Дети берут корзинки, вставляют грибки, обозначают количество грибков цифрой.

Посмотрите, ребята, на дерево — какая там большая сова сидит!

Физкультминутка «Совушка-сова»

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Совушка-сова,
Большая голова,
На пеньке сидит,
Головой вертит,
Во все стороны глядит,
Да к-а-а-а-к
Полетит!

Дети поднимают руки вверх.

Воспитатель. Ребята, нам пора отправляться в путь. Куда мы теперь пойдем?

Дети с воспитателем определяют направление движения дальше (от цифры 2 к цифре 3), подходят к столам с квадратами.

Ребята, сколько здесь много разных фигур, давайте попробуем сложить из них квадрат.

Дети играют в игру «Прозрачный квадрат», складывают из частей его изображение. Дети с воспитателем определяют направление движения от цифры 3 к цифре 4 — дом.

Вот мы и добрались до дома Лисы. Только как ее обмануть?

Дети вносят свои предложения.

Ребята, давайте вылепим колобков из пластилина и попробуем обмануть Лису, обменяв пластилиновых колобков на настоящего.

Дети берут пластилин и лепят колобков.

Воспитатель вносит много колобков в дом Лисы и выходит с настоящим Колобком.

Вот мы и обманули Лису, пока она наших пластилиновых колобков рассматривала да нюхала, настоящего Колобка я и унесла.

Колобок. Спасибо, ребята, что освободили меня. Я вовремя послал сообщение, еще чуть-чуть — и меня бы Лиса съела. Вы правильно выполнили задания, были внимательными и смогли найти дорогу к дому Лисы. И Лису обхитрили, и ваши колобки очень на меня похожи.

Воспитатель. Ребята, лишь правильно выполнив все задания, мы смогли освободить Колобка. Что мы с вами делали? Что вам понравилось делать? С какими трудностями вы столкнулись?

Дети с воспитателем обсуждают, какие задания они выполняли.

Подарок из Фиолетового леса

Занятие в старшей группе

Маклакова Е.С.,
воспитатель МОУ д/с № 300, г. Волгоград

Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения, интеллектуально-творческих способностей.

Задачи:

— дать представление о построении пейзажа с помощью кодирования;

— продолжать обучать прохождению лабиринтов с учетом поставленных условий;

— знакомить с понятием «прибор измерения времени»;

— развивать познавательную активность, умение выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма, решать логические и проблемные задачи, умение трансформировать фигуры;

— развивать ориентировку в пространстве относительно своего тела, на листе бумаги относительно центра, слуховое и зрительное внимание, мелкую моторику;

— развивать конструктивные способности, умение выполнять поставленную задачу по указанию воспитателя, закреплять знание цифр, состав числа, основных цветов спектра, представление о пейзаже;

— совершенствовать аппликативные навыки;

— воспитывать самостоятельность, дружелюбие, умение получать положительные эмоции, совершая приятные для других поступки.

Предварительная работа: совместная деятельность педагога с детьми, посвященная ознакомлению с играми Воскобовича.

Оборудование: коврограф с набором цветовых квадратов, карточек (лев, лань, павлин, пони, кармашки, кружки), подарочная коробка, развивающая игра «Змейка», персонажи из Фиолетового леса (Незримка Всюсь, гусеничка Фифа, Ворон Метр), развивающие игры Воскобовича: «Геоконт», «Игровизор», «Волшебная восьмерка» (на каждого ребенка), набор для аппликации (лист формата А4 с наклеенным в центре ежиком, 2 облака, солнце, полоска травы, бабочки двух цветов, ель, гриб).

* * *

Воспитатель приглашает детей в зал и сообщает, что им прислал подарок из Фиолетового леса их друг Малыш Гео.

Воспитатель. Нравится ли вам получать подарки? Что вы чувствуете при этом? Приятно ли вам дарить подарки другим? А как вам кажется — дарить подарки так же приятно, как и получать?

Дети отвечают.

На месте, где должен стоять подарок (возле коврографа), его не оказывается, а на коврографе рядом с портретом Незримки Всюся прикреплено письмо. Воспитатель читает его.

Незримка Всюсь спрятал подарок и чтобы его найти, необходимо выполнить несколько заданий, которые дадут подсказку, где искать подарок. Помогать нам в этом будут жители Фиолетового леса.

Игра «Куда заползла Фифа»

На коврографе расположены девять цветовых квадратов, по три в ряд и портрет гусенички Фифы.

Воспитатель. Ребята, гусеничка Фифа поможет определить, какого цвета наш подарок, чтобы мы могли его найти. Сейчас она сидит на белом квадрате и начинает двигаться, а мы должны угадать, на какой квадрат она перебирается. Если я хлопну, она ползет вверх, а если топну, ползет вниз. А в какую сторону она двигается, помогут определить наши карточки: лев, лань, павлин и пони.

Воспитатель дает указание: хлопок, «лев», «лев». Топот, топот, «пони», «пони»... Останавливаются на синем цвете.

Это последний цветовой квадратик, на который Фифа захотела заползти, значит, наш подарок будет синего цвета.

Воспитатель делает на отдельном листе запись: отмечает синим пятном первую подсказку.

«Геоконт»

Воспитатель подводит детей к столу, где расположены «Геоконты» по количеству детей и в центре стола стоит персонаж — Ворон Метр.

Воспитатель. Ребята, Ворон Метр с помощью «Геоконта» поможет нам узнать, какой по форме наш подарок. Подходите к столу, берите себе «Геоконты», приготовьтесь быть очень внимательными, задание сложное.

Воспитатель дает указание, за какие точки цепляется резинка: Ф4, К4, Ж4, Г4.

Что получилось?
Дети. Квадрат.
Воспитатель. Почему вы решили, что это квадрат?
Дети. У него все стороны равны.

Воспитатель дает новые точки: с С4 перенести резинку и зацепить за центр; с О4 — перенести в центр.

Воспитатель. Что получилось?
Дети. Песочные часы.
Воспитатель. Чем они являются?

Воспитатель дает понятие «прибор измерения времени».
Воспитатель дает новые точки: Г3, С4, С2, Центр, О2, О4, Ж3, З3.

Что получилось?
Дети. Кораблик.
Воспитатель. А что такое кораблик?
Дети. Водный транспорт.
Воспитатель. Какие виды водного транспорта вы знаете?

Дети называют.

Незримка Всюсь подсказывает, что по форме подарок будет похож на построенную нами геометрическую форму. Какую форму мы строили с вами в самом начале?

Дети. Квадрат.

Воспитатель. Значит, наш подарок синего цвета квадратной формы.

Воспитатель делает на отдельном листе запись: к синему пятну пририсовывает квадрат.

«Игровизор»

Воспитатель. А сейчас мы с вами определим, сколько шагов нам нужно сделать вперед для поиска подарка. И Ворон Метр советует нам сделать это с помощью «Игровизора».

Детям предлагается пройти лабиринт цифр из приложения к «Игровизору»: «Один, два, три, четыре, пять...» (лист 1, 2).

Какая самая большая цифра встретилась нам в лабиринте?

Дети отвечают.

Значит, нам нужно сделать три шага вперед от коврографа.

Воспитатель делает на отдельном листе запись: к синему пятну и квадрату приписывает число 3 с указывающей направление движения стрелочкой.

А сколько же нам шагов нужно сделать направо, чтобы найти пропажу, поможет определить «Волшебная восьмерка».

Волшебная восьмерка

Воспитатель предлагает детям преобразовывать цифру и диктует условия.

Воспитатель. Убрать Кохле, Геле (3). Убрать Зеле, Селе (7). Добавить Кохле, Зеле, Селе и убрать Охле (5). Добавить Геле (6). Добавить Охле, убрать Геле (9).

Ребята, Незримка Всюсь, пишет, что направо нужно сделать такое число шагов, которое будет на 1 меньше, чем последняя построенная нами цифра. Сколько шагов получается?

Дети. Восемь.

Воспитатель делает на листе запись расшифрованных подсказок: к синему пятну, квадрату, числу 3 с указывающей направление движения стрелочкой (вперед) приписывает число 8 со стрелочкой, указывающей вправо.

