



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ
САД № 1 «РУЧЕЕК»
МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
г-к АНАПА

Методическая разработка

СОЗДАНИЕ ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ИГР
И ПОСОБИЙ, СПОСОБСТВУЮЩИХ РАЗВИТИЮ ЛОГИЧЕСКОГО
МЫШЛЕНИЯ.

(сборник дидактических игр и конспектов образовательной деятельности)

Автор:
Веселова Ольга Александровна,
педагог дополнительного образования,
Савельева Юлия Олеговна,
педагог дополнительного образования
Мельничук Зинаида Васильевна, воспитатель

г-к Анапа
2024 г

Оглавление

№	Содержание	стр.
1.	Предисловие	3
2.	Введение	4
3.	Основная часть	5
3.1.	Цель и задачи методической разработки	5
3.2.	Основные направления и содержание деятельности	6
3.3.	Создание авторских занятий с проблемно-деятельностным подходом	7
3.4.	Создание дидактических игр с активным участием детей и родителей	8
3.5.	Взаимодействие с педагогами детского сада	11
3.6.	Перечень используемых игр В.В.Воскобовича	12
4.	Заключение	13
5.	Список литературы	13
6.	Приложения	14
6.1.	Конспект образовательной деятельности «Создаем сказку «Муха-цокотуха»	14
6.2.	Конспект образовательной деятельности «Создадим для Громозеки космические корабли и маршруты»	20
6.3.	Конспект образовательной деятельности «Летние истории»	23
6.4.	Конспект образовательной деятельности «Конкурс загадок»	25
6.5.	Новогодняя игра созданная совместно с родителями «Чудо картинки на Новый год»	27
6.6.	Серия авторских дидактических игр	32
6.7.	Мастер-класс для педагогов ДОО по теме: «Играем в развивающие игры В.В. Воскобовича»	34
6.8.	Мастер-класс для родителей по развивающим играм В.Воскобовича	38

1. Предисловие

Материал, представленный в методической разработке может использоваться педагогами дополнительного образования и воспитателями ДОО в работе с детьми старшего дошкольного возраста по развитию творческих способностей, формированию логического и образного мышления. В разработке рассматривается опыт использования развивающих игр В.В. Воскобовича в форме авторских занятий, игр, мастер-классов. Авторы демонстрируют высокий уровень знаний в области создания дидактических пособий совместно с детьми для центра «Математика», которые являются автодидактическими, продуктивными, эффективными пособиями, подходящими для развития логического мышления у воспитанников, обеспечивающие сотрудничество, детей и взрослых, способствуют реализации личностно-ориентированного подхода. В данной методической разработке представлены:

- авторские занятия с проблемно-деятельностным подходом по конструированию для детей старшего дошкольного возраста на тему: «Создаем сказку «Муха-Цокотуха», «Зашифруй для Громозеки космические маршруты», «Летние истории», «Конкурс загадок».

- серия авторских дидактических игр на основе дидактических пособий: «Чудо – Соты», «Чудо – Крестики», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Змейка»;

- мастер-классы для педагогов и родителей, где описаны этапы внедрения игр и занятий по развитию логического мышления в работу с детьми старшего дошкольного возраста,

Представлена практическая работа по созданию дидактических пособий совместно с детьми и родителями.

Ожидаемые результаты:

- ребенок овладевает основными игровыми способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество задач.

- ребенок обладает развитым воображением, владеет разными формами и видами игры, умеет строить фигуры по схемам, сам придумывает новые фигуры, самостоятельно создает схемы к ним и использует их в игре.

2. Введение

В настоящее время из-за перенасыщенности информацией, детям предлагается меньше возможностей для того, чтобы логически мыслить, фантазировать, придумывать. У современных детей много игрушек, к которым прилагаются дополнительные аксессуары, и не нужно находить заменителей в игре. Из-за этого скудеет воображение, которое является основой для формирования всех познавательных процессов детей в дошкольном возрасте. Главная задача педагогов - создать такую среду, которая будет способствовать увлечению развивающими играми, стимулированию воображения, научит составлять целостные образы. Неслучайно федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования одним из принципов определил принцип «реализации Программы в формах, специфических для детей, прежде всего в форме игры».

При правильной организации игра создает условия для развития физических, интеллектуальных и личностных качеств ребёнка, формированию предпосылок учебной деятельности и обеспечению социальной успешности дошкольника. Три взаимосвязанные линии развития детей: чувствовать – познавать – творить гармонично вписываются в естественную среду ребёнка – игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также сферой приложения своей фантазии.

Развивающие игры В. В. Воскобовича представляют большой интерес. Они направлены на развитие мышления ребёнка и творческого начала. Благодаря этим играм у ребёнка развиваются, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях, идет успешная подготовка к школе. Принципы, заложенные в основу этих игр, становятся максимально действенными, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Кроме того, у ребят, которые играют по Воскобовичу, нет проблем со счётом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя новые возможности.

3. Основная часть

3.1. Цель и задачи методической разработки

Цель: создание авторских занятий и дидактических игр с использованием технологии развивающего обучения В.В. Воскобовича и с элементами из программы С.В. Макушкиной «Умные игры в добрых сказках».

Согласно цели, можно выделить следующие задачи:

Задачи:

- разработать алгоритм авторских занятий с учётом проблемно-деятельностного подхода;
- создание дидактических игр с участием детей и родителей.
- разработка мастер-классов для взаимодействия с педагогами и родителями детского сада.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут использоваться воспитателями дошкольных образовательных организаций, родителями дошкольников.

3.2. Основные направления и содержание деятельности

Базовыми компонентами в работе по созданию пособий совместно с детьми в процессе занятий и игр является:

- Развивающие игры В.В.Воскобовича. Главной особенностью его технологии является то, что ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. Кроме того, в отличие от других авторов, детали конструкторов В.В.Воскобовича «Чудо – Соты 1»; «Чудо – Крестики 1»; «Чудо – Крестики2»; «Чудо – Крестики 3»; «Прозрачный квадрат»; «Квадрат Воскобовича двухцветный»; «Змейка» легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагогов.

- Сказкотерапия из программы С.В. Макушкиной «Умные игры в добрых сказках». Данный метод имеет немаловажное значение в воспитании образа жизни ребёнка и представляет систему ценностей в народной культуре. Любая сказка приобщает к опыту своего народа, социализирует его. У дошкольников формируются чувство товарищества, дружбы, социально – нравственные качества: любовь к Родине; уважение к взрослым, гуманистическое отношение к природе. Через сказки дети получают первые представления о чести, справедливости, достоинстве, преданности, помогают герою с помощью развивающих игр.

- Инновационные методы и технологии. Использование ИКТ способствует развитию эмоционального состояния сказки. Детям с большого экрана лучше видно иллюстрации с изображением персонажа, его мимику, жесты, настроение. Дети знакомятся с прекрасными иллюстрациями к сказкам. Использование иллюстраций даёт возможность активизировать музыкальное сопровождение (классическая музыка) при выполнении заданий.

3.3.Создание авторских занятий с использованием проблемно-деятельностного подхода.

