

Департамент образования Белгородской области
ОГАОУ ДПО «Белгородский институт развития образования»



**ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ РАННЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
В.В.ВОСКОВОВИЧА: РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ**

Сборник методических материалов

**В трёх частях
Часть 3**

Белгород 2021

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛГОРОДСКИЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
(ОГАОУ ДПО «БелИРО»)

Кафедра дошкольного и начального общего образования
ОГАОУ ДПО «БелИРО»

**ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
РАННЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА:
РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ**

Сборник методических материалов

В трёх частях

Часть 3

Белгород

2021

*Печатается по решению редакционно-издательского совета
ОГАОУ ДПО «БелИРО»*

Рецензенты:

Богачёва Е.А., заведующий лабораторией кафедры психологии и дефектологии ОГАОУ ДПО «БелИРО», кандидат педагогических наук, доцент;
Лазарева С.А., старший воспитатель МБДОУ детский сад комбинированного вида № 7 «Семицветик» г. Белгорода, тьютор ООО «Развивающие игры Воскобовича».

Редакционная коллегия:

Серых Л.В., заведующий кафедрой
дошкольного и начального общего образования ОГАОУ ДПО «БелИРО»,
кандидат педагогических наук, доцент;

Демина О.А., старший методист
кафедры дошкольного и начального общего образования ОГАОУ ДПО «БелИРО»;

Пульная С.А., методист кафедры
дошкольного и начального общего образования ОГАОУ ДПО «БелИРО»

В 60 **Внедрение игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича: региональный опыт : сборник методических материалов : в 3-х ч. / под ред. Л. В. Серых, О. А. Деминой, С. А. Пульной. – Белгород : ОГАОУ ДПО «БелИРО», 2021. – Ч. 3. – 260 с.**

В сборнике методических материалов представлен актуальный педагогический опыт, лучшие педагогические практики инновационной и индивидуальной творческой деятельности педагогических работников по внедрению игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях региона.

Сборник адресован педагогам системы дошкольного образования, студентам педагогических вузов и колледжей.

Статьи печатаются в авторской редакции.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 3. РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА.....	9
<i>Т.Е. Бажина, Н.А. Сидорак</i> КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА (ДЕТИ 2-3 ГОДА) ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА «МАША И МЕДВЕДЬ».....	9
<i>Е.В. Богатырева, И.Н. Гомзякова</i> СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В. В. ВОСКОВОВИЧА	13
<i>Н.М. Василенко</i> РАЗВИВАЮЩАЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В. ВОСКОВОВИЧА, КАК ФАКТОР УСПЕШНОЙ АДАПТАЦИИ ДОШКОЛЬНИКОВ РАННЕГО ВОЗРАСТА	17
<i>Е.В. Волкова, Л.Н. Севрюкова</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА К УСЛОВИЯМ ДОУ	24
<i>Т.С. Гетманская, Е.И. Рыбалкина</i> РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА С ПОМОЩЬЮ АВТОРСКОЙ КНИЖКИ-РАЗВИВАШКИ	29
<i>Е.В. Домащенко, Т.А. Поданева</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. В. ВОСКОВОВИЧА В СЕНСОМОТОРНОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА	31
<i>И.В. Дронова, Н.Г. Верстова</i> РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА	35
<i>А.В. Дуракова, Н.Г. Костюк</i> РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.В.ВОСКОВОВИЧА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТ	37
<i>М.В. Зубцова</i> РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА	40
<i>Л.В. Иванова, Л.И. Новикова</i> СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ВОСКОВОВИЧА – РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ С РАННЕГО ВОЗРАСТА	44
<i>Е.Н. Качур</i> РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ».....	47

Т.А. Коротких, Е.В. Севрюкова РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО РАЗВИТИЯ ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ СОБЫТИЙНОСТИ.....	52
С.И. Литвинцева, С.Н. Рахимова УВЛЕКАЯ, ОБУЧАЕМ	55
Е.Е. Лубышева, Е.И. Синяпкина ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ В.В. ВОСКОВОВИЧА «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» КАК УСЛОВИЕ БЛАГОПОЛУЧНОЙ АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА К УСЛОВИЯМ ДЕТСКОГО САДА	58
Н.Е. Мартынова, О.И. Прокофьева МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ ПО ТЕМЕ: «НА ПРОГУЛКУ С ЕЖИКОМ»	62
В.А. Мацаева, В.А. Макарова РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЙ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА	66
Е.А. Осипова, Л.Г. Трегубенко ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ «ЧУДЕСНЫЙ КВАДРАТИК ИЩЕТ ДРУЗЕЙ»	69
И.М. Петрюк, З.В. Заводовская МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ЗНАКОМСТВО РОДИТЕЛЕЙ С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В.ВОСКОВОВИЧА В СОВМЕСТНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА» ..	72
Ж.А. Пигорева, Т.М. Загрыценко ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ДОШКОЛЬНИКОВ К ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА	75
Т.Ю. Посиделова, А.В. Белозерова ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	79
С.В. Пустовая, И.В. Андриевская ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ И ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ ДОО	82
Н.А. Соловьева, Е.И. Толстова ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИТИЯ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ ЧЕРЕЗ РАЗВИВАЮЩУЮ ИГРУ «ШНУР-ЗАТЕЙНИК»	85
Л.И. Солодова, А.А. Кваст РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ПРЕДМЕТНО- РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»	89
О.А. Табалина ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗКУ «ТЕРЕМОК» С ДВУХЦВЕТНЫМ КВАДРАТОМ ВОСКОВОВИЧА.....	92

<i>Е.Н. Скулганова, Л.А. Тарасова</i>	
РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»	
В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА	98
<i>Е.Н. Татаркина</i>	
КОНСПЕКТ ООД «НЕЗНАЙКА В ФИОЛЕТОВОМ ЛЕСУ»	101
<i>В.Т. Ушакова</i>	
РАЗВИТИЕ СЕНСОМОТОРНЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА	
ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»	
В.В. ВОСКОВОВИЧА.....	105
<i>Ю.В. Фатеева, Н.А. Бомбина</i>	
РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ ПОСРЕДСТВОМ	
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА.....	110
<i>Е.В. Хмельницкая</i>	
МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ	
СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В. ВОСКОВОВИЧА.....	113
<i>Р.А. Хохлова, Л.Н. Неделяева</i>	
«ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В.ВОСКОВОВИЧА – ЭФФЕКТИВНАЯ СРЕДА	
ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО	
ВОЗРАСТА	116
<i>А.Н. Чехунова</i>	
ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ГРУППЕ РАННЕГО	
ВОЗРАСТА С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ	
ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»	120
<i>Т.И. Шевцова, С.В. Юнакова</i>	
ФОРМИРОВАНИЕ СЕНСОРНЫХ ЭТАЛОНОВ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО	
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ	
РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА	125
Раздел 4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ	
ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ	
<i>Г.А. Бирюкова, О.Д. Щедрина</i>	
ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ	
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА	
В РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ	131
<i>В.В. Бледай, М.В. Панькова</i>	
ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ	
ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА ПРИ РАЗНОВОЗРАСТНОМ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ	
ДОШКОЛЬНИКОВ.....	133
<i>М.С. Бредихина, Г.С. Богданова</i>	
КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ «ТАЙНА ОЗЕРА АЙС»	
(РАЗНОВОЗРАСТНАЯ 4 – 7 ЛЕТ ГРУППА)	136
<i>В.Н. Губина</i>	
ООД ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ	
ПРЕДСТАВЛЕНИЙ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ «МАТЕМАТИКА В ПУТИ».....	139

Н.П. Гущина, Н.В. Посохова ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ	144
Ж.Н. Жимонова, С.В. Шумская ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА	149
Я.Н. Зайцева, Е.Ю. Головки КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «КАК МЕДВЕЖОНОК МИШИК ПОМОГ ПЧЕЛКЕ ЖУЖЕ»	152
С.В. Иванова, Т.А. Прокопенко ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ.....	155
Е.В. Князева, Е.Е. Поваляева КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ «СПАСЕМ КОРОЛЕВУ МУРАНУ» (РАЗНОВОЗРАСТНАЯ 4 – 7 ЛЕТ ГРУППА)	159
Л.А. Колесникова ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ.....	163
Л.А. Литвяк, Л.И. Волощенко ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО КОМПЛЕКСА «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК» В РАЗВИТИИ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ	166
Т.М. Нарыкова, Н.Н. Измайлова ВНЕДРЕНИЕ И АПРОБАЦИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУПП МАЛОКОМПЛЕКТНОГО ДЕТСКОГО САДА	171
С.П. Нечитайло, А.И. Троянская ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА В РАМКАХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ» В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЕТСКОГО САДА.....	176
И.В. Панченко, И.И. Вишневская ОБУЧЕНИЕ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ ПОСРЕДСТВОМ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОБОВИЧА.....	180
Т.И. Першина, Ю.В. Пономаренко КОНСПЕКТ НОД В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ ТЕМА: «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗОЧНОЙ СТРАНЕ».....	187
Н.А. Петрова, Л.Е. Слободян ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В. ВОСКОБОВИЧА В МАТЕМАТИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ	190

<i>И.И. Пшеничная, В.И. Туренко</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ	194
<i>В.Н. Решетникова, М.П. Тетюхина</i> КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ МИШИКА» (РАЗНОВОЗРАСТНАЯ ГРУППА, ДЕТИ 5-7 ЛЕТ)	197
<i>Е.В. Рубинская, З.И. Гамаюнова</i> КОНСПЕКТ НОД В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-6 ЛЕТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА «ПУТЕШЕСТВИЕ В ШКОЛУ ГНОМОВ».....	202
<i>О.Н. Слюнина, Э.А. Касьянова</i> КОНСПЕКТ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ОО «РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ» В СТАРШЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ. «БУКВА Т»	205
<i>Т.И. Смирнова, Т.В. Кудрявцева</i> КОНСПЕКТ ИГРОВОГО ЗАНЯТИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В.ВОСКОБОВИЧА С ДЕТЬМИ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ	208
<i>В.С. Федосова</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОБОВИЧА В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ.....	212
<i>Е.А. Федченко, Е.С. Васюкова</i> ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА.....	219
<i>Т.С. Хворостянова, С.Б. Рагозина</i> «НА ПОМОЩЬ ПЧЕЛКЕ ЖУЖЕ» СЦЕНАРИЙ НЕПОСРЕДСТВЕННО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	223
<i>Т.А. Хлынова, В.А. Калабанова, Ю.Н. Махонина</i> ОРГАНИЗАЦИЯ РАЗНОВОЗРАСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА.....	228
<i>В.В. Чайка, И.М. Ложкина</i> РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В.ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»	232
<i>Е.Н. Черных, А.В. Литвиненко</i> КОНСПЕКТ ООД «ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГР В.В.ВОСКОБОВИЧА В СТАРШЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ»	236
<i>И.А. Чубарова, В.И. Фандеева</i> ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОГО ГРАФИЧЕСКОГО ТРЕНАЖЕРА «ИГРОВИЗОР».....	241

<i>Е.Н. Шепелева</i> КОНСПЕКТ ООД В МЛАДШЕЙ ГРУППЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛЕС»	244
<i>Н.В. Шерганова, Е.С. Исправникова</i> ЗНАКОМИМ ДЕТЕЙ С ПРАВИЛАМИ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА	247
<i>Е.В. Щербакова</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЕТСКОГО САДА	252
<i>Е.Н. Якушова, Н.Ф. Наливайко</i> РАБОТА В РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ В ДОУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В.В.ВОСКОВОВИЧА.....	256

**Раздел 3. РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОБОВИЧА
В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА**

**КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ
РАННЕГО ВОЗРАСТА (ДЕТИ 2-3 ГОДА) ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР
В.В. ВОСКОБОВИЧА «МАША И МЕДВЕДЬ»**

*Т.Е. Бажина, Н.А. Сидорак,
воспитатели
МБДОУ ДС №1 «Лучик»
г. Старый Оскол, Белгородской области*

Цель: Формирование элементарных математических представлений у детей посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

- формировать способы зрительного обследования предметов;
- закрепить умение соотносить предметы по цвету.
- формировать пространственные представления и грамматический строй речи;
- расширять представления о характеристиках предметов (большой – маленький), проговаривать большой – маленький;
- дать представление об основных формах;
- формировать представление о цвете и форме предметов.

Развивающие:

- развивать интерес к созданию целостного образа;
- развивать глазомер, совершенствовать умение сравнивать длину путем приложения;
- развивать речевую активность детей, психические процессы;
- развивать зрительное восприятие величины, ориентируясь на один признак предмета – величину, из двух предлагаемых (цвет – величина).

Воспитательные:

- воспитывать дружелюбные отношения;
- воспитывать чувство взаимопомощи.

Предварительная работа: рассказывание сказки «Маша и медведь». Просмотр мультфильма «Маша и медведь».

Оборудование: Куклы Маши, медведя и бабушки; коврограф «Фиолетовый лес», листочки красного, синего, зеленого и желтого цвета из

комплекта элементов к нему, «Эталонные фигуры Ларчик»; «Разноцветные веревочки 1» четырех цветов и двух размеров; разноцветные листья двух контрастных величин (большие – маленькие); геометрические фигуры круг, квадрат, треугольник (по 6 штук) из «Эталонных фигур Ларчика»; «Фонарики Ларчик».

Ход занятия:

Воспитатель: С добрым утром!

С новым днем!

С новым солнцем за окном!

Утро доброе встречай!

День со сказки начинай!

Воспитатель: Мы сегодня отправимся в путешествие вместе с героями сказки «Маша и медведь», а по пути будем выполнять задания.

С дедушкой и бабушкой внученька жила,

Как-то раз пошла, гулять в лес с подружками она.

Воспитатель: А вот и сама Маша.

Маша: Здравствуйте, дети! Как вас много, а я одна. Мне одной грустно. Я хотела позвать вас вместе погулять в лес.

Воспитатель: По тропинке в лес пойдем,

Цветы, ягоды найдем.

Дети идут вокруг коврика. Обойдя круг, дети останавливаются около разложенных на полу кругов красного, синего, зелёного и желтого цвета из игры «Эталонные фигуры Ларчик».

«Собери красивые цветочки»

Воспитатель: Дети, мы оказались на цветочной поляне. Посмотрите, на полянке растут цветочки (круги красного, синего, зелёного и желтого цвета из игры «Эталонные фигуры Ларчик»), но лепестки с цветочков облетели. Ребята, давайте соберем лепестки на полянке (их роль выполняют листочки) и вернем их цветочкам. Но лепестки надо крепить только к серединке такого же цвета. Какого цвета получился этот цветочек? А этот? Посмотрите, какие красивые цветочки цветут на полянке.

Шли мы – шли, шли мы – шли – на опушку все пришли.

«Где находится Мишка»

На коврографе «Фиолетовый лес» расположен домик, Мишка, дерево, листочки. В стороне расположены разной длины разноцветные дорожки.

Воспитатель: Посмотрите, домик. Кто стоит за домиком?

Дети: За домиком стоит Мишка!

Воспитатель: А возле домика что растёт?

Дети: Возле домика растёт дерево.

Воспитатель: А что находится перед домиком?

Дети: Цветочки.

«Какая дорожка длиннее»

Воспитатель: Дети, давайте к домику Мишки проложим дорожки. Дарина возьми короткую дорожку и проложи её к домику. Илья возьми длинную дорожку и проложи её к домику.

Воспитатель: Короткая дорожка, какого цвета?

Дети: Желтого.

Воспитатель: А длинная дорожка, какого цвета?

Дети: Красного.

Воспитатель: По какой дорожке надо пойти Маше, чтобы быстрее дойти до домика Мишки?

«Букеты из листьев»

Воспитатель: Вот избушка старенька, Машенька вошла. Там хозяин – Мишка был, пригласил пожить. Дал задание Машеньке – листочки на полянке убрать и красивые букеты собрать (листья разложены на поляне). Сначала соберите букет из больших листьев (дети выполняют, проговаривая в речи понятие «большие»). Какие листочки остались на полянке (маленькие).

Маша: Спасибо вам, детки. Давайте поиграем.

Физкультминутка

Вот выходим мы на луг

Ходьба на месте

Я твой друг и ты мой друг.

Протягивают руки вперед

К небу ручки потянулись

Руки вверх

Обнялись и улыбнулись.

Обнимаются, улыбаются

Вот как солнышко встает

Руки вверх

Выше, выше, выше.

К ночи солнышко зайдет,

Присели, руки опустили

Ниже, ниже, ниже.

Хорошо, хорошо солнышко смеётся.

Прыжки на месте

А под солнышком нам

Хлопки в ладоши

Весело живется.

Воспитатель: Пирожки медведю Маша напекла,

В короб положила, спряталась сама.

Мишка косолапый по лесу идет,

Песни напевает, Машеньку несет.

Воспитатель: Пришел в деревню Мишка, почуяли его собаки, залаяли. Испугался Мишенька лающих собак и бегом – домой. Вот и дом. За домиком кто это стоит? (Появляется бабушка)

Бабушка: Здравствуйте, дети! А вот и моя Машенька. Спасибо вам за вашу помощь!

Воспитатель: Бабушка, какой красивый у Вас фартук!

Бабушка: А это мне Маша подарила!

На коврографе «Фиолетовый лес» расположен силуэт фартука из веревочек. Рядом расположены геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) из «Эталонных фигур Ларчик».

«Украсим бабушке фартук»

Воспитатель: Дети, давайте украсим фартук узором из геометрических фигур. (Дети выкладывают на фартуке по просьбе воспитателя узор, чередуя геометрические фигуры круг, квадрат, треугольник)

Бабушка: Какие детки – молодцы! Какой красивый фартук получился!

Воспитатель: Дети, подошло время возвращаться нам в детский сад. Путь далекий, и чтобы нам не заблудиться и найти дорогу, давайте возьмем с собой фонарики.

«Зажигаем и гасим фонарики»

Воспитатель: Дети, у нас на столе лежат фонарики. Давайте поиграем с ними. Посмотрите они разные: круглые как мячики, квадратные как кубик. Но фонарики сломались, потерялись лампочки. Дети давайте выберем фигуру по форме фонарика. Посмотрите у каждого фонарика две лампочки: красная и зеленая. Если внутри фонарика красная лампочка – фонарик горит, если зелёная – гаснет. Дети, давайте выберем красный цвет, чтобы лампочки горели. Дети, вот мы и зажгли фонарики. Давайте похлопаем себе. Вам понравилось наше путешествие? У кого мы были в гостях? В какие игры мы с вами играли?

ЛИТЕРАТУРА

1. «Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес : методическое пособие / под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.: 4 цв.вкл. – (Сказочные лабиринты игры).

2. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Хабаровск, 23 ноября 2013 г.) / под ред. Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобовича. – Санкт-Петербург : Свое издательство, 2014. – 172 с.

СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В. В. ВОСКОВОВИЧА

Е.В. Богатырева, И.Н. Гомзякова,

воспитатели

*МБДОУ – детский сад комбинированного
вида «Теремок», Борисовский район, поселок Борисовка*

Дошкольный возраст – фундамент общего развития ребенка, стартовый период всех человеческих начал. Именно в эти годы закладываются основы здоровья и интеллекта, ребенок впитывает информацию, как губка, получает первичные представления об окружающем мире и своём месте в нём. Познание окружающего мира требует включения в процесс восприятия разных анализаторов: слуха, зрения, обоняния, вкуса, осязания – и сенсомоторных действий.

Ранний возраст является наиболее благоприятным для совершенствования деятельности органов чувств, накопления представлений об окружающем мире. Поэтому значение сенсорного развития в раннем и дошкольном детстве трудно переоценить. Оно предполагает умение ребенком воспринимать предметы, их разнообразные свойства и отношения между ними (цвет, форму, величину, расположение в пространстве).

Для успешного умственного и сенсорного развития очень важно своевременно предоставить ребенку возможность действовать с различными материалами, наблюдать и исследовать. Важно подобрать ту методику, которая помогла бы не только решить данную задачу, но и заинтересовать детей.

Важнейшим средством познавательной активности ребенка раннего и дошкольного возраста является игра. Она способствует эффективному получению информации, развитию практических действий и навыков, мотивирует ребенка на самостоятельное исследование, облегчает его социализацию в детском коллективе.

Существует большое количество игр, способствующих развитию моторики рук, творческих и интеллектуальных способностей детей. В последние годы большую популярность приобрела игровая технология интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича, где все обучение осуществляется в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, преодолевая которые

приобретает новые знания и опыт познавательной деятельности. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребёнка дошкольного возраста. К тому же, ценность развивающих игр В.В. Воскобовича состоит в том, что они позволяют строить образовательный процесс, начиная с раннего возраста. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. В нашем детском саду имеется три группы раннего возраста, поэтому направленность игр В.В. Воскобовича на развитие детей данного возраста для нас очень актуальна.

В работе с детьми третьего года жизни мы сделали акцент на сенсорное развитие ребенка, тем более, что в арсенале В.В. Воскобовича таких игр много. Для эффективного решения образовательных задач по данной технологии очень важно, прежде всего, создать соответствующую развивающую среду. В группе мы создали Центр с играми Воскобовича, в котором поместили Фиолетовый лес, коврограф «Ларчик», а также пособия фонарики, черепашки, двухцветный квадрат, шнур-затейник и др. Созданная развивающая среда, дает возможность детям как совместно с взрослым, так и самостоятельно действовать с материалами. Большие возможности для сенсорного развития представляет Фиолетовый лес. По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Каждая из сказочных областей: Чудесная поляна, Озеро Айс, Страна Муравия, Поляна чудесных цветов, Город говорящих попугаев, Ковровая полянка, Чудо острова дает большие возможности для освоения представлений детей о форме, цвете, величине, положении в пространстве.

Используя персонажей, которыми «населен» Фиолетовый лес, педагоги создают ситуации, при которых ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия, выполняя различные задания, направленные на освоение представлений о цвете, форме, величине. При этом широко используют сказки и истории, предложенные автором, а также самостоятельно придуманные. Для развития у детей представления о размере предметов педагоги детского сада широко используют игровые ситуации с героями Фиолетового леса. В ситуации «Помоги ежику собрать листочки», дети для большого ежика собирают большие листья, маленького – маленькие. При этом педагоги раскладывают листья (на полу), далеко друг от друга, чтобы обеспечить поиск и совместить работу с физическим развитием. В игровом задании «Поможем ежику и мышке насобирать листочки нужного им размера» мы развиваем умения выделять размер: большой,

средний, маленький, группировать по размеру. Ребята в игровом задании помогают утеплять норки ежику, собирая для него большие листья, а для мышки – маленькие. При этом педагоги ориентируются на способности, знания и умения детей. Вначале мы берем все листья одного цвета, по мере освоения подключаем цвет и размер.

Огромные возможности для развития у детей представлений о цвете заложены практически в каждом центре Фиолетового леса. На цветочной поляне педагоги создают ситуации, при которых дети учатся соотносить цвета, сравнивать и находить нужный цвет, например, выкладывая цветные дорожки к цветам для пчелки Жужжи. Такие же цветные дорожки помогают героям прийти в гости друг другу, убежать и спрятаться в нужном домике, можно придумать множество интересных ситуаций, позволяющим детям научиться находить нужный цвет, одинаковые цвета. В стране Муравия малыши вместе с гномами делают разноцветные поляны, для каждого гнома свою: красную, желтую, зеленую или синюю. Дополняя полянки листочками, педагоги чередуют задания группировки по цвету или размеру. Делая для гусеницы Фифы разноцветные бусы, малыши не только осваивают умения различать цвета, но и устанавливая закономерности в их повторении, то есть учатся анализировать, составлять простейшие логические цепочки. При этом педагоги, сопровождают действия словами, помогая тем самым активизировать речь ребенка, запомнить названия цветов, а также помочь ребенку установить последовательность сочетания цветов: первая – красная, вторая – желтая и т.д., желтая бусина между красной и зеленой. Мы просим ребенка комментировать свои действия, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало говорят.

Замечательное игровое пособие Фиолетового леса «Кораблик Плюх-плюх». Он помогает малышам освоить цвета, ориентироваться в размере, а также заставляет работать их пальчики (надо правильно брать пальчиками флажки). На кораблике, пять мачт разной высоты, пять цветов флажков, которые снимаются и одеваются. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание необходимо надеть паруса по цветам. Кораблик позволяет придумать много интересных заданий импровизаций. Наши ребята танцуют как матросы-лягушата, плывут, выполняя поочередно движения руками, наблюдают в бинокли «с корабля».

Для освоения формы предметов мы используем игровые ситуации «Откуда выпал листик?», «Стульчики для гномов», «Слон Лип-лип идет в гости». Вставляя листики в нужное место в кроне дерева, малыши учатся не только соотносить форму и размер, но данное задание способствует развитию исследовательских действий, координации движений.

Ценность игровых пособий В.В. Воскобовича также состоит в том, что герои и материалы одних игр хорошо вписываются в образовательную среду других. Так герои Фиолетового леса хорошо вписываются в развивающий комплект Коврографа и наоборот. Например, пособия «Лепестки» мы включаем как в поле Фиолетового леса, так и Коврографа, развивая умение различать цвета. Игру «Черепашки» располагаем на песочке возле озера Айс. Черепашки выстраиваются для прогулки сначала большая, потом поменьше, и маленькая.

Широко в работе с детьми мы используем веревочки, которые не только выступают в качестве цветowych дорожек, но и служат замечательным средством развития пространственных ориентировок. С помощью них с малышами выкладываем на Коврографе цепочки из разных геометрических фигур, делаем разные формы – озеро (круг), столбик, башенка, находим предметы выше или ниже дорожки.

Освоить форму предметов нашим малышам помогает эталонный конструктор «Формочки». Дети находят фигурки различных героев, которые спрятались под рамку при помощи вкладышей-фонариков. Когда знакомим с геометрическими формами, вынимаем фигуру, обводим пальчиками, пробуем прокатать по столу. Исследуя треугольник или квадрат, обязательно бегаем пальчиком по уголочкам, зажигаем огонечек (такого же зеленого или красного цвета). Просто завораживает наших малышей превращения игрового двухцветного квадрата. Рассказывая сказку, воспитатель на глазах у детей превращает квадрат, то в конфетку, то в мышку, то в лодочку. Единый сюжет сказки интересен и понятен даже малышам. После этого у всех детей возникает желание самим превратить квадрат в задуманного героя. Конечно, для двух-трех летнего ребенка задача трудная, но постепенно дети научились сгибать уголки, часть детей научились делать лодочку, конверт. Включая игры с квадратом в образовательную среду группы, мы развиваем у малышей моторику рук, умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, закладываем у них основу пространственного мышления.

Шнур-малыш – это игровое пособие, которое мы также включили в работу с детьми раннего возраста. Вначале педагог показывает, как узелок научился нырять и выныривать, совершая действия со шнуром на глазах у ребенка. Затем дети учат свой шнур также ловко нырять и выныривать. Затем показываем, как шнур умеет огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. Как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все тоже самое другой рукой, тем самым развивая две

руки и оба полушария. Игры со шнуром способствуют развитию мелкой моторики ребенка, способствуют развитию пространственных ориентировок.

