

Мастер-класс «Умные игры в добрых сказках» по играм В.В.Воскобовича.

Исмагилова Юлия Рамилевна, воспитатель

МБДОУ «Детский сад «Теремок» Асекеевского района

Аннотация. Данный мастер-класс знакомит с развивающими играми В.В.Воскобовича с целью обмена опытом. Продуктом мастер-класса будут считаться выполненные работы «Квадрат Воскобовича» и «Геоборд».

Цель мастер-класса: познакомить педагогов с опытом работы по развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников через развивающие игровые технологии В.В.Воскобовича.

Теоретическая часть.

Современному обществу необходимы люди, имеющие высокий общеобразовательный и профессиональный уровень подготовки, способные к решению сложных социальных, экономических, политических, научно-технических вопросов, поэтому сегодняшний мир диктует необходимость интеллектуального развития детей, начиная с первых лет жизни. Ученые-исследователи Д.Б.Эльконин, Л.А.Венгер, А.В.Запорожец, С.Л.Новоселова доказали, что основной и ведущей в процессе интеллектуально-творческого развития выступает мыслительная деятельность, осуществляемая в русле познавательной и предметно-практической деятельности в целом. Известный советский педагог В. А. Сухомлинский отмечал: «Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Именно игра, являясь в дошкольном возрасте ведущим видом деятельности, играет большую роль в интеллектуальном развитии ребёнка.

Поэтому в условиях реализации ФГОС ДО и ФОП ДО развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников придается особое значение. В практической деятельности мы способствуем созданию условий, направленных на развитие индивидуальности ребенка, его творческого потенциала, воображения, мышления, умения нестандартно мыслить, создавать креативные продукты собственной деятельности.

Уникальность и инновационный потенциал по развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников заключается в создании собственной методической базы; в формировании развивающей предметно-пространственной среды (РППС); приобщении родителей и детского коллектива к духу творчества; работе с одаренными детьми. Работая в условиях модернизации системы образования, я постаралась творчески осмыслить новое содержание воспитательно-образовательного материала, отыскать более эффективные пути, формы и методы познания окружающего мира, логического мышления, интеллектуальных качеств детей дошкольного возраста посредством использования в образовательном процессе занимательного материала по играм В.В.Воскобовича.

Просмотрев вебинары (у меня есть сертификат) и изучив методику ученого-физика В.В.Воскобовича, начала применять в своей работе ее элементы. Свою методику он разработал в 90е годы, когда была напряженная обстановка с развивающими играми и игрушками. В основном, это сказки волшебного «Фиолетового леса» с различными персонажами – главный герой малыш ГЕО (он маленький принц этого леса), в каждой сказке он попадает в разные ситуации, ему помогают радужные гномы, разные птицы и животные. Почему **фиолетовый** лес? Потому что фиолетовый цвет является любимым цветом Гео и одним из цветов радуги, а все персонажи имеют **только** цвета радуги – 7 цветов. Эта методика не нова, но ее начали применять в последние 5-6 лет, поэтому считается инновационной современной технологией.

Что отличает игры данного автора от всех остальных?

Широкий возрастной диапазон (от 2-х до 7 лет и старше).

Многофункциональность: с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Творческий потенциал: наблюдения за детьми показали, что больше дети играют с теми играми, которые дают ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей разноцветных "паутинок" "Геоконта", «Чудо-крестиков», «Кораблика «Плюх-плюх», вечного оригами "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! [1, 10].

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается, что помогает развитию логического мышления.

Необходимо помнить, что мысль невозможна без вопроса. Путь от вопроса до ответа и есть работа мысли. Главное здесь не только самому задавать вопросы, но научить этому детей. Каждый вопрос ребёнка – это возможность научить его рассуждать, сомневаться, задумываться, постараться самому найти выход – ответ.

Наиболее эффективными средствами для интеллектуально – творческого развития являются:

- дидактические игры;
- интеллектуальные игры и разминки;
- логико-поисковые задания;
- игровые упражнения занимательного характера.

Они активизируют детей, так как в них заложена смена деятельности: дети слушают, думают, отвечают на вопросы, считают, находят их значения и

выявляют результаты, узнают интересные факты, что не только способствует взаимосвязи различных аспектов окружающего мира, но и расширяет кругозор и побуждает к самостоятельному познанию нового.