Алгоритм проведения занятия: Структура выстроена с учетом проблемно-деятельностного подхода и требований ФГОС ДО.

Этапы:

1. Мотивация
2. План действий
3. Реализация
4. Рефлексия

1. Мотивация - введение в тему (или актуализация опорных знаний) — 2–3 минуты. Этот этап включает применение мотивационных приёмов, которые позволяют детям поставить – детскую цель (помочь кому-нибудь, научить кого-нибудь и т.д.), вопросно-ответной формы актуализации опорных знаний. Мотивация - представляет собой совокупность внутренних и внешних движущих сил, которые побуждают человека к деятельности. Для чего вообще нужна эта мотивация? Цель мотивации – вызвать у детей интерес к занятию, занимательному делу, или какой либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений.

Мотивация позволяет решить сразу несколько задач:

- Расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков.
- Повысить познавательную активность и работоспособность детей.
- Активизировать процессы восприятия, внимания, памяти, мышления.
- Плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры.

2. План действий - это подготовительный этап к реализации задуманного. Педагог совместно с детьми обсуждает, как будут добиваться поставленной цели, предлагает детям ситуации выбора (материала, партнеров, игры, места). План может фиксироваться на мольберте, или доске символами (картинками, знаками, рисунками, словами), и после выполнения

каждого этапа педагог напоминает детям о том, что они запланировали дальше.

3. Реализация – это основной этап (работа с наглядным материалом, игры,) длится примерно 15–18 минут. Реализация осуществляется в определенной последовательности. На примере игры Воскобовича «Чудо – крестики» можно рассмотреть этапы проведения.

1. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое ("крестики") прямо в рамке или на столе.

2. После можно попробовать собирать фигуры по схемам из прилагаемой инструкции, из альбома с различными уровнями сложности или по замыслу.

3. Предложить обвести фигуры на листе бумаги, и раскрасить таким же цветом.

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур.

«Чудо-крестики» – комплекс из трех комплектов игр, где игра строится по принципу "от простого к сложному". Используются схемы для построения фигур.

Главная цель данной игры в том, что ребёнок воспользовавшись пособием «Чудо-крестики» смог самостоятельно организовать игру: создать детали, выбрать или придумать самостоятельно героев и выстроить сюжет.

4. Рефлексия – подведение итогов. Эмоциональная оценка деятельности (2-3 мин). Ребята говорят, что у них получилось, а над чем ещё нужно поработать. Что особенно понравилось, что было интересно? Кроме того, дети оценивают работу всего коллектива в целом.

Методы и приемы эффективно взаимодействия с детьми при выполнении творческих заданий:

- творческая деятельность;
- экспериментирование;
- сочинения сказок
- беседы после выполнения заданий;
- упражнения для эмоционального развития детей;
- упражнения на развитие мимики, детской пластики;
- репетиции и обыгрывание сказок и инсценировок.

3.4. Создание дидактических игр с участием детей и родителей

В работе воспитателя мы часто сталкиваемся с дидактическими играми, это незаменимый помощник в

воспитании и обучении детей, т.к. основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. Родители наших воспитанников зачастую интересуются, что же такое дидактические игры и чем они отличаются от простых, в которые дети играют в свободное время, как эти игры проводятся в детском саду.

Дидактическая игра — это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся, приобретают новые навыки и умения. Данный вид игры, как и любой другой, представляет собой самостоятельный вид деятельности, она может быть как индивидуальной, так и коллективной. С помощью дидактической игры дети легко переносят значительные трудности в обучении, тренируют свои силы, развивают способности и умения.

Отличительной особенностью дидактической игры является наличие игрового плана, игровой задачи, правил, которые способствуют достижению поставленных целей обучения, при создании игры задача облегчается в занимательную для детей форму.

Дидактические игры представляют собой переходную форму обучения, подготавливая детей к не игровой форме в дальнейшем.

Структура дидактической игры включает:

- 1) задачу
- 2) действие
- 3) правила
- 4) результат, заключение игры.

Подготовка к проведению дидактической игры совместно с родителями включает в себя:

- ✓ отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения;
- ✓ определение количества играющих;
- ✓ определение наиболее удобного времени игры в режиме дня;
- ✓ выбор места для игры;
- ✓ подготовка игрового оборудования, дидактического материала;

- ✓ подготовка к игре родителей и воспитателей (нужно знать ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой);
- ✓ подготовка детей к игре (обогащение их знаниями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимых для решения игровой задачи).

Проведение дидактических игр:

- ✓ ознакомление детей с содержанием игры, дидактическим материалом, который будет использоваться в игре;
- ✓ показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату;
- ✓ определение роли родителей в игре, их участие в качестве играющего, болельщика или арбитра.

Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих подведение итогов игры — это ответственный момент в руководстве ею, т.к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят.

Анализ дидактической игры направлен на выявление успешных или не успешных приемов подготовки и проведения игры. Какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели, а какие нет, почему и что не сработало. Это способствует усовершенствованию как подготовки, так и сам процесс проведения игры. Кроме того, этот процесс поможет выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей, что поможет правильно организовать индивидуальную работу с ними. С помощью анализа можно распланировать усложнение игры и обогащение новым материалом.

Дидактические игры развивают сенсорные (чувственные) ориентировки детей (на форму, величину, цвет, и так далее) наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, представление об окружающем мире. Они имеют также большое значение для нравственного воспитания, так же

способствуют развитию целеустремленности, чувства коллективизма.

Дидактические игры можно разделить на три основных вида: **настольно-печатные, игры с предметами**, игра проводится со специально дидактическими игрушками (башенками, вкладышами, мозаиками), лото, картинками; существуют **словесные дидактические** игры (например, загадки, звукоподражательные игры, игры с «запретными словами»).

Дидактические игры, в которых активно принимают участие родители и педагоги, хорошо используются как на занятиях, так и во время свободной деятельности детей. Игры, сделанные руками родителей, стали замечательным подспорьем для детей, в которых они открывают для себя мир знаний. А играя дома вместе, делают ее систематичной и разносторонней.

Познакомившись с дидактическими играми для детей и изготовив их самостоятельно, родители лучше понимают:

- Какие дидактические игры используются в группе.
- Для развития каких навыков используется та или иная игра.
- Из какого материала и как выполнена игра (в случае если игры изготовлены своими руками).
- Как играть в неё с ребёнком дома.

Такая форма работы с родителями даёт положительные результаты. Родители активно начинают принимать участие в изготовлении новой игры. Если игра интересная, проста в исполнении и полезна для всестороннего развития, большой процент родителей готовят дома такие игры самостоятельно. Затем делятся с нами впечатлениями, обращая внимание на характерные черты своего ребёнка при манипуляции с тем или иным предметом, а также наглядно видят плюсы и минусы в развитии своего ребёнка.

3.5. Взаимодействие с педагогами детского сада.

Мастер-класс для педагогов по теме: «Играем в развивающие игры В.В. Воскобовича».

Цель: освоение и последующее применение развивающей технологии В.В.Воскобовича.