Развивающие игры В.В. Воскобовича мы используем в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогаем организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. В предложенных ситуациях игр В.В. Воскобовича у ребенка возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Их несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей, развивают тактильные ощущения, что только усиливают их образовательный эффект. Игры В.В. Воскобовича помогли нам создать интеллектуально-творческую атмосферу в группе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2003.

2. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с. – (Библиотека воспитателя).

3. Развивающие игры Воскобовича. – URL: <https://www.facebook.com/riv.games/>

РАЗВИВАЮЩАЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В. ВОСКОБОВИЧА, КАК ФАКТОР УСПЕШНОЙ АДАПТАЦИИ ДОШКОЛЬНИКОВ РАННЕГО ВОЗРАСТА

Н.М. Василенко

воспитатель

МБДОУ детского сада «Родничок»

общеразвивающего вида Белгородская область с. Верховенье

На сегодняшний день актуальной является проблема адаптационного периода детей раннего возраста к детскому саду. Как утверждают специалисты, с поступлением в детский сад адаптационный период является серьезным испытанием для детей раннего возраста, и может стать для ребенка серьезной психической травмой.

Традиционно под адаптацией понимается процесс вхождения человека в новую для него среду и приспособление к ее условиям. Это универсальное явление всего живого, которое можно наблюдать как в растительном, так и в животном мире. Адаптация является активным процессом, приводящим или к позитивным (адаптированность, т. е. совокупность

всех полезных изменений организма и психики) результатом, или негативным (стресс) [2, с. 3]. Поэтому резкий переход малыша в новую социальную ситуацию и длительное пребывание в стрессовом состоянии могут привести к эмоциональным нарушениям или замедлению темпа психофизического развития.

Поэтому перед педагогами стоит задача сделать так, чтобы этот переход был плавным, бестравматичным, помочь родителям в психическом и физическом развитии их ребенка, в том числе их эмоционального благополучия.

Согласно Стандарту, педагогам необходимо направить программу на: «создании условия развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности на создание развивающей образовательной среды, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации детей» [1, с.6]. Новый стандарт дошкольного образования делает упор на игровой метод, так как игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка-дошкольника. В своей работе используем игровую технологию В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Развивающая среда «Фиолетовый лес» полностью соответствует и выполняет требования к среде ФГОС ДО. Обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых (в том числе детей разного возраста), двигательной активности детей, а также дает возможность уединения и проектирования собственного пространства [1, с.10]. «Фиолетовый лес» среда насыщенная, вариативная, полифункциональная, доступная и безопасная, способствует всестороннему развитию детей.

Новизна опыта заключается в создании системы работы с детьми раннего возраста, в адаптационный период: в создании условий, использовании игровых методов и приемов, с помощью технологии «Сказочные лабиринты игры» В. Воскобовича.

Исходя из этого, поставили цель: создание условий для успешной адаптации детей раннего возраста к детскому саду, посредством игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Определили задачи

создать условия для охраны и укрепления здоровья детей;

обеспечить эмоциональную релаксацию, снятие эмоционального напряжения;

воспитывать у детей потребность в самостоятельной двигательной активности;

воспитывать основы доброжелательного отношения к детскому саду, к взрослым, сверстникам;

пробуждать у детей познавательный интерес и эмоциональную отзывчивость к эстетической стороне окружающей действительности, на основе «Фиолетового леса»;

познакомить родителей с особенностями игровой технологии

В. Воскобовича;

Для выполнения цели и задач, в группе создали «Центр развивающих игр В. Воскобовича». Изготовили плоскостные конструкторы «Чудо – крестики», «Чудо – Соты», двухцветный квадрат, альбомы фигурок для конструирования. Приобрели конструкторы: «Черепашки Ларчик», «Фонарики Ларчик», «Волшебная восьмерка Ларчик», которые могут быть использованы совместно с «Фиолетовым лесом». Игры постоянно находятся в открытом доступе для всех детей, в том числе детей с ОВЗ.

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Все игры обращены к главному участнику – ребенку. Технология «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). Игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес, и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, над задачей.

Второй принцип технологии В. Воскобовича – развитие в игре психических процессов. Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» в первую очередь направлена на развитие невербального интеллекта у детей (психических процессов: внимания, способности к анализу, синтезу, формирование причинно-следственных связей, мелкой моторики, памяти). Весь игровой материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их возрастных особенностей.

Третий принцип – творчество (раннее творческое развитие дошкольников). Все игры В. Воскобовича создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие творческих способностей ребенка. Педагогу остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные формы игровой активности.

Особенность игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» в том, что:

не надо перестраивать работу детского сада, игры В. Воскобовича органично вплетается даже в адаптационный период раннего возраста, в уже существующие порядки ДОО;

в игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка, все игры наполнены положительными эмоциями для комфортного пребывания ребенка в детском саду;

игры выстроены на возрастных мотивационных акцентах деятельности – новизны восприятия, нестандартности, интересе, образности, доступности, разнообразности;

в постоянно усложняющихся развивающих вопросах и познавательных заданиях к каждой игре, что позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности;

«Фиолетовый лес» – своеобразный мир, разделенный на сказочные области, объединяющий все игры В. Воскобовича в одну единую сказку. Автор данной сказочной среды обращает внимание на то, что фиолетовый цвет активизирует детское мышление, он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы. Известно, что дети раннего возраста эмоциональны и впечатлительны. В адаптационный период к детскому саду малыши чувствуют себя скованно и вынуждены сдерживать свои эмоции, что может привести к внутреннему напряжению и может стать причиной невроза. А наглядное восприятие фиолетового леса вызывает положительные эмоции, снижает напряжение. Все элементы леса выполнены в радужных цветах, что положительно влияет на детское мышление. Ребенок может видеть многообразие красок, воображать, фантазировать, создавать необычные модели пространства, увидеть себя частицей удивительного мира [3, с. 6].

Таким образом, в период адаптации ребенок окружен непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. В отношениях «взрослый-ребенок» предполагаем только партнерские отношения.

В работе используем разные методы и приемы: проблемные вопросы, ситуации, эксперименты. Вопросы и задания от жителей фиолетового леса, помогают малышам осмыслить поставленную задачу и сознательно выполнить задание. В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы. [4, с. 4].

Немаловажным считаем то, что среду «Фиолетовый лес» можно использовать с детьми разного возраста в различных видах детской деятельности.

Особенно неоценимое значение среды «Фиолетовый лес» для детей раннего возраста имеют игры на развитие сенсорных способностей. Например, в игре «Украсим деревья листочками», дети с удовольствием отыскивают листики нужного цвета и прикрепляют их к дереву [3, с.19]. В таких играх малыши приобретают практический чувственный опыт различения цвета, учатся обозначать цвета словом.

В игре «Пчелка Жужжа собирает нектар» учим малышей прокладывать разноцветные дорожки от пчелки к цветам – красную, зеленую, синюю). Задаем вопросы с заданием:

- Пчелка полетит по красной дорожке, к какому цветку прилетит?
- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?

Развивающая среда «Фиолетовый лес» позволяет творческому педагогу придумывать собственные игры, с использованием предлагаемых автором персонажей, или придумывать своих. Лучшее лекарство от стресса, в период адаптации – смех. Поэтому, в своей работе придумываем различные веселые игры. Например, игра «Друзья Жужы».

«Жила была пчелка...И звали ее. (Жужа) Полетела Жужа гулять, и увидела козочку, поздоровалась Жужа с ней, а козочка в ответ... (ме – ме – ме) и.т.д. На своем пути Жужа встречает домашних животных, которых изготовили самостоятельно. В процессе игры обучаем рассказыванию, путем договаривания слов или звукоподражаний. Зная, что пальчиковая гимнастика помогает ребенку расслабиться, способствует снятию напряжения, переключает внимание (если ребенок плачет), с малышами играем в пальчиковую игру про пчелку.

Пчелка Жужа прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет? (указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок)

Таким образом, проживание ребенка в среде «Фиолетовый лес» зависит от вариативности использования материала, чем больше тайн скрыто в игровом пособии, тем чаще ребенок захочет его использовать, экспериментировать, поделиться своими открытиями в этом и состоит дальнейшая задача педагога.

Развивающие игры используем в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с малышами. Во время адаптационного периода учитываем все индивидуальные привычки ребенка, в том числе и вредные, и ни в коем случае не перевоспитываем его. Как показывает опыт работы, некоторые дети застенчивы и в коллективе, не могут проявить свои способности, а в ходе индивидуальной работы малыши меньше стесняются,

чувствуют, что именно к нему проявляют внимание. Стараемся постоянно подбадривать и поощрять ребенка, помогаем в освоении нового. В итоге у ребёнка формируется чувство уверенности.

В самостоятельной деятельности обращаем внимание на формирование навыков самостоятельности в игре. Организация самостоятельных игр проявляется в том, что взрослый создает среду, обеспечивает доступность развивающих игрушек и пособий и возможность играть с понравившимися [4, с.7]. Ведь, ребенок, умеющий самостоятельно играть, не будет чувствовать себя беспомощным, зависимым от взрослых, что положительно скажется на его адаптации. Поможет ему отвлечься от переживаний, на какое-то время сгладить остроту отрицательных эмоций.

Но, следует отметить, что игры В.В.Воскобовича требуют усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Поэтому играм с малышами в течении 10 минут, потом откладываем игру, проводим физминутку и через время возвращаемся к игре. Педагогу требуется запастись терпением, в случае неудачи не критиковать малыша, а только радоваться его успехам при этом чаще хвалить.

Доказано, что развитие конструирования, как деятельности, у ребенка напрямую связано с его привыканием к детскому саду. Стараемся научить ребенка действовать, конструировать в «Фиолетовом лесу» совместно с взрослым или сверстниками. Малыши учатся строить дома, башни, дороги для жителей Фиолетового леса из развивающих конструкторов В. Воскобовича. Например: в игре «Как Магнолик собрал куклу – неваляшку» путем наложения частей на схему развиваем умение составлять силуэт неваляшки, подбирая нужную фигуру [4, с.51]. В игре «Разноцветные веревочки» малыши строят и веревочек цветок.

Посадили мы цветок, появился стебелек,
Распускается бутон, посмотри-ка красный он,
И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Для развития коммуникативной деятельности важно игровое общение воспитанников. Навыки общения с другими детьми и взрослыми развиваем в таких играх как: «Мишка», «Солнышко и дождик» и др. С помощью таких игр у малышей снимаем эмоциональное и мышечное напряжение, тревожность, обучаем совместной игре, развивая при этом социальный и эмоциональный интеллект [3, с.14].

Сгладить адаптационный период помогают подвижные игры, поэтому удовлетворяем потребность малышей в двигательной деятельности. Проводим подвижные игры «Путешествие в осенний лес», «Повтори движение» [3, с.6]. В таких играх дети выступают как равноправные

участники и совершают вместе одинаковые действия, что помогает сблизить детей. Поощряем у детей проявление самостоятельности, стремление к самоорганизации. К тому же перемещая, фигурки жителей фиолетового леса у малышей развивается мелкая моторика рук.

Интерес и любовь к сказке, возникает в раннем детстве и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. С помощью сказочного пространства, необычных персонажей и методических сказок, у детей раннего возраста развиваем и поддерживаем познавательный интерес, ребенок становится действующим лицом событий и сказочных приключений, происходящих в «Фиолетовом лесу». Сказкотерапия и их добрые герои – храбрый малыш Гео, мудрый ворон Метр, забавный Магнолик – сопровождая ребенка по игре, учат легче взаимодействовать с окружающими его взрослыми и детьми. Сказки к среде «Фиолетовый лес» подбираем под любую самую сложную ситуацию в группе, либо по замыслу воспитателя, либо по желанию ребенка. В игровой манере ненавязчиво обучаем ребёнка нормам поведения, признанным в обществе, моральным заповедям. С помощью данной среды показываем кукольные театры (с использованием персонажей из самых знакомых детям сказок («Колобок», «Репка» и др.).

Взаимодействие с родителями по вопросу адаптации детей раннего возраста к ДОО, успешному решению задач по данной теме способствует совместная работа с родителями (законными представителями воспитанников). Многие родители даже не имеют никакого представления о данной технологии, поэтому осуществляем консультативную поддержку родителям. Проводим беседы по ознакомлению и применению игровой технологии В. Воскобовича, в адаптационный период. Разрабатываем практические рекомендации, каким образом дома можно самостоятельно изготовить игры В. Воскобовича и развивающую среду «Фиолетовый лес».

Таким образом, можно сделать вывод, использование развивающей среды «Фиолетовый лес» с детьми раннего возраста в соответствии с их возрастными и индивидуальными возможностями, создает эмоциональный комфорт, способствует успешной адаптации, психическому и физическому развитию детей раннего возраста, дает возможность ребенку погрузиться в сказку и быть ее героем.

ЛИТЕРАТУРА

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования : приказы и письма Министерства образования и науки РФ. – Москва : ТЦ Сфера, 2015. – 96 с.

2. Белкина, Л. В. Адаптация детей раннего возраста к условиям ДОУ : практическое пособие / Л. В. Белкина. – Воронеж : Учитель, 2006. – 236 с.

3. Воскобович, В. В. «Фиолетовый лес» : развивающая предметно-пространственная среда : методическое пособие / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.

4. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО Издательство «Детство- Пресс», 2012. – 208 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА К УСЛОВИЯМ ДОУ

*Е.В. Волкова, Л.Н. Севрюкова,
воспитатели*

*ОГБОУ Чернянская «СОШ№4»,
структурное подразделение: Детский сад
«Алёнушка», Белгородская область, п. Чернянка*

Серьезнейшим испытанием для малышей раннего возраста является адаптационный период. Для маленького человека очень сложен процесс перехода из семьи в детское дошкольное учреждение. Условия, к которым он привык в семье, придётся менять и заново приспособливаться к совершенно иным. Предстоит необходимость преодоления психологических преград. Ранее сложившегося стереотип поведения, требует перестройки, что является очень трудной задачей и часто приводит к стрессу. В период адаптации у детей могут нарушаться сон, аппетит, эмоциональное состояние, иногда повышается температура тела. У некоторых малышей наблюдается потеря уже сложившихся положительных привычек и навыков. В период адаптации педагогу важно поддержать эмоциональный тонус ребёнка, в то время, когда расставание с обычной домашней средой тормозит все психические навыки малыша. В этот период особенно важно проявить к малышу максимум терпения, чуткости, доброжелательности. Лучшим средством для преодоления дезадаптации ребенка в детском саду является игра, поскольку именно игра сглаживает негативные эмоции, помогает отвлечься от переживаний, стрессовых состояний.

Задачи игр в этот период:

- создание положительного эмоционального настроения в группе;
- воспитание у детей эмпатии, стремления сопереживать, помогать, поддерживать друг друга

- снижение чувства страха, импульсивности, тревожности, агрессии у детей;
- развитие игровых умений и навыков.

Основная задача игр с детьми в адаптационный период – подарить минуты радости малышам, вызвать положительное отношение к детскому саду, наладить доверительные отношения с каждым ребенком.

Для решения поставленных задач мы воспользовались в своей работе технологией «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Цель технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» – построение педагогического процесса, способствующего успешной адаптации и интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Адаптивные возможности ребёнка раннего дошкольного возраста ограничены, поэтому резкий переход малыша в новую социальную ситуацию и длительное пребывание в стрессовом состоянии могут привести к эмоциональным нарушениям.

Педагогу необходимо помочь детям преодолеть стресс поступления и успешно адаптироваться в дошкольном учреждении. Дети раннего возраста очень впечатлительны и эмоциональны. Им свойственно быстро заражаться как положительными, так и отрицательными эмоциями взрослых и сверстников, подражать их действиям. Эти особенности легли в основу построения цикла занятий для детей раннего дошкольного возраста в период адаптации с использованием технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Взрослый должен всегда быть инициатором игр. Одним из главных условий проведения игр является добровольность участия детей. Для тех ребят, кто пока не решился включиться в игру, наблюдение за сверстниками будет полезным занятием. Постепенно, как правило, все вновь прибывшие в группу воспитанники, участвуют в игре.

Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры В. Воскобовича в одну единую сказку. Выполнив задание с волшебными Шнурочками на ковровой поверхности у ребёнка стимулируются биоактивные точки на кончиках пальцев. Формируется также эмоциональный контакт педагога с детьми и детей между собой. По характеру эмоционального контакта взрослого с ребенком и детей между собой коммуникативные игры в адаптационный период можно разделить на невербальные и вербальные. Невербальный характер общения проявляется в тактильном, зрительном

взаимодействии и выполнебнии совместных действий воспитателя с детьми и самих детей.

«Помоги пчелке собрать цветы»

Задачи: – закрепление умения выделять признак – большой и маленький; – развитие умения группировать по размеру.

Материалы и оборудование: цветы двух размеров, пчелки двух размеров

Игровая ситуация: пчелки летали по Фиолетовому лесу и увидели много красивых цветов. Они им так понравились, что пчелки решили украсить цветами свои дома. Большая пчела решил собрать большие цветочки, а маленькая – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем пчелкам.

Задание: прикрепи в лапки большой пчелке большие цветочки, маленькой – маленькие.

Цветы могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, цветы можно разбросать на полу. И тогда дети с удовольствием будут подходить, наклоняться и поднимать их.

Адаптация детей, которая начинается в летний оздоровительный период, когда малыши большую часть времени проводят на прогулке, считается более лёгкой адаптацией, так как дети имеют больше возможности находиться в привычной, естественной обстановке: играть с песком, водой, которые являются прекрасными психо профилактическими средствами. Песок и вода имеют занимательное свойство – стабилизировать эмоциональное состояние, «заземлять» негативную психическую энергию. В играх с песком становится возможным установить контакт с ребенком, даже если ребенок еще плохо говорит и не может сказать взрослому о своих переживаниях. Вода и песок – прекрасный посредник для установления отношений. Огромное удовольствие доставляют детям цветные дощечки «Восьмёрки», «Фонарики», которые необходимо найти в сыпучем материале и сложить картинку. А элементарный кораблик «Брызг-Брызг» можно складывать, как классическую пирамидку.

«Откуда выпал листик?»

Задачи: – развитие внимания, мышления; – развитие координации движений.

Оборудование и материалы: ажурное дерево с листочками.

Игровая ситуация: Ворон Метр прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались листочки. Стал он думать, как

вернуть листочки обратно. И так пробовал и этак, ничего не получалось. Давайте поможем Ворону Метру вернуть листочки на место.

Задание: подобрать листочки в отверстия на кроне дерева.

Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.

Они снимают скованность детей, нервное напряжение, приносят радость от выполнения простых знакомых игровых движений. В то же время они учат детей действовать согласованно, самостоятельно. Особенно ценно участие в такой совместной игре вялых, пассивных малышей.

На вербальное общение детей с друг другом и воспитателем побуждают игры – знакомства (игры – обращения, например, «Назови малышу Гео своё имя», «Гном Фи хочет познакомиться» ...

Первые игры в период адаптации – общие хороводы. Они спланируют детей в группе, дают возможность каждому ребенку побыть в центре внимания, сыграть ведущую роль. Здесь тоже можно прекрасно использовать персонажей Фиолетового Леса («Каравай» для пчёлки Жу-Жу)

При проведении первых адаптационных игр-занятий важно ориентироваться на желание детей продолжать игру, не обязательно придерживаться жесткой структуры занятия. В случае появления усталости на занятии, негативного отношения занятие должно быть ненавязчиво завершено.

Конструирование различных игр и заданий очень нравится детям в адаптационный период. Еще трудно идти на контакт с детьми и взрослыми, а работа с «Разноцветными кружочками»: цепочками (бусы) «Разноцветными веревочками», «Квадрат Воскобовича» помогают успокоиться, отвлечься от мыслей о доме и создают причастность к детскому коллективу.

Для начала ребёнку необходимо показать способы действия, а затем ребенок «рука в руке» или самостоятельно должен повторять их. Настаивать на четком выполнении инструкции не обязательно, так как в данном случае взрослый должен на первых порах подстраиваться под ребенка. Чтобы активизировать внимание ребенка в начале игры можно использовать стихотворения, загадки.

И каждый раз поощрять творчество участников игры и рассказывать о возможных последующих играх, приключениях.

Цель таких игровых моментов – помочь ребёнку адаптироваться к условиям дошкольного образовательного учреждения. Этим определяются и основные задачи:

- снятие эмоционального и мышечного напряжения
- развитие навыков взаимодействия детей друг с другом

- развития, речи, воображения, внимания, восприятия
- развитие мелкой и общей моторики, координации движений.

На первых порах положительным считается уже то, что ребёнок наблюдает за происходящим, забывая на некоторое время, где он и то, что рядом нет мамы, безусловно, не все дети сразу включаются в процесс и активно в нём участвуют. Педагог же в процессе работы постоянно поощряет спонтанные, живые и естественные реакции детей. Основным принцип игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича – это создание стимулирующей среды, в которой ребенок чувствует себя комфортно и защищенно и может проявить творческую активность. Для занятий с детьми можно подбирать задания и игры в сказочной форме. При этом важно стараться максимально поощрять творческий подход, выдумку, фантазию и полностью исключить негативную оценку действий и результатов ребенка. Игровые технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича позитивно влияют на эмоциональное самочувствие детей и взрослых и является прекрасным средством для развития и саморазвития ребенка. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Развивающие игры автора достаточно многофункциональны: они могут начинаться с простых манипуляций элементами. Для ребенка интересны игры В. Воскобовича. В процессе игры он испытывает эмоциональное удовлетворение от процесса и открывает для себя новое.

Таким образом, использование технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в работе с детьми раннего дошкольного возраста в период адаптации является весьма эффективной и многофункциональной.

ЛИТЕРАТУРА

1. Адаптация детей раннего возраста к условиям ДООУ : практическое пособие / авт.-сост. Л. В. Белкина. – Воронеж : Учитель, 2006.
2. Занятия психолога с детьми 2-4-х лет в период адаптации к дошкольному учреждению. – Москва : Книголюб, 2003.
3. Развивающие игры В. Воскобовича / под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Ваклушенко. – Москва : ТЦ «СФЕРА», 2015.

**РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ»
В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА
С ПОМОЩЬЮ АВТОРСКОЙ КНИЖКИ-РАЗВИВАШКИ**

*Т.С. Гетманская, Е.И. Рыбалкина,
воспитатели*

*МБДОУ «Матрено-Гезовский детский сад»
Алексеевского городского округа*

Тема: «Знакомство с пчелкой Жужей и гусеницей Фифой»

Цель: внедрение игровой технологии развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Задачи:

Познакомить детей с новой игрой и игровыми персонажами.

Развивать познавательные способности путем совместной деятельности детей и педагога через использование авторской книжки-развивайки по технологии В.В. Воскобовича.

Развивать внимание, память, умение складывать по описанию взрослого.

Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики.

Развивать воображение, творческие и сенсорные способности.

Возрастная группа: дети младшего возраста.

Оборудование: пчелка Жужа, гусеница Фифа, авторская книжка-развивашка, круги на липучках красного, желтого, синего цветов по 5 шт. на каждого ребенка, круги оранжевого цвета 10 шт., круг зеленого и белого цвета.

Ход деятельности.

Организационный момент:

Здравствуй, детский сад родной

Здравствуй, друг мой дорогой,

Здравствуй, ты, и здравствуй Я

Здесь сегодня все мои друзья!

Воспитатель: Доброе утро ребята, посмотрите, что я вам принесла.

Сюрпризный момент

Воспитатель принес авторскую книжку-развивашку.

Воспитатель: Ребята, я вам предлагаю отправиться по моей книжке в сказочное путешествие. Открываем первую страницу и ...

Воспитатель: (*звучит звук жужжания пчелы*). Ребята, что это? Что это за звук? (*ответы детей*). Да, правильно, это жужжит пчела.

(Появляется пчела Жужа):

Жу-жу-жу-жу-жу-жу-жу

Всем привет я говорю!

Воспитатель: Да это же пчелка из сказочного леса! Какая она красивая! Вам нравится пчелка? *(ответы детей)* Пчелка, а как тебя зовут?

Пчелка Жужа: Меня зовут пчелка Жужа.

Воспитатель: Ребята, пчелы очень трудолюбивые, они приносят мед.

Пчелка Жужа: Ребята, у нас в сказочном лесу произошла беда. Все цветочки рассыпались. И мне негде собирать свой нектар. Помогите собрать цветочки.

Воспитатель: Ребята поможем собрать цветочки для пчелки Жужи?

Игровое упражнение «Собери цветок»

(Воспитатель раздает кружочки красного, желтого, синего цветов. По 5 цветов основного цвета и 1 оранжевый на каждого ребенка. Все детали на липучках. Серединки цветов оранжевого цвета.)

Воспитатель: Ребята, посмотрите какого цвета кружочки? *(ответы детей: красного, желтого, синего)* Правильно, я вам предлагаю из кружочков собрать цветочки. *(образец цветов на коврографе)*

Воспитатель: Молодцы ребята, отлично справились. Пчелка Жужа тебе нравятся цветы, которые собрали дети?

Пчелка Жужа: Да, очень. Спасибо, ребята я полетела собирать нектар. Пока – пока.

Физкультминутка «На лужочке»

Ветер травушку качает,

Влево – вправо наклоняет,

Вы не бойтесь зайки,

Веселитесь на лужайке!

Воспитатель: Ребята, предлагаю вам перейти к следующей странице.

(В авторской книжке-развивашке открываем вторую страницу и видим гусеницу) Что мы видим? Да ребята правильно, это гусеница.

Воспитатель: Как ее зовут? Давайте знакомиться.

Гусеница Фифа: Доброе утро ребята, меня зовут гусеница Фифа, мне очень скучно одной в сказочном лесу. Мне не с кем поиграть...

Воспитатель: Ребята, давайте поможем нашей гусенице Фифе, сделаем для нее подружку из разноцветных кругов.

Воспитатель: А каким цветом круги? *(ответы детей: красный, желтый, синий, зеленый, белый круг. Круги на липучках)*

Игровое задание «Собери гусеницу»

Воспитатель: Ребята, предлагаю вам собрать гусенице подружку. Нам нужно поставить круги разных цветов друг за другом. Белый круг-это голова нашей гусеницы. С него начинается наша гусеница, а дальше предлагаю вам поставить круги, как вам нравится (*дети собирают круги, цвета ставят в произвольном порядке*).

Воспитатель: Молодцы ребята, вы собрали гусеницу. А как же мы ее назовем? Предлагаю вам назвать ее гусеница Гуся! Гусеница Фифа мы собрали тебе подружку, теперь тебе будет не скучно.

Гусеница Фифа: Спасибо ребята, теперь мне будет с кем играть и скучать нам будет не когда. До скорой встречи.

Заключительный этап:

Воспитатель: Ребята вам понравилось играть книжкой-развивашкой? А с кем мы сегодня познакомились на наших страничках? (*ответы детей: пчелкой Жужей, гусеницей Фифой*)

Рефлексивно-побудительный этап

Воспитатель: Вот такое у нас с вами получилось путешествие по моей книжке-развивашке. Но это еще не все задания, которые мы с вами должны пройти. В следующий раз мы с вами поможем диким животным найти их детенышей и познакомимся с веселыми гномами кохле, охле, желе, зеле, геле, селе, фи.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. В. ВОСКОВОВИЧА В СЕНСОМОТОРНОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

*Е.В. Домашенко,
педагог-психолог*

*Т.А. Поданева,
старший воспитатель*

*МБДОУ ДС № 10 г. Нового Оскола
Белгородской области*

Возраст от рождения до трех лет в научном мире считается уникальным, стратегически важным для всего последующего развития ребенка. Путь, который проходит малыш в первые три года, поистине грандиозен, и то, чему сможет научиться в этот период, он будет использовать всю последующую жизнь.