В развитии и образовании ребёнка дошкольного возраста важной составляющей является создание предметно-развивающей среды, способной активизировать ребёнка и при необходимости отдохнуть. Среда группы сформирована с учётом принципов гибкого зонирования, доступности, новизны. Создавая условия для развития детей, учитываются возрастные и индивидуальные возможности детей [1, 9].

Практическая часть.

В чем же особенность игр Воскобовича?

Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость.

В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему

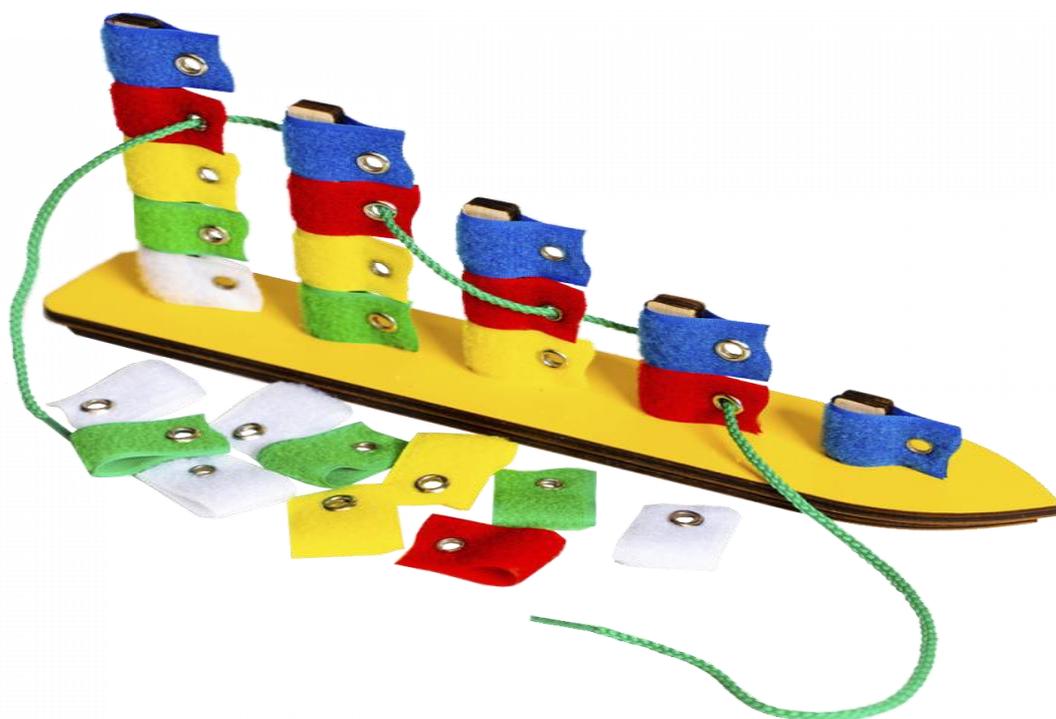


возможность воплощать "задумки" в действительность. Его игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки – задания и их добрые герои – мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик – сопровождая

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

Самые популярные игры Воскобовича: «Геоконт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом

Кораблик «Плюх-Плюх» - данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками - парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На мачте корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений.



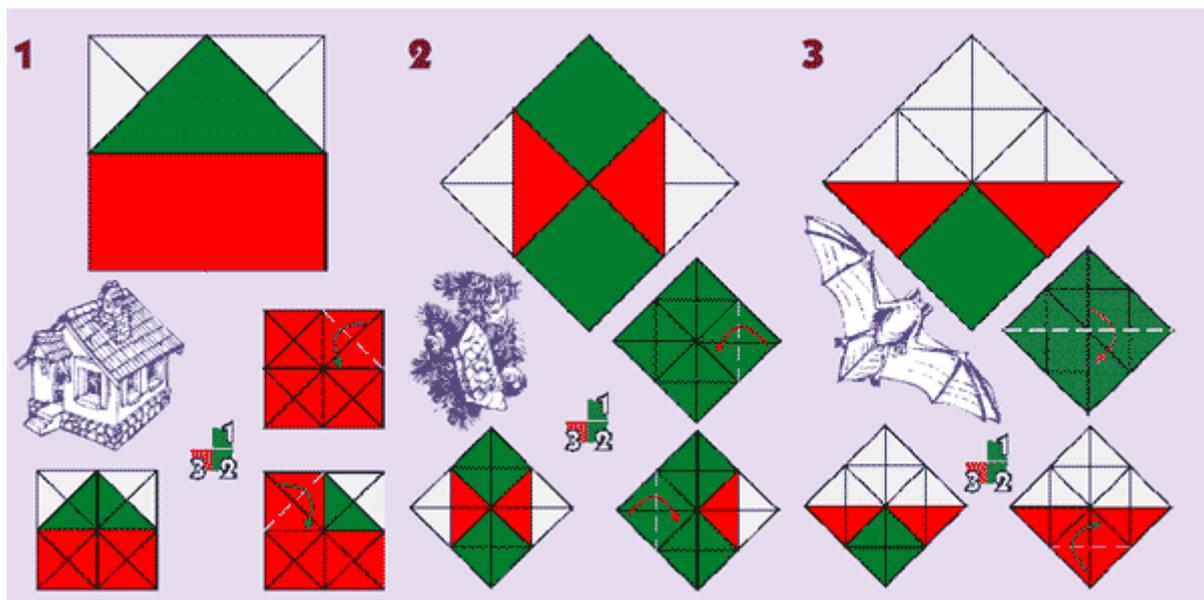
А сейчас, уважаемые коллеги, я предлагаю вам послушать сказку об удивительных приключениях - превращениях квадрата по играм В.В.Воскобовича.