Затем воспитатель предлагает встать к коврографу одному ребенку, и он выполняет задание — 3 шага вперед, 8 шагов направо. Дети ищут в этом месте синий квадратный предмет. Находят красивую подарочную коробку квадратной формы синего цвета. В коробке лежит новая игра «Змейка».

Воспитатель. Ребята, давайте тоже сделаем подарок для жителей Фиолетового леса. Отправим им красивые картины с пейзажами. Дети, что такое пейзаж?

Дети отвечают.

Выполнять мы его будем по написанному условию.

Расположение элементов кодируется с помощью карточек и точек, воспитатель уточняет их значение (кружочки количество объектов, карточки место расположения). На коврографе с помощью кармашков выкладывается код:

Карточка ЛЕВ, 2 кружочка, белое облако (левый верхний угол 2 белых облака).

Карточка ПАВЛИН, 1 кружок, синее облако, 1 кружок солнце (правый верхний угол 1 синее облако, 1 солнце).

Карточка ПОНИ, 1 кружок, 1 гриб, 1 кружок, 1 желтая бабочка (правый нижний угол 1 гриб, 1 желтая бабочка).

Карточка ЛАНЬ, 1 кружок, ель, 1 кружок,1 красная бабочка (левый нижний угол 1 ель, 1 красная бабочка).

Какие замечательные пейзажи у вас получились, мы их отправим в подарок в Фиолетовый лес нашим друзьям Фифе, Ворону Метру и Малышу Гео в благодарность за их помощь. И Незримке Всюсю за интересные задания.

Воспитатель предлагает сложить детские работы в конверт, а самим познакомиться с подаренной игрой.

В гости к Ворону Метру

Занятие в старшей группе

Мокляк Е.Р.,
воспитатель КГКП «Ясли-сад № 2» акимата г. Рудного,
Республика Казахстан

Цель: формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста с помощью развивающих игр Воскобовича.

Задачи:

— закреплять состав числа 6;

— продолжать ознакомление с графическим диктантом;

— закреплять представление о графическом изображении букв;

— формировать умение ориентироваться на плоскости;

— развивать фонематический слух, умение находить заданный звук в словах, логическое мышление, внимание, память;

— развивать коммуникативные качества (выслушивать мнение собеседника, дополнять высказывания, выражая собственное мнение).

Оборудование: фигурки сказочных персонажей, «Игровизоры», матроски, «Прозрачные квадраты», иллюстрации с изображением фруктов, заготовки числовых домиков, буквы, музыкальный центр, карандаши, маркеры, игрушка собака.

* * *

Воспитатель. Дорогие ребята, я очень рада вас видеть! И для начала хочу подарить вам комплименты: вы самые добрые, милые дети, а теперь вы подарите друг другу добрые слова.

Дети говорят друг другу комплименты.

Ну что ж, я предлагаю вам все эти добрые слова сохранить в своем сердце.

Ой, ребята, к нам сегодня пришел наш старый друг Барбоскин, давайте поздороваемся с ним.

— Здравствуй, Барбоскин, а ты почему такой грустный?

Барбоскин отвечает.

Наш Барбоскин очень много слышал о загадочном Вороне Метре и ему хочется побывать у него в гостях, но он не знает дороги. И вот он пришел к нам за помощью. Сможем ему помочь? А у кого можно узнать дорогу?

Дети высказывают свои предположения.

Я предлагаю спросить у Малыша Гео, он наверняка знает, как можно попасть к Ворону Метру.

Дети вместе с воспитателем проходят за стол, где приготовлены числовые домики.

Ребята, Малыш Гео поможет нам, но сначала он просит расселить жильцов.

Проводится дидактическая игра «Засели жильцов».

После выполнения задания дети проводят взаимную проверку (рис. 1).

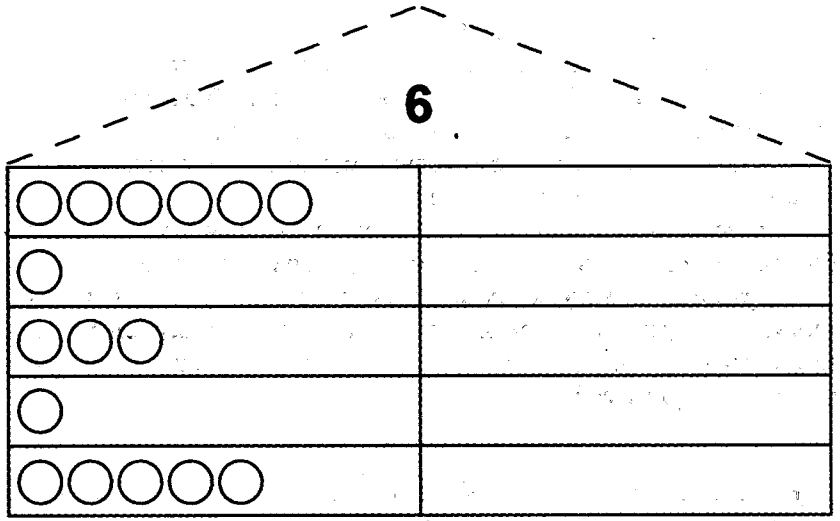


Рис. 1. Схема к заданию «Засели жильцов»

Ну вот, мы помогли Малышу, и он поможет нам. Он говорит, что нужно отправиться во фруктовый сад.

Дети идут вместе со взрослым в сад.

Ребята, посмотрите, это же Лопушок, и почему-то он грустный. Давайте спросим, что случилось?

Дети спрашивают.

Вот беда какая! Ему нужно собрать урожай, но только фрукты, в которых есть звуки [м], [м'] и [с], [с']. Давайте ему поможем.

Дети выбирают иллюстрации, на которых изображен фрукт с данными звуками.

Лопушок благодарит детей и говорит, что им придется пройти через заколдованный лес.

Воспитатель обращает внимание на разбросанные льдинки, дети заинтересованно их рассматривают.

Ребята, я знаю, кто может помочь. Нам нужна лошадь, но где же ее взять?

Дети высказывают предположения.

Правильно. У нас есть волшебные нетающие льдинки, которые могут превращаться в любых животных. Они нам сейчас помогут.

Работа с прозрачными квадратами Воскобовича за столом по образцу (рис. 2).

Давайте теперь сядем на наших лошадей и помчимся прямо через волшебный лес.

Дети под музыку имитируют движения на лошади и скачут на полянку, где видят Малыша Гео.

Дети, посмотрите, что тут случилось? Малыш Гео перепутал все буквы, а гимнастам (Урлекину, Арлекину и Орлекину) из Буквоцирка срочно нужны их помощники — гласные буквы. Давайте поможем Малышу Гео собрать их.

Дети выбирают только гласные буквы *А, У, О*.

Ребята, какие вы молодцы! Пока вы собирали, Малыш Гео мне рассказал, что впереди бурная река, которую нам необходимо переплыть. На чем мы можем с вами ее переплыть?

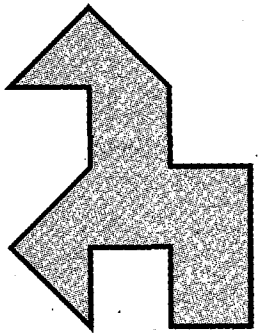


Рис. 2. Вариант фигуры

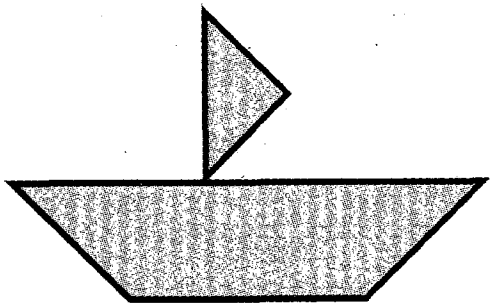


Рис. 3. Фигура для графического диктанта

Дети высказывают предположения.

Я предлагаю попросить помощи у «Игровизора», он обязательно нас выручит.

Графический диктант «Парусник» (рис. 3)

Воспитатель. От колодца: 2 мерки влево, 1 сложная вверх вправо, 2 вправо, 2 вверх, 1 сложная вниз влево, 1 сложная вниз вправо, 2 вправо, 1 сложная вниз влево, 2 влево.

Дети выполняют.