Задачи:

1. Показать участникам мастер-класса различные возможности использования игр;
2. Дать практические рекомендации по использованию игр в различных видах детской деятельности.

«Чудо – крестики» - представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребёнок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Ребёнок решает головоломку, знакомится с цветами и геометрическими фигурами, из частей головоломки складывает различные фигуры, развивая логическое мышление, моторику рук, конструкторские способности и воображение.

У игры есть более сложные варианты:

Игра «Чудо-крестики 2» Это такая же рамка-вкладыш. Все отверстия (7 шт) в планшете в форме креста. Вкладыши разрезаны на несколько частей (от 1 до 7). Предлагается 2 игры:

- Составление крестиков из частей. Легче это делать в рамке. Для усложнения задания, можно предложить ребенку составить крестик на столе.

- Составление различных фигур из деталей вкладышей. В состав игры входит альбом с изображением 50 фигур. Можно предложить ребёнку придумать свои фигуры.

Ребёнок научится собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Но задача заметно усложнится, если детали сделать не цветными (перевернуть). Ребёнку можно предложить не только сложить фигурку, но и зарисовать их, создав свой альбом фигурок. Обводя фигурки, штрихуя и раскрашивая их, ребёнок подготовит руку к письму.

Игра «Чудо-крестики 3» Предлагается огромное разнообразие схем (более 100): драконы, человечки, солдатики, насекомые и многое другое - занятие не на один день! Целый парк автомобилей, гардероб платьев, зоопарк животных, рой бабочек можно найти в "Альбоме фигурок".

Игра «Чудо-соты». Соты – это деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения.

Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел.

Предлагается несколько основных вариантов: собирать соты последовательно по цвету и количеству деталей; собирать из сот башню; делать поезд; составлять фигуры из альбома. Вы можете придумать новые условия игры, а также множество силуэтов, которые соберет ребенок.

3.6.Перечень используемых игр В.В. Воскобовича.

- «Чудо-соты»;
- «Чудо-крестики 1»;
- «Чудо-крестики 2»;
- «Чудо-крестики 3»;
- «Квадрат Воскобовича»;
- «Змейка»;
- «Прозрачный квадрат».

4. Заключение

Учитывая изменения, происходящие в образовании, и появление новых требований к уровню подготовки детей, образовательные учреждения создают условия для всестороннего развития дошкольника.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности (так как в дошкольном возрасте игра - ведущий вид деятельности), в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию развивающих игр В. В. Воскобовича процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально - творческого потенциала ребенка. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с учебными трудностями, преодолевая их. Педагогу лишь остается использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Разработано большое количество игровых технологий, развивающих игр и пособий. Таким примером может служить игровая развивающая технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Она соответствует тем требованиям, которые предъявляет нам современное образование и направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются все психические процессы. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Это не просто игры – это сказки, приключения, забавные персонажи, которые побуждают ребенка к мышлению и творчеству, учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности.

5. Список литературы:

1. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М: Просвещение 1976
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры.
3. Инструкции к играм Воскобовича В.В.
4. Интернет-ресурсы
5. «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» универсальные средства в работе с детьми дошкольного и младшего дошкольного возраста. Л.С.Вакуленко, О.М.Вотикова, 2017г.

6. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. В.В. Воскобович, 2018г.

7. Сказки фиолетового леса для детей 2-4 лет, И.Г.Харько, Детство-Пресс издательство 2015г.

6. Приложение

Приложение 6.1.

Конспект образовательной деятельности «СОЗДАЕМ СКАЗКУ «МУХА-ЦОКОТУХА»

Виды деятельности: коммуникативная, познавательная – исследовательская, игровая, конструирование, изобразительная.

Образовательные области: социально – коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Цель: формирование положительного отношения к себе, к другим людям; создание условий для активного взаимодействия со сверстниками и взрослыми; развитие инициативы и самостоятельности.

Задачи:

1. Выявить степень сформированности зрительно-пространственных функций по предложенной схеме.
2. Формировать навыки запоминания и воспроизведения.
3. Поддерживать инициативу.
4. Формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками.
5. Развивать связную речь.
6. Учить детей относиться сдержанно к неудачам.
7. Учить детей концентрироваться, чтобы запомнить как можно больше за короткий отрезок времени.
8. Учить анализировать полученный результат с имеющимся.
9. Познакомить детей с социальными качествами: гостеприимство.
10. Дать понятие слов: радушие потчевать.

Предварительная работа:

- Чтение и обсуждение сказки К.И.Чуковского «Муха-цокотуха»;
- Подбор иллюстраций к данной сказке;
- Подготовка раздаточных и демонстрационных карточек.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности	

<p>- Здравствуйте! Ребята, я пришла к вам с просьбой. Воспитатели младшей группы «Ладушки» попросили меня провести с их ребятами «Умные игры в добрых сказках». Поможете мне приготовить для них занятие?</p> <p>- Что мне будет нужно для занятия?</p> <p>- Книга у меня есть, игры тоже. А вот схемы не готовы. Что делать?</p> <p>- Хотите узнать с какой сказкой меня попросили поиграть?</p> <p>Показ книги. Дети отвечают, называют название сказки?</p> <p>-Это любимая многими сказка «Муха-цокотуха» К.И.Чуковского.</p> <p>- Поднимите руку, кто из вас знает эту сказку? Что вам в ней нравится? А что не нравится?</p>	<p>- Конечно – это книга со сказкой, игры, схемы (шаблоны).</p> <p>- Отлично, будет здорово, если вы поможете мне подготовить схемы.</p> <p>- Спасибо.</p>
<p>2 этап: способствуем планированию деятельности</p>	
<p>- Я начну читать вам сказку, если вы знаете слова – произносите их со мной вместе.</p> <p style="padding-left: 40px;">Муха, Муха-цокотуха, Позолоченное брюхо! Муха по полю пошла, Муха денежку нашла. Пошла Муха на базар И купила самовар.</p> <p>- Кто знает, что такое «самовар»?</p>	<p>Хорошо? Кто еще как думает?</p>

- Малышам, чтобы лучше запомнить самовар, нужны схемы. У меня есть одна схема самовара, но ребят в младшей группе много и схем надо много. Как мы с вами можем решить эту проблему?

— Значит нам надо сделать схемы самовара. (записываем на мольберте)

- Продолжим читать сказку?

«Приходите, тараканы,
Я вас чаем угощу!»

Тараканы прибежали,
Все стаканы выпивали,
А букашки —
По три чашки,
С молоком
И крендельком:
Нынче Муха-цокотуха
Именинница!
Приходили к Мухе блошки,
Приносили ей сапожки,
А сапожки не простые —
В них застёжки золотые.

Приходила к Мухе
Бабушка-пчела,
Мухе-цокотухе
Меду принесла...
«Бабочка-красавица.
Кушайте варенье!
Или вам не нравится
Наше угощенье?»

- Давайте вспомним, кто приходил к

- Действительно, самовар – это металлический сосуд для кипячения воды и приготовления чая.

- Хорошая идея сделать схемы самим!

-Рада, что не отказываетесь мне помочь.