Как отмечают педагоги и психологи, на этапе первых трех лет жизни приоритетное значение для ребенка имеет сенсомоторное развитие. Сенсомоторная потребность, то есть потребность во внешних впечатлениях

(зрительных, слуховых, тактильных) и потребность в движении, проявляется уже в первые месяцы жизни. Удовлетворение этой потребности вызывает у ребенка положительные эмоции и интерес ко всему окружающему, а с возрастом превращается в познавательную деятельность.

Безусловно, для детей раннего возраста необходимы особые педагогические воздействия, которые отвечают потребностям и возможностям ребенка и способствуют его полноценному развитию. Педагогам дошкольных образовательных учреждений необходимо тщательно подходить к выбору форм, методов и приемов работы с данной категорией детей, уделяя внимание как традиционным, так и нетрадиционным методикам, используя новые инновационные технологии, учитывая индивидуальные и возрастные особенности воспитанников, что, соответственно, благоприятно скажется на эффективности образовательного процесса.

Очень важно заменить руководство со стороны взрослого на партнерскую деятельность с детьми, строить процесс совместной и самостоятельной деятельности малышей в игровой форме. Как показывает практика, неограниченные возможности для этого предоставляет технология «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича, которая подразумевает тесное взаимодействие детей и взрослых через реализацию определенного сюжета. Технология построена по принципу «от простого к сложному» и направлена на реализацию индивидуальных возможностей каждого воспитанника. Развивающие игры предлагают огромное разнообразие героев на любой вкус (это 10 гномов, кот Котерфильд, пчелка Жужа, Медвежонок Мишек, Незримка Всюсь и т.д.). Действительно, что может быть лучше для ребенка, чем добрая сказка, в которой он найдет для себя любимого персонажа, которому захочется помочь снова и снова.

Многообразие пособий В.В. Воскобовича, вариативность заданий, которые можно предложить детям, способствует решению многих образовательных задач. Игры, представленные в технологии «Сказочные лабиринты игры», без труда помогут познакомиться малышам с тремя основными для детей раннего возраста элементами – формой, цветом (красный, желтый, синий, зеленый) и величиной (сначала большой и маленький, затем – средний).

Так, эталонные фигуры Ларчик, представленные в виде комплекта разноцветных геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник и овал), которые даны в четырех основных цветах и в трех размерах (большой, средний и маленький) незаменимы в решении основных задач по развитию сенсорики детей раннего возраста. Например, можно

показать ребенку образец машинки (два квадрата – салон, круги – колёса) и сказать, что для Гномика нужно сложить такую же машинку, но другого цвета. Или построить домики для разных гномов, используя квадрат и треугольник заданного цвета и размера.

Незаменим в работе с детьми коврограф «Миниларчик», универсальное игровое поле, на котором можно конструировать любую ситуацию, в зависимости от того, какие цели и задачи стоят перед педагогом. С помощью разноцветных веревочек и кружочков, входящих в комплект пособия, можно создавать различные игровые ситуации. Например, просим представить, что Пчелка Жужжа собирает нектар и ей нужно помочь проложить правильную дорожку к цветам: синюю дорожку к синему цветочку, красную дорожку к красному и т.д.

Развитию у дошкольников умения сравнивать два предмета по величине, активизации в речи слов «большой» и «маленький» послужит игра со Слоником Ляп-Ляпом, который мечтает своим друзьям коврики, но не успевает их украсить. Слоник просит малышей помочь ему сделать для каждого коврика красивое украшение из кружков определенного цвета и размера.

Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес», сенсомоторная зона, состоящая из ковровиновой основы и более ста сорока съемных элементов, крепящихся на липучках, предоставляет широкие возможности ребенку для целенаправленных манипуляций различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими), что, безусловно, способствует развитию мелкой моторики пальцев рук, координации движений. Представленные детали «Фиолетового леса» помогают закрепить детям приобретенный сенсорный опыт за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов. Так, закрепить представления об основных цветах: красный, зеленый, синий и желтый, развивать умение группировать фигурки на основе цвета помогут смоделированные педагогом игровые ситуации. Например, ночью в Фиолетовом лесу дул такой сильный ветер, что все листья с деревьев слетели. В лесу сразу стало скучно и некрасиво. Как же быть? Просим детей украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга. (Одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе синими и желтыми).

Для знакомства и усвоения геометрических форм можно предложить детям построить какому-либо сказочному персонажу домик из геометрических фигурок, подобрать к домику соответствующую крышу, проложить к домику дорожку из круглых камешков и т.д.

Решать задачи по формированию всех сенсорных эталонов: изучение цвета, размера, развитие логического и творческого мышления, помогает педагогам использование «Кораблика Плюх-плюх». Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику, способствует развитию тактильных ощущений, влияет на интеллектуально-речевое развитие ребенка. Можно предложить ребенку сделать пирамидку – надеть на мачты флажки заданного цвета или смастерить бусы, нанизывая флажки на шнурок разными способами.

Большой интерес у малышей вызывают игры с 2-х цветным «Квадратом Воскобовича». Это уникальное пособие развивает пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать. Этот волшебный квадрат можно превратить во что угодно – в домик, конфетку или лодочку, во все, что пожелает любознательный малыш: летучую мышку или ежика, рыбку или птичку, самолет или даже подъемный кран. Это неполный перечень только тех «превращений» Квадрата Воскобовича, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать! Складывая «Квадрат» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами.

В заключение хочется отметить, что использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение с взрослыми в игре, выполнение увлекательных игровых заданий, красочное, яркое оформление пособий В.В. Воскобовича способствует всестороннему развитию ребенка. Можно и нужно использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать и вносить свои творческие идеи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : материалы III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Санкт-Петербург, 11 июня 2015г.) / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : «Полигон-СПб», 2015. – 288 с.

2. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст) / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. – 192 с.

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА

*И.В. Дронова, Н.Г. Верстова,
воспитатели*

*МБДОУ детского сада № 3
Белгородская область, г. Новый Оскол*

Педагогическая деятельность – вид профессиональной деятельности, направленный на реализацию образовательных целей. Одна из ведущих задач дошкольного образования – это оптимизация в ДОУ развивающей предметно-пространственной среды с целью увеличения и совершенствования игровой деятельности ребенка. Технологический подход в образовательном процессе с детьми раннего возраста в соответствии с ФГОС ДОУ можно реализовать с включением игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Первые игры Воскобовича появились уже в 90-е годы. Чуть позже был открыт центр ООО «Развивающие игры Воскобовича». У игровых пособий огромный потенциал, с их многофункциональным использованием (при правильной методической работе) возможно достигнуть высоких результатов. Эта технология соединяет несколько традиционных технологий: игровые технологии, развивающее обучение, часть проблемного обучения, часть теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), обучение сотрудничеству. Авторская технология – путь от практики к теории. Исключительность игр с фигурками, кубиками, шнурками привносит сказочное сопряжение. Не существует готовых текстов, есть только рекомендации, как сложить сюжет, чтобы заинтриговать ребенка и побудить его к поисковой деятельности [2].

Все игры разделены на три элемента: универсальные, предметные и конструктивные. Эти игры многоцелевые. К примеру, игра («Игровизор» и «Волшебная восьмёрка») на одном занятии используется для закрепления образа букв, а на следующем с целью закрепления образа цифр.

Для раннего возраста характерно сенсорное развитие. С помощью игр происходит знакомство с цветом, величиной, формой. На данном этапе дети должны запомнить пока только 4 цвета. Вводится понятие большой и маленький, а позже средний.

Реализуются следующие игры:

1. Игра «Сказочный образ» (это 10 гномов, пчелка Жужа, кот Котерфильд, Лапушек и т.д.). Обучение опирается на игровой процесс. Герои могут быть разнообразными.

2. Коврограф «Миниларчик» – уникальное игровое пространство, на нем можно конструировать разную ситуацию. В комплекте разноцветные веревочки и кружочки. С их использованием можно воссоздавать разнообразные игровые ситуации [1, 33].

3. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, умение конструировать, мыслительные процессы пространственное мышление, сенсорные способности, творчество. Квадрат бывает двух видов. Из него можно воссоздавать многое. Например, конфету или кота.

4. В основу игры «Черепашки» включены три ведущих принципа: интерес, познание и творчество. Они помогают дошкольнику выявить и закрепить новые знания, умения, навыки. 5

5. Конструкторы «Фонарики». Состоит из вкладышей, которые помогают познакомиться с геометрическими фигурами и конструировать по схеме или образцу [3, 15].

6. «Чудо-головоломки» включают: «Чудо-Крестики», «Чудо-соты». В первой игре изучаются основные цвета, количество, вкладыши, состав числа. Возможно построение башни, лесенки или поезда. Происходит конструирование по схеме. Во второй уже включаются новые цвета и вариативность конструирования. Между собой конструкторы могут сочетаться.

7. «Шнур-малыш» очень многофункциональная игра. Способствует развитию пространственному мышлению, мелкой моторики, памяти, вниманию, воображению, закрепляет знания геометрических фигур.

8. «Игровизор» имеет разные виды выполнения заданий на выделение, соединение, обводку по контуру, штриховку, дорисовку, рисование и т. д. [1, 49].

9. Кораблик «Плюх-плюх» на сенсорное развитие, закрепление цвета и счета. «Коврограф Ларчик» – это игры на развитие мелкой моторики, конструирование по схеме или образцу, соотношение элементов по цвету, форме и величине.

10. «Забавные буквы» – карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов. Взаимодействуя с карточками, ребенок пропевает имена шутов и знакомится с буквами, а также упражняется в звуковом анализе слов; развивает мышление, память, внимание, речь [3, 19].

11. «Теремки Воскобовича» – эффективное пособие для обучения чтению на наглядном материале. Включает из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета с согласными буквами на гранях, а также 12 картонных кубиков-сундучков с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, так и получаются слоги. А из нескольких составляется слово. На начальном этапе дошкольник происходит знакомство со звуками и буквами [3, 21].

В возрасте от 1 года до 3 лет динамично развивается речевая деятельность ребенка. Этому помогают игры Воскобовича, которые стимулируют развитие речевых навыков и наглядно-действенное мышление. Варианты игр усложняются в зависимости от возрастных особенностей дошкольников.

Для реализации игр В.В. Воскобовича от ребенка потребуется усидчивость, которая несвойственна в раннем возрасте. Занятие нужно начинать с 5-10 минут, затем переключиться на другой вид деятельности. Позже вернуться к заданиям. Необходимо хвалить малыша за успехи и не критиковать при неудаче.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Воронеж, 2013. – С. 33-49.
2. Воскобович, В. В. Развивающие игры Воскобовича. Сборник методических материалов / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – URL: <https://geokont.ru/MethodSumm>.
3. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург, 2000. – С. 15-21.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.В.ВОСКОБОВИЧА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТ

*А.В. Дуракова,
старший воспитатель*

*Н.Г. Костюк,
воспитатель*

*МБОУ «ОК «Озерки» имени М.И. Бесхмельницына
Белгородская область, с. Озёрки*

Необходимость раннего развития признали большинство педагогов и психологов. Многие авторы (*Доман, Лупан, Зайцев, Никитины*) настаивают на том, что такое **развитие – не раннее**, а как раз своевременное. Масару Ибука выпустил нашумевшую книгу под названием «После трех уже

поздно», в которой говорит о том, что **развитие** максимум возможностей заложено в **ребенке** до трех лет.

В настоящее время детские образовательные учреждения применяют технологию В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для всестороннего и творческого развития детей. Ребенок раннего возраста – исследователь, ему необходимо не только рассматривать предметы, но и действовать с ними, соединять и разъединять, конструировать, экспериментировать. Данная технология удовлетворяет потребность детей познавать новое, пробуждает воображение, мышление (умение гибко оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

Когда мы приступили к работе по данной технологии, то первым делом возник вопрос: как правильно обустроить предметно-пространственную развивающую среду в группе раннего возраста? Какие игры можно применять? Оказалось, что многие: каждая игра может использоваться детьми разного возраста. Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового леса игры» выстроено по принципу усложнения, постепенного и постоянного, как бы по спирали. [2, с.5] Чем старше ребенок, тем выше уровень сложности. Чудо крестики, к примеру, на данном этапе можно использовать как рамку с вкладышами.

«Фиолетовый лес» – это своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. В нем переплетаются реальность и воображение, интеллектуальные и творческие задачи.

Первое на что дети обращают внимание – это яркая палитра самой среды, многообразие сказочных персонажей. Сказочные сюжеты завораживают. При каждом использовании тренируется память, мелкая моторика, мышление, логика. Дети могут играть как индивидуально, так и со сверстниками, при этом развивается социальный и эмоциональный интеллект ребёнка.

Отличительной особенностью игр В.В. Воскобовича является многофункциональность: возможность совмещать множество задач в одной игре. Например, главной может быть задача математического плана – учить детей сравнивать предметы посредством составления пар. Но в процессе совместной деятельности взрослого и дошкольников одновременно проявляется ряд других задач: учить сопереживать ближнему, развивать чувство эмпатии, учить решать задачи разными способами, развивать креативные качества у детей. [1, с.10]

Дети с большим удовольствием путешествуют на кораблике «Плюх-Плюх» вместе с Лягушонком Матросом Озёркиным и его командой.

Сломанный кораблик всегда можно «починить», расставив мачты по цветам. Чтобы кораблик плыл быстрее, нужен ветерок (дыхательная гимнастика), а, чтобы было веселее, прочитаем стишок А. Барто «Кораблик». Мачты можно нанизать на веревочки и сделать бусы для феи Дольки.

Через игровые ситуации реализуются любые задачи: по сюжету сказки выложим по образцу цветов, сконструируем мостик для гномов, построим домик для медвежонка Мишика или заборчик для волшебного сада.

Ворон Метр раскрывает тайны Квадрата Воскобовича. Дети видят, как удивительным образом меняется цвет и форма: домик превращается в конфету, а конфета в кораблик.

В фиолетовом лесу есть и волшебные «Фонарики», которые помогут освоить пространственные отношения, понятия «больше-меньше». «Чудо соты» научат соединять части в целое.

Ребенок может играть в этой среде как самостоятельно, так и вместе со взрослыми, помогающими закрепить полученные знания. Совместную игровую деятельность можно проводить в удобное для педагога время: в утренний отрезок времени – как вариант развивающих ситуаций на игровой основе – или в вечерний отрезок времени – как совместную игровую деятельность детей и взрослых. [2, с. 9]

Давайте рассмотрим, какие результаты мы получили, используя данную технологию при работе с детьми раннего возраста:

1. Одним из преимуществ является то, что можно достичь желаемых результатов, не переутомляя ребёнка.

2. Малышам легко ознакомиться с приёмом сравнения и квалификации. Они без затруднений различают форму, цвет, величину.

3. Дети стали более активны в самостоятельной деятельности.

4. Вырос интерес к новому, неизведанному.

А самое главное то, что дети получают удовольствие от игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методические рекомендации к игровому комплексу Ларчик и МиниЛарчик / под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинова. – Санкт-Петербург, 2016. – 94 с.

2. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО «Детство-Пресс», 2019. – 192 с.

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА

*М.В. Зубцова,
воспитатель*

*МДОУ детский сад «Солнышко» с. Шелаево
Валуйского района Белгородской области*

В настоящее время вопрос развития детей раннего возраста одна из актуальных проблем современности, которая обозначена в рамках реализации концепции плана мероприятий «Десятилетие детства». Для детей раннего возраста самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры. Именно ранний возраст является наиболее благоприятным сензитивным периодом для развития познавательной активности. В этот период очень важно предоставить ребенку как можно больше возможностей для самостоятельных наблюдений и исследований окружающего его мира, используя при этом самые разнообразные виды развивающих игр.

Технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» направлена на всестороннее и творческое развития детей. Дети, которые развиваются по данной технологии, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание. Развивающие игры В.В. Воскобовича формируют интеллект ребенка, развивают мелкую моторику, память, психические процессы. Игровая методика быстро позволяет достичь желаемых результатов, не утомляя при этом ребенка.

Являясь участником региональной инновационной площадки по проблеме «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области» нами была определена технология В.В. Воскобовича, основанная на игровой деятельности. В группе был оформлен интеллектуально-игровой центр, «Фиолетовый лес», который позволяет решать множество образовательных задач, предусмотренных ФГОС ДО, например, таких, как: ознакомление детей с окружающим миром (временами года, природными явлениями, с растительным и животным миром); развитие познавательных процессов (пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения); развитие способности к сравнению, классификации. Развивающая среда «Фиолетовый лес» содержательно-

насыщенная, трансформируемая, полифункциональная, вариативная, доступная и безопасная. Это своего рода виртуальный, несуществующий мир, его внешний вид зависит от фантазии и творчества педагога и детей. Дети совместно с педагогом пробовали выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Осваивали такие игры, как «Двухцветный квадрат», «Фонарики», «Черепашки», «Логоформочки», «Кораблик Плюх-Плюх», «Елочка», «Чудо крестики», «Чудо соты». В группу поочередно вносились игры, без объяснения правил игры, тем самым, предоставляя возможность ребятам самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение. Так, например, внося в группу игру «Двухцветный квадрат», детям предоставлялась возможность рассмотреть игру, попробовать ее на ощупь. При самостоятельной игровой деятельности с квадратом, дети получали фигуры одного цвета, отмечая, что из большого квадрата получается маленькая фигурка.

Очень интересное знакомство произошло у детей с игровым комплектом «Фонарики». Эта универсальная игра познакомила ребят с эталонами форм: круг, квадрат, треугольник, с величинами (большой, маленький), с цветами (зеленый, красный). Игра дает возможность строить из фонариков забавные фигуры по схемам, а также по собственному замыслу, способствуя развитию творческих и сенсорных способностей.

Еще одним игровым пространством в освоении математических понятий является «Кораблик плюх-плюх». Эта игра представляет собой деревянный кораблик с пятью мачтами, разноцветными флажками и шнуровкой. Мачты кораблика разные по размеру, на каждой мачте флажки определённого цвета. Игра развивает мелкую моторику, дети снимают флажки, нанизывают их на мачты, закрепляют шнуровкой. Так же флажки надевают на пальчики, нанизывают на верёвочку, усложняя задание подбирают к верёвочке флажки нужного цвета. В познавательной области эта игра помогает определять понятия – один, много, дети хорошо запоминают цвета, формирует у детей логическое мышление, память, внимание, воображение.

В процессе игры с корабликом, хорошо развивается речь ребёнка: ребёнок комментирует свои действия: синий флажок я одену на маленькую мачту, а красный на большую мачту и т. д.

Художественно-эстетическое развитие тоже осуществляется посредством этой игры. Кораблик очень красочный и яркий, можно по своему вкусу переставлять флажки, составлять разноцветные узоры на мачтах.

Игровой комплекс «Ларчик» способствует развитию мелкой моторики, активизирует творческий потенциал, развивает речь, формирует математические навыки, дает возможность проводить целенаправленные занятия по развитию сенсорных способностей. Такая работа включает следующие этапы: формирование сенсорных эталонов цвета, формы, величины; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия. Например, д/и «Посади цветочки», «Собери ёлочку», «Собери бусы по образцу», «Собери предмет», «Найди такой же», «Найди свой домик», «Что куда» и др.

После презентации каждой игры, было знакомство детей со сказками, которые сопровождают интересные игры. Это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично вплетаются интеллектуально-творческие задания.

«Фиолетовый лес» представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя, а также содержит сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных героев и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Опираясь на ранний возраст, знания и умения детей, были подобраны задания к играм разной сложности, чтобы играя, ребенок мог развиваться ненавязчиво, а именно играючи. Большая роль уделялась парной, подгрупповой игре, которая сближает детей в работе. Итогом становится получение совместных результатов деятельности, это необходимо для личностного развития дошкольников.

Развивающие игры В.В. Воскобовича дают возможность придумывать и воплощать задуманное детям и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Проработав с детьми раннего возраста в этом направлении в течение одного года, можно отметить следующие результаты:

- все дети без исключения знакомы с приемами сравнения, синтеза, классификации. Они знают форму, цвет, величину;
 - отмечен устойчивый интерес к развивающим играм, дети стали активны в самостоятельной деятельности;
 - дети делают первые шаги в развитии сенсорного и интеллектуального развития;
 - работа по развитию сенсорного и интеллектуального развития детей принесла свои результаты, у детей вырос интерес к новому, неизведанному;
- С возрастом детей задачи усложняются, а игры остаются прежними.

В технологии интеллектуального творческого развития детей, «Сказочные лабиринты игры» сказано: «Задача дошкольного воспитания состоит не в максимальном ускорении развития ребенка, и не в быстром темпе, а прежде всего в создании каждому дошкольнику условия для наиболее полного раскрытия его возрастных возможностей и способностей». Игры очень важны для развития личности ребенка, они являются инструментами его самовыражения и способом познания окружающего мира. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность развивать фантазию.

Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» – это находка для воспитателей дошкольных учреждений. С помощью игр можно решить любую задачу, поставленную педагогом на занятии. Игровое действие запоминается быстрее, чем устная информация. От педагога требуется лишь правильно подобрать нужную игру и вовремя включить ее в деятельность детей. Успех гарантирован. Да и занятие приобретает красочную огранку, становится ярким, запоминающимся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – Москва : Мозайка-Синтез, 2015.
2. Малыш в мире открытий : дополнительная общеобразовательная программа развития познавательной активности у детей 2-3 лет / под ред. О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2019. – С. 3-15.
3. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие-игры Воскобовича», 2017. – 6 с.
4. [Сайт]. – URL: <https://www.adou.ru/categories/2/articles/360>
5. [Сайт]. – URL: <https://infourok.ru/razvitie-matematicheskikh-predstavlenij-u-detej-posredstvom-razvivayushih-igr-v-v-voskobovicha-4380378.html>
6. [Сайт]. – URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/kovrolinograf-aktivnaja-sreda-rechevogo-razvitija-rebenka.html>

СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ВОСКОБОВИЧА – РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ С РАННЕГО ВОЗРАСТА

*Л.В. Иванова, Л.И. Новикова,
воспитатели
МБДОУ д/с № 80 г.Белгород*

Игра представляет собой огромную, простую и сложную деятельность, благодаря которой поток жизненно важных идей и концепций вливается в духовный мир ребенка. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Принципы, лежащие в основе игр – интерес, знания, творчество – становятся максимально эффективными, поскольку обращены непосредственно к ребенку на языке сказки, забавного персонажа или приглашением к приключениям [1].

Развивающие игры Воскобовича – это обучающее развитие ребенка в «Сказочных лабиринтах игры» – форме взаимодействия взрослого и ребенка через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетена система вопросов, заданий, задач, упражнений. Взрослый читает сказку, ребенок слушает и во время сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. В результате развиваются мыслительные процессы внимания, памяти, воображения, рефлексии и речи [3].

Характеристики «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что нет необходимости перестраивать работу ДОУ или ломать привычный образ жизни дома. Технология органично интегрирована в существующий порядок. В отношениях «взрослый-ребенок» предполагается не позиция взрослого по отношению к ребенку, а только партнерство. Ребенка окружает непринужденная, веселая и творческая атмосфера.

Автор технологии В.В. Воскобович считает, что обучение должно быть веселым и легким. В этом плане интересные сказки – один из принципов методики В.В. Воскобовича. В каждой развивающей игре В.В. Воскобовича есть увлекательная сказка, позволяющая ребенку быстро запоминать числа, буквы или фигуры.

Игры В.В. Воскобовича многофункциональны. Например, используя такие игры как «Игровизор», «Волшебная восьмерка» – на одном занятии используются для закрепления изображения букв, а на следующей неделе в ту же игру играют для закрепления образа цифр. Пособия часто используются для ознакомления с новыми лексическими темами: «Дикие и домашние животные», «Овощи и фрукты», «Виды транспорта» и др.

Технология В.В. Воскобовича соответствует федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования, а

игровые пособия предназначены для всех сфер (направлений образования): познавательного развития, речевого, социально-коммуникативного, художественно-эстетического и физического развития. Построение процесса взаимодействия взрослого и ребенка, самостоятельной деятельности учащихся на основе сказок – один из наиболее эффективных способов активизации познавательных процессов дошкольников раннего возраста [2].

Технология В.В. Воскобовича имеет ряд особенностей:

- широкий возрастной диапазон участников игр, с одной и той же игрой могут заниматься дети раннего возраста, 7 лет, и иногда ученики средней школы. Задания могут постепенно усложняться;
- многофункциональность обучающих игр, решение нескольких обучающих и обучающих задач в одной игре;
- вариативность, умение изменять (усложнять) игру для каждого ребенка с акцентом на зону ближайшего развития;
- сказочность сюжета игр, внесение в сюжет проблемных элементов;
- соотношение средств развития, наличие общих принципов, персонажей, аналогов в различных игровых пособиях;
- наличие фронтальных и индивидуальных версий игровых пособий;
- степень использования, возможность использования игр как в детских садах, так и в начальных школах, центрах развития детей и дома;
- комфорт и качество игр;
- технология с «открытым кодом». Возможность использовать книги-игры в разных учебных заведениях с разными методами и решать разные задачи [3].

Все игры В.В. Воскобовича удивительны для всех детей. Ведь с их помощью он сможет реализовать любую свою идею. Машины и самолеты, бабочки и цветы, сказочные принцессы и рыцари, замки и ракеты – все это и многое другое можно придумать и сделать из кусочков чудесных деталей «Чудо-головоломок», «Квадрата Воскобовича», разноцветных паутинок Геоконта, «Чудо-крестиков» и «Лого-формочек». Этот творческий «полет» может увлечь даже взрослого человека.

Парадоксальность этих игр еще и в том, что, несмотря на интенсивный игровой процесс и познавательную активность, дети практически не устают. Ведь они просто переключаются с одной игры на другую и самостоятельно выбирают режим и ритм занятия.

1. Игры, направленные на логико-математическое развитие. Цель всех игр, включенных в эту группу – их направленность на развитие умственных операций. Во время игры дети манипулируют свойствами предметов, геометрическими фигурами и числами.

Эта группа является наиболее многочисленной и к ней можно отнести следующие игровые пособия: «Геоконт-Конструктор», «Геовизор» и

«Игровизор», «Квадрат Воскобовича», «Цифроцирк», «Чудо-крестики» и «Чудо-соты», «Ларчик», «Кораблик Плюх-Плюх», «Планета умножения», «Математические корзинки», «Конструктор цифр», и др.