Ребята, так на чем же мы поплывем?

Дети. На парусняке.

Воспитатель. Надевайте свои матроски и поплыли вперед!

Дети надевают матроски и, имитируя движения плывущего корабля, выходят на полянку, где находят Ворона.

Ну вот мы и приплыли к Ворону Метру. Помогли вы Барбоскину. Он благодарит вас и дарит этот волшебный мешочек с подарками.

Дети благодарят Барбоскина.

Наше путешествие закончилось. Что вам понравилось? Что было трудным? Какое у вас настроение после доброго дела, которое вы сделали для Барбоскина?

Дети делятся впечатлениями, эмоциями.

Дни недели

Занятие в старшей группе

Мусатова Л.Н., воспитатель;
Якименко В.А., канд. пед. наук, заместитель заведующего по ВМР НДОУ д/с № 58, г. Калининград

Цель: формирование представлений о днях недели у детей.

Задачи:

— обобщать и систематизировать представления о днях недели;

— закреплять порядковый счет от одного до семи;

— упражнять в составлении предметных силуэтов из частей геометрических фигур;

— развивать мелкую моторику;

— активизировать психические процессы (внимание, память, различные операции мышления и воображение);

— развивать коммуникативные качества;

— воспитывать доброжелательные взаимоотношения.

Предварительная работа: повторение с детьми правила игры-забавы «Каравай», изготовление письма от гномиков.

Оборудование: аудиозапись к игре-забаве «Каравай», схемы с изображением веселого и грустного лица для упражнения «Настроение», письмо для Малыша Гео, спортивный инвентарь для полосы препятствий (стойки, обручи, шнуры и т.п.), игры «Черепашки» (пирамидка), Кораблик «Брызг-Брызг», Лепестки (эталоны цвета) (по количеству детей), сказочные персонажи (Малыш Гео, Пчелка Жужа, Гусь Капитан, Матросы Лягушки, гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи).

* * *

Звучит музыка для игры «Каравай».

Воспитатель. Ребята, когда звучит такая мелодия?

Дети. В день рождения.

Воспитатель. Что обычно происходит в этот день?

Дети. Родные и друзья поздравляют именинника, дарят ему подарки, именинник загадывает желание, задувает свечи, и все едят праздничный торт.

Воспитатель. Какое у всех настроение в этот праздник?

Дети. Хорошее, веселое.

Упражнение «Настроение»

Воспитатель. Покажите, какое у вас бывает красивое, радостное лицо, когда вы в хорошем настроении. А теперь покажите, какое у вас лицо при плохом настроении.

Но сегодня у нас хорошее настроение, потому что в гости снова пришла сказка!

Посмотрите, кто к нам пришел.

Дети. Малыш Гео.

Малыш Гео. Здравствуйте, ребята. Я слышал, что вы обсуждали день рождения. У меня это самый любимый праздник, ведь я так люблю подарки и сюрпризы.

Появляется Пчелка Жужа с письмом.

Пчелка Жужа. Здравствуйте, ребята. Здравствуй, Малыш Гео. Я принесла тебе письмо.

Малыш Гео. Очень интересно. От кого же оно? А-а-а. Это от моих друзей гномов. Давайте прочтем: «Здравствуйте, ребята и Малыш Гео. Приглашаем вас на наши дни рождения, которые будут проходить в течение следующей недели — у каждого в свой день. Только не перепутайте, кого когда поздравлять. Ждем с нетерпением. Ваши друзья — гномы».

Ура! Мы идем не на день, а на целую неделю рождения! Только вот беда — я не знаю дней недели. Как же мы будем поздравлять гномов? Ребята, может, вы знаете дни недели? Назовите их. Да, я вижу, что и вы не все хорошо знаете дни недели. Кто же нам поможет?

Пчелка Жужа. Пойдемте к мудрым Черепашкам. Они все знают и помогут.

Дети вместе с воспитателем переходят к столам, на которых расположены Черепашки (пирамидки).

Малыш Гео. Здравствуйте, Черепашки! Ребята, поиграйте с ними. Посчитайте, сколько Черепашек.

Дети. Семь.

Малыш Гео. Черепашки, а вы знаете, в какой день недели надо поздравлять каждого из гномов Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи?

Черепашки. Да, ведь в нашей семье семь черепашек. И каждую зовут, как один из дней недели.

Вот неделька — в ней семь дней.
Поскорей знакомься с ней.
Первый день по всем неделькам
Назовется Понедельник.

Вторник — это день второй,
Он стоит перед средой.
Серединочка Среда
Третьим днем всегда была.
А Четверг, четвертый день,
Шапку носит набекрень.
Пятый — Пятница-сестрица,
Очень модная девица.
А в Субботу, день шестой,
Отдыхаем всей гурьбой.
И последний, Воскресенье,
Назначаем днем веселья.

М. Погарский

Пчелка Жужа. Спасибо вам, Черепашки. А теперь нам пора в путь. На речной пристани нас ждут Гусь Капитан и Матросы Лягушки с Кораблика «Брызг-Брызг». Они хорошо знают гномов и помогут нам приготовить для них подарки.

Двигательная пауза

Дети преодолевают «препятствия» на своем пути: идут «змейкой» по узкой извилистой тропинке; перепрыгивают с «кочки на кочку», перебираясь через болото; проползают мимо диких зверей на четвереньках и т.п.

Малыш Гео. Вот мы и пришли.

Дети садятся за столы, на которых расположены Кораблики.

Здравствуйте! Капитан, помогите нам запомнить дни недели.

Гусь Капитан *(снимая флажки с мачт кораблика)*. Хорошо. Смотрите, на нашем корабле семь мачт, на каждой мачте флажки разного цвета. На первой мачте один красный флажок.

Дети повторяют манипуляции за воспитателем, отвечая на вопросы.

Этот день недели — понедельник, это — первый день недели. На второй мачте — два оранжевых флажка. Это второй день недели и т.д.

Матросы Лягушки. Ква-ква. А мы еще знаем, что любимый цвет Кохле — красный, значит, его нужно поздравлять в понедельник. Охле любит оранжевый цвет, когда будем поздравлять его?

Дети отвечают.

Малыш Гео. Ура! Теперь я хорошо знаю названия дней недели.

Дети повторяют стихотворение с воспитателем.

А еще я знаю, какого гнома в какой день надо поздравлять. *(Повторяет с помощью детей.)*

Черепашки. Вот теперь и мы знаем, кто из нас каких гномиков будет поздравлять! Ведь мы — Черепашки — семи цветов, как флажки на семи мачтах Кораблика «Брызг-Брызг»!

Малыш Гео. Ребята, а как же подарки? Я совсем забыл. Помогите мне сделать подарки для гномиков. Из игры «Лепестки» сделаем цветы такого цвета, какой больше всего любит каждый гномик, для Кохле — красный цветок, для Охле — оранжевый и т.д.

Дети выполняют.

Подарки готовы! Гномы будут рады! А вот и они.

Дети и персонажи поздравляют гномиков.

Семь цветов Лепестков — семь цветов у радуги. Семь цветов флажков на Кораблике «Брызг-Брызг». Семь цветов семи черепашек. Семь дней недели. Молодцы, ребята!

В заключение проводится игра «Каравай».

Про Пчелку Жужу

Занятие в старшей группе

Якимчук Н.И.,
воспитатель НДОУ д/с № 32, г. Хабаровск

Цель: мотивация детей к учебной деятельности средствами игровых технологий В.В. Воскобовича.

Задачи:

— знакомить со сказкой «Про Пчелку Жужу»;

— формировать интерес к занятиям;

— закреплять знания букв, их характеристики и умение составлять слова, делать их анализ;

— закреплять знания о геометрических фигурах, составе числа;

— развивать логическое мышление, пространственные ориентиры;

— вырабатывать умение на слух работать с «Игровизором» (строить симметричные рисунки), продуктивно конструировать;

— развивать умение сравнивать и анализировать;

— воспитывать любовь к природе, интерес к жизни насекомых.

Предварительная работа: заучивание стихов и текстов игр «Пчелки», «Дождевой червяк», чтение и рассматривание детских энциклопедий о насекомых, ознакомление с играми Воскобовича и Фиолетовым лесом.