- Отлично!

мухе? (тараканы, блошки, букашки, бабочка)

- Что делала муха, когда они к ней приходили? (Угощала чаем, крендельками, вареньем)

- Гостеприимный хозяин всегда угощает своих гостей. А что значит гостеприимный?

- Посмотрите, какая красивая бабочка прилетела в гости. Ка думаете, понравится она ребятам младшей группы?

- Сможете подготовить для них схемы?

- Запишем вторым пунктом нашего плана – бабочку

Вдруг какой-то старичок
Паучок
Нашу Муху в уголок
Поволок —
Хочет бедную убить,
Цокотуху погубить!
«Дорогие гости, помогите!
Паука-злодея зарубите!
И кормила я вас,

И поила я вас,
Не покиньте меня
В мой последний час!»

- Как вы думаете, гости испугались? Покажите, как они испугались.

- Посмотрите, вот летит старичок-паучок. У него мощная голова, толстое брюшко и лапки.

- И третий пункт плана – паучок.

Сколько разных схем вам нужно

- Действительно, гостеприимный – это значит гостей принимает. Кто гостей хорошо принимает, тот и гостеприимный.

- Когда мы пугаемся, у нас широко открывается рот, распахиваются глаза, мы выставляем вперед руки, чтобы защититься от опасности.

<p>сделать?</p> <p>- Чтобы каждый из вас смог сделать все три схемы нам надо разделить на три команды. Каждая команда выберет с какой схемы вы начнете. По сигналу будете меняться местами.</p> <p>- План работы мы подготовили. Готовы приступить к работе?</p> <p>- Как же вы сможете получить готовые схемы?</p> <p>- Что вам для этого понадобится?</p> <p>- Выбирайте, кто начнет делать схему самовара – садиться за 1 стол, кто схему бабочки – за второй, кто схему паука – садиться за третий стол.</p>	<p>- Правильно, выложить самовар, бабочку и паука из деталей «Чудо-Сот» на чистом листе и обвести.</p> <p>- Замечательно! Можно использовать то, что есть у нас в группе в центре творчества. (бумага, карандаши)</p> <p>- Вижу, что вам не терпится начать работу. Проходите за столы.</p> <p>- Давайте договоримся, что мы можем, не мешая работе остальных, обращаться друг к другу за помощью.</p>
<p>3 этап: способствуем реализации детского замысла</p>	
<p><i>Дети самостоятельно организуют рабочие места, берут бумагу и карандаши.</i></p> <p>- Обратите внимание, из каких деталей состоит самовар, бабочка и паучок и выложите их на чистом листе бумаги и обведите.</p> <p>- Ваше время ограничено. После звукового сигнала вам надо будет перейти за другой стол и делать</p>	

<p>другую схему.</p> <p>Педагог вместе с детьми делает схемы. Перед каждым переходом предупреждает: «Внимание осталось 2 минуты до сигнала, заканчивайте схему». После сигнала дети по часовой стрелке переходят за другие столы.</p> <p>И так пока все дети не выполняют все схемы.</p>	<p>- Мне очень нравится ваша работа!</p>
<p>4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности</p>	
<p>- Заканчиваем работу. Новые схемы не начинайте. Осталось 2 минуты. Звонок. Ребята, все сделали по три схемы?</p> <p>- Берите свои схемы и присаживайтесь на ковер. Посмотрим результат вашей работы. Посчитаем сколько у нас самоваров? (считаем, записываем в план) Сколько бабочек? (считаем, записываем) Сколько пауков? (считаем, записываем)</p> <p>- Как выдумаете, теперь малышам хватит схем?</p> <p>- Что вам понравилось сегодня на занятии? Что было интересно?</p> <p>- А чем же закончилась эта сказка?</p> <p>- А вы меня спасли?</p>	<p>- Здорово.</p> <p>- Какие вы умницы! Конечно, сказка, как всегда закончилась счастливо, прилетел Комарик и спас нашу Муху-цокотуху.</p> <p>- Вы мне очень помогли. Работа проделана большая! И теперь я с удовольствием могу ответить на приглашение воспитателей младшей группы и поиграть с</p>

	малышами в «Умные игры в добрых сказках»
--	---------------------------------------------

Конспект образовательной деятельности

«Создадим для Громозеки космические корабли и маршруты»

Виды деятельности: изобразительная, коммуникативная, игровая

Образовательные области: художественно-эстетическое развитие (конструирование)

Цель: создание условий для совершенствования конструктивных навыков детей в создании фантазийных образов.

Задачи:

- совершенствовать конструктивные навыки детей при создании коллективной композиции;
- расширять представления детей о космосе;
- развивать творческое воображение, пространственное мышление, чувство формы, способности к композиции;
- содействовать формированию опыта в организации деятельности;
- воспитывать самостоятельность, аккуратность, умение доводить дело до конца.

Оборудование: демонстрационный материал по теме «Космос», макет космодрома

Раздаточный материал: «Чудо – крестики», «Чудо – соты»

Предварительная работа: беседы на тему «Космос», предварительное изготовление с детьми инопланетян из разных вариантов бросовых материалов; чтение стихов, рассматривание иллюстраций и энциклопедий на космическую тематику. Просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты»

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности	
<p>Какой праздник отмечают на этой неделе? Да действительно, 12 апреля 1961 года, человек впервые в мире полетел в космос. Кто был первым космонавтом? Давайте вспомним, что такое космос? Вспомните, на чем люди могут</p>	<p><i>Если дети активно включаются в обсуждение:</i> - Я была уверена, что вы очень много знаете о космосе <i>Если дети затрудняются:</i> - Давайте я начну. Это огромное пространство, которое окружает нашу Землю, в нем есть звезды и разные планеты(<i>воспитатель ждёт включения детей</i>)...Точно! Что ещё? <i>Если дети называют несколько вариантов:</i></p>

<p>полететь в космос?</p> <p>А кто же создает космические корабли?</p> <p>На прошлом занятии мы с вами создавали инопланетян, смастерили Громозеку, посмотрите и подумайте, чего им не хватает?</p> <p>Кто хочет стать инженерами и создать для Громозеки уникальный летательный аппарат и создать карту-маршрут его полета?</p>	<p>- Здорово!</p> <p><i>Если нет:</i></p> <p>- Посмотрите на эти фотографии</p> <p>- я вам подскажу - космический корабль, летательный аппарат</p> <p>- <i>Инженер-конструктор</i></p> <p><i>Космических кораблей</i></p> <p><i>Если дети поддерживают идею:</i></p> <p>- Уверена, что очень будет интересно.</p> <p><i>Если нет:</i></p> <p>- Почему вы сомневаетесь? Я уверена, что у нас всё получится!</p> <p><i>Если дети предлагают свой вариант, например, говорят: «А я хочу сделать летающую тарелку»:</i></p> <p>- Отлично! На столах много различных конструкторов, я думаю, что ты обязательно придумаешь, как ее сделать</p>
<p>2 этап: способствуем планированию деятельности</p>	
<p>Давайте обсудим, что нам необходимо для создания космических кораблей</p> <p><i>(составление плана)</i></p> <p>Воспитатель с детьми определяют, что нужно сделать для создания космических кораблей.</p>	<p><i>Если идеи предлагаются детьми:</i></p> <p>- Как я об этом не подумала!</p> <p>- Хорошая идея! Поддерживаю!</p> <p><i>Если нет:</i></p> <p>- Сначала нужно подумать какой будет ваш корабль</p> <p>- Подумайте, из каких деталей он будет состоять, из чего будет сделан ваш корабль</p> <p>- Предлагаю вам подумать, за какой стол вы сядете и выбрать нужные материалы</p>