Самая известная игра этой группы – «Геоконт-Конструктор». Пособие представляет собой игровое поле, на котором нанесены радиусы осей и геометрические фигуры с обозначенными буквами. На перекрестки крепятся специальные пластиковые гвозди с цифрами. Таким образом, каждая точка этой уникальной координатной сетки имеет свой буквенно-цифровой адрес. Потянув за разноцветные резиновые ленты-паутинки, входящие в игровой набор «Гвоздика», ребенок может экспериментировать, создавая всевозможные пространственные фигуры и силуэты. Это можно сделать, следуя предложенным примерам или воплощая собственные идеи [3].

Еще одна интересная игра-головоломка – «Квадрат Воскобовича», также известная как «вечное оригами». Это квадратная основа из ткани, на которую наклеены тяжелые картонные треугольники. Сгибая его по линиям сгиба в разные стороны, ребенок может создавать различные геометрические фигуры и предметы. Как и во всех пособиях В.В. Воскобовича, ребенок может делать это по предложенной схеме или по собственному плану.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами. Эти игры направлены на развитие речи и мышления. Ребенок решает логические задачи с помощью букв, ходит по лабиринтам, составляет слоги и слова, учится составлять слова. Основная задача игр этой группы – превратить сложный процесс обучения чтению в занимательную и увлекательную игру.

В.В. Воскобович подробно изучил и усовершенствовал методику обучения чтению В.Н. Зайцева и создал свои «Складушки-картинки» с рисунками и стихами, в которых выделены склады. Это пособие предназначено для детей в возрасте от 3 до 4 лет и направлено на обучение чтению в раннем возрасте в складовой системе.

Особое место среди игр с буквами занимают «Теремки» В.В. Воскобовича. Это целая авторская методика раннего обучения чтению. Пособие представляет собой набор из 24 кубиков: 12 кубиков с согласными буквами и 12 кубиков с гласными. Вставляя вставки в теремки, ребенок наглядно знакомится с принципом слияния звуков в слог. И, составляя слоги вместе, он учится собирать их в слова. Такое построение простых слогов и предложений помогает ребенку в игровой форме приобрести навыки чтения [2].

Игры В.В. Воскобовича обладают большим творческим, воспитательным и образовательным потенциалом. Сегодня большинство психологов и педагогов отдают предпочтение этим специальным играм, которые создают особое пространство для развития детей. Уже есть группы и целые дошкольные учреждения, работающие над интеллектуальной и творческой развивающей игровой технологией «Сказочные лабиринты

игры». Специалисты также отметили, что развивающие игры В.В. Воскобовича дают хорошие результаты при работе с детьми раннего возраста.

Частично это достигается за счет того, что эта игровая технология основана на партнерстве взрослого и ребенка. Ребенок погружается в расслабленную и творческую среду, которая дает ему чувство внешней безопасности, так как у него есть возможность творить в соответствии со своими идеями, а не по образцу. А если нет образца, можно не бояться получить отрицательную оценку.

Все игры построены по принципу постоянного и постепенного усложнения, и для решения поставленных задач используются все типы мышления: образное, наглядно-действенное и логическое. Кроме того, каждая игра имеет определенный «объективный» результат. Именно такая игровая деятельность в «зоне ближайшего развития» ребенка создает благодатную почву для его интенсивного интеллектуального развития.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Москва : Наука, 2015. – 189 с.
2. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Г. Г. Харько, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург : Гириконт, 2013. – 145 с.
3. Воскобовича, В.В. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 259 с.

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

***Е.Н. Качур,**
заведующий*

*МБДОУ д/с № 7 «Семицветик»
Белгородская область, г. Белгорода*

В последние годы на государственном уровне дошкольному образованию уделяется значительное внимание. Об этом свидетельствуют принимаемые законы, нормативно-правовые акты федерального и регионального уровней, поручения Президента РФ и Правительства, такие как Указ Президента РФ от 7 мая 2018 г. N 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года», Федеральный проект «Современные родители», осуществление

которого направлено на создание к 2024 году условий для раннего развития детей в возрасте до трех лет, реализацию программы психолого-педагогической, методической и консультативной помощи родителям детей, получающих дошкольное образование в семье, повышению психолого-педагогической компетентности родителей обучающихся.

ФГОС ДО [1] предполагает формирование познавательных интересов и действий дошкольников в различных видах деятельности. Решающую роль при этом играет содержание образования, способы организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса в достижении целей личностного, социального и познавательного развития обучающихся. Следовательно, на современном этапе развития образования детей дошкольного возраста акцент переносится на развитие личности ребёнка во всем его многообразии: любознательности, целеустремленности, самостоятельности, ответственности, креативности, обеспечивающих успешную социализацию подрастающего поколения, повышение конкурентоспособности личности и, как следствие, общества и государства.

Ключевой задачей при этом определяется не приспособление ребенка к образовательной среде для достижения целей образования, а, напротив, моделирование среды в зависимости от возможностей и потребностей конкретного ребенка. Современная образовательная среда должна включать всю систему отношений ребенка с окружающим миром и самим собой.

Развитие познавательных способностей дошкольников возможно в специально организованной развивающей предметно-пространственной среде, которая включает в себя следующие направления:

Реализация технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательном процессе.

Познавательное развитие детей раннего и дошкольного возраста с учетом требований ФГОС дошкольного образования.

Создание предметно-пространственной среды, включающей специальное оборудование – интерактивный терминал «Фиолетовый лес», направленный на познавательное развитие детей раннего и дошкольного возраста.

В 2019 году МБДОУ д/с № 7 «Семицветик» г. Белгорода включился в деятельность региональной инновационной площадки по проблеме «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской

области». Актуальность введения игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательный процесс обусловлена требованиями ФГОС дошкольного образования к созданию развивающей предметно-пространственной среды, ориентированной на овладение детьми способами усвоения знаний на основе системно-деятельностного подхода.

С целью реализации плана инновационной деятельности в групповых помещениях МБДОУ д/с №7 г. Белгорода созданы развивающие центры с различными наборами и играми В.В. Воскобовича для самостоятельной групповой и индивидуальной деятельности дошкольников. Развивающие игры В.В. Воскобовича являются актуальными для детей от одного года жизни. Все игры начинаются с простого манипулирования, а затем усложняются за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Игры Воскобовича всегда учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Автор технологии В.В. Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки.

Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки ребенок помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Прослушав методическую сказку, ребенок становится ее действующим лицом, проживая с героями сказочные приключения, он вовлекается в суть событий. Одновременно с этим происходит знакомство малыша с игрой, он ищет ответы на содержащиеся в сказке вопросы, решает интеллектуальные и творческие задания. Самое важное здесь то, что при такой игровой подаче, ребенок сам выбирает, как ему взаимодействовать с развивающими пособиями. У малыша просыпается внутренний познавательный интерес, который и создает основу для развития различных психических функций: внимания, памяти, мышления. Именно такая игровая деятельность в «зоне ближайшего развития» ребенка и создает благодатную почву для его интенсивного интеллектуального развития.

Каждый год в нашей дошкольной организации осуществляется набор детей раннего дошкольного возраста и это очень сложный этап, как для детей

и их родителей, так и для педагогов. Резкий переход малыша в новую социальную ситуацию и длительное пребывание в стрессовом состоянии могут привести к эмоциональным нарушениям. Педагогу необходимо помочь малышам преодолеть страх и неуверенность, чтобы успешно адаптироваться в условиях детского сада. Поэтому каждое утро ребят встречает один из сказочных персонажей, придуманный В.В. Воскобовичем, который готов стать для них веселым и надежным спутником на целый день. Это мудрый старичок-ворон Метром, Медвежонок Мишик, малыш – храбрыш Гео, простофиля Васюська и другие.

Для детей раннего возраста прекрасно подходит развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» – некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Сказочные персонажи с готовностью сопровождают и помогают детям в путешествиях, неустанно предлагают ребятам новые игровые ситуации, обогащающие их познавательный опыт, побуждающие детей думать, рассуждать, овладевать знаниями. Рассказывание сказки педагогом обязательно сопровождается моделированием ситуации в «Фиолетовом лесу». Это помогает ребенку расслабиться, послушать текст, привыкнуть к голосу и манере поведения педагога, наладить с ним контакт. Немаловажным аспектом использования среды «Фиолетовый лес» является возможность использования ее в разных видах детской деятельности: игровой, познавательно-исследовательской, коммуникативной, конструировании, двигательной деятельности [2, с.10]

Также педагогами МБДОУ д/с № 7 активно используется «Коврограф Ларчик» – уникальный материал для всестороннего развития ребенка. В комплект входит игровое поле из ковролина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки и т.п. Деятельность с «Коврографом Ларчик» и «МиниЛарчиком» строится на организации и применении в работе с детьми продолжительных, происходящих в несколько занятий и коротких сказок, основанных на одной игре.

Кораблик «Плюх-плюх» вместе с Капитаном Гусем и его помощниками Лягушатами Матросами познакомит малыша с началами простейшей математики, научит сортировать флажки по цвету, количеству, а со временем – считать и даже решать с их помощью свои первые примеры. С помощью игр «Фонарики», «Лепестки», «Эталонные фигуры» ребенок учится сортировать предметы по форме и цвету. Играя в игру «Разноцветная елочка», ребенок узнает, что елочка зеленого цвета, а если пойдет снег, елочка станет белой (в

комплекте одна сторона зеленая, другая белая), также ее можно украсить по своему выбору (шнурки синего, красного, зеленого цветов), фигурки-липучки для украшения (звездочки, кружки, квадраты, треугольники). Игровая ситуация «Поможем бабушке» способствует развитию умения детей называть и группировать фрукты, овощи и ягоды.

Игровой графический тренажер «Игровизор» с различными дорожками-бродилками, где ребенок должен найти, чей это домик, кто что ест, где мама малыша и т.п. развивает мелкую моторику, координацию «глаз-рука», сенсорное мышление и воображение малышей.

Помимо дидактических материалов и игр В.В. Воскобовича в МБДОУ д/с №7 с детьми раннего возраста широко используется интерактивный игровой терминал «Фиолетовый лес». В содержание интерактивного терминала входит более 200 лицензионных игр, и более чем 2500 вариантов заданий к ним. Терминал содержат уникальный развивающий игровой материал различного уровня сложности, который можно использовать как для индивидуальных занятий, так и для занятий с группами детей раннего возраста. Использование интерактивного игрового терминала «Фиолетовый лес» в среде дошкольной образовательной организации позволяет формировать познавательные интересы и действия ребенка в различных видах деятельности, поддерживать инициативу и самостоятельность детей.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича предусматривает скоординированную поддержку развития воображения и других творческих способностей ребенка, использование всей многообразной «палитры» детских деятельностей, куда входят и игра, и изобразительное творчество, и конструирование, и восприятие сказок, и учение, и общение, и многое другое. Развивающие игры В.В. Воскобовича стимулируют развитие познавательных функций и направлены на формирование и совершенствование различных умственных действий и операций детей раннего дошкольного возраста.

ЛИТЕРАТУРА

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155).
2. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с. – (Библиотека Воспитателя).
3. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Воротиной. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО РАЗВИТИЯ ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ СОБЫТИЙНОСТИ

*Т.А. Коротких,
старший воспитатель*

*Е.В. Севрюкова,
заведующий*

*МБДОУ «Детский сад «Улыбка» г.Строитель
Яковлевского городского округа»*

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется быстрым темпом внедрения различных технологий в практику работы детских садов. ФГОС ДО требует изменений во взаимодействии взрослых с детьми. В связи с этим перед педагогами-дошкольниками встала задача пересмотра приоритета профессиональной деятельности. Главное – не просто передать какие-либо знания, а развить познавательный интерес у детей, начиная с раннего возраста [1; 243].

Педагоги-практики привыкли к жёсткому планированию работы с детьми, от которого практически нет отступления. Мы зачастую знаем, как будет выстроен день, неделя, работа по той или иной теме. Мы заметили, что результат усвоения материала детьми разный. Почему так происходит? Многие педагоги задаются вопросом: «Неужели то, что мы предлагаем детям сегодня, чем мы занимаемся с детьми не интересно?» На этот вопрос каждый педагог должен ответить себе сам. Очевидно одно – некоторые темы не входят в зону актуального интереса ребёнка.

Нашим коллективом отмечен большой плюс инновационного издания программы «От рождения до школы», где есть место для зоны ближайшего развития (далее ЗБР) и, следовательно, должно быть пространство детской реализации [2; 9]. Как действующие практики, мы понимаем, что пространство детской реализации никогда не будет насыщенным в том случае, если то, что мы заложили в ЗБР, оказалось для ребёнка не интересным. Решить этот вопрос в нашем ОУ мы смогли путём внедрения в работу, начиная с групп раннего возраста, инновационной технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича через создание ситуации событийности.

Что же такое ситуация событийности или образовательное событие? По Б.Д. Эльконину, «событие не является следствием и продолжением естественного течения жизни. Событие связано как раз с перерывом этого

течения и переходом в другую реальность. То есть событие должно быть осмыслено как ответственное действие, как переход из одного в другой тип поведения, от одних представлений к другим, от непонимания другого к его освоению и принятию. Событие нельзя понимать, как случайность. Событие предполагает очень серьезную, трудную и напряженную работу и переживание» [3; 87].

Сущность образовательного события (далее ОС) – организация специальных условий для детского действия (в нашем случае это развивающая среда Воскобовича), полученный опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения новой цели. В событийном формате технология «Сказочные лабиринты игры» даёт большую возможность для творчества педагогов, для внесения чего-то нового, а главное, она строится на том, чтобы уловить детские интересы и помочь соблюсти баланс между интересом ребёнка и тем, что ему действительно нужно для развития. Эта среда увлекает довольно искренне, по-настоящему. В сказочную среду легко внедрить любого героя, любую проблемную ситуацию и проч., что позволяет одному ОС плавно перетекать в другое. Фиолетовый лес, коврограф, геоконты, игровизоры, многочисленные герои В.В. Воскобовича позволяют построить деятельность педагога по реализации событийности на различных уровнях: в процессе проведения НОД, в процессе режимных моментов, индивидуальной и групповых форм и т. д. Мы знаем, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, загадки, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность её в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребёнка и у неё широкий возрастной диапазон участников: от младшего дошкольного возраста до средней школы.

На сегодняшний день издано немало методических пособий по реализации технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, в которых охвачен широкий спектр деятельности в ДОУ, представлены готовые разработки. Казалось бы, ничего сложного – бери и пользуйся, но... На практике стало понятно: нельзя брать образовательную ситуацию полностью. Можно взять лишь идею, т.к. ситуация каждый раз идет по-разному. Дети имеют разную подготовку к той или иной теме, педагог подготовлен в большей или меньшей степени и проч., поэтому приступать к событию неподготовленным педагогом – это совершенно неправильно. В ходе реализации ОС, «погружённых» в технологию Воскобовича, перед педагогами встал ряд вопросов. Как ОС будет реализовываться в группе:

Сколько времени мы собираемся уделить? Что у нас появиться в РППС группы в результате этого события? Как изменится среда? Перестроим ли мы каким-то образом наши уголки? Будет ли у нас необходимость выделить какие-то зоны для ОС? Важно продумать заранее, что ребёнок узнает о самом себе, как он себя откроет: что я не мог, что я теперь могу? что я не знал и что смогу узнать?

Как мы будем фиксировать эти достижения ребёнка? Причём не в тетради педагога, важно понять, даёт ли ОС возможность ребёнку фиксировать свои умения, свои какие-то изменения.

Есть ли в этом ОС место для проблемы? Будут ли там проблемные вопросы, на которые трудно найти ответ? Какие знания будут осваиваться в ходе ОС? Есть ли в этом ОС место для развития коммуникативных навыков? Будут ли у нас обсуждения? Деления на группы? И создание ситуации, где дети должны будут между собой коммуницировать, договариваться, что-то объяснять? Как будет развиваться драматургия событий, с чего она начнётся, какова будет завязка, какой будет кульминация? Может это будет праздник или макет, энциклопедия. Каким образом дети в кульминации могут показать всё, чему они научились. Необходимо продумать, как будет организована рефлексия. Как дети смогут составить отчёт: будет ли это газета, будут ли это фотографии.

Во время работы нашего ОУ в региональной площадке, мы поняли: ценность ОС, «погружённого» в среду Воскобовича в том, что оно создает целостное единство образовательного процесса, а его содержание отражает картину всего изученного, приобретенного, накопленного, сформированного в творческой, речевой, культурной, эмоциональной сфере. Т.е. педагог в любой момент может перестраивать сюжет, подстраивать под него предметные задачи. При этом педагог должен понимать, что предметные задачи (научиться считать, классифицировать овощи и фрукты и т.д.) – это всё попутные задачи, основные – это универсальные задачи. В основе ОС лежит развитие регуляторных, когнитивных и коммуникативных способностей дошкольника.

Таким образом, реализация технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, начиная с групп раннего развития, через создание ситуации событийности раскрывает пути решения актуальной в современном обществе проблемы самоопределения и самореализации личности. Благодаря приобретенным в различных ОС навыкам, дошкольник способен лучше социализироваться и соответствовать задачам модернизации российского образования, отражающим воспитание образованного, конкурентоспособного, творческого гражданина.

ЛИТЕРАТУРА

1. Леонтьев, А. Н. Избранные психологические произведения : в 2-х т. Т.1 / А. Н. Леонтьев. – Москва : Педагогика, 1983. – 392 с.
2. От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. – Издание пятое (инновационное), испр. и доп. – Москва : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020. – 336 с.
3. Психологические вопросы игры и обучения в дошкольном возрасте / под ред. Д. Б. Эльконина. – Москва : Издательство Академии Педагогических Наук РСФСР, 1957. – 148 с. – URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=19049> (дата обращения: 02.11.2020).

УВЛЕКАЯ, ОБУЧАЕМ

С.И. Литвинцева, С.Н. Рахимова,
воспитатели

МБДОУ «Детский сад «Сказка»

с. Беленихино Прохоровского района Белгородской области

При обучении детей раннего возраста необходимо учитывать, то, что ведущий вид деятельности в этом возрасте является предметная деятельность и ситуативно-деловое общение со взрослым. Стремление подражать взрослому лежит в основе процессуальной игры, в ходе которой ребенок в условном плане, «понарошку» может действовать как взрослый.

Организовывая предметно-пространственную среду, мы опирались на то, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно – это достаточно сложная задача. Только через игру осуществляется всестороннее развитие ребенка. «Сказочные лабиринты» являются оптимальной технологией развивающего обучения детей в игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимание, память, воображение, мышление, речь.

С раннего возраста важным является сенсорное развитие. Знакомство детей с формой, цветом и величиной проводим с использованием сказочных образов, которых в развивающих играх В.В. Воскобовича огромное разнообразие.

Универсальное игровое поле Миниларчик позволяет сконструировать любую ситуацию, в зависимости от того какие цели перед детьми мы ставим сегодня. С помощью разноцветных веревочек и кружочков мы создаем такие ситуации как:

Пример 1. Ежик собирает яблоки (красное, желтое, зеленое) по какой дорожке нужно пойти ежику, чтобы прийти к красному (желтому, зеленому) яблоку?

Пример 2. Сделай для Желе такой же домик, как у Зеле только желтый.

Для развития мелкой моторики рук, пространственного мышления, мыслительных процессов, умение конструировать мы используем двухцветный игровой квадрат. Дети делают конфетку для ежика, домик для пчелки Жужи, в преддверии нового года дети конструировали конверт для письма Деду Морозу. С помощью игрового квадрата у детей развивается фантазия и воображение.

Для развития у детей таких умений, как обвести по контуру, дорисовать, закрасить, хорошо использовать игровизор.

Пример: Обведи по контуру круги для паучка, закрась квадраты, заштрихуй фигуры с тремя углами.

Надевая на мачты кораблика «Плюх-плюх» флажки, мы закрепляем цвета, счет до пяти. Можно флажки надевать на пальчики, нанизывать на верёвочку, усложняя задание подобрать к верёвочке флажки нужного цвета.

В познавательной области эта игра помогает определять понятия – один, много, дети хорошо запоминают цвета, так как на каждую мачту нанизываются флажки определённого цвета.

Художественно-эстетическое развитие тоже осуществляется посредством этой игры. Кораблик очень красочно оформлен, можно по своему вкусу переставлять флажки, составлять разноцветные узоры на мачтах.

Игры В.В. Воспобовича требуют от ребенка усидчивости, которая не по душе и старшим дошкольникам, не говоря о малышах. Таким образом, начинаем играть с ребенком в течение 10 минут, затем можем отложить выполнение задачи, через некоторое время продолжить.

Когда взрослые видят впервые пособие «Фиолетовый лес» задаются вопросом почему именно фиолетовый и почему ежик фиолетовый, птички красные, но дети не задумываются, об этом. Для них это мир открытий, создания что-то нового, мистичен и загадочен, где они будут играть, конструировать, собирать. Сказочные добрые герои – мудрый ворон Метр, храбрый Гео, хитрый Всюсь, забавный Магнолин, медвежонок Мишик и многие другие развивают у детей не только воображение, мышление и речь, но и учат человеческим взаимоотношениям. Фиолетовый лес хранит свои тайны и раскрывает их тогда, когда ребята действуют вместе сообща и дружно.

В возрасте от 1 до 3 лет общение ребенка становится не только эмоциональным, но и познавательным, возрастает его речевая активность. Для развития связной, грамматически правильной речи, обогащения словаря, развития словаря, которое реализовывается в придумывании новых сказок с

любимыми героями, педагоги также обращаются к развивающим играм В.В. Воскобовича. В процессе игры с пособиями развивается речь ребёнка, он комментирует свои действия: синий флажок я одену на маленькую мачту, красный гномик пойдет по красной дорожке и т.д.

При планировании непосредственно образовательной деятельности используем как полное сопровождение технологии, так и отдельные элементы. Так же элементы технологии Сказочные лабиринты игры активно включаем и в развлекательные мероприятия. При проведении первых совместных мероприятий детей и родителей, не все родители включались в деятельность с пособиями. Но по истечении времени все больше родителей принимают активное участие в играх. Иногда взрослые более увлеченно проходят задания с героями чем дети. Данные мероприятия помогли родителям понять важность игрового обучения.

Родители являются активными участниками в обогащении предметно-пространственной среды группы. Родительский комитет помог в изготовлении некоторых пособий по технологии. Так в группе появились: 2-х цветные квадраты, ежики, гномы, птички, дерево с листиками трех цветов, озеро и многое другое. Теперь дети могут играть как в стационарном Фиолетовом лесу, так и на коврографе Миниларчик за столом.

К трем годам малыши легко различают и называют цвета желтый, красный, синий, знают геометрические фигуры круг, квадрат, треугольник; различают предметы по высоте.

Таким образом, можно с уверенностью говорить о том, что работа по технологии «Сказочные лабиринты игры» В.Воскобовича эффективна. Сегодня, можно твердо сказать, что, внедряя технологию «Сказочные лабиринты игры» можно выстроить процесс обучения на адекватных возрасту дошкольников видах деятельности – игровой, познавательно-исследовательской.

ЛИТЕРАТУРА

1. Занятия с малышами в детском саду : модель воспитания детей раннего возраста. – Москва : ЛИНКА – ПРЕСС, 2002.
2. Развивающие игры В. В. Воскобовича / под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.
3. Хорько, Т. Г. Сказочные лабиринты игры : игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / Т. Г. Хорько, В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург, 2007.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ В.В. ВОСКОВОВИЧА «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» КАК УСЛОВИЕ БЛАГОПОЛУЧНОЙ АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА К УСЛОВИЯМ ДЕТСКОГО САДА

*Е.Е. Лубышева,
заведующий*

*Е.И. Синяпкина,
воспитатель*

*МАДОУ детского сада № 33
Белгородская область, г. Губкин*

Дошкольный период является тем возрастом, когда активно развиваются эмоции, усложняются чувства и переживания ребёнка. Эмоции – это своеобразный «мостик» между внутренним миром малыша и человеческим окружением.

При поступлении в дошкольное образовательное учреждение все дети проходят особенный адаптационный период. Адаптация – это процесс вхождения ребёнка в новую для него среду и приспособления к условиям этой среды. В период адаптации у ребёнка происходит перестройка ранее сформированных привычек и уклада жизни. Ребенок подвергается эмоциональному стрессу при предъявлении нового помещения, новых игрушек, новых людей, новых правил [1, с.3].

Дети раннего возраста эмоциональны и впечатлительны. В период привыкания к детскому саду важно учитывать, что, находясь в группе, дети чувствуют себя скованно и вынуждены сдерживать свои эмоции, что приводит к внутреннему напряжению, которое может стать причиной невроза. В то же время детям свойственно быстро заражаться эмоциями, как положительными, так и отрицательными.

Огромное влияние в этом оказывает окружающая среда, специально организованная внимательными взрослыми, где нет лишних или случайных предметов. Развивающая среда предполагает прежде всего доступность пособий и приспособлений для ребёнка (на уровне его роста), возможность пользоваться ими столько, сколько отвечает потребностям малыша, наличие специальных дидактических пособий и материалов [2, с.3].

Организация игровой деятельности с детьми в адаптационный период направлена на формирование эмоциональных контактов «ребенок – взрослый» и «ребенок – ребенок» и включает в себя различные игры и

упражнения на формирование эмоционального контакта, доверия детей к взрослому. В своей практике работы с малышами мы стремимся, чтобы ребёнок справился с трудностями привыкания к новой среде на уровне лёгкой адаптации и именно поэтому используем наглядно-дидактический комплект «Фиолетовый лес» В.Воскобовича.

Уже 2 года наш детский сад является региональной инновационной площадкой по проблеме: «Апробация технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области.

Для внедрения и апробирования данной технологии было закуплено много оборудования, игр и пособий, но самым важным для малышей стал комплект «Фиолетовый лес». Комплект представляет собой развивающую сенсорную среду и обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую активность детей, в том числе двигательную (развитие мелкой и крупной моторики), позволяет детям самовыразиться и положительно влияет на их эмоциональное благополучие.

Развивающая предметно-пространственная среда В. Воскобовича полностью соответствует ФГОС ДО и возрастным особенностям детей от 6 месяцев до 7 лет, поэтому активно используется нами в работе с детьми раннего возраста, в том числе в период их адаптации к условиям детского сада [3, с.6].

Цель использования данной технологии: оказание содействия для более быстрой и благополучной адаптации детей раннего возраста на основе организации игровой деятельности посредством использования развивающей среды В.В. Воскобовича «Фиолетовый лес».

При использовании данной технологии решаются следующие задачи:

Способствовать преодолению стрессовых состояний у детей раннего возраста в период адаптации к детскому саду, снятию эмоционального и мышечного напряжения.

Развивать у детей игровые навыки, познавательные способности.

Вырабатывать навыки взаимодействия детей друг с другом, произвольное поведения.

Обеспечить развитие внимания, восприятия, речи, воображения.

В процессе адаптации малышей к детскому саду, нами используется малая развивающая среда В. Воскобовича «Фиолетовый лес» (панно 100×125 см), которая представляет собой ковровую основу с закрепляющимися на ней элементами леса и животных. Благодаря

разнообразным красочным деталям, некоторым персонажам (медвежонок Мишик, пчёлка Жужа, галчонок Каррчик) дети вместе с воспитателем легко и с большим интересом погружаются в сказочный мир, где обитают разные животные и происходит много интересных событий.