Оборудование: Фиолетовый лес, коврограф и пособия для него (веревочки, точки, цветные квадратики, буквы), импровизированная полянка с разбросанными лепестками «Чудо-цветика», силуэты трех теремков, 4 изображения воздушных змеев разной формы и величины, но одного цвета; костюмы и плоскостные изображения персонажей (Муравья Мурашика, Пчелки Жужи, Паука Юка, Гусеницы Фифы, бабочки, Мишика), «Игровизор» с маркером, «Волшебный Квадрат», Соты Кайе, рабочие листы «Лабиринт буквы Н» (на каждого ребенка).

* * *

Воспитатель. Дорогие дети! Сегодня мы будем играть в сказку. В Фиолетовом лесу есть у медведя Мишика пасека, где в домиках-ульях живут трудолюбивые пчелки. Одна веселая Пчелка Жужа встала однажды утром и полетела на работу, нектар собирать. Но чтобы Пчелка ожила, вам необходимо сложить слово «жужа» на коврографе и разобрать его по звукам.

Дети выполняют задание самостоятельно. Затем один ребенок комментирует у доски.

По окончании работы появляется Пчелка Жужа (девочка в костюме пчелы).

Пчелка Жужа. А вот и я! Здравствуйте, друзья! Хочу, чтобы вы нашли мой теремок, а для этого я загадаю вам непростую загадку на внимание:

Села пчелка на цветок,
Опустила хоботок,
Пчелка сок цветочный пьет,
Будет в сотах сладкий мед!
Летала-летала и домик увидала.
Стоит в поле теремок,
Он не низок, не широк,
С маленьким крылечком,
Да еще и с печкой.

Дети находят из трех представленных домиков силуэт домика, который описала Пчелка Жужа.

Воспитатель. Стала Пчелка в нем жить-поживать.
Пчелка, Пчелка, где была?
Пчелка Жужа. Тут и там!
Воспитатель. Где летала?
Пчелка Жужа. По цветам!

Воспитатель. Что домой ты принесла?

Пчелка Жужа. Мед! Ж-ж-ж...

Воспитатель

Приходите в гости к ней,
Вместе будет веселей!

Пчелка Жужа

Медом угощу друзей,
Приходите поскорей!

Воспитатель. Кто идет в гости?

В лесу у пня суета, беготня,
Народ рабочий весь день хлопочет. Кто это?

Дети. Муравьи.

Выходит Муравей Мурашик (мальчик в костюме муравья).

Муравей Мурашик

Здравствуйте, друзья.
Муравей Мурашик я!
Самый первый я пришел,
Подарок по пути нашел.

Муравей Мурашик дарит цветок Пчелке Жуже.

Воспитатель. Предлагаю всем детям тоже подарить Пчелке Жуже нужную вещь, нарисовав ее на «Игровизоре» при помощи графического диктанта.

Рисуется по точкам половина контура вазы, затем дети дорисовывают симметрично вторую половину.

Наша сказка продолжается. Я предлагаю еще нарвать цветов на полянке, пройдя к ней по следам с цифрами к Чудо-цветикам. Лепестки цветиков оборвал ветер.

Дети собирают Чудо-цветики, рассматривают их и замечают плачущую Бабочку (девочку в костюме бабочки).

Бабочка. Дождь смыл узор с моих крылышек, и мне стыдно летать.

Воспитатель. Дети, давайте поможем бабочке восстановить узоры на крылышках.

На коврографе методом симметрии воспитатель и ребенок рисуют точками и веревочками красивые крылья бабочке. Бабочка благодарит за помощь и улетает. Приходит Паук Юк. Он приносит цветные квадратики.

Паук Юк

Я — Паук, очень добрый Паук,
А зовут меня просто Юк.
Вы не бойтесь меня, друзья.
Не поймаю вас в сети я!

Поздравляю Жужу с новосельем и дарю разноцветную игру.

Проводятся игры с цветными квадратиками.

Воспитатель. Дети, определите теплые и холодные цвета.

Ребенок. К теплым цветам относятся красный, зеленый, желтый, оранжевый. Холодные — фиолетовый, голубой, синий. Остальные нейтральные: черный и белый.

Воспитатель. Давайте поиграем в игру «Муха».

Дети следят глазами за движениями точки по квадратикам, определяют, где спряталась муха. По произвольно разложенным на коврографе квадратам летит «пчелка».

Воспитатель. А теперь необходимо разложить цветные квадраты по порядку.

Ребенок раскладывает квадраты по порядку.

Приходит Гусеница Фифа (девочка в костюме гусеницы).

Гусеница Фифа

Здравствуйте, друзья,
Гусеница Фифа я.
Много у меня ножек и много модных сапожек.
Жуже туфельки несла,
Но все растеряла, осталась одна...
Вы мне помогите, туфельки сложите.

Воспитатель. Дети, давайте поможем Гусенице Фифе сложить туфельку из двухцветного Квадрата Воскобовича.

Дети складывают туфельки по схеме.

А теперь покрутите туфельку и посмотрите, на что еще это похоже.

Дети высказываются.

Муравей Мурашик. Пора пить чай, но разбился чайник.

Воспитатель. Чтобы добыть новый чайник, необходимо пройти лабиринт с буквами. *(Используется тетрадь.)*

Дети помогают Мурашику пройти лабиринт.

Пчелка Жужа. А теперь я предлагаю отдохнуть.

Физкультминутка «Пчелки»

Утром пчелки все проснулись,
Улыбнулись, потянулись.
Раз — росой они умылись,
Два — изящно покружились,
Три — нагнулись и присели,
На четыре — полетели...

Дети кружатся под музыку.

Воспитатель. Дети, давайте посоревнуемся на складывание самого длинного и извилистого дождевого червя из деталей игры «Чудо-соты».

Дети

Слышите, как кашляет дождевой червяк?
Он ползет сквозь темный непроглядный мрак.
Так червяк старается, так он извивается.
Вот червяк прополз, и раз-два-три —
Стала почва рыхлой — посмотри!

Шевелят пальцами.

Воспитатель открывает часть коврографа, на котором прикреплены воздушные змеи, имеющие разные геометрические формы (треугольник, ромб, квадрат и трапеция) на веревочках различной длины.

Воспитатель. Друзья (Пчелка Жужа, Муравей Мурашик, Паук Юк и Гусеница Фифа) решили запускать воздушных змеев, но веревочки разной длины. Все ли гости довольны? Если нет, почему? Что же делать?

Дети замечают, что грустны те персонажи, у кого веревочки у воздушных змеев короткие. Предлагают их сделать одинаковой длины. Выравнивают веревочки, подбирая нужную длину по условной мерке — один квадратик. Разбираются разные варианты состава числа 6. Дети сравнивают длину веревочек на всех воздушных змеях (по каким признакам они похожи и отличаются).

Правильно ли называют фигуры герои?

Появляется Мишик (мальчик в костюме медвежонка).

Мишик

Жужа, что ж ты улетела?
В улье жить не захотела?

Загрустила вся семья.
И теперь без меда я...
Возвращайся ты домой
Снова — в славный улей свой!

Жужа соглашается вернуться домой.

Пчелка Жужа

Полечу-ка я домой
Снова — в славный улей свой.
Дома ждет меня семья,
Всем спасибо и пока!
Вот и сказке конец,
А кто слушал — молодец!
До новых сказок и новых встреч!

Воспитатель. Договорились друзья встречаться по выходным. Очень им понравилось вместе играть! А вам понравилось? В какие игры мы играли?

Дети проговаривают игры, использованные на занятии.

Воспитатель. Дети, Пчелка подготовила вам сюрпризы — сладости и видеопрезентацию о жизни пчел, а также музыкальный клип «Мир насекомых». Это мы обсудим на следующем занятии.

Литература

Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста 3—7 лет. СПб., 2007.

Михайлова З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников. СПб., 2012.

Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки Фиолетового леса. СПб., 2013.

Кругосветное путешествие

Совместная познавательно-игровая деятельность в подготовительной к школе группе

Боровская О.О., Маляшок Ю.А.,
воспитатели МАДОУ д/с № 123, г. Мурманск

Цель: формирование у детей умения пользоваться планом перемещения по координатной сетке объемного коврографа.