<p>- Давайте подумаем, где можно расположить наши космические корабли, где будет находиться наш необычный космодром.</p> <p>- А где можно разместить схемы кораблей. Где будут храниться маршруты.</p> <p>-Мне, кажется, мы уже можем приступить к созданию космических кораблей</p> <p>- Друзья, я предлагаю начать нашу работу! Согласны?</p> <p>-Желаю вам увлекательной работы!</p>	<p>- Подумайте, какие детали вамнужны.</p> <p>- Возможно, вы захотите украсить свой корабль, подумайте, что для этого можно использовать</p> <p>- Когда вы сделаете свой летательный аппарат, я предлагаю сделать его схему, как в настоящем конструкторском бюро.</p> <p><i>Предложения детей</i></p> <p><i>Предложения детей</i></p> <p><i>Если дети затрудняются:</i></p> <p>- Предлагаю разместить на коврографе на прищепках-липучках</p> <p>- Всем удачи! И много идей!</p> <p>- Давайте договоримся, что мы можем, не мешая работе остальных, обращаться друг к другу за помощью.</p>
<p>3 этап: способствуем реализации детского замысла</p>	
<p><i>Дети самостоятельно выбирают необходимые для своего замысла материалы, обращаются за помощью, если необходимо)</i></p> <p>- По-моему уже можно смотреть, что получилось и отправить космические корабли на космодром! Пусть Громозека их оценит!</p>	<p>- Работа кипит!</p> <p>- Какие интересные идеи!</p> <p>- Мне очень нравится ваша работа!</p> <p>- У тебя прекрасно получилось!</p> <p>- Вот это да! Как здорово придумано!</p>
<p>4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности</p>	
<p>- Работа проделана большая!</p> <p>- Ваши впечатления, друзья?</p> <p>- Что было самое сложное в процессе работы?</p> <p>- Как справились с трудностями?</p> <p>- Кто доволен своим результатом?</p>	<p>- Да, они нам точно пригодятся, для игры.</p> <p>-Я так рада, что у вас все получилось.</p> <p>-Я тоже так думаю...</p> <p>-Мне тоже нравится ваша работа!</p> <p>-Да было очень интересно</p>

	создавать космический корабль
--	-------------------------------

Конспект образовательной деятельности

«Летние истории»

Виды деятельности: коммуникативная, игровая, познавательно – исследовательская

Образовательные области: социально- коммуникативное развитие, речевое развитие, познавательное развитие

Цель: -- Формирование у ребенка умения хорошо владеть устной речью, выражать свои мысли и желания, использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, развитие навыка построения речевого высказывания в ситуации общения (ФГОС ДО п. 4.6.)

Задачи:

- Помогать детям составлять рассказы из личного опыта
- формировать умение владеть речью как средством общения и культуры;
- учить подбирать существительные к прилагательным;
- развивать связную, грамматически правильную монологическую речь;
- развивать конструктивное творчество;

Материал: «Чудо – крестики» «Чудо – соты»

Предварительная работа: Накануне вечером воспитатель просит детей дома вспомнить какую-нибудь интересную историю, которая произошла с ними летом.

I этап: способствует формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей (примечание)
<p>Ребята, о чем вчера я просила вас вспомнить?</p> <p>Прекрасно, что вы помните.</p> <p>Кто бы хотел рассказать нам свою интересную историю?</p> <p>Здорово! Прекрасно!</p>	<p>Если дети не вспоминают, напомнить что, вечером воспитатель просил детей вспомнить какую-нибудь интересную историю, которая произошла с ними летом.</p>

II этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей (примечание)
<p>С помощью чего мы сможем сочинить истории и записать их, чтобы потом их можно было прочитать ребятам нашей группы которых сегодня нет в детском саду?</p>	<p>Здорово! Прекрасная мысль!</p>

<p>Если дети не предлагают конструктор</p> <p>Вспомните, с помощью чего мы умеем сочинять истории?</p> <p>Итак у нас с вами возникла идея: сочинить свои летние истории с помощью чудо-крестиков и чудо – сот.</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

III этап: способствуем реализации детского замысла.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей (примечание)
<p>Дети с помощью наборов сочиняют летние истории.</p> <p>Воспитатель раздает детям чистые страницы из книги. И они фиксируют свои истории на страницах книги (обводят свои фигуры)</p> <p><i>Воспитатель составляет свою историю из оставшихся крестиков и сот, фиксирует ее на страницу в книге. Напоминает, что надо контролировать свою речь, избегать повторов и лишних ненужных слов. В качестве образца воспитатель может предложить детям свой рассказ.</i></p> <p>Ребята у нас остается 1 минута, после мы начнем слушать ваши истории.</p> <p>Дети по-очереди рассказывают свои истории</p>	<p>Хорошая идея!</p> <p>Интересно, что же у тебя получится.</p> <p>Отличная история! Какая у тебя увлекательная история!</p>

IV этап: способствует проведению детской рефлексии по итогам деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей (примечание)
<p>Ребята, чем мы сегодня занимались?</p> <p>Что вам понравилось?</p> <p>Какие у вас были трудности?</p> <p>Как вы их преодолевали ?</p> <p>-</p>	<p>Я рада что у вас все получилось с легкостью.</p> <p>Сегодня вы все были дружными, активными, веселыми. Это очень хорошо! Кому вы бы хотели рассказать свою историю?</p>

Конспект образовательной деятельности

«Конкурс загадок»

Виды деятельности: конструктивная, коммуникативная, познавательная, изобразительная, игровая, двигательная.

Образовательные области: речевое развитие, социально – коммуникативное развитие, познавательное развитие.

Цель: Формирование у ребенка умения хорошо владеть устной речью, выражать свои мысли и желания, использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, развитие навыка построения речевого высказывания в ситуации общения (ФГОС ДО п. 4.6.)

Задачи: - обогащать активный словарь;

-развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь;

- развивать речевое творчество;

Материал: «Чудо – Соты», «Чудо – Крестики», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Змейка»;

I этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Ребята, отличная новость! У нас в детском саду объявлен конкурс на самую оригинальную интересную загадку. Нашей группе предложили поучаствовать. Какие будут предложения?</p>	<p><i>Если дети, высказывают предложения:</i></p> <p>- Интересная мысль! - Вот это да! Здорово! Класс! Супер! -Что будем делать, если вдруг не выиграем в конкурсе?</p>

II этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
<p>-Про кого будем сочинять загадки? Как можно использовать наши конструкторы для сочинения загадок? -Как будем записывать наши загадки? Что для этого нужно ? <i>Составляют в виде мнемотаблицы. В квадратах зарисовывают фигуры созданные с помощью деталей конструктора.</i> Вспомните, с помощью чего мы умеем сочинять загадки? С помощью чего мы</p>	<p>-Интересная мысль! - Вот это да! Здорово! Класс! Супер! - Думаю, у вас получатся интересные загадки!</p> <p><i>Хорошо что вы помните как мы уже сочиняли летние истории.</i></p>

сочиняли летние истории?