Лес можно оформить по временам года, расселить животных и птиц, познакомиться с насекомыми, посадить цветы на полянке, сгруппировать листочки по цвету и размеру, вариантов – множество, всё зависит от фантазии воспитателя и детей.

Игры «Фиолетового леса» помогают в установлении эмоционально-тактильного контакта педагога с малышом, через который создается положительное эмоциональное отношение к игрушкам и действиям с ними, активизируется ориентировка детей в предметном мире, близком их потребностям и жизненному опыту.

Развивающая среда «Фиолетовый лес» открыла простор для создания системы игр и развивающих упражнений, которые помогут маленькому ребёнку адаптироваться в новых условиях и привыкнуть к новым людям.

Учитывая принцип сезонности в период адаптации детей к детскому саду, предлагаем детям следующие игры и упражнения в «Фиолетовом лесу», начиная работу «от простого»:

Игра 1: «Дождик, дождик – лей, лей!»

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес», набор голубых капелек, солнышко, тучка.

Игровая ситуация:

В лесу давно не было дождя. А ведь его ждут все обитатели леса и растения. Давайте вместе позовём дождик и покажем, как он пошёл.

Задание: Прикрепить капельки ниже тучки, которая закрыла солнышко.

Игра 2 «Помоги ёжикам собрать листочки»

Материалы и оборудование: панно «Фиолетовый лес», листочки двух размеров, ёжики двух размеров (большой и маленький).

Игровая ситуация: ёжики гуляли по лесу и увидели много опавших листочков. Ёжики решили украсить и утеплить листочками свои дома (норки). Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежам.

Задание: одеть на колючки большому ёжику большие листочки, маленькому – маленькие [3, с.17].

Игра 3 «Поможем медвежонку Мишику собрать листочки»

Оборудование и материалы: панно «Фиолетовый лес», листочки желтого цвета.

Игровая ситуация: медвежонок Мишик гулял в лесу и увидели много опавших листочков. Они ему так понравились, что он решили собрать их в корзину, чтобы утеплить свой домик на зиму.

Задание: помочь Мишику собрать листочки.

Игра 4 «Украсим деревья листочками»

Оборудование и материалы: панно «Фиолетовый лес», фигурки деревьев и разноцветные листочки.

Игровая ситуация. Ночью в лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

Задание: Давайте украсим деревья листочками.

Игра 5 «Нарядим ёлочку»

Оборудование и материалы: панно «Фиолетовый лес», фигура ёлочки и мелкие разноцветные детали из комплекта (листки, капельки, грибочки, цветочки и пр.).

Игровая ситуация: Скоро Новый год. Надо помочь лесным зверушкам нарядить елочку.

Игра 6 «Цветочная полянка для Жужи»

Оборудование и материалы: панно «Фиолетовый лес», пчелка Жужа и мелкие разноцветные детали из комплекта (листки, капельки, цветочки).

Игровая ситуация: пчелка Жужа очень любит цветы, прилетела на полянку, а она пустая (грустная, без цветов). Надо украсить полянку цветами.

Игра 7 «Листопад»

Оборудование и материалы: панно «Фиолетовый лес», листики желтого цвета.

Игровая ситуация: галчонок Каррчик не знает, что такое листопад.

Надо поиграть с листочками, имитируя их падение с деревьев.

На панно дерево с листочками. Дети снимают по 1 листочку. Воспитатель произносит слова:

-Листопад. Листопад.

Листья желтые летят...

Дети передвигаются по группе (бег в рассыпную), а затем по команде воспитателя: – «Покружились, покружились и улеглись на землю», прикрепляют листочки на панно под деревом.

Конечно, в наше время в магазинах – изобилие игр и пособий, предназначенных для дошкольников. Однако среди этого разнообразия очень трудно выбрать то, что подходит нашим детям и соответствует современным психолого-педагогическим требованиям и возрастным особенностям

малышей. Поэтому, следует помнить, что ежедневные игры с детьми, которые можно придумать в том числе и самостоятельно, на основе развивающей среды «Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича, способствуют устойчивому чувству безопасности и эмоционального комфорта, положительно сказывается на процессе адаптации детей раннего возраста, отвлекая от грустных мыслей о доме и родителях, способствуют установлению стойкой привязанности к воспитателям.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белкина, Л. В. Адаптация детей раннего возраста к условиям ДОУ : практическое пособие / Л. В. Белкина. – Воронеж : Учитель, 2006. – 236 с.
2. Погудкина, И. С. Развивающие игры, упражнения, комплексные занятия для детей раннего возраста (с 1 года до 3-х лет) / И. С. Погудкина. – Санкт-Петербург : ООО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 176 с.
3. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ ПО ТЕМЕ: «НА ПРОГУЛКУ С ЕЖИКОМ»

*Н.Е. Мартынова,
старший воспитатель
О.И. Прокофьева,
педагог-психолог*

*МАДОУ «Детский сад комбинированного вида
№1 «Снежинка» п. Троицкий Губкинского района*

Образовательная область (образовательные области)
«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие»

Возраст детей: вторая группа раннего возраста (2-3 года)

Цель: развитие познавательного интереса детей раннего возраста с помощью игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В. Воскобовича

Программные задачи:

Образовательные:

- формировать умения выделять предметы по размеру (большой - маленький);

- формировать умение выполнять задание по образцу воспитателя;
- находить на панно и называть предметы «лес», «деревья», «еж», «ежи», «листья», «солнце»

Развивающие:

- развивать мелкую моторику, тактильное восприятие, сенсомоторное развитие;
- развивать внимание, детскую любознательность;
- развивать речь детей, артикуляционную моторику, обогащать словарный запас.

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам и взрослому, умение работать совместно под руководством взрослого;
- воспитывать желание оказывать помощь.

Оборудование:

Игровое развивающее пособие «Фиолетовый Лес» В.В. Воскобовича (панно, на котором размещены деревья, на них осенние листья больших и маленьких размеров, два ежа большого и маленького размера, корзинка, игрушечный ежик), аудиомэгнофон.

Организационный этап

Педагог: Здравствуйте, мои малыши (*дети здороваются*), какие вы все красивые и нарядные. И все в хорошем настроении. Давайте друг другу улыбнемся и обнимемся (*дети обнимаются с воспитателем и друг с другом*). Молодцы. А я к вам пришла не с пустыми руками, посмотрите у меня в руках корзинка. (*Педагог обращает внимание на корзинку, в которой находится игрушечный ежик, достает его из корзинки и обращается к детям*)

Кто это? (*Ежик*). Ни головы, ни ножек. (*Обращается к нескольким детям с вопросом «Кто это?»*)

Мотивационно-ориентировочный этап

Педагог: Ежик нам что-то шепчет (*прислушивается*). Вот, что он рассказал. Он живет в волшебном лесу вместе со своими друзьями. И приглашает нас к себе в гости, в волшебный лес. Поедем в гости? Ну, тогда, давайте сделаем паровозик и отправимся в веселое путешествие. (*Под веселую музыку дети паровозиком «отправляются» в лес. Останавливаются возле панно «Фиолетовый лес», размещенного на стене, педагог обращает на него внимание*)

- Вот стоит волшебный лес, полный сказок и чудес.

Вот пришли к нам малыши, до чего же хороши!

Подходите, посмотрите, ёжиков вы здесь найдите!

(Обращается внимание детей на панно, что изображено и предлагается найти ёжиков).

- Ребята, молодцы! Нашли ёжиков! А давайте прогуляемся по осеннему лесу с нашими ёжиками? *(Педагог рассказывает, что, собирая листочки, ежата поссорились).* Давайте им поможем помириться!

Поисковый этап

Педагог: А как мы можем им помочь? Как же нам помирить? Вы не знаете? *(Игровая образовательная ситуация «Помоги ежику собрать листочки». Педагог дает возможность детям ответить, затем предлагает помочь маленькому ежику собрать маленькие листочки, а большому – большие).*

Практический этап

Игровая образовательная ситуация: «Помоги ежикам собрать листочки» [1, 17].

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», ежики и листочки двух размеров из комплекта к нему.

Игровая ситуация: в Фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ёжики начали готовиться к спячке. Но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ёжики увидели листочки, упавшие с дерева и решили ими утеплить свои норки. Маленький ёжик начал собирать маленькие листочки, большой ёжик – большие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие. Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

(Дети собирают с пола «опавшие листья», педагог спрашивает у ребенка, какому ежику это листок? Выполняя задание, педагог показывает образец выполнения, проговаривает вот большой еж, ему мы прикрепим большой листок, а это маленький, ему маленький листочек. Дети прикрепляют листья на панно. В случае неправильного выполнения, педагог обращает внимание и размещает правильно).

Педагог: Потрудились ежики, собрали для норок листья и отправились погулять. *(Педагог рассказывает игровую ситуацию «Прогулка ёжиков»,*

сопровождая рассказ изображениями на панно. По ходу рассказа, выполняется с детьми артикуляционная гимнастика)

Игровая ситуация «Прогулка ежежиков» [1, 69].

Материалы и оборудование: ежежики, птичка, солнышко, деревья.

Игровая ситуация: гуляла мама ежежика с ежонком по лесу, листочки собирали, пыхтели носиком «пых-пых-пых» (*дети повторяют*). Вдруг маленький ежежик увидел на дереве птичку и сказал УУУУУУ (*губки трубочкой, дети повторяют*), как высоко летит!

Задание: повторять звуки за воспитателем, учить называть и узнавать на панно и показывать «еж», «ежонка», «птичка», «солнышко», «деревья».

Педагог: Повернулся, а мама уже ушла дальше, ежежик испугался и начал кричать маме ААААУУУУ (*дети повторяют*), мама услышала ежонка и подошла к нему. Посмотрели они на небо и увидели, что солнышко начало опускаться, стало темнеть и сказали ООООО (*округляя губы*). Пора возвращаться домой. И нам с вами пора. «Садимся» в наш паровоз и поехали!

(Под веселую музыку дети едут паровозиком. Педагог предлагает им пройти и сесть на ковер, вместе с воспитателем. Достают из корзинки игрушечного ежежика, которому рассказывают о своей прогулке)

Рефлексивно-оценочный этап

Педагог: Расскажите нашему игрушечному ежежику, где мы с вами были? Кого видели в волшебном лесу? Помогли мы ежежикам справиться с работой и помириться? Мы с вами сделали хороший поступок? (*Педагог одобряет детей, вспоминают, что большому ежежику собирали большие листочки, а маленькому маленькие. Также педагог повторяет с детьми, как ежежики пыхтели, говорили УУУУ, когда увидели птичку, и как кричал маленький ежежик АААУУУ.*)

Молодцы, спасибо, очень было приятно с вами путешествовать. А теперь, до свидания. До новых встреч!

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотина. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.
2. Воскобович, В. В. Развивающие игры В.В. Воскобовича с детьми дошкольного возраста / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Санкт-Петербург : ООО «Полигон-СПб», 2013. – 148 с.

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЙ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА

*В.А. Мацаева, В.А. Макарова,
воспитатели*

*МБДОУ «Детский сад «Колобок» с. Засосна»
Белгородской области*

Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества. От того, как будет чувствовать себя ребенок, поднимаясь на первую ступеньку лестницы познания, что он будет переживать, зависит весь его дальнейший путь к знаниям.

В.А. Сухомлинский

Дошкольное детство – это важнейший этап в становлении человека, период для развития многих психических процессов, которые закладываются в раннем дошкольном возрасте. Именно в этот период происходит совершенствование работы всех анализаторов, развитие отдельных участков коры головного мозга, установление связей между ними. Все это создает благоприятные условия для начала формирования у ребенка внимания, памяти, мыслительных операций, речи, воображения.

Развивающие игры и технологии, разработанные В. В. Воскобовичем важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию и очень динамичны. Они включают в себя, излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринужденной обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. В условиях реализации ФГОС ДО развивающие игры и технологии стали очень востребованы так как они являются главным звеном в обучении, развитии и воспитании каждого ребенка.

Каждый ребенок, начиная с раннего дошкольного возраста любознателен и ненасытен в познании окружающего мира. В дошкольном возрасте быстрыми темпами происходит накопление знаний и умений, совершенствуются познавательные процессы, формируется речь [2].

И здесь нам на помощь приходят игры Воскобовича, которые предназначены для детей в широком возрастном диапазоне. В них с удовольствием играют как дети 1-2 лет, так и ученики младших классов.

В группах раннего дошкольного возраста дети в основном работают руками и мало говорят и редко взаимодействуют с окружающей средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать

сюжет, чаще спрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения. Во время организованной деятельности, педагог рассказывает, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, придумывает сюжет. Всех героев связывает сказка, она «оживляет» разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области, он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

По ходу сюжета сказки ребенок отвечает на вопросы, решает поставленные задачи, выполняет различные задания, разной сложности. Эту авторскую технологию В.В. Воскобович назвал «Сказочные лабиринты». Технология «Сказочные лабиринты игры» органично вплетается в привычный уклад жизни маленького ребенка, предполагает только партнерские взаимоотношения. Ребенок окружается непринужденной веселой творческой атмосферой. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет. Игра интригует и захватывает кроху [1].

Так же следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще хвалите его.

Нас привлекла главная особенность технологии В.В. Воскобовича – ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные устои [4].

В своей работе мы используем эту технологию для ознакомления детей раннего возраста с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир), в развитии познавательных процессов (для развития мышления, памяти, внимания и творческого воображения), также используем для развития способностей ребенка к анализу, сравнению, обобщению и классификации.

Для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной: «Помоги ежику собрать листочки», «Подарим гномикам листочки». Для ознакомления с окружающим миром используем такие игровые задания «Украсим деревья листочками», «Фиолетовый лес», для развития психических процессов

«Откуда выпал листик». Играем в математику: «Разноцветные полянки гномов», «Игровой квадрат». Для тренировки внимания, логики и сообразительности используем «Квадрат Воскобовича», «Шнур – малыш», «Чудо – цветок» [3].

Несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей – ориентировку в пространстве, умение пересчитывать предметы и располагать их в правильной последовательности, немало важно, что тактильные ощущения только усиливают образовательный эффект.

Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, предусматривает скоординированную поддержку развития воображения и других творческих способностей ребенка. Использование всей многообразной «палитры» детских деятельности, куда входят и игра, и изобразительное творчество, и конструирование, и восприятие сказок, и учение, и общение, и многое другое.

Это предполагается осуществлять в рамках всех направлений образовательной работы с дошкольниками, от физкультурно-оздоровительного до художественно-эстетического. Такой подход является залогом обеспечения полноценного интеллектуально-творческого и психического развития ребенка.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Г. Г. Харько, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург : Гириконт, 2000.
2. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет Кн.1. Методика / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург, 2003.
3. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.
4. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (ранний и мл. возраст) / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : Детство-Пресс, 2012. – 203 с.: ил., табл.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ «ЧУДЕСНЫЙ КВАДРАТИК ИЩЕТ ДРУЗЕЙ»

*Е.А. Осипова, Л.Г. Трегубенко,
воспитатели*

*МБДОУ «Борисовский детский сад «Ягодка»,
Белгородской области, Борисовского района, п. Борисовка*

Задачи: воспитательные: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу, навыки коллективного взаимодействия; развивающие: совершенствовать умение находить, различать и называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник), независимо от их размера, развивать умение соотносить предметы по цвету с окружающими предметами, умение группировать фигуры по цвету; образовательные: используя детали игры «Прозрачный квадрат», познакомить детей с приёмами наложения пластин с геометрическими фигурами: треугольниками и прямоугольниками для получения квадрата, закреплять навыки конструирования простых плоскостных фигур: «Домик», «Конфетка» с помощью развивающей игры «Двухцветный квадрат Воскобовича».

Оборудование и материалы: коврограф «Ларчик», ламинированные фигурки с липучками гномов Кохле, Желе, Зеле, Селе, Ворона Метра и Квадратика, похожего на человечка, туловище которого выглядит в форме квадрата, разноцветная коробка, ковровые липучки-верёвочки и набор маленьких разноцветных геометрических фигур: красного, жёлтого и синего, зелёного цвета, развивающие игры «Двухцветный квадрат Воскобовича» и «Прозрачные квадраты» на каждого ребёнка.

Содержание игровой ситуации

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! (Дети здороваются). Сегодня к нам пришёл необычный гость из фиолетового леса. (Показывает фигурку Квадратика). Кто это такой, как вы думаете? Что это за фигура? (Дети: это Квадратик). Верно, ребята, это Квадратик. Давайте с ним поздороваемся. Дети здороваются, произнося следующие слова: «Доброе утро, улыбнись скорее. И сегодня целый день будет веселее!»

Воспитатель: Ребята, вы знаете, оказывается, Ворон Метр, который живёт в фиолетовом лесу, рассказал квадратнику, про дружных и любопытных ребят, которые ходят в наш детский сад и очень любят играть в разные игры. И вот Квадратик пришёл к нам в детский сад, чтобы найти себе новых друзей, с которыми можно поиграть. Ребята, а вы хотите подружиться с Квадратиком и поиграть с ним? (Дети соглашаются).

Ребята, посмотрите, Квадратик принёс с собой вот такую необычную разноцветную коробку. Мне кажется, это не простая коробка, а «волшебная». Давайте, поиграем с этой «волшебной» коробкой. (Дети соглашаются). Сейчас я покручу коробку. Какой стороной легла коробка? Ответы детей: зелёной (жёлтой, синей, красной стороной). Что бывает зелёного (жёлтого, синего, красного) цвета? (Дети: яблоко, платье, трава и т.д. варианты ответов детей, согласно цветной стороне коробки).

Воспитатель: Ребята, квадратик очень любит играть со своими друзьями в разные игры. Вот в этой «волшебной» коробке Квадратик принёс нам разные игры? Давайте посмотрим, что же находится внутри этой волшебной коробки? Посмотрите, здесь конверт, а в нём что-то есть. Что это такое? (Достаёт из коробки двухцветные квадраты Воскобовича). (Дети: это квадраты). Эти квадраты можно называть «волшебными». Как вы думаете, почему? (Дети: они из волшебной коробки; из них можно делать разные фигуры). Посмотрите, стороны у квадрата одинакового цвета, или разного. (Дети: стороны у квадрата разного цвета: одна сторона красная, а другая зелёная). Этот большой квадрат состоит из маленьких фигур. А как называются эти маленькие фигуры? (Дети: треугольники). Сколько треугольников в этом квадрате? (Дети: много). С этим квадратом можно поиграть, если сложить его стороны, то могут получиться разные фигуры. Положите квадраты красными фигурками наверх и ровной стороной к себе. Попробуйте сложить квадрат так, чтобы получился домик. У вас на столе есть схема домика. Что для этого нужно сделать? (Дети выполняют задание по схеме и объясняют: завернуть к середине верхний уголок с одной стороны, и с другой стороны, получится крыша). Какого цвета у вас стены домика? (Дети: красного). Какого цвета у вас получилась крыша? (Дети: зелёного). Сколько получилось красных квадратов (Дети: 2 больших красных квадрата). А зелёных больших треугольников? (Дети: 1 большой зелёный треугольник).

Воспитатель: Сегодня мы с вами познакомились с новым другом – Квадратом. Давайте сделаем ему подарок – конфетку из этого двухцветного квадрата. Кто догадался, как можно сделать конфету? (Дети выполняют задание, и рассказывают, как они сделали конфетку из волшебного квадрата). Молодцы! А теперь проверьте по схеме ваш результат. (Дети проверяют).

Воспитатель: Ребята, квадратик очень рад, что подружился с вами и предлагает всем вместе весело подвигаться. Физминутка:

Ходил квадрат по лесу, по лесу, по лесу.

Нашёл друзей чудесных, чудесных, чудесных.

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Воспитатель: Ребята, давайте посмотрим, что ещё лежит в коробке? Это конверт с «прозрачными льдинками». Одна часть у них цветная – синяя, а другая прозрачная. На какую фигуру похожа половинка льдинки? (Дети: прямоугольник). Что получится, если наложить эти два прозрачных квадрата, соединив синие половинки, друг к другу? Давайте проверим, что у нас получается (Дети проверяют путем накладывания фигур: получается квадрат). Здесь есть ещё половинки – льдинки с другой геометрической фигурой. Как называется эта фигура? (треугольник). Попробуйте совместить два треугольника так, чтобы получился ещё один синий квадрат. (Дети проверяют, путём накладывания фигур). Посмотрите, здесь ещё есть разные фигурки – льдинки, давайте, их соединим методом накладывания, чтобы получились большие квадраты. (Дети выполняют задание, путём накладывания фигур). А теперь давайте посчитаем, сколько у нас получилось больших квадратов. (Дети считают вместе с воспитателем получившиеся квадраты). Молодцы, ребята!

Воспитатель (обращает внимание детей на коврограф Ларчик, на котором прикреплены деревья с осенними листьями, гномы и рядом с ними разноцветными липучками – верёвочками сделаны очертания домиков): Ребята, а вы знаете, у «Квадратика» в фиолетовом лесу тоже есть друзья. Поздней осенью в лесу стало холодно и друзья квадратика – гномы Кохле, Желе, Зеле, Селе решили построить тёплые домики. Но когда они везли по лесу свои разноцветные кирпичики для домиков, их тележка попала в яму и поломалась. Ребята, а вы слышали такую поговорку: «друзья познаются в беде»? (Ответы детей). Давайте поможем гномикам разложить кирпичики по цвету в каждый домик. (Дети соглашаются). Скажите, какого цвета кирпичики мы будем собирать гному Кохле, Желе, Зеле Селе? (Дети соответственно вопросу отвечают: красного, жёлтого, зелёного, синего).

(Дети на «коврографе Ларчик» раскладывают маленькие разноцветные ковровые фигурки – кирпичики в подходящий по цвету домик).

Воспитатель: Какие же вы молодцы, ребята, настоящие друзья!

Рефлексия. Воспитатель: Ребята, Вам понравилось играть с квадратом? (Ответы детей). А какая игра вам больше понравилась? (Высказывания каждого ребёнка). А что у вас лучше получилось, с каким заданием вы хорошо справились? (Ответы детей). А вы хотели бы ещё поиграть с квадратиком в другие игры? (Ответы детей). Ребята, «Квадрату» очень понравилось, как вы хорошо справлялись с заданиями из волшебной

коробки, и он решил подарить вам в подарок на память свой портрет, чтобы вы его не забывали – это медальки с изображением Квадратика. (Детям раздаются медальки). А теперь Квадратику пора в свой волшебный фиолетовый лес. Давайте, попрощаемся с нашим другом «квадратиком». (Дети: до свидания квадратик, приходи к нам, ещё поиграть!)

ЛИТЕРАТУРА

1. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2018. – 360 с.: ил.

2. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : методическое пособие / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 288 с.: ил.

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ЗНАКОМСТВО РОДИТЕЛЕЙ С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В.ВОСКОБОВИЧА В СОВМЕСТНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА»

*И.М. Петрюк, З.В. Заводовская,
воспитатели*

*МБДОУ «Борисовский детский сад «Ягодка»
п. Борисовка Белгородской область*

Цель: знакомство родителей с развивающей предметно-пространственной средой «Фиолетовый лес» как частью технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича и её использованием в совместной работе родителей и детей раннего дошкольного возраста

Задачи:

- показать участникам мастер-класса вариативность использования развивающих игр в развитии детей раннего возраста;
- дать практические рекомендации по использованию игр в различных видах детской деятельности.

Ход мастер-класса

«Игра – это искра, зажигающая
огонёк пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

На современном этапе перед дошкольными учреждениями стоит важная задача: добиться того, чтобы каждый ребёнок вырос не только сознательным членом общества, не только здоровым и сильным человеком, но, самое главное, инициативным, думающим, способным на творческий подход к делу. А что лучше всего подготовит ребёнка к будущей жизни? Как это не странно звучит, но это – игра.

Много в современном мире существует развивающих и обучающих программ и технологий. Одной из таких технологий, которую я использую в работе, является использование развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес» как части технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Чем она интересна для детей дошкольного возраста? Дело в том, что автор в своих разработках соединил игры и сказкотерапию, что очень нравится детям и они с удовольствием играют, фантазируют и тем самым развиваются. Сегодня мы окунёмся в мир волшебного «Фиолетового леса», встретимся с некоторыми его обитателями и немного поиграем.

«Фиолетовый лес» представляет собой небольшой коврик, в комплект к нему прилагается большое количество плоскостных фигурок на липучках: деревья, листья разных расцветок и размеров, животные (ёжики, мышки разных размеров, облака, следы, бабочки, лягушка, цветы, птицы) [2]. Для детей это очень удобно в использовании, т.к. им нравится прикреплять-отрывать фигурки. Поначалу это просто манипулятивные движения с деталями, тем самым развивается мелкая моторика пальчиков. Подрастая, малыш может с взрослым изобразить листопад, сделать норку для ёжика, составить цветочек из разноцветных листиков и т.д. Используя эти плоскостные фигурки, можно на ночь придумать вместе с малышом сказку про мышку, которая заблудилась в лесу и её намочил дождик, а медвежонок Мишик помог ей спрятаться в тёплой берлоге. Или, например, как ёжики готовились к зимней спячке и не знали, как утеплить себе норку, чтобы зимой не замёрзнуть.

Итак, начнём. Я, используя данные детали, познакомлю вас с примерными развивающими играми для детей раннего возраста, которые вы дома вполне сможете использовать в совместной деятельности со своим малышом. А помогут мне сегодня наши дети. В выполнении заданий родители принимают самое активное участие.

Задание 1. «Наполни баночку мёдом».

Цель: развитие общей и мелкой моторики, снятие мышечного и эмоционального напряжения; развитие ориентировки на плоскости.

Оборудование: «Фиолетовый лес», верёвочки для выкладывания баночки под мёд («Разноцветные верёвочки 1»), кружки жёлтого цвета («Разноцветные кружки 1»), фигурка мишки Мишика.

Ход игры: предложить малышу поздороваться с мишкой, познакомиться с ним, поиграть. Выложить на ковре из верёвочек баночку и предложить ребёнку подумать, для чего она нужна. Затем можно наполнить баночку «мёдом» (жёлтые кружки) и угостить Мишика.

Данная игра так же поможет малышу лучше общаться, быть приветливым в беседе, совместно выполнять определённые действия. *(Воспитатель и ребёнок обыгрывают задание. Родители по желанию принимают участие).*

Задание 2. «Помоги ёжикам собрать листочки».

Цель: развивать умение группировать предметы по размерам; закреплять понятия «большой» и «маленький»

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», ёжики, листочки двух размеров.

Ход игры: ёжики гуляли по осеннему лесу и нашли много листиков. Они решили собрать листики. Большой ёжик захотел собрать большие листики, а маленький – маленькие. Но ёжики не знают, какие листики большие, а какие маленькие и поэтому им надо помочь. *(Дети с родителями обыгрывают задание).*

Задание 3. «Украсим деревья листочками».

Цель: закреплять представления детей об основных цветах (красный, жёлтый, зелёный, синий); развивать у детей умение группировать листья на основе цвета (красный-зелёный, синий-жёлтый).

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», стволы деревьев – 2 шт., набор листочков.