Задачи:

— учить ориентироваться в пространстве, понимать пространственные отношения, прокладывать путь по заданным точкам координатной сетки;

— совершенствовать умение складывать предметные силуэты из геометрических частей;

— вышивать буквы с помощью графического диктанта;

— развивать умение анализировать проблемную ситуацию, преобразовывать ее, используя воображение, творческие и сенсорные способности;

— продолжать развивать мелкую моторику, конструктивные навыки, умение составлять из одних и тех же фигур различные силуэты;

— воспитывать дружеские взаимоотношения, стремление к взаимопомощи, взаимовыручке, умение действовать как слаженная команда.

Оборудование: игровая комната Воскобовича, попугаи Эник и Бэник, коврограф Ларчик, буквы, веревочки, объемный коврограф Волшебная Карта Путешествий (Тумба), стол Мастерская, Бабочка, «Чудо-соты» (2 комплекта), «Шнур-малыш» (6 шт.), модели-фишки для Тумбы, Краб Крабыч, медали (по количеству детей).

* * *

Воспитатель. Ребята, сегодня мы снова в Городе Говорящих Попугаев. Только наши друзья Эник и Бэник совсем не радостные. В Городе пронесся ужасный ураган и унес буквы *К, Р, Б*. Теперь имена попугаев почти одинаковые, и многие слова стали непонятны.

На коврографе выложены неправильные имена попугаев и другие слова, потерявшие буквы *К, Р, Б*.

Что же делать?

Дети отвечают.

Да, мы должны вернуть потерянные буквы. Нам может помочь только Краб Крабыч. Он все-все знает. Но живет Краб Крабыч далеко, на Чудо-Островах. Как же нам попасть туда?

Дети высказывают предположения.

Путешествие

Воспитатель. Вы здорово придумали, но мне кажется, нам больше подойдет вариант с постройкой корабля.

Дети и воспитатель подходят к столу Мастерская, на котором лежат два комплекта конструктора «Чудо-соты». Дети строят из его элементов корабль.

У вас получился отличный корабль! Молодцы, ребята! А теперь немного волшебства: крибле-крабле-бумс!

Воспитатель накрывает стол платком и достает модель-фишку «Корабль». Помещает ее на объемный коврограф-Тумбу.

Это Волшебная Карта Путешествий (Тумба). Посмотрите, вот Город Говорящих Попугаев и наш корабль. Теперь нам надо считалкой выбрать Капитана, Штурмана и Рулевого. Остальные члены команды будут волшебными мастерами.

Дети распределяют обязанности между собой.

Капитан, командуй отправление.

Капитан. Отдать швартовы! Полный вперед!

Штурман прокладывает маршрут — громко и четко называет направление движения к следующей фишке: 2 клетки вниз, 2 клетки вправо, 1 клетка вверх. Рулевой выполняет команды — обозначает маршрут движения веревочкой. Остальные члены команды — за столом в Мастерской.

Воспитатель. Чтобы наш корабль благополучно доплыл, нам нужно сказать волшебные слова.

Физкультминутка «Перемещение»*

Если ты ногами топнешь:
Раз, два, три.
А потом в ладоши хлопнешь:
Раз, два, три.
С другом за руки возьмешься:
Раз, два, три.
Повернешься, улыбнешься:
Раз, два, три.
Прошагаешь пять шагов:
Раз, два, три, четыре, пять.
В месте незнакомом окажешься опять!

Воспитатель. Молодцы, вы настоящие моряки! Посмотрите, мы оказались на странном острове.

На объемном коврографе-Тумбе выложена модель-фишка «Разрушенный город».

Что вы видите?

Дети отвечают.

* Автор О. Боровская.

Остров поднялся из глубин океана. Когда-то здесь жили люди, но после сильного землетрясения остров затонул, а люди уплыли на материк. Теперь он снова поднялся над водой. Как помочь людям вернуться обратно?

Дети отвечают.

Давайте построим новые здания на острове, тогда здесь снова можно будет жить, и люди вернутся.

Дети за столом делают «домики» из элементов конструктора «Чудо-соты». Затем воспитатель снова накрывает все платком и достает модель-фишку «Разноцветный город». Фишка помещается на Карте (объемном коврографе-Тумбе).

Отлично потрудились! Молодцы! А теперь нам пора в путь.

Капитан. Отдать швартовы! Полный вперед!

Штурман прокладывает маршрут — громко и четко называет направление движения к следующей фишке: 2 клетки вправо, 1 клетка вверх. Рулевой выполняет команды — обозначает маршрут движения веревочкой.

Воспитатель. Ребята, помните, чтобы наш корабль благополучно доплыл, нам нужно сказать волшебные слова.

Дети вместе с воспитателем проводят физкультминутку «Перемещение» (см. с. 111).

Перед нами новый остров Скалистый. Посмотрите, что вы здесь видите?

Дети отвечают.

Верно, здесь кругом одни скалы. Нам навстречу спешит Бабочка. Ребята, Бабочка рассказала мне на ушко свою историю.

Воспитатель рассказывает историю Бабочки.

Она жила на чудесной поляне, но когда разразился ураган, ее подхватил ветер и принес на этот остров. Здесь тоже можно жить, только не хватает цветов и подружек-бабочек. Что мы можем сделать?

Дети отвечают.

Предлагаю сделать цветы и бабочку в Волшебной Мастерской.

Дети за столом делают цветы и бабочку из элементов «Чудо-сот». Затем воспитатель снова накрывает все платком и достает модель-фишку «Цветущий остров». Фишка помещается на Карте (объемном коврографе-Тумбе).

Воспитатель говорит от имени Бабочки.

Какие удивительные цветы у вас получились! А бабочка-подружка просто красавица. Я вам очень благодарна. Спасибо, ребята, но вам нужно отправляться дальше.

Капитан. Отдать швартовы! Полный вперед!

Штурман прокладывает маршрут — громко и четко называет направление движения к следующей фишке: 1 клетка вправо, 3 клетки вниз, 3 клетки вправо. Рулевой выполняет команды — обозначает маршрут движения веревочкой.

Воспитатель. Ура! Мы наконец-то добрались до Чудо-Островов. А вот и Краб Крабыч. Он говорит, что все знает про наше путешествие. Вы были смелыми, находчивыми, добрыми и всем помогли, поэтому он подскажет, как найти буквы.

Краб Крабыч. На чем вы приплыли?

Дети. На корабле.

Краб Крабыч. Есть ли в слове «корабль» буквы *К, Р, Б*?

Дети. Есть.

Краб Крабыч. А в моем имени есть эти буквы?

Дети. Да, есть.

Воспитатель может провести игру «Где живет звук?». Дети называют, где находятся звуки *К, Р, Б*: в начале, середине или конце слова.

Краб Крабыч. Правильно! А вы знали, что все потерянные вещи, и буквы в том числе, попадают на один из Чудо-Островов? И чтобы вернуть буквы, надо перейти на этот Чудо-Остров и выполнить задание.

Дети проходят, садятся за стол.

Возьмите «Шнур-малыш» и по алгоритму сделайте буквы *К, Р, Б*.

Дети выполняют задания.

Молодцы! Вы все сделали правильно. А вот и потерянные буквы.

Краб Крабыч дает Волшебный мешочек с буквами.

Воспитатель. Спасибо, Краб Крабыч. Помоги нам, пожалуйста, теперь вернуться домой.

Краб Крабыч. Я очень рад вам помочь. Вот маршрут вашего возвращения. До свидания, ребята!

Воспитатель. Спасибо. До новых встреч! Ребята, нам пора возвращаться домой.

Возвращение

Капитан. Отдать швартовы! Полный вперед!

Штурман прокладывает маршрут — громко и четко называет направление движения по алгоритму Краб Крабыча (графический диктант): 2 клетки вправо, 2 клетки вниз, 3 клетки вправо, 3 клетки вверх и т.д. Рулевой выполняет команды — обозначает маршрут движения веревочкой. Остальные члены команды — помощники штурмана.

Дети выполняют движения по маршруту Краб Крабыча на объемном коврографе-Тумбе и оказываются в Городе Говорящих Попугаев.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, где мы оказались? Почему?