III этап: способствуем реализации детского замысла.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Ребята, прежде чем начать работу скажите какая конструкция у загадки:</p> <ol style="list-style-type: none">1. сопоставление, например: белый, но не снег;2. сравнение: большой, как арбуз;3. описание: круглое, желтое, ярко светит <p>Дети с помощью конструктора сочиняют свои загадки.</p> <p>И фиксируют свои загадки в таблицах.</p> <p><i>Во время работы воспитатель поощряет фантазию и выдумку детей.</i></p> <p>- У тебя получилась прекрасная загадка !</p> <p>-Мне очень нравится, как смотрится твоя загадка! Необычно!</p> <p>Предлагаю свою помощь в составлении загадок.</p>	<p><i>Думаю, у нас всё получится!</i></p> <p>-Мне очень нравится как ты назвал своего героя! Супер! Хорошая идея! Необычно!</p>

IV этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>-Ребята, а для чего сочиняли загадки?</p> <p>- Что было самым интересным?</p> <p>Какие сложности были у вас в работе?</p> <p>Что мы делали?</p> <p>Здорово, ребята! У нас уже появились первые загадки для конкурса! Мы с вами их отправим на конкурс! Я думаю, наши загадки всех удивят.</p>	<p>Действительно, мы хотели поучаствовать в конкурсе на самую оригинальную загадку!</p> <p>-Да, это правда интересно!</p> <p>- Мне нравится!</p> <p>Какие классные загадки у нас получились!</p>

**Новогодняя игра созданная совместно с родителями
«Чудо картинки на Новый год»**

Основой для игры стало развивающее пособие «Чудо-крестики» В.В Воскобовича. Эта игра хорошо знакома детям, так как она входит в кружковую работу «Умные игры в добрых сказках» (проводиться 2 раза в неделю в старших группах). Использование ее на утреннике показывает родителям и педагогам, насколько хорошо дети овладели способами конструирования на плоскости из геометрических фигур.

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур.

«Чудо-крестики» – комплекс из трех комплектов игр, где игра строится по принципу "от простого к сложному". Используются схемы для построения фигур.

Разработаны теоретические и практические основы использования игры «Чудо-крестики»:

1. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое ("крестики") прямо в рамке или на столе.
2. После можно попробовать собирать фигуры по схемам из прилагаемой инструкции, из альбома с различными уровнями сложности или по замыслу.
3. Можно предложить обвести фигуры на листе бумаги, и раскрасить таким же цветом.

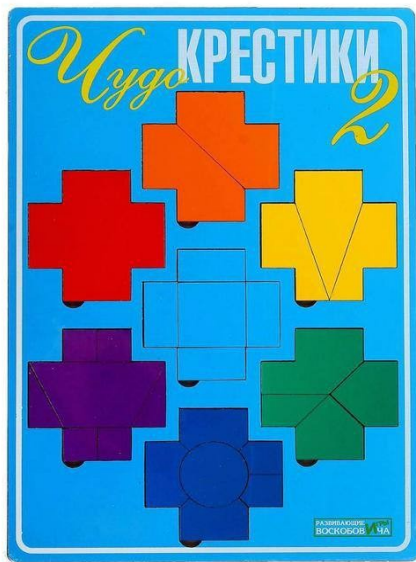
Данное пособие предоставляет возможность творчества для детей и взрослых.

Главная цель данной игры в том, что ребенок воспользовавшись пособием «Чудо-крестики» смог самостоятельно организовать игру: создать детали, выбрать или придумать самостоятельно героев и выстроить сюжет.

Для родителей участие в создании данной игры является методическим пособием, раскрывающим, что такое игры

на развитие логического мышления, и какие возможности она раскрывает для ребенка.

Для педагогов отличный инструмент в организации самостоятельной деятельности детей в игровом центре. Дидактическое пособие для привлечения детей дошкольного возраста к творчеству, через конструирование.



Подготовка к Новомуднему празднику представляет возможность проявить творчество детям и взрослым. Праздничная атмосфера присутствует во всех играх и занятиях.

В ходе игры происходит интеграция образовательных областей: познавательного развития, физического развитие, социально-коммуникативного развития, речевого развитие, художественно-эстетического развития.

Цель:

Создание условий для проведения новогодней игры с использованием развивающего пособия «Чудо-крестики».

Задачи:

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности;
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества;
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
 - Формирование базисных представлений об окружающем мире, всестороннее развитие и освоение большого количества задач;

- Развитие мелкой моторики, умение работать со схемой;
- Умение активно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвовать в совместных мероприятиях.

Конструктор-головоломка «Чудо-Крестики» предназначена для изучения геометрических фигур, формирования логического мышления, математических понятий, пространственных представлений, развития сенсорных способностей (форма, размер, цвет), творческого конструирования и мелкой моторики рук. Развивает способность к абстрактному мышлению и установлению связей-ассоциаций между предметами и явлениями окружающей действительности; интерес к трудным задачам и способность длительное время увлекаться их разрешением.

В этой игре есть простор для творчества. В игре 28 деталей, из них можно собрать 6 крестиков (один крестик-образец) и сконструировать целый мир самых разнообразных фигурок. У каждого крестика свой цвет, порядковый номер, место на игровом поле, количество частей. Методика-сказка с развивающими заданиями поможет организовать увлекательную игру для детей: поиграть в логические цепочки.

Из различных по форме деталей конструктора сначала можно выкладывать «крестики» в рамке или на столе. Затем конструировать фигуры по схемам (с различными уровнями сложности): сначала – по масштабным 1:1, затем – по схемам с уменьшённым масштабом, в конце – по силуэтным.

Этапы создания игры: В преддверии Новогоднего праздника провели с детьми утренний сбор НА ТЕМУ «Какие новогодние игры мы можем придумать?». Одно из предложений (Игоря К.) - составить схемы по игре «Чудо-крестики».

На первом этапе дети придумали сделать схемы: новогодней снежинки, зайчика, снеговика, снегурочки, дракона. При выполнении схем дети смогли применить полученные знания, умения, творческого конструирования и воображения.



Второй этап – сделали схемы придуманных фигур.



На третьем этапе дети обменивались схемами и выкладывали фигуры.



Игра по созданию новогодних героев и составлению схем активно развивалась и поддерживалась детьми в течение двух недель до Новогодних праздников.

В это время создавался комплект «Чудо крестиков» в увеличенном виде.