Ход игры: вы со своим малышом тёплым осенним днём гуляли в воображаемом лесу и рассматривали красивое убранство деревьев. Вдруг подул ветер и посрывал листочки с веточек. Что же делать? Как вернуть красоту деревьям? Выход есть. Предложите ребёнку украсить деревья, чтобы они стали непохожими друг на друга, используя для одного дерева красные и синие листики, а для другого жёлтые и синие. *(Родители со своими детьми подходят к ковролину и выполняют задание) [1].*

В этой игре можно придумать различные варианты: поменять цвета листиков, расположить листики в определённом месте на дереве, разместить листики на скорость, сделать из листиков норку для мышки под деревом и др. В ходе игры ваш ребёнок, выполняя определённые действия, будет проговаривать их вслух, тем самым развивая собственную речь; располагая листики на коврике, у него одновременно развивается ориентировка на

плоскости, зрительное и слуховое внимание, память, мелкая и общая моторика, умение общаться в игре, договариваться о каких-либо действиях или изменениях в ход игры и многое другое. Вроде, это только игровое задание, но, сколько всего оно развивает одновременно у малыша, развивая его ещё небогатый познавательный мир.

В предложенных играх я использовала только нескольких персонажей «Фиолетового леса»: Мышонка, Мишку Мишика, Ёжиков. Но в этом волшебном лесу живёт ещё и Пчёлка Жужа, которой можно помочь собрать цветы, для Лягушонка сделать подарок ко дню рождения, с Гусеницей Фифой попутешествовать по лесу, а Ворону Метру помочь починить дорожки, т.к. Ветер-проказник налетел и поломал их. Используя сказку в общении, мы сами окунаемся в детство вместе со своими детьми, фантазируем, помогаем своему ребёнку раскрыться, играя. Хочется добавить, что автор развивающей среды «Фиолетовый лес» использовал в её оформлении радужные цвета, что помогает детям увидеть многообразие красок, фантазировать, чувствовать себя частичкой удивительного мира.

На этом наш мастер-класс окончен. Я желаю всем вам почаще окунаться в мир волшебства, а для этого заглядывайте со своими детьми в сказочный «Фиолетовый лес», в котором всё его пространство для детей и есть этот мир.

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.
2. Умные игры в добрых сказках : парциальная программа / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ДОШКОЛЬНИКОВ К ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОБОВИЧА

Ж.А. Пигорева,

педагог-психолог

Т.М. Загрыценко,

инструктор по физической культуре

МБДОУ «Детский сад «Улыбка» г.Строитель

Яковлевского городского округа»

В жизненных условиях на сегодня существует ряд причин, препятствующих приобщению дошколенка к чтению художественной

литературы: развитие цифровых технологий уменьшило значимость бумажной книги. В дошкольном возрасте чтение художественной литературы является преимущественно слуховым. Приобщение к чтению – это педагогическая деятельность, осуществляемая в дошкольной образовательной организации. Определяющую роль в ней играет педагог. Ее эффективность зависит от того, насколько и каким образом будут вовлечены в исследуемый процесс и родители воспитанников. Единые принципы приобщения ребенка к чтению художественной литературы дома и в детском саду делает чтение естественным для ребенка, необходимой частью его жизни.

Актуальная проблема современного общества – приобщение детей раннего и дошкольного возраста к слушанию и к чтению художественной литературы. Уже в раннем возрасте ребенок предпочитает просмотр мультфильмов и компьютерные игры. Естественно, что и в школе такому ребёнку сложно будет полюбить чтение. Интернет не может сформировать «образовательную потребность».

Чтение литературы является мощнейшим средством интеллектуального, нравственного и эстетического воспитания. Она обогащает детскую речь, формирует гуманные чувства, эмоции, даёт возможность к размышлению. Развивает психические процессы – воображение, память, внимание.

Современный дошкольник уже не тот, что раньше, нравственная сторона жизни его волнует меньше. Жизнь, изображённую в художественном произведении, сегодняшние дети видят по-другому, их суждения часто бывают неожиданными, а выводы, выходят за пределы детского опыта. Но в дошкольном возрасте ещё можно задать правильный ориентир и удерживать его. Повышенные требования общества к развитию подрастающих детей меняют отношение не только к их чтению, но и в целом, к воспитанию и образованию. Со стороны взрослых крайне важно вовремя вызвать интерес и любовь дошколенка к книге, открыть в малыше читателя. И первым этапом здесь будет деятельность педагога, его педагогическое мастерство.

Художественная литература в развитии личности подрастающего человека, продолжает играть значительную роль, что подтверждается и мнением писателей (В. Пьецуха, И. Бродского, Д. Пеннака), ученых (Д. Фельдштейна, В. Арнольда, А. Асмолова), теоретиков и практиков дошкольного образования (Н. В. Микляевой, В. В. Гербовой, М. А. Кухар, D. Koralek) [1].

Художественная литература играет особую роль в воспитании детей, расширяя их представления о реальности, помогая ребенку познавать мир и

жизнь, формируя его отношение к окружающему, воспитывая духовно и нравственно. Научившись сопереживать героям художественных произведений, дети начинают замечать настроение близких и окружающих их людей, что пробуждает у них гуманные чувства – способность проявлять доброту, милосердие, чувство справедливости.

По результатам анкетирования родителей в семьях знакомство детей с художественной литературой происходит через интернет и телевизор. Проблемами формирования интереса к книге и чтению у детей младшего дошкольного возраста являются:

- посредственное представление о функциях литературы;
- неосознание взрослыми важной роли литературы в детской жизни;
- отсутствие грамотной политики и методики приобщения детей дошкольного возраста к литературе (книге) и процессу чтения.

Всем известно, что для детей, а особенно для дошкольников, самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры.

Являясь участником региональной инновационной площадки по проблеме «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области», можно добиться положительного результата при формировании интереса к художественной литературе в процессе игры.

В МБДОУ «Детском саду «Улыбка» у педагогов разработана система работы с детьми по формированию познавательного интереса к художественной литературе. Образовательная деятельность включает в себя применение игровой технологии для детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Развивающие игры – это сказки, забавные персонажи, волшебные препятствия, приключения, все это способствует и побуждает дошколят к размышлению, творчеству.

На коррекционно-развивающих занятиях педагог-психолог использует в своей работе «Геоконт» или «дощечка с гвоздиками» или «разноцветные паутинки». Она представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки». В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, буквы, цифры [2]. При ознакомлении детей с художественной литературой или закреплением пройденного материала с помощью этой игры дети выкладывают силуэты персонажей произведения. Активно в своей работе используем развивающую среду «Фиолетовый лес» и

его героев. С их помощью снимаем у детей психоэмоциональное напряжение.

«Игровизор» применяем, когда знакомим с новыми произведениями или закрепляем уже знакомый материал. Этот тренажер представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать лист – задания.

«Игровой Квадрат» В.В. Воскобовича легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях, по принципу «оригами», для получения объемных и плоскостных фигур. С его помощью можно собирать различные образы, героев сказок, рассказов, тем самым расширяя возможности при формировании интереса к художественной литературе [2].

При использовании комплекса «Сказок Фиолетового леса», дети знакомятся с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир); идет развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение) [3].

Каждая игровая технология В.В. Воскобовича имеет своих персонажей. Во время игр у детей создается положительный эмоциональный фон, вызывает ощущение радости и переживание, удовлетворения от деятельности. Ребенок незаметно для себя становится участником события и «проживает» веселые сказочные приключения. Усложнение игр идет постоянно и постепенно помогая удержать внимание дошкольника в зоне оптимальной трудности. Интеллект ребенка будет развиваться слабо, если перед ним не будут ставиться препятствия, трудности, которые должны быть им преодолены.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, Т. М. Сказочные лабиринты игры : игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / Т. М. Воскобович. – Санкт-Петербург, 2007. – С. 47-68.

2. Харько, Т. Г., Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры» / Т. Г. Харько, В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : ООО «РИВ», 2007. – С. 112-115.

3. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – С. 29-37.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Т.Ю. Посиделова, А.В. Белозерова,
воспитатели*

*МБДОУ детского сада «Улыбка»
г.Строитель Яковлевского городского округа*

Все игры В.В. Воскобовича приглашают детей в интересный, загадочный сказочный мир, в котором живут интересные герои и персонажи.

В настоящее время в дошкольных учреждениях большое внимание уделяется развитию творческих способностей ребёнка через использование технологии В.В. Воскобовича. Все задания развивающих игр Воскобовича стимулируют работу воображения и способствуют проявлению креативного мышления.

Исход из вышесказанного, можно подчеркнуть, что игры основаны на трёх принципах: интерес, познание, творчество.

На основе развивающих игр В.В. Воскобовича можно спроектировать образовательный процесс с раннего дошкольного возраста. С возрастом ребенка задания усложняются, и добавляется численность действий для того, чтобы его решить. Каждая игра приносит большую пользу на каждом этапе развития ребенка. Игра не только заинтересовывает, но и интригует дошкольника. Ребенку необходимо думать, представлять, анализировать, подбирать варианты решений, чтобы добиться результата и получить эмоциональное удовлетворение. А педагог как равноправный партнёр участвует в игре и направляет обучение в нужное направление.

Важным компонентом в развитии детей раннего возраста очень является сенсорное развитие. Поэтому мы, педагоги, знакомим детей с формой, цветом, величиной.

Для продуктивного освоения математических понятий используем игру «Кораблик «Плюх-плюх». Эта игра состоит из деревянного кораблика, где есть пять мачт разной высоты с разноцветными флажками и шнуровкой. Этот необычный кораблик впечатлил наших детей с первых минут. Помимо образовательных задач, игра направлена и на развитие мелкой моторики: можно предложить детям снять флажки, нанизать их на мачты, закрепить шнуровкой. Эту игру можно использовать исходя из того какая образовательная задача стоит перед педагогом: нанизывать на верёвочку, подобрать к верёвочке флажки нужного цвета [2, с.14].

При использовании этой игры в познавательной области дети знакомятся с такими понятиями, как один, много, они легко запоминают цвета, так как на каждую мачту нанизываются флажки определённого цвета.

Эту игру можно использовать и в художественно-эстетической области. Разные цвета флажков на мачтах позволяют составлять разнообразные узоры.

Игру с корабликом целесообразно применять и для развития речи: все, что делает ребенок, он комментирует.

Кораблик Брызг-Брызг – универсальное пособие, разработанное для детей старших дошкольников. Кораблик пригодится и для занятий с детьми младшего дошкольного возраста, но необходимо упрощать задания в соответствии с возрастными особенностями детей. Мачт лучше брать три, а цвета использовать основные – желтый, красный, зеленый. Ребенок легко играет с флажками: снимает их и прикрепляет к мачте. При этом развивается мелкая моторика. Кораблик – это универсальная игра, в процессе игры:

- малыш знакомится с различными цветами;
- у него формируются математические навыки;
- развиваются умения в сортировке по количеству и цвету.

Следующая игра «Квадрат Воскобовича». Играя, ребёнок обучается конструированию, моделированию, формируются навыки абстрактного мышления и ориентации в пространстве.

В процессе складывания у детей получается плитка шоколада в зеленом или красном фантике для гномов, а также печенье – маленький квадрат. Складывая квадрат пополам, мы получаем горку, по которой смогут прокатиться пальчики по очереди или персонажи «Фиолетового леса». В процессе складывания необходимо каждое движение проговаривать, тем самым мы активизируем речь.

Игра «Игровизор» является интеллектуальным тренажёром. Она не оставляет равнодушными никого – ни взрослого, ни ребенка и подталкивает к творчеству. Используя данное методическое пособие в педагогическом процессе, мы перестраиваем образовательную деятельность, с целью замены классических занятий на познавательную деятельность, организованной воспитателем. [3, с.34]

Выделим положительные стороны данного пособия:

- все задания проводятся в игровой форме, что и привлекает ребёнка;
- ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить, что даёт ребёнку уверенность и формирует положительную самооценку;

- все задания можно использовать много раз, усложняя их, что приводит всегда к закреплению пройденного материала;
- данное пособие используется на протяжении всего дошкольного возраста;
- положительный момент данной игры состоит в том, что одно задание можно использовать в разных образовательных областях.

Приведем несколько заданий с использованием данного пособия «Игровизор»:

«Дорисуй домик».

Цель: развивать воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить).

Ход игры: Предложить детям дорисовать данную схему так, чтобы получился домик.

«Кто, чем питается?»

Цель: закрепить знания по теме «Дикие и домашние животные», активизировать словарь ребёнка по данной теме, развивать способность анализировать и мыслить, продолжать учить различать и называть животных.

Ход игры: рассмотрев картинку, дети должны назвать, что на ней изображено, при этом используя такие вопросы как: «Кто это?», «Что это?». После чего соединить предложенные картинки между собой, объясняя свой выбор (Корова питается травой и т.д.).

Следующее пособие – Коврограф «Ларчик» – помогает развивать сенсорику, мелкую моторику рук, активизировать творческий потенциал, а также развивает речь и формирует математические навыки. Данное пособие сделано из коврового материала и липучек, что позволяет раздаточному материалу лучше держаться, чем на фланелевой поверхности. Поэтому материал крепко держится на ковровом материале, что и удобно для воспитателя и для детей на занятиях. В отличие от фланелеграфа и доски, комплекс создает условия для проявления творчества педагога и дошкольника. В данном пособии все образовательные области интегрируются. Коврограф «Ларчик» – это современный вариант школьной доски, который имеет неограниченные возможности, что позволяет сделать наглядным любое занятие или игру [1, с.93].

Таким образом, игровая технология «Сказочные лабиринты» В.В. Воскобовича играет роль дидактического материала и легко вписывается в содержание любую образовательную программу, поскольку они способствуют развитию детей во всех образовательных областях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белова, Т. В. Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности / Т. В. Белова, А. В. Строганова, И. А. Чибрикова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 144 с.

2. Вакуленко, Л. С. Умные игры в добрых сказках : парциальная программа / Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.

3. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 352 с.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ И ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ ДОО

С.В. Пустовая,
старший воспитатель

И.В. Андриевская,
заведующий

МБДОУ «Борисовский детский сад «Ягодка»

Игровые технологии В.В. Воскобовича просто внедрять в обычный образовательный процесс. За время реализации проекта по данному направлению, приобретено и активно используются много пособий этого замечательного автора. Все они направлены на развивающее обучение дошкольников.

Игры наполнены, загадочным сказочным сюжетом, в котором живут занимательные герои. Чтобы выполнить интересное задание, ребенок должен приложить не мало стараний, игры заставляют включать воображение и логическое мышление. Развитие творческих способностей ребёнка, рассматривается как основополагающий эффект. Все игры основаны на трёх важных принципах: интерес – познание – творчество.

Посредством развивающих игры Воскобовича, можно строить образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста. Когда дошкольник подрастает, игры изменяются, усложняются задания и увеличивается количество возможных способов решения. Одна и та же игра будет полезна на протяжении всего периода дошкольного детства. Игра приносит радость и захватывает сюжетом. Чтобы добиться результата и ощутить ситуацию успеха, необходимо не просто думать, фантазировать, анализировать, но и подбирать способы решений. Педагог выступает в роли равноправного партнера, направляет и помогает, играет вместе, но при этом мотивирует на достижение цели. Для детей раннего возраста, очень важным является сенсорное развитие, ребенок познает окружающий мир, знакомится с цветом, формой, размером.

Для освоения математических понятий очень удобен в использовании «Кораблик «Плюх-плюх». Это деревянный кораблик с пятью мачтами, шнуровкой и флажками разного цвета. Мачты на кораблике отличаются по размеру, на каждой мачте нужно размещать флажки определённого цвета. Этот яркий кораблик привлекает малышей. Играя с этим пособием, активно развивается мелкая моторика, дети снимают флажки, нанизывают их на мачты, закрепляют шнуровкой. Как вариант, флажки одеваются на пальчики, можно просто нанизывать на верёвочку или подобрать к верёвочке флажки нужного цвета. Эта игра помогает познакомить математические понятия – один, много, дети хорошо запоминают цвета, так как сопоставляют флажки и мачты.

Данное пособие можно использовать для решения задач художественно-эстетического развития. Кораблик очень яркий и привлекательный, если немного пофантазировать, можно переставлять флажки, составлять яркие узоры на мачтах. Посредством игр с корабликом активно развивается мышление и речь: ребёнок оречевляет свои действия, задает вопросы.

Следующая ступень – это «Кораблик Брызг-Брызг», это универсальное развивающее пособие, которое разработано для детей постарше. Кораблик может быть использован и для занятий с малышами, если упростить задания и учитывать возрастные особенности ребенка. Количество задействованных мачт необходимо уменьшить до двух-трех и закреплять только основные цвета (красный, желтый, зеленый). Маленький ребенок легко снимает флажки и переставляет их на мачты. Такие манипуляции развивают тонкую моторику, мышление и координация движений. Кораблик является полифункциональной игрой, она знакомит малыша не только с цветом, но и подготавливает к осознанию таких сложных понятий как «сортировка», «классификация», формирует математические навыки.

Чтобы усложнить и разнообразить варианты игры можно провести праздник – карнавал. Для этого нужно просто украсить кораблик разноцветной гирляндой. И мы предлагаем детям прикрепить флажки на верёвочку, подбирая соответствующие цвета к каждой верёвочке по образцу взрослого.

Все игры из серии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича обладают бесконечным развивающим потенциалом для любого ребенка. С их помощью дети могут воплощать любые задумки и сюжеты. Волшебный транспорт, животные и птицы, сказочные персонажи – все это и многое другое можно придумывать и делать из деталей «Чудо-головоломок», «Квадрата Воскобовича», разноцветных «паутинок» Геоконта, «Шнура-

малыша», «Чудо-крестиков» и «Лого-формочек». И взрослому понравится играть вместе с ребенком, ведь это так увлекательно! Это полет фантазии и творчества для любого возраста.

Очень знаменитое пособие – «Квадрат Воскобовича». Основная развивающая идея – формирование основы конструктивного мышления. Дети учатся конструировать, моделировать, ориентироваться в пространстве. В раннем возрасте учим детей простому складыванию. Получаются самые простые и знакомые предметы (конфета для гномов, печенье на день рождения). Если сложить по диагонали получится горка, по ней, как на санках, могут кататься сказочные персонажи.

«Фиолетовый Лес» – волшебный мир для игры, в котором есть области и свои фантастические герои. Дети играют не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками Озера Айс. Строят фигуры на Чудесной Поляне Золотых Плодов, с помощью разноцветных паутинок Паука Юка. Знаменитый фокусник, звезда Цифроцирка, Филимон Коттерфильд, знакомит дошкольников с миром цифр. А вместо изучения абстрактных дробей, ребенок помогает Малышу Гео разгадать секреты «Чудо-Цветика». Можно сделать вывод, что происходит опосредованное обучение. Прослушав интересную историю со смыслом, ребенок становится ее главным героем, проходя с героями сказочные приключения, он вовлекается в суть событий. Тем самым происходит знакомство малыша с игрой, он ищет ответы на содержащиеся в сказочной истории вопросы, решает интеллектуальные и творческие задания. Самое важное здесь то, что при такой игровой подаче, ребенок сам выбирает, как ему взаимодействовать с развивающими пособиями. У дошкольника просыпается внутренний познавательный интерес, который и создает основу для развития различных психических функций: внимания, памяти, мышления.

«Игровизор» – это мыслительный тренажёр. Как показывает практика, занятие с этим пособием привлекает и детей, и взрослых. Стимулирует к творческим проявлениям. Использование игровизора в образовательном и коррекционно – развивающем процессе позволяет изменить структуру деятельности: перейти от обыденных занятий к более продуктивному познавательному взаимодействию взрослого и ребенка.

Игры Воскобовича имеют большой образовательный и коррекционный потенциал. Сегодня большая часть педагогического сообщества отдает предпочтение именно этим играм, создавая, таким образом, особое развивающее игровое пространство для детей. Специалистами также был отмечен и тот факт, что развивающие игры Воскобовича дают хорошие результаты при работе с детьми, имеющими особые образовательные

потребности. Достигается это, благодаря тому, что в основе этой игровой технологии лежат партнерские отношения между взрослым и ребенком. Ребенок вовлекается в непринужденную, творческую атмосферу, которая дает ему чувство сопричастности, ведь он получает возможность реализовать свои задумки, а не взрослого. Отсутствие готового образца, исключает возможность получить отрицательную оценку. Все игры построены по принципы от простого к сложному, для решения поставленных задач используются все виды мышления: образное, наглядно-действенное и логическое. Кроме этого, в каждой игре заложен конкретный, «предметный» результат. Именно такая игровая деятельность в «зоне ближайшего развития» ребенка и создает благодатную почву для его всестороннего гармоничного развития.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2007.
2. Воскобович, В. В, Вакуленко Л.С. Развивающие игры Воскобовича / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.
3. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича : практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж : ИП Лакоценин Н. А., 2012. – 190 с.
4. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с. – (Библиотека Воспитателя).

ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИТИЯ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ ЧЕРЕЗ РАЗВИВАЮЩУЮ ИГРУ «ШНУР-ЗАТЕЙНИК»

***Н.А. Соловьева,**
воспитатель*

***Е.И. Толстова,**
старший воспитатель*

*МБДОУ «Детский сад комбинированного вида
№ 40 «Веселinka» Белгородская область, г. Губкин*

*«Истоки способностей и дарования детей
находятся на кончиках пальцев»
В. А. Сухомлинский*

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования образовательная область «речевое развитие»

выделена как одна из основных. Речь является фундаментальным основанием для развития всех видов детской деятельности, а ранний возраст ребенка – наиболее важным в становлении всех психических процессов, особенно речи.

Речь ребенка формируется под значительным влиянием речи взрослого и зависит от тех людей, с которыми он находится в постоянном контакте, и в целом от его окружения. Дети появляются на свет без врожденной речевой способности – их речь развивается в процессе физического и интеллектуального роста. Считается, что речь ребенка служит показателем его общего развития.

Учеными-исследователями и практиками установлено, что уровень речевого развития зависит от степени сформированности тонких движений пальцев. Влияние мелкой моторики рук на речевое развитие изучали многие ученые мира. Отечественные физиологи и восточные медики подтверждают связь развития рук с развитием мозга. Кисть руки можно рассматривать как орган, отвечающий за речь. Если движения кисти, пальцев рук соответствует возрасту, значит, речевое развитие ребенка находится в пределах нормы.

Конечно, развитие мелкой моторики не единственный фактор, отвечающий за развитие речи. У ребенка может быть прекрасно развита моторика, но, если с ним не разговаривать, соответственно и его речь будет «скудной». Следовательно, необходимо развивать речь ребенка в комплексе: много и активно общаться с ним в быту, стимулировать его вопросами, просьбами, читать, рассказывать о том, что окружает ребенка.

Целенаправленная работа по развитию мелкой моторики позволяет улучшить и ускорить речевое развитие у детей раннего возраста. А именно – повысить качество речи, четкость и правильность произношения звуков, расширить словарный запас, вызвать интерес к познанию нового.

В этой связи развитие речи ребенка раннего возраста становится одной из ключевых и актуальных проблем в деятельности педагога дошкольной образовательной организации.

Учитывая возрастные особенности детей, посещающих детский сад, мы понимаем, что главной формой организации образовательной деятельности является игра. Среди всего многообразия игр и различных педагогических подходов, особенно выделяется современная, творческая, универсальная, интересная группа игр – развивающие игры В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Данная технология представлена десятками пособий для развития творческих и интеллектуальных способностей детей раннего и дошкольного возраста. Каждая игра направлена на поддержку познавательного интереса и

на получение конкретного результата. Игры имеют широкий возрастной диапазон, многофункциональность, вариативность заданий и упражнений.

Во всех играх заложен большой творческий актив. Ребенок приобретает знания, умения и навыки, даже не догадываясь об этом. Участие в региональной инновационной площадке «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области» позволило нам активно использовать эти игры в своей педагогической практике, превратило ее в увлекательный процесс.

Хотелось бы подробнее остановиться на игровой технологии В.В. Воскобовича и рассказать, как мы реализуем ее в своей ежедневной работе. И, в частности, поделиться опытом использования такой игры, как «Шнур-Затейник».

Для эффективной работы по данной технологии очень важно, прежде всего, создать развивающую среду. Мы оснастили нашу группу комплектом игр и игровых пособий. Приобрели «Шнуры-Затейники» для каждого воспитанника группы, все игры сконцентрировали в одном месте – в игровом центре «Маленькие интеллектуалы с Воскобовичем». Здесь размещаются материалы для творчества, которые дают возможность ребенку в любую минуту действовать с ними.

Пособие «Шнур-затейник» – это увлекательное и эффективное средство для развития детей раннего и дошкольного возраста. Это яркая и красочная игра со множеством простых заданий и упражнений. В работе со «Шнуром-Затейником» особая роль в организации игровой и познавательной деятельности отводится, конечно, педагогу. Он знакомит детей с персонажем, подбирает игровые задания, играет и занимается вместе с воспитанниками. Ребенок попадает в сказку, где знаменитый факир Филимон Коттерфильд делится с ним своими секретами магии.

Игровое поле пособия выполнено в виде яркой деревянной дощечки с 27 «дырочками»-кнопками. Каждая обрамлена металлическим колечком. Через такое колечко ребенок младшего возраста без затруднений может продевать разноцветные шнурки. Во время занятий дети учатся «огибать» кнопку, закручивать шнур возле кнопки, продевать его сквозь колечко, вниз, вверх, влево, вправо. И самое главное, в этой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат, который он может оценить визуально.

В играх со «Шнуром-Затейником» у ребенка развиваются психические процессы: внимание, мышление, память, воображение и, конечно, мелкая

моторика рук. Также совершенствуются его интеллектуальные способности, развивается речь.

При работе с данной игрой мы придерживаемся следующих правил: игровое пособие используется регулярно (ежедневно) в режимных моментах;

задания подготавливаются воспитателем заранее;

работа строится по принципу «от более легкого к сложному»;

повторяются старые и предлагаются новые задания, происходит их чередование;

тщательно отслеживается правильность выполнения;

задания выполняются в медленном темпе, с проговариванием своих действий и движений руки (внутри, наружу, вверх, вниз);

воспитателем даются четкие, точные, доброжелательные инструкции.

Игры и упражнения со «Шнуром-Затейником», проводимые систематически, помогают детям увереннее держать карандаш, шнуровать ботинки, а вместе с развитием мелкой моторики будет развиваться и речь ребенка.

Таким образом, развивая мелкую моторику и координацию движений руки детей раннего возраста через занятия с игрой «Шнур-Затейник», мы добились следующих результатов: улучшилась координация и точность движений руки и глаз, гибкость, ритмичность, воображение, логическое мышление, зрительное и слуховое восприятие. Также расширился словарный запас, в целом улучшилось качество речи, четкость звукопроизношения.

Опираясь на свой педагогический опыт, мы пришли к выводу, что игровая технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» позволяет нам помогать детям усваивать знания с интересом и радостью, получать удовольствие от процесса обучения. Наши дети не спрашивают, чем заняться, во что играть – они играют, развиваются и растут.

Мы убеждены, что, работая по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», мы продолжим добиваться высоких и эффективных результатов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Москва : Книга, 2013. – 190 с.
2. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с.

РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»

Л.И. Солодова, А.А. Кваст,

воспитатели

МБДОУ детского сада № 34

Белгородская область, г. Белгород

«Без игры нети не может быть полноценного умственного развития.

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир
ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.*

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

Дошкольный возраст – это период, когда основная деятельность ребёнка – игра. В игре дети легче и быстрее усваивают предлагаемый материал, приобретают новые умения и навыки.

Ранний и младший дошкольный возраст считают «золотой порой» сенсорного развития. Этот возраст характеризуется, как период активного экспериментирования ребёнка с предметным миром. Всё что окружает малыша –предметы ближнего окружения, игрушки, животные, растения и многое другое вызывает у него интерес. Он исследует новые предметы, изучает, узнаёт, экспериментирует с ними. Роль взрослого в этом процессе заключается в том, чтобы стимулировать интерес малыша к изучению, узнаванию предмета, поддерживать его любознательность.

Однако, недостаточно просто предложить детям эти игры, познакомить с технологией, необходимо увлечь играми, научить работать с ними так, чтобы затем малышу самому захотелось придумывать образы и создавать их. Ребёнок быстро забывает всё то, что для него эмоционально нейтрально и не имеет большого значения. Об этом ёмко высказалась М.И. Чистякова: «Существуют определённые закономерности связи эмоциональных состояний с качеством мышления: счастье имеет тенденцию способствовать выполнению познавательной задачи» [2, с. 8].

Одним из средств интеллектуально-творческого и сенсорного развития ребёнка является игровая технология В.В Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», и его уникальная развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Автор методики считает фиолетовый цвет благотворно влияющим на детское мышление и нервную систему, повышающим творческий потенциал. Кроме того, это таинственный цвет, идеально подходящий для волшебного леса.

По сути, Фиолетовый Лес – это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или на вертикальной стене – коврографе. Фиолетовый Лес представляет сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Ребенок слушает сказку или историю, становится действующим лицом события, проживает таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем препятствия, добивается успехов.

В процессе работы с данной предметно-развивающей средой можно познакомить детей:

- с животным миром, с птицами и насекомыми, которые прячутся в разных местах, и необыкновенно интересно их находить;

- с деревьями, которые можно украсить разноцветными листочками разного размера, тем самым развивая у детей умения группировать предметы по цвету и размеру, а можно листочки использовать как предмет-заместитель (например, капельки, корзинки или подарки);

- с цветами, которые можно посадить на полянке, также цветы можно выполнить из веревочек и лепестков (эталонов цвета). Лепестки можно использовать как воздушные шарики, зонтики, сумочки в зависимости от игровой ситуации.

«Фиолетовый лес» – это методическая, развивающая среда, позволяющая перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, на основе сказочного сюжета, максимально комфортна, разнообразна в использовании. Такие занятия вызывают у детей радость и счастье. Ребенок активно вступает в диалог, старается анализировать явления внешней среды, формирует индивидуальную модель вербального поведения. Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию [3, с.5]. В итоге ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Неоценимое значение «Фиолетовый лес» представляет в сенсорном развитии детей младшего дошкольного возраста. У малышей развивается способность к анализу, сравнению, обобщению, сериации и классификации. Дети быстрее запоминают основные цвета, учатся группировать по цвету. Например, игра «Что изменилось?» В гости к ребятам приходят семь разноцветных гномов: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Си, Фи.

Малыши закрывают глаза, педагог меняет местами гномов или убирает одного, они отвечают, что изменилось.

В игре «Помоги ежикам собрать листочки» у детей закрепляются умения выделять признаки – «большой» и «маленький» и развивается умение группировать предметы по размеру.

В игре «Помоги утеплить норки» у детей закрепляются умения выделять размер – «большой», «средний», «маленький» и развиваются умения группировать предметы по размеру. С помощью игры «Украсим деревья листочками» – закрепляется представления об основных цветах (красный, зеленый, синий, желтый).

«Фиолетовый лес» удовлетворяет всем требованиям, предъявляемым ФГОС к предметно-пространственной среде в ДОО. С «Фиолетовым лесом» можно использовать различные формы работы: образовательная деятельность, совместная деятельность, проведение развлечений и досугов, свободная деятельность детей. Большую помощь оказывает развивающая среда В. В. Воскобовича в индивидуальной работе с детьми. И это очень важно, ведь некоторые дети не раскрываются в коллективной работе, не могут проявить свои способности, а в ходе индивидуальной работы малыш меньше стесняется, чувствует, что именно к нему воспитатель проявляет внимание, у ребёнка формируется чувство уверенности.

Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового леса» выстроено по принципу усложнения, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться, немного назад и осваивать предшествующее содержание [3, с.4]. В основе этой игровой технологии лежат партнерские отношения между взрослым и ребенком, атмосфера сотрудничества. Такой доброжелательный настрой повышает эффективность интеллектуально-творческого развития дошкольников.

ЛИТЕРАТУРА

1. Макушкина, С. В. Умные игры в добрых сказках: парциальная программа / С. В. Макушкина; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.
2. Чистякова, М. И. Психогимнастика / М.И. Чистякова; под ред. М. И. Буянова. – 2-е изд. – Москва : Просвещение; Владос, 1995.
3. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст) / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. – 208 с.

ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗКУ «ТЕРЕМОК» С ДВУХЦВЕТНЫМ КВАДРАТОМ ВОСКОБОВИЧА

*О.А. Табалина,
воспитатель
МБДОУ «Центр развития
ребенка – детский сад «Капелька»*

Цель: Обучение детей сложению плоскостных фигур, используя двухцветный квадрат Воскобовича.

Задачи:

Обучающие: Учить конструировать простые плоскостные фигуры «Домик», «Мышка», «Лодка», «Конфетка», используя «Двухцветный квадрат» Воскобовича. Познакомить детей с «Прозрачным квадратом» Воскобовича. Учить находить геометрические фигуры на пластинках и складывать из пластин с треугольниками и прямоугольниками квадрат. Формировать умение различать предметы по величине. Закрепить знание основных цветов: зелёный, красный. Вовлекать детей в совместную деятельность, используя русскую народную сказку «Теремок». Закреплять умения детей имитировать действия персонажей, передавая несложные эмоциональные состояния. Использовать средства выразительности – мимику, жест, движение, ритм.

Развивающие: Развивать умение различать и называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник), независимо от их размера. Развивать сенсорные способности и элементарные математические представления. Развивать внимание, воображение, мелкую моторику рук.

Воспитательные: Воспитывать доброжелательные отношения друг к другу, чувство взаимопомощи. Формировать интерес к русским сказкам через персонажей сказки «Теремок». Выбатывать умение соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Оборудование:

ИКТ: мультимедийный экран, ноутбук.

Звукозапись: песня «В гостях у сказки», звук журчания воды (речки); русские народные наигрыши.

Игрушки: мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь. Маленький и большой «Теремок» из Лего.

На каждого ребенка: элементы двухцветного и прозрачный квадрат Воскобовича.

Содержание образовательной деятельности:

I. Организационный этап: Звучит мелодия «В гостях у сказки».
(дети играют)

Воспитатель: Ребята, что это за мелодия? (ответы) Эта мелодия зовет нас в сказку. Пойдемте, посмотрим, в какую сказку нас зовет сегодня мелодия. (подходят к столу, там лежит двухцветный квадрат Воскобовича)

Да это наш знакомый волшебный Квадрат. Он хочет вам новую сказку рассказать. Хотите услышать?

II. Мотивационно-ориентировочный этап: Сказка о квадрате.

Воспитатель: В некотором царстве, в некотором государстве в обычном доме жила-была не совсем обычная семья: мама Трапеция, папа прямоугольник и их сынишка Квадрат.

Однажды мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» – подумал Квадрат и подошёл 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 красивый! Такой нарядный! Вот если бы я мог стать домиком».

Квадрат подумал об этом и вдруг почувствовал, что уголки его начали двигаться, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало, увидел Домик и очень обрадовался. Ребята, а вам понравился получившийся домик?

III. Поисковый этап:

Воспитатель: Звери из какой сказки могли бы жить в таком домике? (Ответы детей). Если вы правильно отгадаете эту сказку, то волшебный Квадрат пригласит нас в новую сказку.

Воспитатель: Давайте посмотрим! (поднимает платок, в центре стола стоит маленький Теремок из Лего)

Стоит Теремок. Как вы думаете, какая это сказка? Да, молодцы, это сказка «Теремок». Значит, мы правильно угадали сказку. Волшебный Квадрат приглашает нас в сказку «Теремок» и хочет с вами поиграть. А вы хотите? Подходите каждый к своему квадрату. Сказка начинается!

(дети становятся вокруг стола, у каждого двухцветного квадрата Воскобовича)

IV. Практический этап:

1. Рассказывание отрывка из сказки «Теремок»

(звучит запись русских народных наигрышей)

Стоит в поле теремок-теремок,

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю....

Кто первый в сказке бежал к Теремку? *(ответы)*

Правильно, Мышка бежит.

Покажите, как Мышка бежала.

(дети на месте имитируют бег Мышки)

(воспитатель выставляет к Теремку игрушку Мышку)

У дверей остановилась и стучит...

Тук-тук! Покажите, как Мышка стучала.

(дети тихо стучат)

Кто- кто в Теремочке живет,

Кто-кто в невысоком живет?

Никто Мышке-Норушке не ответил.

Ребята, давайте из волшебных квадратов сделаем Мышке-Норушке Мышку-подружку, чтобы им веселее было! Мы умеем с вами делать Мышку из Квадрата? А как? *(ответы детей)*

2. Складывание «Мышки» из 2-х цветного квадрата Воскобовича.

Дети складывают «Мышку». Играют с Мышкой-Норушкой.

Воспитатель: Молодцы ребята. Вот и стала Мышка-Норушка в Теремке жить-поживать, да чай распивать. А Мышка-подружка к ней в гости приходила.

Воспитатель: *(звучит запись русских народных наигрышей)*

Стоит в поле теремок-теремок,

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю....

Кто за Мышкой в сказке бежал к Теремку? *(ответы)*

Правильно, Лягушка-Квакушка!

(воспитатель выставляет к Теремку игрушку Лягушку)

Лягушка бежит,

Покажите, как Лягушка бежала.

(дети на месте имитируют прыжки Лягушки)

У дверей остановилась и стучит. Тук-тук!

(воспитатель стучит кулачком по столу медленно и тихо)

Как Лягушка стучала? Покажите!

(дети повторяют: медленно стучат и тихо)

Воспитатель: Вот Лягушка прискакала, в Теремке тоже хочет жить, Мышку-Норушку конфеткой угостить. Пока Лягушка скакала, конфетку потеряла. Расстроилась Лягушка-Квакушка. Мы можем Лягушке помочь? А как? *(ответы детей)* Давайте угостим Лягушку – квакушку конфетой. Из чего мы можем ее сделать? Правильно, нам поможет волшебный Квадрат.

Воспитатель: Посмотрите, как квадрат превращается в «Конфету». Кладите квадрат красной стороной вверх, а зеленой вниз так, чтобы 1 угол был вверху, а 1 внизу. Теперь сложите углы, которые находятся под вашими руками в середину квадрата.

3. Складывание «Конфетки» из 2-х цветного квадрата Воскобовича. *Дети складывают «Конфеты». Угощают Лягушку.*

Воспитатель: Молодцы, ребята! Посмотри, Лягушка, сколько ребята тебе конфеток сделали, прыгай к Теремку, угощай Мышку-Норушку.

Теперь Лягушка довольная попрыгала прямо к Теремку, чтоб угостить Мышку конфетками и с ней вместе жить. Сколько зверей в Теремке живет теперь? Давайте посчитаем. *(две)*

Воспитатель: *(звучит запись русских народных наигрышей)*

Стоит в поле теремок-теремок

Он не низок, не высок.

Вот по полю... зайчик бежит.

(выставить игрушку Зайца)

Ребята, покажите, как Зайчик прыгает.

(дети на месте имитируют прыжки Зайчика)

Только ребята... что-то журчит? *(запись ручейка)*

Что же это? *(ответы детей)*

Ребята, Зайчику ручеек преградил дорожку к Теремку. А как же Зайчику попасть к Теремку? *(надо переплыть)* На чем можно переплыть ручеек? *(На лодке)*. А у нас она есть? *(Нет)* Из чего мы можем ее сделать? Нам поможет ее сделать волшебный Квадрат! Научите Зайчика делать «Лодку».

4. Складывание «Лодки» из 2-х цветного квадрата Воскобовича.

Воспитатель: Сложите квадрат, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный Квадрат превратился в лодочку.

Дети складывают «Лодку» вместе с воспитателем.

Воспитатель: Зайчик, посмотри, ребята тебе лодки сделали, теперь ты сможешь к Теремку перебраться.

5. Игровое упражнение «Поможем Зайчику переплыть речку».

Воспитатель: Ребята, помогите Зайчику. Каждый из вас, по очереди, посадит Зайчика в свою лодку. «Доплывет» до соседней лодки, передаст Зайчика соседу и т.д.

Дети по очереди сажают Зайчика в свою лодку. Передают его по кругу друг другу. Последний ребенок ставит Зайчика к Теремку.

У дверей Зайчик остановился, и стучит. Тук-тук!

(показ воспитателя: тихо и быстро стучит кулачком по столу)

Покажите, как Зайчик стучал!

(дети повторяют: тихо и быстро стучат по столу)

Сколько зверей в Теремке живет? Давайте посчитаем. *(три)*

6. Игра-импровизация: «На лодке по ручейку»

Воспитатель: Ребята, а вы хотите по ручейку на лодке покататься? Берите свои лодки, которые нам помог сделать волшебный Квадрат и поплыли! Перед вами речка. Спокойно плывите, не наклоняйте лодку.

Звучит запись мелодии «Кораблик». Дети за воспитателем идут по выложенному на полу «Ручейку». Выполняют движения за воспитателем, подходят к другому столу.

Воспитатель: Все добрались? Никто не отстал? Правила безопасности все соблюдали? Оставляйте свои лодки на берегу, пусть пока они подсохнут. А наша сказка продолжается!

Воспитатель: *Звучит запись русских народных наигрышей. На столе настольный театр «Лес».*

Стоит в поле теремок-теремок.

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю...Лисичка бежит.

(воспитатель выставляет игрушку Лисы и корзинку)

Да только грустная Лисичка.

Лисичка, что случилось?

Лисичка: *(воспитатель говорит от имени Лисы)*

Я несла в корзинке угощение-печенье для зверей в Теремок. Да только поломались они, пока я по лесу пробиралась.

В корзине находятся рассыпанные прозрачные пластинки с геометрическими фигурами (с треугольниками и прямоугольниками). «Прозрачный квадрат» Воскобовича. И «конверты – печенья» для собранных квадратов на каждого ребенка.

Воспитатель: Не переживай, мы поможем с ребятами тебе. Поможем, ребята? А как? *(ответы детей)*

7. Игровое задание «Поможем Лисичке собрать печенья» с «Прозрачным квадратом» Воскобовича.

Воспитатель: Давайте Лисичке поможем собрать печенья. Все печенья квадратной формы. Нужно подобрать недостающую половинку печенья. К треугольнику – треугольник, а к прямоугольнику – прямоугольник.

Выполнение задания. Звучит спокойная мелодия.

Воспитатель: Ну, вот, Лисичка, мы тебе помогли. Печенья собрали. Поплыли с нами к Теремку. Зверушек угостишь. Ребята, поплывем на наших «Лодках» к Теремку!

8. Игра-импровизация: «На лодке к Теремку»

Забрать Лисичку с печеньями к Теремку. Дети берут волшебный Квадрат – «Лодку». Звучит запись мелодии «Кораблик». Дети за воспитателем идут, по выложенному на полу «Ручейку», выполняя движения. Возвращаются к столу, где стоит Теремок.

Воспитатель:

Проходи, Лисичка, в Теремок, угощай печеньями зверят.

(поставить игрушку Лисы к Теремку)

У дверей остановилась Лисичка и стучит. Тук-тук!

(показ воспитателя, стучит ладошкой по столу медленно, имитируя движения лисы) Покажите, ребята, как стучала Лисичка. *(дети повторяют)*

Ребята, сколько зверей в Теремке теперь живет? Давайте посчитаем. *(четыре)*

Воспитатель: *(звучит запись русских народных наигрышей)*

Стоит в поле теремок-теремок

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю... Волчок бежит

У дверей остановился и стучит. Тук-тук!

(показ воспитателя: громко и быстро стучит кулаком)

Покажите, как стучал Волчок. *(дети повторяют)*

Пустили и Волка. Стали жить-поживать, да добра наживать.

Сколько зверей стало в Теремке? Давайте посчитаем. *(пять)*

Воспитатель: *(звучит запись русских народных наигрышей)*

Стоит в поле теремок-теремок

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю... кто последний пришел в Теремок? *(ответы)*

Мишка бежит *(воспитатель выставляет Медведя)*

У дверей остановился и стучит. Тук-тук!

Покажите, как Мишка стучал. *(дети стучат быстро и громко)*

А ему Мышка в ответ: «Мест нет». Что же делать? Как Мишке помочь? Что надо сделать? *(ответы)* Да, надо построить новый Теремок.

Воспитатель: Какой должен быть теремок, чтобы в нём всем зверушкам было не тесно? *(ответы: большой, высокий, чтобы всем зверушкам хватило места.)*

9. Совместная деятельность: «Строим новый Теремок»

Дети из всех двухцветных квадратов Воскобовича делают один большой Теремок.

Воспитатель: Давайте сделаем новый большой Теремок. Девочки делают крышу треугольной формы, красной стороной вверх, а мальчики стены квадратной формы, зеленой стороной вверх.

(звучит запись русских народных наигрышей)

Какая красота у вас получилась? Какой теперь у нас Теремок? *(ответы детей)* И Мишка тоже стал в Теремке жить! Звери говорят вам спасибо! Сколько их теперь в Теремке живет? Давайте посчитаем! *(шесть)*

(обращаю внимание на маленький Теремок из Лего, с которого начиналась сказка)

Воспитатель: Ребята, а в этом Теремке звери все поместятся? *(нет, он маленький)* Что нужно сделать? *(ответы)* Правильно, большой сделать!

(Выношу большой Теремок из Лего.) Вот какой большой у нас получился Теремок! Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно! Спасибо говорят вам звери! Давайте попрощаемся с ними. А нам с вами и Волшебному квадрату пора возвращаться из сказки. Давайте ребята поблагодарим Квадрат за такое чудесное путешествие в сказку «Теремок». *(прощаются)*

V. Рефлексивно-оценочный этап:

Воспитатель: Вот мы с вами и вернулись из сказки. В какой сказке мы были, кому помогали? *(ответы)* А кто нам помогал? *(волшебный Квадрат)* Как он помогал? *(ответы)* Вам удалось превращать квадрат в лодочку, мышку? Ребята, а Лисичка мне какой-то секрет дала, давайте посмотрим. Да это же гостинцы для вас – печенья, которые вы ей помогли собрать! Мы всех ребят угостим и с чаем съедем. Спасибо Лисичке!

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В УСЛОВИЯХ ГРУПП РАННЕГО ВОЗРАСТА

Е.Н. Скулганова, Л.А. Тарасова,
воспитатели

*МАДОУ «Детский сад комбинированного
вида №10 г. Шебекино Белгородской области»*

Раннее детство – фундамент общего развития ребенка, стартовый период всех человеческих начал. Именно в ранние годы закладываются основы здоровья и интеллекта малыша. Наша задача реализовать в образовательно-воспитательном процессе само ценность раннего возраста как базисной основы всего последующего и общего развития.

Чтобы уменьшить стрессовые реакции детей в адаптационный период, мы используем такие формы организации детской жизнедеятельности, которые известны и понятны детям, знакомы им из личного опыта; формы работы, имеющие терапевтический эффект, позволяющие отвлечь ребенка от

разлуки с близкими, заинтересовать, снять напряжение, поддержать на стабильном уровне эмоциональное состояние, предполагающие участие мамы, других близких ему людей.

Использование в своей работе технологии В.В. Высоковича «Сказочные лабиринты игры» позволило нам заметить, что развивающая предметная – пространственная среда, созданная в группе с использованием материалов данной технологии, способствует оказанию положительного эффекта на процесс адаптации детей раннего возраста, отвлекает их от грустных мыслей о доме и родителях, способствует установлению привязанности к воспитателям. В нашей группе появился Фиолетовый лес. Он находится в постоянном доступе для детей и решает множество образовательных задач, предусмотренных ФГОС ДО:

- знакомит детей с окружающим миром;
- развивает познавательные процессы;
- развивает речь.

Все элементы развивающей предметно – пространственной среды «Фиолетовый лес» выполнены в радужных цветах. Это помогает ребенку видеть многообразие красок, воображать, фантазировать, чувствовать себя частицей удивительного мира. Эта среда полностью соответствует требованиям сформулированных в ФГОС ДО:

- обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также дает возможность уединения и проектирования собственного пространства;

- обеспечивает реализацию различных образовательных программ, используемых в образовательном процессе ДОО;

- развивающая среда содержательная, насыщенная, трансформируемая, полифункциональная, вариативная, доступная и безопасная.

Игры в Фиолетовом лесу способствуют снятию эмоционального и мышечного напряжения, тревожности, учат детей общению, развивают координацию движений, общую и мелкую моторику. Воспитывают чувство взаимопомощи, отзывчивости, доброту. Например, к детям в гости приходит медвежонок Мишик. Он очень хочет с ними познакомиться и узнать, как их зовут. Дети с большим удовольствием называют ему свои имена и угощают его медом. В баночку, которая создана из разноцветных веревочек, они прикрепляют желтые кружочки и угощают медом Мишика. А он предлагает детям поиграть. Девочка Долька, которая живет в Фиолетовом лесу, пригласила детей к себе на день рождения. Но нужны подарки? Дети дарят ей разноцветные шары, созданные из разноцветных веревочек и кружочков, букеты из разноцветных листочков, бусы из разноцветных кружочков. В

гости к детям приходят разноцветные Гномы и просят их помочь им собрать разноцветные листочки. Дети с большим удовольствием помогают Гномам. Красному Гному они помогают собрать красные листочки, желтому – желтые, зеленому – зеленые. А еще дети помогли гномикам найти свои домики. Они заблудились, когда гуляли в Фиолетовом лесу. Ребята из разноцветных веревочек провели дорожки к домикам гномиков. А чтобы вечером им не страшно было возвращаться, зажгли над дорожками фонарики из разноцветных кружочков. Для жителей Фиолетового леса малыши изготовили скамеечки из пособия «Чудо – крестики», мостик через озеро Айс из пособия «Черепашки». А Лягушонок пригласил детей поплавать с ним по озеру на разноцветном кораблике, но ветер – проказник сдул все флажки с мачты. Дети с большим удовольствием помогли Лягушонку одеть флажки на мачты по цвету. А когда нас пригласили сказочные герои в Фиолетовый лес на новый год, то мы увидели, что у них нет нарядной елочки. Мы украсили елочку разноцветными огоньками, чередуя их по цвету, а из волшебного квадрата изготовили конфеты и подарили их нашим друзьям.

С помощью развивающей среды «Фиолетовый лес», дети учатся выделять признак «большой», «маленький», группировать предметы по размеру, цвету, форме. Закрепляют знания основных цветов, учатся сравнивать. У детей развивается зрительное восприятие, двигательные качества, координация движений, активизируется речь. Так, гуляя по лесу, малыши встречают большого и маленького ежика. Они просят деток помочь им собрать листочки. Дети прикрепляют на колючки большому ежику большие листочки, маленькому ежику маленькие листочки. Так же ребята помогли ежам и мышке утеплить свои норки, опавшими листочками. Норку большого ежика они утеплили большими листочками, маленького – средними и норку мышки – маленькими. Для закрепления представления в основных цветах используем игровое упражнение «Украсим деревья листочками». Детям рассказывается история, что подул сильный ветер и сдул все листочки с деревьев. Детям предлагается показать, как кружатся листочки. В лесу стало мрачно и скучно. Что же делать? Дети украшают деревья так, чтобы они были непохожими друг на друга. Одно дерево – желтыми и красными, второе – зелеными и синими. Гуляя по Фиолетовому лесу, дети знакомятся с пчелкой Жужей. Жужа просит детей украсить ей полянку. Малыши из лепестков собирают гирлянду, чередуя лепестки по цвету.

С каждым днем дети все больше и больше погружаются в сказку. Она их увлекает. Всем становится интересно, что же придумали для них Гномы или же, о чем их попросит Жужа, кому из жителей сказочного леса понадобится помощь. Дети нашей группы стали более раскрепощенными,

эмоциональными, с удовольствием идут в группу и ждут новую сказку. Фиолетовый лес благотворно влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал, развивает моторику рук.

За годы использования игровых пособий В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», у нас накопится собственный банк идей и способов их использования в работе ДОУ.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.: 4 цв. вкл. – (Сказочные лабиринты игры).

2. Воскобович, В. В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 322 с.: ил.

КОНСПЕКТ ООД «НЕЗНАЙКА В ФИОЛЕТОВОМ ЛЕСУ»

*Е.Н. Татаркина,
воспитатель*

*МДОУ д/с№1 комбинированного вида
п.Уразово Валуйского района Белгородской области*

Программное содержание:

Цель: развитие познавательных способностей и математических представлений детей (5 – 6 лет) на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

Образовательные задачи:

- создать ситуацию для развития логического и творческого мышления;
- способствовать развитию конструктивных умений.

Развивающие задачи:

- развивать процесс внимания и воображения, мышление, память.
- поощрять к высказыванию, активизировать речь;
- развивать мелкую моторику;
- закрепить знания о геометрических фигурах (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), выделяя их основные признаки;
- вызывать познавательный интерес к решению логических задач;
- развивать умение выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;

Воспитательные задачи:

- вовлекать детей в совместную деятельность;

- стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий;

- проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Оборудование: фигурки персонажей Фиолетового леса (Незримка Всюсь, пчёлка Жужа) развивающие игры В.В. Воскобовича: «Волшебный Квадрат» «Игровизоры», «Прозрачные квадраты», «Волшебная восьмёрка», коврограф «Ларчик», интерактивное оборудование.

Ход ООД:

Воспитатель: С тех пор как Незнайка совершил путешествие в Солнечный город, прошло два с половиной года. Хотя для нас с вами это не так уж много, но для маленьких коротышек два с половиной года – срок очень большой. И вот непоседливому Незнайке стало мало путешествий по земле, и он задумал новый финт – посетить Фиолетовый лес!

Воспитатель: Ребята, поможем Незнайке совершить путешествие в Фиолетовый лес? (*ответы детей*). А на чём мы туда отправился? (*на ракете*).

- Правильно! Давайте поможем Незнайке сконструировать ракету из Волшебного Квадрата. Вы можете сделать ракету самостоятельно или с помощью схемы. (Звук старта ракеты)

Воспитатель: Вот мы и приземлились в Фиолетовом лесу. Ребята, посмотрите вокруг, ничего невидно, один сплошной лес. И нашей ракеты тоже нет. Давайте отправимся на ее поиски. Но для начала нам надо выйти с этого дремучего леса. А поможет нам волшебный планшет – игровизор. Давайте начертим на нём выход с леса, с помощью координат, которые я вам скажу. А потом произнесём волшебные слова, и окажемся в нужном нам месте.