Дети. Там, откуда начинали плыть, в Городе Говорящих Попугаев.

Воспитатель. Правильно, ребята. Сегодня вы справились с такими трудными заданиями и совершили кругосветное путешествие. Так получилось, потому что наша Земля круглая.

Детей встречают радостные попугаи Эник и Бэник. Ребята ставят потерянные буквы на коврограф, восстанавливая слова. Эник и Бэник вручают детям медали.

Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы»
(для детей 3—7 лет)

Алферова И.В.,
старший воспитатель СП д/с № 61 «Родничок» МБОУ СОШ № 3, г. Вельск Архангельской обл.

Цель: выявление и поощрение интеллектуально развитых детей.

Задачи:

— упражнять в умении выполнять задание по словесной инструкции;

— закреплять умение использовать схемы для составления изображения;

— развивать психические процессы средствами игрового взаимодействия;

— развивать зрительно-моторную координацию;

— способствовать формированию навыков самоконтроля;

— поддерживать «соревновательный эффект», стимулировать волю к победе;

— воспитывать интерес к развивающему игровому взаимодействию.

Предварительная работа: систематическое использование игр Воскобовича в течение года; проведение в группах отборочного тура конкурса (выявление детей, которые легко ориентируются в игровом материале, быстро справляются с заданиями и могли бы представлять группу на общесадовском конкурсе). Участники конкурса делятся на два сектора по возрастам: младшие (дети второй младшей и средней групп), старшие (дети старшей логопедической, старшей и подготовительной к школе групп).

Оборудование: места за столами для участников, магнитные доски, схемы с заданиями, наборы игр «Фонарики», «Геоконт», «Чудо-цветик, «Чудо-крестики — 1», «Игровизор с маркером», «Чудо-крестики — 2», «Геовизор», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат».

* * *

Ведущий

Раз, два, три, четыре, пять —
Мы собрались поиграть,
Будем конкурс начинать,
Победителей определять!

Ведущий представляет членов жюри.

Задания для детей младшего дошкольного возраста

Задание 1. «Найди два одинаковых фонарика разного цвета и поставь их парами» (игра «Фонарики»)

Ведущий

Вот «Фонарики» для вас
Малыш Гео их припас.
Вы без дела не сидите,
Их на пары разложите.

Задание 2. «Сложи фигуру по соразмерной схеме» (игра «Фонарики»)

Ведущий

Малыш Гео не скучал,
Он в «Фонарики» играл.
Из деталей очень быстро
Себе клоуна собрал.

Задание 3. «Кто быстрее сложит "Фонарики" по образцу»

Ведущий

А сейчас, а сейчас
Мы посмотрим, кто из вас
Все детали соберет,
Место нужное найдет.

Задание 4. «Выложи флажок на "Геоконте" по образцу» (игра «Геоконт»)

Ведущий

В «Геоконте» Паук Юк,
Паутинки он плетет,
Если ты его дружок —
Быстро выложи флажок.

Задание 5. «Узнай персонаж»

Ведущий

А сейчас, ребятки,
Для вас загадка.
На Поляне Чудесных цветов
Девочка эта живет.
Она весела и легка,
Словно один лепесток,
Но это ее не смущает нисколько.
Вы знаете имя ее? Это ... *(девочка Долька)*.

Задание 6. «Собери птичку по соразмерной схеме» (игра «Чудо-цветик»)

Ведущий

«Чудо-цветик» мы возьмем
И по схеме соберем.
Не простую птичку,
А птичку-невеличку!

Задание 7. «Собери Пчелку Жужу по схеме» (игра «Чудо-крестики — 1»)

Ведущий

Пчелка Жужа к нам пришла
И задание дала:
«Чудо-крестики» всем взять
И портрет ее собрать.

Задание 8. «Зачеркни всю посуду» (пособие «Игровизор»)

Ведущий

«Игровизоры» возьмите,
Всю посуду зачеркните.
А теперь, что зачеркнули,
Мне скорее назовите.

Задания для детей старшего дошкольного возраста

Задание 1. «Составь из «Чудо-крестиков — 2» ряд по возрастанию количества деталей»

Ведущий

В «Чудо-крестики» сыграем,
По порядку их расставим.
Первым будет красный крестик.
(У него одна деталь.)
А за ним пойдут другие,
Ты детали посчитай!

Задание 2. «Сложи фигуру по уменьшенной схеме» (игра «Чудо-крестики — 2»)

Ведущий

В Фиолетовом лесу
Грустно Гео Малышу.
Ты на схему погляди
И дружка ему сложи.

Задание 3. «Кто быстрее сложит "Чудо-крестики — 2" на планшете»

Ведущий

А сейчас, а сейчас
Мы посмотрим, кто из вас
Все детали соберет,
Место нужное найдет.

Задание 4. «Изобрази корону по точкам с помощью "Геовизора"»

Ведущий

На «Геоконте» Паук Юк
Паутинку сплел для вас.
На нее вы посмотрите
И запомните сейчас.
«Геовизор» все возьмите
И по точкам ровно
Перенесите на него
Для себя корону.

Задание 5. «Узнай персонаж»

Ведущий

А сейчас, ребятки,
Для вас загадка.
На Чудесной Поляне Золотых Плодов
Эта мудрая птица долго живет.

Она помогает Гео советом
И нам задания дает при этом...
Вы сейчас поразмышляйте
И эту птицу угадайте.

Задание 6. «Выложи букву под диктовку из "Шнура-затейника"»

Ведущий

«Шнур-затейник» все возьмите,
Из веревочки сложите
Под мою диктовку
Букву очень ловко.

Выныриваем, два шага вверх — огибаем;
Двойной, сложный шаг вправо и вниз один шаг, огибаем;
Двойной, сложный шаг вправо и вверх один шаг, огибаем;
Два шага вниз — ныряем.
Какая получилась буква?

Дети отвечают.

Задание 7. «Выложи портрет Ворона Метра по схеме» (игра «Прозрачный квадрат»)

Ведущий

Ворон Метр за букву *М*
Говорит спасибо всем.
Льдинки просит вас он взять
И его портрет собрать.
Вы на схему поглядите
И портрет его сложите,
Только льдинки выбирайте,
Как лежат они — запоминайте!

Задание 8. «Найди и зачеркни лишнюю картинку» (пособие «Игровизор»)

Ведущий

«Игровизоры» возьмите
И внимательно смотрите:
В каждом ряду
Лишнюю картинку зачеркните
И свой выбор объясните.

Пока жюри подводит итоги, с детьми проводится хороводная игра.

В Фиолетовом лесу
Много сказок и чудес.

Мы покажем всем сейчас,
Чем нам нравится тот лес.

Дети идут по кругу, взявшись за руки.

Пчелка Жужа здесь летает,
Мед с цветочков собирает.

Имитируют движения летающей пчелки.

В Фиолетовом лесу
Много сказок и чудес.
Мы покажем всем сейчас,
Чем нам нравится тот лес.

Идут по кругу, взявшись за руки.

Паук Юк в лесу живет,
Паутину он плетет.
Вот так, вот так,
Паутину он плетет.

Имитируют движения паука, плетущего паутину.

В Фиолетовом лесу... (стихи и движения повторяются)
Кит Тимошка там живет,
Любит плавать круглый год.
Вот так, вот так,
Любит плавать круглый год.

Имитируют движения плывущего китенка.

В Фиолетовом лесу...
А Краб Крабыч, хоть не рак,
Любит пятиться назад.
Вот так, вот так,
Любит пятиться назад.

Передвигаются спиной вперед.

В Фиолетовом лесу...
Разное в лесу зверье,
Плавает, жужжит оно.
Ползает, летает —
Все на свете знает!

Для оглашения результатов конкурса и награждения участников слово предоставляется жюри.

Проводится церемония награждения победителей.

Мероприятия в рамках «Недели игры с использованием игр Воскобовича»

Федоренко В.Н.,
воспитатель СП д/с № 61 «Родничок» МБОУ СОШ № 3,
г. Вельск Архангельской обл.

Понедельник

Теремок

Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти, речи, творческих способностей и самостоятельности, умений различать и называть цвет, форму, составлять по схеме фигуру из частей.