На Новогоднем утреннике Дракон поинтересовался у детей: «Какую новогоднюю игру они придумали?». Дети рассказали о придуманных фигурах к «Чудо-крестикам». Дракон совершил волшебство, и игра стала большой. По схемам, составленным детьми, предложил сложить Снегурочку и Дракона. Дети разбились на две команды и установили правила: брать по одной детали и постепенно выкладывать фигуры. Продолжением игры было с привлечением родителей собрать «Чудо крестики» обратно на панель в правильном порядке.



Серия авторских дидактических игр

на основе дидактических пособий: «Чудо – Соты», «Чудо – Крестики», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Змейка»

«Задания детям придуманные детьми»

Предлагаем ребёнку – собрать крестики из разрозненных частей и назвать цвета. Посчитать их. Предлагаем придумать задания для детей из крестиков или сот. Варианты предложенные детьми: посчитать количество деталей в каждом крестике; выстроить последовательность от большего к меньшему или наоборот; построить ракету и переложить две детали, так, чтобы получился самолет; собрать маленький дом из 4 деталей и т.д.

Придуманные задания фиксируем на цветных карточках и подписываем, имя автора.

Используем, как квест-игру.

«Семь человечков»

Подойдёт для начального уровня подготовки. Дети рисуют 7 одинаковых человечков и раскрашивают их в разные цвета. А потом просим ребёнка подобрать крестик в тон для каждого из них.

Вариант сложнее: вырезаем человечков чёрно-белыми, а на их рубашках обозначаем элементы, соответствующие неповторяющимся деталям крестиков. Или подрисовываем человечкам яблоки (от 1 до 7 штук) и просим ребёнка подобрать крестик с соответствующим числом составляющих.

«Логик»

Помимо головоломки вам потребуются персонажи – ими могут стать любимые персонажи из сказок нарисованные детьми. Выложите крестики в ряд и предложите ребёнку подобрать по одному для каждого героя. Сделать это нужно методом исключения, постепенно убирая неподходящие варианты. Для этих вариантов дети создают карточки. Например, крестик не красный, не зелёный; не второй и не четвёртый по порядку расположения в ряду; состоит больше, чем из шести, но меньше, чем из четырёх деталей. Нарисовать пояснительные карточки. Правила исключения и количество крестиков для игры выбирайте в зависимости от возраста и уровня подготовки ребёнка.

«Конструкторское бюро»

Дети придумывают фигуры из чудо-крестиков и рисуют схемы и предлагают другим детям собрать по ним из крестиков образы. Тематику можно выбрать абсолютно любую. Чем интереснее она для детей, тем больше удовольствия принесёт выполнение задания.

Степень сложности: 1. понятные цветные схемы с минимумом деталей. 2. чёрно-белые зарисовки. 3. оставляем только чёрный контур.



Мастер-класс по теме:

«Играем в развивающие игры В.В. Воскобовича»

Цель: освоение и последующее применение технологии развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

1. Показать участникам мастер-класса различные возможности использования игр.
2. Дать практические рекомендации по использованию игр в различных видах детской деятельности.

Ход мастер-класса:

Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать». А что лучше подготовит ребенка-дошкольника к будущей жизни? Безусловно – это игра.

Как педагог, я использую многие игры В.В. Воскобовича, направленные на развитие мелкой моторики, воображения, мышления, внимания, памяти, речи. Сегодня я хочу познакомить Вас с некоторыми из них.

Для проведения мастер-класса нам понадобятся такие игры, как:

«Двухцветный квадрат», «Четырёхцветный квадрат», «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 3», дидактическое пособие «Ларчик» и разноцветные ленточки - липучки.

Проверьте, у всех ли перечисленные игры в наличии? Тогда начнём!



Квадрат Воскобовича (двухцветный) или Игровой квадрат.

Обратите внимание, у Вас на столе, есть двухцветный квадрат. Рассмотрим его. У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами". И, действительно, он похож на многоразовый квадрат для оригами. Обратите внимание, на тканевую основу наклеены треугольники из плотного картона. Квадрат можно сгибать по любой линии между треугольниками. (предлагаю участникам мастер-класса сложить квадрат по линиям).

–Как Вы уже заметили, стороны квадрата разных цветов (зеленая и красная). Автором предлагается собирать из квадрата различные фигуры (складывая квадрат по линиям сгиба, до получения нужной фигуры), которые можно найти в приложении, где приведена пошаговая инструкция по сборке 19 фигур, а, благодаря своей фантазии, воображению, Вы можете придумать свою фигуру. Это простой вариант игры.

Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)

После того, как ребенок хорошо познакомится с двухцветным квадратом, можно предложить ему более сложный вариант игры – четырехцветный квадрат. Похож на многоцветный квадрат для оригами. Стороны этого квадрата двухцветные (одна - красно-синяя, вторая - желтозеленая). Из него так же можно собирать фигуры, но в приложении приведены рисунки фигур, а инструкции по сборке нет, так что догадываться, как сложить фигуру придется самим. Есть более простой вариант этой игры - Квадрат Воскобовича двухцветный, в которой приведены схемы сборки фигур. Игры с квадратом развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество. Они очень компактные, практически не занимают места, поэтому в них удобно играть в транспорте, сидя в очереди.



Игра «Чудо-крестики 1»

«Чудо – крестики» - представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Ребенок решает головоломку, знакомится с цветами и геометрическими фигурами, из частей головоломки складывает различные фигуры, развивая логическое мышление, моторику рук, конструкторские способности и воображение.

У игры есть более сложные варианты:

- «Чудо-крестики 2»
- «Чудо-крестики 3»



Игра «Чудо-крестики 2»

Это такая же рамка-вкладыш.

Все отверстия (7 шт) в планшете в форме креста. Вкладыши разрезаны на несколько частей (от 1 до 7).

Предлагается 2 игры:

- Составление крестиков из частей. Легче это делать в рамке. Для усложнения задания, можно предложить ребенку составить крестик на столе.

- Составление различных фигур из деталей вкладышей. В состав игры входит альбом с изображением 50 фигур. Можно предложить ребенку придумать свои фигуры.

В эту игру можно начинать играть с детьми двухлетнего возраста.

Ребенок научится собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Малыш будет рад, когда из разрозненных кусочков сложит лошадку, цветок, самолет.

А вот пятилетний малыш легко соберет эти крестики. Но задача заметно усложнится, если детали сделать не цветными (перевернуть). Тут уж надо подумать!

Ребенку можно предложить не только сложить фигурку, но и зарисовать их, создав свой альбом фигурок. Обводя фигурки, штрихуя и раскрашивая их, ребенок подготовит руку к письму.



Игра «Чудо-крестики 3»

Предназначена для детей постарше - лиловый, салатный, бирюзовый, сиреневый, лимонный цвета: не так просто разобраться в этой цветовой гамме. Предлагается огромное разнообразие схем (более 100): драконы, человечки, солдатики, насекомые и многое другое - занятие не на один день! Целый парк автомобилей, гардероб платьев, зоопарк животных, рой бабочек можно найти в "Альбоме фигурок".

На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

- Подготовка. Перед тем как предлагать игру ребенку – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.
- Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.
- Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся» от игры.