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому

что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

Превращение первое: ДОМИК



После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» — вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как — то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

Превращение второе: КОНФЕТА

«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце,— подумал Квадрат. — Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке».

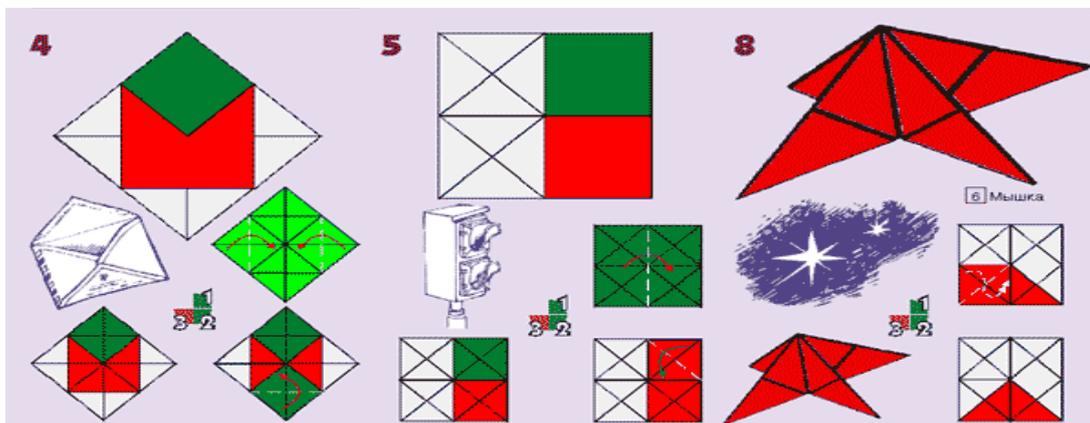
И тут Квадрат вспомнил новогодний праздник, пушистую, нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», — подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА. На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

Превращение третье: ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

«Что же это получается? — размышлял Квадрат. — Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, — Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться,— ну, например, летучей мышью».

— Да, — сказал он себе более решительно, — хочу превратиться в летучую мышь.

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ. Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.



Практика моей работы показала, что на успешность освоения программного материала по формированию элементарных математических представлений влияло не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи. Знания, данные в занимательной форме, на основе игр, усваивались детьми быстрее, прочнее и легче, чем те, которые были сопряжены с долгими скучными упражнениями.

Использование игр В.В. Воскобовича в работе с детьми сделало процесс обучения интересным, были сняты проблемы мотивационного плана, сформировался интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, они помогли в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.

Проанализировав результаты работы на конец учебного года, я сделала выводы, что у детей расширились представления о математических понятиях и сенсорных эталонах. Дети научились обдумывать и планировать свои действия, строить простейшие умозаключения. У детей были сформированы основные мыслительные операции, появились навыки взаимодействия друг с другом, они научились согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого, научились самостоятельно применять эти игры по своему замыслу для сюжетно – дидактических игр. Поэтому, я продолжила активно использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми и предлагаю педагогам дошкольных учреждений использовать эту игровую технологию в работе с детьми.

Список литературы:

1. Воскобович В.В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». СПб.: НИИ «Гирikonд», 2000.

2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013.
3. Воскобович В.В. Вакуленко, Л.С. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/ Под ред. Воскобовича В.В., Вакуленко Л.С. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128с.