УТРО

Появляется бабушка Маша. Она представляется, знакомится с детьми и предлагает поиграть в сказку «Теремок».

Игра в настольный театр по сказке «Теремок»

Обыгрывание сказки — дети вспоминают, какие животные поселились в теремке.

«Геоконт»

Бабушка Маша предлагает детям сделать теремок. Дети и бабушка делают теремки, беседуя по ходу конструирования (называют форму крыши, стен домика).

Бабушка Маша спрашивает детей, каких деталей в домике не хватает?

Дети перечисляют недостающие детали (труба, дверь, окно и т.д.).

Бабушка хвалит детей за сообразительность и предлагает сделать окно, чтобы вечерами около него сидеть и пить чай. Дети конструируют окошко в теремке из маленькой «резиночки» с ушками.

«Квадрат Воскобовича»

Дети и бабушка Маша вспоминают, кто первый поселился в теремке.

Дети называют Мышку-норушку, делают ее (конструирование по памяти) и играют с фигуркой.

ПРОГУЛКА

Игры: «Теремок», «Угадай, кто позвал», «Ляпки-присядки».

ВЕЧЕР

Бабушка Маша говорит детям, что Мышка-норушка уже обосновалась в теремке и предлагает вспомнить ребятам, кто был следующим. Дети называют следующего сказочного героя.

«Чудо-цветик»

Бабушка Маша предлагает сделать детям Зайчика-побегайчика. Дети конструируют по схеме. Бабушка спрашивает, кто еще не поселился в теремке?

Дети пересказывают содержание сказки и перечисляют оставшихся животных.

«Чудо-соты»

Бабушка Маша предлагает детям придумать и сложить фигурки лисички, волка и медведя (по выбору), а после выполнения задания хвалит детей за работу и просит дать ей «Геоконт», чтобы показать своим внучатам.

Бабушка Маша прощается и уходит с «Геоконтом», а дети продолжают играть с «Чудо-сотами», «Чудо-цветиком», «Геоконтом» и «Квадратом Воскобовича».

Вторник

Как Лисенок и Медвежонок собирались в гости

Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приемом наложения и приложения, составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур, находить выход из проблемных ситуаций.

УТРО

Внесение игрушки Лисенка.

Встреча с детьми и краткий рассказ Лисенка: «Как-то раз надумали мы с Медвежонком пойти в гости к Зайчонку и договорились встретиться на берегу реки в условном месте. Ждал-ждал — нет Медвежонка. Тогда решил за ним зайти». Лисенок предлагает детям пойти вместе с ним.

«Квадрат Воскобовича»

Пошли ребята с Лисенком к домику Медвежонка. Воспитатель прикрепляет к коврографу схематичный рисунок домика. Дети складывают на столе домик и держат в левой руке.

Лисенок предлагает поискать Медвежонка справа от дома — никого нет, посмотреть перед домом — никого нет. А нашли его за домом под большим деревом.

Дети показывают направление поиска Медвежонка.

«Логоформочки — 3»

Медвежонок говорит детям и Лисенку, что он ищет грибы, чтобы подарить их Зайчонку и предлагает поискать вместе. Дети берут из игры грибок. Воспитатель предлагает найти еще один грибок, но они не находят. Тогда дети составляют грибок из частей геометрических фигур, называют их (половину круга и часть треугольника).

Лисенок и Медвежонок начинают спорить, у кого гриб больше.

Воспитатель предлагает детям сравнить грибки между собой приемами наложения и приложения. Грибы оказываются одинаковые.

«Квадрат Воскобовича»

Медвежонок и Лисенок просят детей сделать корзинку, чтобы положить туда грибы. Дети делают корзинку (квадрат складывается так, чтобы получился маленький прямоугольник), но она оказывается слишком маленькой для всех грибов.

Дети с помощью воспитателя находят выход из ситуации. Предлагают взять корзинку больше по размеру (делают большой прямоугольник из квадрата, сложив его пополам).

ПРОГУЛКА

Игры: «У медведя в бору», «Совушка-сова», «Прятки».

ВЕЧЕР

Воспитатель предлагает детям сделать свои подарки Зайчонку.

Дети складывают подарки из деталей игры «Фонарики», рисуют грибочки с помощью деталей из игры «Логоформочки — 3». Лисенок и Медвежонок прощаются с детьми и благодарят их за помощь. Подарки готовы, и друзья отправляются в путь.

Среда

Тимошкины игры

Цель: развитие сенсорных способностей, психических процессов внимания, памяти, мышления, творческих способностей, мелкой моторики и умения конструировать целые фигуры из частей.

УТРО

Воспитатель показывает сказочных героев детям. Друзьям — Китенку Тимошке, Пчелке Жуже, Галчонку Каррчику, Медвежонку Мишику и Краб Крабычу подарили конструктор-головоломку, с которым они пришли в гости к ребятам. Показывает игру «Чудо-соты».

На что это похоже?

«Это игра похожа на радугу», — сказал Китенок Тимошка. «Кар-р-р бы не так! — заспорил Галчонок Каррчик. — Это — чудо-ковр-р-рик». «Простите, но, по-моему, это чудо-пирог», — сказал Медвежонок Мишик. Затем воспитатель спрашивает детей, на что похожа эта игра.

Дети отвечают.

Собери соты

Спорили, спорили друзья и нечаянно уронили игру. Она рассыпалась на части. Как ее собрать? За дело взялся Краб Крабыч. Он подумал немного и произнес загадочную фразу: «Одна лапа — один цвет». Затем, аккуратно действуя своими клешнями, разложил детали по цветам. Каррчику он велел для проверки назвать все цвета, а Мишику — сосчитать и сравнить количество всех частей. Воспитатель предлагает детям сделать так же.

В чем секрет?

Пока Медвежонок Мишик считал детали, Тимошка в сторонке что-то складывал: «Ура! Я разгадал секрет. Если собрать все части одного цвета — получится одна целая...» — «Сота! — подсказал Мишик. — А если собрать пять сот вместе, получится...» — «Улей!» — воскликнули друзья хором. Воспитатель просит детей собрать все соты в «улей».

ПРОГУЛКА

Игры: «Солнышко и дождик», «Кот идет», «Совушка-сова».

ВЕЧЕР

Еще не все секреты

«Простите, но это еще не все секреты, — проговорил Мишик. — Я нашел в игре круг, овал, прямоугольник и треугольник». Воспитатель просит детей найти названные фигуры в игре.

Разноцветная башня

«Хватит секретничать, умники! Давайте стр-р-роить башню! Чур-р-р, я стр-р-рою первый этаж!» — воскликнул Каррчик и взял целую соту. — «А я — второй», — сказал Тимошка и положил сверху соту из двух частей. Воспитатель предлагает детям достроить последний этаж и сказать, какого он цвета.

Тысяча и один подарок

Краб Крабыч, сидя на самом верху башни, огляделся вокруг и повторил загадочную фразу: «Тысяча и один подарок». — «Ура! Я понял! — воскликнул Тимошка. — Это тысяча секретов в одном подарке». — «Да, — задумчиво произнес Мишик, — и тысяча фигурок из одного конструктора». — «Опять вы за свои секреты! Давайте стр-р-роить дор-р-рожку!» — возмутился Галчонок. — «Даю задание, — подхватил Краб Крабыч. — Первая сота — целая, вторая — из двух частей... Какая сота следующая?» Воспитатель просит детей продолжить дорожку Краб Крабыча и придумать свою.

Праздничные пироги

«А я вдруг подумал о вкусном праздничном пироге. Во-о-от таком!» — сказал Мишик и сложил из всех сот разноцветный «пирог». — «Как это у него получилось?» — спрашивает у ребят Галчонок.

— «А давайте тоже сложим пироги!» — воскликнул Тимошка. Дети складывают соты на столе и присоединяют их друг к другу гранями, углами. Сказочные герои хвалят детей за сообразительность. Прощаются с ребятами и оставляют в подарок им игру «Чудо-соты».

Четверг

Как мы путешествовали

Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма, сортировать предметы в условном порядке, ориентироваться в количестве предметов.

УТРО

Воспитатель спрашивает детей, любят ли они путешествовать. Если да, то на чем (проводится беседа), затем предлагает отправиться в путешествие на поезде.