Я думаю, что все игры, о которых мы сегодня поговорили, Вам пригодятся и понравятся вашим детям. Желаю всем удачи.

Мастер-класс по развивающим играм В.Воскобовича

- Систематизировать и углублять знания педагогов по технологии развивающего обучения В.В.Воскобовича.
- Совершенствовать практические навыки профессиональной деятельности при руководстве развивающими играми
- Закреплять умение выбирать нужную информацию из разных источников.
- Способствовать приобретению педагогами опыта коллективной работы.

1. Вступление

- Уважаемые педагоги, я рада приветствовать вас и предлагаю вам немного поиграть, чтобы настроиться на работу.

Игра «Поменяйтесь местами».

- Поменяйтесь местами те, у кого любимое время года осень.
- Поменяйтесь местами те, кто сегодня пришёл с хорошим настроением.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл сюда с плохим настроением и решил подпортить его другим.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл сюда за новыми знаниями и идеями.
- Поменяйтесь местами те, кто пришёл просто отсидеться.

Важнейшим условием развития индивидуальности является освоение ребенком позиции субъекта детских видов деятельности. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника – игра.

Игра – самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенном на свободном общении равных.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны:

- по содержанию и организации;
- правилами;
- взаимодействием на ребёнка;
- по видам используемых предметов;
- происхождению и т.д.

Существует много видов классификации игр. Но во все классификации входят дидактические игры. Как вы уже знаете, дидактические игры включают в себя игры направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, т.е. развивающие игры.

Развивающие игры – это интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений.

Задачи развивающих игр:

1. Развивать интерес к решению познавательных и творческих задач, самостоятельность и инициативность.
2. Развивать образное и логическое мышление.
3. Развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению действий по алгоритму;
4. Развивать произвольное внимание.
5. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей).

Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

И вот среди многообразия творческих подходов игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Воскобовича.

Основные принципы заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, т.к. игра обращается непосредственно к ребёнку.

Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка. С помощью игр Воскобовича воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? Узнаем это, разобрав на практике особенности развивающих игр Воскобовича. А выяснять эти особенности будете вы, играя все вместе в игры.

Все игры Воскобовича, в первую очередь, отличаются тем, что построены на основе сказки. Технология так и называется – «Сказочные лабиринты игры». Инструкции к играм – это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, игра «Чудо-соты» - это чудо-острова, пчелка Жужа и ее друзья, Математические корзинки – это зверята-цифрята и Нолик-магнолик. С Геоконтом и квадратом Воскобовича знакомят

Малыш Гео и ворон Метр, а корабликом Брызг-Брызг командует Гусь-капитан и лягушки-матросы.

Итак, первая особенность игр Воскобовича – сказочность методик

Задание № 1.

Предлагаю Вам разделить на 4 команды. Каждая команда должна предложить вариант своей игры в соответствии с поставленной целью (раздать карточки с названием и целью игры).

Игра «Фонарики»

Цель: развитие сенсорного восприятия

Игровые действия: складывание геометрической фигуры из 2 частей

Игра «Логоформочки»

Цель: развитие логического мышления, зрительного внимания, ориентация в пространстве

Игровые действия: заполнение горизонтального ряда и вертикального ряда в соответствии с эталоном

Игра «Волшебная восьмерка»

Цель: развитие произвольности и концентрации внимания

Игровые действия: конструирование цифр с помощью считалки «кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи» (соответствие цветов кохле – красный, охле – оранжевый, желе – желтый и т.д. по цветам радуги)

Игра «Кораблик «Плюх-плюх»

Цель: развитие сенсорного восприятия, развитие ориентации в пространстве, порядковый счет

Игровые действия: заполнение горизонтальных рядов и вертикальных рядов по цвету, шнурование флажков на мачтах по цвету, заданию

Из целей, поставленных к играм можно увидеть, что развивающие игры способствуют развитию познавательных процессов у детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды.

Задание 2. Работа с Коврографом

Перед Вами ряд картинок, нужно определить есть ли звук «З» в данном слове. Если «да», то обвести картинку разноцветной веревочкой сверху, если «нет», то снизу.

Задаю вопрос всем воспитателям:

- Определите цель игры «да - нет»? (определение звука в слове)
- Исходя из цели, определите, какую функцию выполняют развивающие игры?

- Кроме как решения задач по обучению грамоте детей, какие ещё задачи по развитию речи можно решать на развивающих играх Воскобовича?

Таким образом, можно увидеть, что развивающие игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выразить свои мысли.

Задание 3. Работа с «Прозрачным квадратом» по командам

- Выложите из прозрачных льдинок как можно больше квадратов.

Предложите на основе игры «Прозрачный квадрат» варианты игры для разного возраста:

- 1 команда – для младшей группы
- 2 команда – для средней группы
- 3 команда для старшей группы
- 4 команда – для подготовительной к школе группы

Развивающие игры имеют широкий возрастной диапазон. Это возможно потому, что в играх есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших дошкольников.

Задание 4. Работа с корабликом «Брызг-брызг»

Флажки – сортировка по цвету, количественный счет

На палубе лежат флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам». Флажков какого цвета больше всего, какого - меньше всего? Сколько флажков такого-то цвета?

Флажки – счет, условная мера, соотнесение цифры и количества

Капитан дает команду: Измерить флажками высоту мачт. Сколько флажков помещается на 7 мачте? Сколько на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между 7 и 5? Какой у нее порядковый номер?

Флажки – сортировка по цвету, определение пространственных отношений (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

Флажки – логико-математические задания

Произвольно расположить флажки, затем давать задания

- Ветер срывает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета? Какого?

Затем с остальных мачт слетают флажки такого же цвета.

На мачтах, где осталось по 2 флажка, срывает не голубые. Какие?

Так же, только надевать флажки под диктовку.

Прикрепить зеленый флажок на 4 мачту сверху и т.д.

Флажки – решение задач, состав числа

Отсчитать 9 флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками?

Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со 2 и 3 мачт. (или 4 и 1) Какого цвета будут флажки и сколько их. Из каких чисел состоит число 5?

Игры обладают многофункциональностью. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач

Задание 5. Работа с комплектом «Чудо-конструкторы»

Составить фигуры из предложенных конструкторов, обвести их или зарисовать.

Игры создают условия для проявления творчества, стимулируя развитие творческих способностей ребенка

Задание 6. Работа на Коврографе

Используя Коврограф, Гномов, разноцветные веревочки и квадраты придумать свой вариант игры.

Игры обладают вариативностью. Игровые задания можно корректировать, придумывать свои.

Вот такой цветик-семицветик особенностей у нас получился.

Оцените, пожалуйста, свои впечатления от технологии «Сказочные лабиринты игры», развивающие игры В.В.Воскобовича. Поставьте цветную точку в выбранный сектор на коврографе.

Лев – Технологию уже использую в работе, знаю игры хорошо.

Павлин – Больше эмоций, чем мыслей, надо все обдумать, возможно буду использовать технологию

Лань – Технологию уже использую, но необходимо расширять свои знания

Пони – Очень интересная технология, обязательно буду использовать в своей практике.