На коврографе выкладывается ряд из четырех карточек — красного, оранжевого, желтого и зеленого цвета (пособие «Цветные карточки»). Дети рассматривают вагоны, считают их, называют цвет.

«Чудо-соты»

Воспитатель предлагает построить поезд. Дети составляют поезд из деталей игры. Первая «сота» (тепловоз) — красного цвета, вторая (первый вагон) — оранжевого и т.д.

Малоподвижная игра «Поезд»

Дети видят следы и отправляются по одной из цепочек следов, которая приводит к Мишке-топтыжке (игрушка). Мишка дрожит от холода. В лапах у него «Геоконт». Дети здороваются с Мишкой и решают построить дом, укрывающий его от непогоды.

«Геоконт»

Воспитатель прикрепляет на коврографе две геометрические фигуры (прямоугольник и треугольник) так, чтобы получился дом. Дети называют форму стен домика и крыши, конструируют прямоугольный дом с треугольной крышей. Мишка благодарит детей и прощается с ними. Дети идут по второй цепочке следов. Она приводит их к Зайчику-попрыгайчику. В лапах у него пластинки игры «Прозрачная цифра».

«Прозрачная цифра»

Ребята здороваются с Зайкой. Зайка просит помочь ему разложить пластинки по цвету коробочек. Воспитатель выкладывает ряд из четырех карточек — красного, синего, зеленого и желтого цвета. Дети сортируют пластинки по цвету палочек. Зайка благодарит детей и прощается с ними. По третьей цепочке следов дети приходят к Лисичке. Здороваются с ней, и она приглашает ребят потанцевать. Исполняют танец и прощаются с Лисичкой.

Воспитатель говорит, что путешествие подходит к концу. Дети садятся в поезд и отправляются в детский сад.

ПРОГУЛКА

Игры: «Заинька, топни ножкой», «Мишка», «Бездомный заяц».

ВЕЧЕР

Рисование красками любых героев утреннего путешествия.

Внесение дидактических игр: «Транспорт», «Чей домик».

Пятница

Как мы встречали гостей в детском саду

Цель: развитие умений различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий), самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера, располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим), запоминать цвет карточек, ориентироваться в количестве предметов, самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.

УТРО

Воспитатель рассказывает детям, что каждый день они приходят в детский сад и поднимаются по ступенькам лестницы, которая ведет их за собой. Топ-топ по лесенке, шаг за шагом, с первой ступеньки на вторую, со второй на третью... Прошли все ступеньки и оказались в детском саду. Осматривают группу, мебель в ней. Дети перечисляют предметы мебели: шкаф, стулья, столы и т.д. Беседуют с воспитателем: приходят ли к ним гости, что они делают, чем угощают, на что садятся, какая мебель используется?

«Прозрачный квадрат»

Воспитатель предлагает представить себе гостей: много детей и один взрослый. Дети берут девять пластинок игры с нарисованными на них маленькими треугольниками и одну пластинку с большим треугольником.

«Геоконт»

Воспитатель предлагает детям сделать квадратный стол из маленькой «резиночки» и посадить гостей за стол. Стол получается маленьким.

Дети раскладывают пластинки с треугольниками вокруг стола. Гостям тесно, неудобно, не хватает места. Воспитатель спрашивает, как нужно сделать большой стол. Дети «конструируют» большой квадрат из большой «резиночки», не убирая маленький, и размещают вокруг большого стола своих гостей. Беседуют с воспитателем: как они будут играть с гостями (с игрушками), где хранятся игрушки (в шкафу).

«Цветные карточки»

Дети представляют, что карточки — это разноцветные полочки шкафа. Воспитатель предлагает сделать шкафы (высокий и низкий) с разноцветными полочками. Дети прикрепляют на коврографе карточки друг над другом. Воспитатель говорит детям, что теперь они научились встречать гостей и будут приглашать их чаще.

ПРОГУЛКА

Игры: «Мышки и кот», «Ладушки-ладушки», «Серый кот».

ВЕЧЕР

Свободное конструирование «игрушек» из игры «Чудо-соты».

Содержание

Введение ... 3

Из опыта работы педагогов, использующих игры Воскобовича ... 4

Развивающие игры Воскобовича: вчера, сегодня, завтра (от автора) ... 4

Реализация ФГОС ДО средствами игровой технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» ... 7

Развитие детей средствами игровой технологии Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» ... 12

Развитие умственных способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью игр Воскобовича ... 21

Опыт апробации игровой технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» ... 31

Использование развивающих игр Воскобовича в развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста ... 35

Игры Воскобовича в образовательном процессе детского сада ... 38

Развитие логического мышления средствами игр Воскобовича ... 42

Организация предметно-развивающего пространства для интеллектуального развития детей ... 45

Игры Воскобовича в подготовке к обучению грамоте детей среднего дошкольного возраста ... 49

Игры Воскобовича в процессе эмоционально-нравственного развития ребенка ... 54

Создание предметно-развивающей среды с использованием игр Воскобовича ... 57

Методические разработки с применением пособий Воскобовича ... 59

В гости к Мишику. Занятие с детьми раннего возраста ... 59

Путешествие в Цифроцирк. Игровое занятие в младшей группе совместно с родителями ... 62

Теремок. Итоговое мероприятие в младшей группе в рамках проекта «Любимые сказки в развивающих играх» ... 64

Путешествие на Северный полюс. Интегрированное занятие в средней группе ... 71

Кораблик «Плюх-Плюх». Занятие в средней группе ... 77

Путешествие в сказку. Занятие в средней группе ... 83

Как Элли и Тотошка возвращались домой. Занятие в средней группе ... 87

Спасаем Колобка. Занятие в средней группе ... 89

Подарок из Фиолетового леса. Занятие в старшей группе ... 93

В гости к Ворону Метру. Занятие в старшей группе ... 97

Дни недели. Занятие в старшей группе ... 101

Про Пчелку Жужу. Занятие в старшей группе ... 104

Кругосветное путешествие. Совместная познавательно-игровая деятельность в подготовительной к школе группе ... 109

Интеллектуальный конкурс «Умники и умницы» (для детей 3—7 лет) ... 114

Мероприятия в рамках «Недели игры с использованием игр Воскобовича» ... 120

Учебное издание

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА
Под редакцией В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко
Сборник методических материалов

Главный редактор *Т.В. Цветкова*
Редактор *Д.В. Пронин*
Серийное оформление обложки *М.А. Владимирская*
Корректоры *Г.Н. Кузьмина, Л.Б. Успенская*
Компьютерная верстка *С.Н. Гамзиной*

Библиотека журнала «Воспитатель ДОУ» зарегистрирована в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия 13.07.07. Свитедельство ПИ № ФС77-28791

Издается ежемесячно:
Подписные индексы (в комплекте) в каталогах: «Роспечать» — 80899, «Пресса России» — 39755, «Почта России» — 10395

По вопросам **оптовой закупки книг** издательства «ТЦ Сфера» обращаться по тел.: (495) 656 -75-05, 656-72-05.
E-mail: sfera@tc-sfera.ru

Книги **в розницу** можно приобрести в Центре образовательной книги по адресу:
Москва, Сельскохозяйственная ул., д. 18, корп. 3.

Ознакомиться с ассортиментом книг, наглядных пособий и заказать их можно на сайтах: www.tc-sfera.ru, www.apcards.ru, www.sfera-podpiska.ru

Издательский отдел:
(495) 656-70-33, 656-73-00, (499) 181-09-23

Рекламный отдел:
(495) 656-75-05, 656-72-05

ISBN 978-5-9949-1098-6

Сертификат соответствия № РОСС RU.АГ17.НО2295 с 23.03.2012 по 22.03.2015 № 0832688

Подписано в печать 11.12.14. Формат 60×90$^{1}/_{16}$.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 8,0. Тираж 5000 экз.
Заказ № А-3363.

ООО «Творческий Центр Сфера»,
Москва, Сельскохозяйственная ул., д. 18, корп. 3.

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленного электронного оригинал-макета в типографии филиала ОАО «ТАТМЕДИА» «ПИК «Идел-Пресс».
420066, г. Казань, ул. Декабристов, 2.
E-mail: idelpress@mail.ru