Начальная точка – 2 клетки вниз, 5 клеток вправо.

1 клетка вправо; 1 клетка вниз; 1 клетка вправо; 1 клетка вниз; 1 клетка вправо; 1 клетка вниз; 2 клетки влево; 1 клетка вниз; 1 клетка вправо; 1 клетка вниз; 1 клетка вправо; 1 клетка вниз; 3 клетки влево; 1 клетка вниз; 1 клетка влево; 1 клетка вверх; 3 клетки влево; 1 клетка вверх; 1 клетка вправо; 1 клетка вверх; 1 клетка вправо; 1 клетка вверх; 1 клетка вправо; 1 клетка вверх; 2 клетки влево; 1 клетка вверх; 1 клетка вправо; 1 клетка вверх; 1 клетка вверх.

Воспитатель: Ребята, а на что похож наш рисунок? (*на ёлочку*). Правильно! А из каких геометрических фигур она состоит? (*из треугольников*). Молодцы! А теперь давайте произнесём волшебные слова: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи.

Воспитатель: Вот мы и вышли с темного леса. Ой, а что это у нас впереди? *(озеро)*. Правильно! Это озеро Айс, а это его хранитель – Незримка Всюсь.

Незнайка: А на чём же нам его переплыть?

Незримка Всюсь: Здравствуйте, ребята. Я помогу вам переправится на тот берег, если вы ответите на мой вопрос.

Назовите водные виды транспорта. *(Дети называют водный транспорт. Выбирают корабль)*. Правильно! Я предлагаю вам построить корабль из нетающих льдинок. *(Дети выкладывают кораблик из нетающих льдинок.)*

Воспитатель: Сколько льдинок вам понадобилось, чтобы сделать корабль? *(Ответы детей)*.

Воспитатель: Ребята, мы уже причалили к берегу. Посмотрите, какая красивая полянка и сколько на ней цветов. Давайте соберём букет! На полянке так много лепестков, но мы с вами возьмем только четыре, и они будут таких цветов. *(Детям показывают четыре карточки, желтого, красного, фиолетового и синего цветов. Дети выбирают из множества лепестков четыре лепестка этих цветов и называют их)*. Из этих лепестков мы составим цветок. А чего у нас не хватает?

Дети: Стебелька и листочка.

Воспитатель: Правильно стебелька и листочков. Какого цвета мы возьмем лепесток? *(ответы детей)*. А стебелек мы с вами сделаем из шнурка. А скажите, из каких частей состоят наши цветы? Какого цвета у вас получились цветы?

Незнайка: Какие красивые букеты мы собрали. Смотрите, кажется, за полянкой наша ракета.

Воспитатель: Посмотрите, кто к нам летит? Это же Пчёлка Жужа.

Пчёлка Жужа: Здравствуйте, ребята! Меня зовут Жужа, я живу на этой чудесной поляне.

Воспитатель: Здравствуй, Жужа! Помоги нам, пожалуйста, пройти через полянку, и добраться до нашей ракеты.

Пчёлка Жужа: Я помогу вам пройти через полянку, если вы выполните мои задания. Я буду загадывать загадки, а вы должны угадать какую цифру я загадала и выложить эту цифру с помощью волшебной восьмерки.

Воспитатель: Ребята, давайте с помощью каврографа мы ответим на загадки пчёлки Жужы и проложим дорожку к ракете с помощью волшебных веревочек.

Эта цифра так похожа,
На красивый парус!

Раздувается всё шире

Циферка... (4).

Откладываем слева направо 4 клеточки.

Лебедь плавает в тетрадке,

Значит что-то не в порядке.

Если ты совсем Незнайка,

Эту цифру получай-ка... (2).

Откладываем вверх 2 клеточки.

Сколько пальцев на руке,

И копеек в пяточке,

У морской звезды лучей,

Клювов у пяти грачей,

Лопастей у листьев клена

И углов у бастиона,

Про все это рассказать

Нам поможет цифра... (5).

Откладываем справа налево 5 клеточек.

На стебелёк она похожа,

Стоит почтенно, как вельможа.

Прямая, ровная всегда,

После нуля идёт она... (1).

Откладываем 1 клеточку снизу-вверх.

На косу она похожа,

Но косить траву не может –

Не наточена совсем

И не косит цифра... (7).

Откладываем 7 клеточек слева направо.

Эту цифру угадай-ка!

Она большая зазнавайка.

Единицу сложишь с двойкой,

И получишь цифру... (3).

Откладываем 3 клеточки снизу-вверх.

Пчёлка Жужа: Молодцы, ребята! Вы отгадали все мои загадки, и вышли с полянки.

Незнайка: Ура, а вот и наша ракета! Нам пора возвращаться домой.

Физминутка:

Раз, два – стоит ракета, (*Руки вверх, ладони образуют «купол» ракеты*)

Три, четыре – самолёт. (*Руки в стороны*)

Раз, два – хлопок в ладоши,

И прыжки на каждый счёт,
Раз, два, три, четыре (прыгаем и хлопаем)
И на месте походили.
Тик-так, тик-так,
В группе приземлились так.

Воспитатель: Вот мы и дома. Ребята, вы большие молодцы, справились со всеми испытаниями. Понравилось ли вам наше путешествие? Если да, то посадите в ракету улыбающегося человечка, если не понравилось, то угрюмого человечка.

Рефлексия: на доске прикреплена ракета. Дети должны прикрепить на неё человечка с настроением, с которым они уходят с занятия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ООО РИВ, 2007. – 112 с.
2. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Воронеж : Метода, 2013. – 190 с.
3. Лакоценин, Н. А. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ / Н. А. Лакоценин. – Воронеж, 2012. – 190 с.
4. Воскобович, В. В. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с.
5. Харько, Т. Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : «Детство-пресс», 2013. – 110 с.
6. Воскобович, В. В. Игры, развивающие пособия, занятия в старшей группе / В. В. Воскобович. – URL: <https://www.maam.ru/obrazovanie/voskobovich/starshaya-gruppa> (дата обращения: 17.10.2020).

РАЗВИТИЕ СЕНСОМОТОРНЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА

***В.Т. Ушакова,**
старший воспитатель
МБДОУ «Центр развития
ребенка – детский сад «Капелька» Красненского
района Белгородской области*

Дошкольный возраст – фундамент общего развития ребенка, стартовый период всех человеческих начал. Именно в эти годы закладываются основы

здоровья и интеллекта, ребенок впитывает информацию, как губка, получает первичные представления об окружающем мире и своём месте в нём.

Познание окружающего мира требует включения в процесс восприятия разных анализаторов: слуха, зрения, обоняния, вкуса, осязания – и сенсомоторных действий. Сенсомоторная культура – это умение управлять движением и эмоциями, это согласованность глаз и движения, согласованность слуха и движения. Для того чтобы эффективно определять форму, объем и размер предмета, ребенок должен иметь хорошо развитые скоординированные движения мышц обеих рук, мышц глаз и мышц шеи. Таким образом, три группы мышц обеспечивают функцию восприятия.

Для успешного умственного и сенсорного развития очень важно своевременно предоставить ребенку возможность действовать с различными материалами, наблюдать и исследовать. Важно подобрать ту методику, которая помогла бы не только решить данную задачу, но и заинтересовать детей. Важнейшим средством познавательной активности ребенка раннего и дошкольного возраста является игра. Она способствует эффективному получению информации, развитию практических действий и навыков, мотивирует ребенка на самостоятельное исследование, облегчает его социализацию в детском коллективе.

Существует большое количество игр, способствующих развитию моторики рук, творческих и интеллектуальных способностей детей. В последние годы большую популярность приобрела игровая технология интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича, где все обучение осуществляется в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, преодолевая которые приобретает новые знания и опыт познавательной деятельности. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребёнка дошкольного возраста. К тому же, ценность развивающих игр В.В. Воскобовича состоит в том, что они позволяют строить образовательный процесс, начиная с раннего возраста. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. В нашем детском саду имеется две группы раннего возраста, поэтому направленность игр В.В. Воскобовича на развитие детей данного возраста для нас очень актуальна. В работе с детьми третьего года жизни мы сделали акцент на сенсорное развитие ребенка, тем более, что в арсенале Воскобовича таких игр много» [1].

Для эффективного решения образовательных задач по данной технологии очень важно, прежде всего, создать соответствующую развивающую среду. В группе мы создали Центр с играми Воскобовича, в котором поместили Фиолетовый лес, коврограф «Ларчик», а также пособия фонарики, черепашки, двухцветный квадрат, шнур-затейник и др. Созданная развивающая среда, дает возможность детям как совместно с взрослым, так и самостоятельно действовать с материалами.

Большие возможности для сенсорного развития представляет Фиолетовый лес. По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Каждая из сказочных областей: Чудесная поляна, Озеро Айс, Страна Муравия, Поляна чудесных цветов, Город говорящих попугаев, Ковровая полянка, Чудо острова дает большие возможности для освоения представлений детей о форме, цвете, величине, положении в пространстве. Используя персонажей, которыми «населен» Фиолетовый лес, педагоги создают ситуации, при которых ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия, выполняя различные задания, направленные на освоение представлений о цвете, форме, величине. При этом широко используют сказки и истории, предложенные автором, а также самостоятельно придуманные» [3].

Для развития у детей представления о размере предметов педагоги детского сада широко используют игровые ситуации с героями Фиолетового леса. В ситуации «Помоги ежику собрать листочки», дети для большого ежика собирают большие листья, маленького – маленькие. При этом педагоги раскладывают листья (на полу), далеко друг от друга, чтобы обеспечить поиск и совместить работу с физическим развитием. В игровом задании «Поможем ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера» мы развиваем умения выделять размер: большой, средний, маленький, группировать по размеру. Ребята в игровом задании помогают утеплять норки ежику, собирая для него большие листья, а для мышки – маленькие. При этом педагоги ориентируются на способности, знания и умения детей. Вначале мы берем все листья одного цвета, по мере освоения подключаем цвет и размер.

Огромные возможности для развития у детей представлений о цвете заложены практически в каждом центре Фиолетового леса. На цветочной поляне педагоги создают ситуации, при которых дети учатся соотносить цвета, сравнивать и находить нужный цвет, например, выкладывая цветные дорожки к цветам для пчелки Жужжи. Такие же цветные дорожки помогают героям прийти в гости друг другу, убежать и спрятаться в нужном домике, можно придумать множество интересных ситуаций, позволяющим детям

научиться находить нужный цвет, одинаковые цвета. В стране Муравия малыши вместе с гномами делают разноцветные поляны, для каждого гнома свою: красную, желтую, зеленую или синюю. Дополняя полянки листочками, педагоги чередуют задания группировки по цвету или размеру.

Делая для гусеницы Фифы разноцветные бусы, малыши не только осваивают умения различать цвета, но и устанавливая закономерности в их повторении, то есть учатся анализировать, составлять простейшие логические цепочки. При этом педагоги, сопровождая действия словами, помогая тем самым активизировать речь ребенка, запомнить названия цветов, а также помочь ребенку установить последовательность сочетания цветов: первая – красная, вторая – желтая и т.д., желтая бусина между красной и зеленой. Мы просим ребенка комментировать свои действия, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало говорят.

Замечательное игровое пособие Фиолетового леса «Кораблик Плюх-плюх». Он помогает малышам освоить цвета, ориентироваться в размере, а также заставляет работать их пальчики (надо правильно брать пальчиками флажки). На кораблике, пять мачт разной высоты, пять цветов флажков, которые снимаются и одеваются. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание необходимо одеть паруса по цветам. Кораблик позволяет придумать много интересных заданий импровизаций. Наши ребята танцуют как матросы-лягушата, плывут, выполняя поочередно движения руками, наблюдают в бинокли «с корабля».

Для освоения формы предметов мы используем игровые ситуации «Откуда выпал листик?», «Стульчики для гномов», «Слон Лип-лип идет в гости». Вставляя листики в нужное место в кроне дерева, малыши учатся не только соотносить форму и размер, но данное задание способствует развитию исследовательских действий, координации движений.

Ценность игровых пособий Воскобовича также состоит в том, что герои и материалы одних игр хорошо вписываются в образовательную среду других. Так герои Фиолетового леса хорошо вписываются в развивающий комплект Коврографа и наоборот. Например, пособия «Лепестки» мы включаем как в поле Фиолетового леса, так и Коврографа, развивая умение различать цвета. Игру «Черепашки» располагаем на песочке возле озера Айс. Черепашки выстраиваются для прогулки сначала большая, потом поменьше, и маленькая.

Широко в работе с детьми мы используем веревочки, которые не только выступают в качестве цветowych дорожек, но и служат замечательным средством развития пространственных ориентировок. С помощью них с малышами выкладываем на Коврографе цепочки из разных геометрических

фигур, делаем разные формы – озеро (круг), столбик, башенка, находим предметы выше или ниже дорожки.

Освоить форму предметов нашим малышам помогает эталонный конструктор «Формочки». Дети находят фигурки различных героев, которые спрятались под рамку при помощи вкладышей-фонариков. Когда знакомим с геометрическими формами, вынимаем фигуру, обводим пальчиками, пробуем прокатать по столу. Исследуя треугольник или квадрат, обязательно бегаем пальчиком по уголочкам, зажигаем огонечек (такого же зеленого цвета или красного цвета).

Просто завораживает наших малышей превращения игрового двухцветного квадрата. Рассказывая сказку, воспитатель на глазах у детей превращает квадрат, то в конфетку, то в мышку, то в лодочку. Единый сюжет сказки интересен и понятен даже малышам. После этого у всех детей возникает желание самим превратить квадрат в задуманного героя. Конечно, для двух-трех летнего ребенка задача трудная, но постепенно дети научились сгибать уголки, часть детей научились делать лодочку, конверт. Включая игры с квадратом в образовательную среду группы, мы развиваем у малышей моторику рук, умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, закладываем у них основу пространственного мышления» [2].

Шнур-малыш – это игровое пособие, которое мы также включили в работу с детьми раннего возраста. Вначале педагог показывает, как узелок научился нырять и выныривать, совершая действия со шнуром на глазах у ребенка. Затем дети учат свой шнур также ловко нырять и выныривать. Затем показываем, как шнур умеет огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. Как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все то же самое другой рукой, тем самым развивая две руки и оба полушария. Игры со шнуром способствуют развитию мелкой моторики ребенка, способствуют развитию пространственных ориентировок.

Развивающие игры В.В. Воскобовича мы используем в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогаем организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. В предложенных ситуациях игр В.В. Воскобовича у ребенка возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Их несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей, развивают тактильные ощущения, что только усиливают их образовательный эффект. Игры Воскобовича помогли нам создать интеллектуально-творческую атмосферу в группе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2003.
2. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера2, 2015. – 128 с. – (Библиотека Воспитателя).
3. Развивающие игры Воскобовича : [сайт]. – URL: <https://www.facebook.com/riv.games/>

РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА

*Ю.В. Фатеева, Н.А. Бомбина,
воспитатели*

*МБДОУ «Детский сад «Улыбка» г.Строитель
Яковлевского городского округа»*

Развитие детей раннего возраста осуществляется в непрерывном процессе воспитания. Педагоги стараются организовывать педагогический процесс разнообразными формами общения малыша со взрослыми и сверстниками. Для этого в ДОО создается специальная педагогическая среда. Для детей раннего возраста необходима непосредственность восприятия, быстрое вовлечение в разнообразную деятельность, особенно в игровую. В этом нам способствуют игровые технологии «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича. В играх В.В.Воскобовича дается возможность ребенку самому действовать, придумывать и решать различные игровые задачи, проживать различные ситуации.

Реализуя с детьми технологию Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», мы заметили большой детский интерес к этим играм, они имеют внешнюю привлекательность, яркость цветов, безопасность. Сказочные персонажи с забавными именами: малыш Гео, Незримка Всюсь, Медвежонок Мишик, веселые гномы стали для детей настоящими друзьями. Ребята полюбили их и играют с ними с удовольствием, придумывая каждый раз новые истории.

Особенно полюбились нашим детям капитан Гусь, матросы лягушата, малыш Гео. Неоднократно они вместе путешествовали по Фиолетовому лесу, выполняя интересные задания.

Одно из таких путешествий называлось «Волшебный остров». Ведь путешествовать всегда радостно, появляется много неожиданных открытий и впечатлений. Для детей это было запоминающим занятием. Для реализации педагогических идей большой диапазон дает универсальная игровая среда «Фиолетовый лес». Дети знакомятся с капитаном Гусем Океанкиным и лягушатами матросами с которыми произошла беда, дети с желанием отправляются в путешествие чтобы помочь им. В процессе непосредственно – образовательной деятельности дети учатся называть цвета, величину предмета, сравнивать предметы, различать количество предметов привлекается внимание детей к предметам контрастных размеров и их обозначению в речи (большое дерево – маленькое дерево, большая лодка – маленькая лодка, большие яблоки – маленькие яблоки). Дети отвечают на простые и более сложные вопросы: что везет? кому? где? и др.

Капитан Гусь приглашает детей отправится в сказку, а ведут в эту сказку две дорожки одна ровная, простая, но она дает мало волшебной силы, а другая трудная по ней просто не пройти, по ней надо прыгать, но она дает много волшебной силы. Детям дается право самостоятельного выбора. Чтобы попасть на волшебный остров необходимо переплыть волшебное озеро Айс. Педагог предлагает детям рассмотреть заколдованные лодки и выбрать подходящую по размеру, назвать их цвет. Дети проявляли большой интерес, рассматривая лодки и характеризуя их по признакам, с желанием отвечали на вопросы Гуся Капитана Океанкина, решали какая лодка лучше подойдет: большая или маленькая, почему? Отправившись по озеру, дети использовали динамическую паузу, повторяя за педагогом движения, а когда приплыли на волшебный остров, они обнаружили чьи-то следы, это Незримка Всюсь проказничал и решил запутать следы, которые вели к волшебным яблоням. Дети активно рассуждали, сравнивали следы, соотносили, группировали.

Найдя волшебные яблони, дети с педагогом рассмотрели какие яблоки, растут на них? Одинаковые они по форме или нет, какого цвета и на каком дереве по величине они растут. Дети с огромным желанием отвечали, классифицировали яблоки по признакам, собирая их в лодку радуясь, что помогают Гусю Капитану и лягушатам матросам.

Гусь Капитан Океанкин благодарит детей за помощь, ведь яблоки были не простые, а волшебные, в них очень много витаминов и теперь все жители Фиолетового леса никогда не будут болеть, а будут крепкими и здоровыми.

Благодаря этому путешествию дети не только достигли поставленной обучающей задачи, но и научились быть заботливыми, вежливыми. В процессе игры учились помогать друг другу, работать сообща.

В самостоятельной деятельности кроме развивающей среды Фиолетовый Лес дети используют игровые материалы, развивающий потенциал которых велик.

Игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича позволяют исследовать предметы по признакам, познакомить малышей с такими понятиями, как форма в очень любившихся играх «Фонарики», «Чудо-крестики», «Чудосоты». Познакомить с размером помогают игры «Разноцветные веревочки», «Черепашки», закрепить цвет используя игры «Лепестки», Кораблик «Плюх-Плюх», Кораблик «Брызг-Брызг». Все эти пособия направлены на формирование интереса к изучению свойств предметов. Используя этот материал, наши дети научились наполнять игру по своему замыслу, им очень нравится самостоятельно выполнять игровые действия. Играя, дети получают удовольствие, радуются результатам и, конечно, новым возможностям.

Хочется отметить, что игры технологии «Сказочные лабиринты игры» мы используем как в непосредственно-образовательной деятельности, так и в свободной самостоятельной деятельности, что безусловно эффективно.

Мы заметили положительную динамику у детей и сделали вывод что, реализуя технологию Дети стали более уверенные, чувствуют себя успешными. Повысилась самооценка, познавательная активность детей. Дети научились доводить начатое дело до конца. Повысился уровень речевого развития, увеличился словарный запас. Дети с легкостью запоминают геометрические фигуры. Так как эти игры многофункциональны, то во время игры ребенок и взрослый окружен добротой и непринужденной атмосферой.

Наши дети еще малыши и нам впереди предстоит многое познать и конечно в этом нам поможет не заменимая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О.М. Вотинова // Материалы 3-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Санкт-Петербург : ООО «Политон-СПб», 2015. – 288 с.

2. Воскобович, В. В. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко // Материалы 1-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Санкт-Петербург : ООО «Политон-СПб», 2013. – 148 с.

3. Вакуленко, Л. С. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста / Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобович // Материалы 2-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Санкт-Петербург : Свое издательство, 2014. – 172 с.

4. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Медова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 352 с.

5. Козьмина, О.В. По морям, по волнам с развивающими играми Воскобовича : методическое пособие / О. В. Козьмина, А. В. Михалина, С. А. Параняк. – Санкт-Петербург : ООО РИВ, 2016. – 36 с.

6. Белова, Т. В. Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности : методические рекомендации / Т. В. Белова, А. В. Строганова, И. А. Чибрикова. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 144 с.

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В. ВОСКОБОВИЧА

***Е.В. Хмельницкая,**
воспитатель*

*МДОУ детский сад №1 комбинированного вида
п. Уразово Валуйского района Белгородской области*

Цель мастер-класса:

Знакомство с предметно-пространственной средой «Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в ДОО.

Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей дошкольного возраста через игры Воскобовича;

Сформировать у педагогов мотивацию в использовании материалов в образовательном процессе игр Воскобовича.

Задачи мастер-класса:

Познакомить педагогов с развивающим пособием «Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича, его особенностями и методами работы.

Развивать творческий потенциал педагогов в использовании пособия «Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича.

Способствовать формированию мотивации и желания применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

Материалы и оборудование: предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», комплект героев «Фиолетового леса», шапочки.

Теоретическая часть:

Уважаемые педагоги! Сегодня я рада приветствовать вас на моем мастер-классе по использованию предметно-пространственной среды

«Фиолетовый лес» В.В. Воскобовича. Разрешите несколько вступительных слов.

Хотелось бы поделиться своим опытом работы организованной деятельности в старшей разновозрастной группе по технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича «Путешествие в Фиолетовый лес».

Это развивающая сенсорная предметно-пространственная среда, в которой сам лес делится на несколько сказочных краев, описанных в одноименных сказках. Здесь можно использовать самые разнообразные формы работы: специально организованная деятельность, решение проблемных заданий, придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений, исследовательская деятельность, проведение математических праздников и досугов и пр.; свободная деятельность детей, связанная с использованием игр В.В. Воскобовича, а также героев сказок.

Практическая часть:

Чтобы нам с вами отправиться в Фиолетовый лес нам нужно из взрослых превратиться в детей.

Взрослым в жизни быть так скучно,

Чтоб нам стало веселей,

С вами превратимся дружно

В шаловливых малышей.

(Раздаются шапочки с изображением лиц детей: девочки с бантиками, мальчики)

Здравствуй, лес, дремучий лес,

Полон сказок и чудес,

Что в глуши твоей таится?

Что за зверь, какая птица?

Все открой, не утай,

Ты же видишь – мы свои.

- Посмотрите, это персонаж Фиолетового леса – Ворон Метр. Он нам поможет путешествовать по Фиолетовому лесу, где можно многому научиться. А как мы с вами попадем в Фиолетовый лес, на чем мы туда доберемся? *(ответы)*.

- Давайте отправимся на ковре самолете.

Взять бы, сесть на ковер-самолет

И умчаться в волшебные страны,

Пусть меня он по ветру несет

Через горы, моря, океаны.

- Прилетели, приземлились, посмотрите, вот мы и оказались с вами в Фиолетовом лесу. Как тут красиво, интересно!

Здравствуй лес тайный лес

Полон сказок и чудес!

Мы не просто в лес вошли

Мы открыли в сказку двери

В Фиолетовой стране ждут нас сказочные звери. (*Загадывание загадок*)

-Посмотрите кто же это перед нами?

Между сосен, между ёлок

Пробежали сто иголок.

Сто иголок не простых,

Едут яблоки на них. (Ёжик) (*предложить посчитать яблоки и ежей*)

Нет, не птица, но летает.

Высоко она порхает.

На цветочке посидит,

И раскраской всех манит.

Вся такая лапочка,

Маленькая... (Бабочка) (*предложить определить цвета и количество*)

Хоть имеет много ножек,

Всё равно бежать не может.

Вдоль по листику ползёт,

Бедный листик весь сгрызёт. (Гусеница) (*предложить определить цвета и количество*)

На ромашку у ворот

Опустился вертолет -

Золотистые глаза.

Кто же это? (Стрекоза) (*предложить игру «Кто больше сосчитает»*)

Что за чудная картина -

Между веток – паутина!

Кто же был умелый ткач?

Может белка, может грач?

Может быть колючий ёжик?

Сколько надо было ножек,

Чтоб сплести из паутины Расчудесную картину?

У «ткача» есть много «рук»,

И зовут его... (Паук) (*познакомить с героем Пауком-Юк*)

- Посмотрите, а что это перед нами?

- Это волшебное озеро Айс, нам нужно перебраться через озеро, на чем мы можем перебраться? (ответы).

На корабле его переплывем, в этом нам поможет кораблик «Плюх-Плюх».

Плюх-плюх-плюх кораблик

Буль-буль-буль не тонет.

Блюм-блюм-блюм кораблик

В голубом просторе. (*Игра с корабликом Плюх-Плюх. Сортируем флажки по цвету и сравниваем по количеству*)

Вот и закончилось наше путешествие, пора возвращаться!

Но пришла опять пора,

Взрослых возвращать сюда.

А теперь начнём вращаться,

И во взрослых превращаться.

Самостоятельная работа:

Предлагаю Вам разделиться на 2 команды и придумать свои варианты игры «Путешествие в Фиолетовый лес».

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающие игры Воскобовича / под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.

2. [Сайт]. – URL: <https://www.kidsclever.ru/content/stihi-pro-kover-samolet>
<https://ihappymama.ru/iq/zagadki/zagadki-pro-ezhika-s-otvetami/>

«ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В.В.ВОСКОБОВИЧА – ЭФФЕКТИВНАЯ СРЕДА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

*Р.А. Хохлова, Л.Н. Неделяева,
воспитатели*

*МДОУ детский сад №1 п. Вейделевка,
Белгородская область*

Детский сад – новый период в жизни каждого ребенка, когда происходит множество различных изменений: появляется строгий режим дня, ребенок попадает в новую обстановку, знакомится с новыми людьми. Все это не все дети принимают сразу и без проблем. Большинство из них реагируют на детский сад плачем. Адаптивные возможности маленького ребенка ограничены, поэтому резкий переход в новую социальную среду, пребывание в стрессовом состоянии длительное время может привести к эмоциональным нарушениям или замедлению темпа психофизического развития. Необходимо своевременно помочь детям преодолеть стресс и успешно адаптироваться к детскому саду.

В педагогике существует множество различных методов и приемов, которые способствуют снижению у детей раннего возраста повышенной тревожности, беспокойства, боязливости в новых ситуациях. Это пальчиковые игры, чтение сказок и потешек, инсценировка сказок с помощью кукольного театра, игры с песком и водой, игровые ситуации с мыльными пузырями, рисование пальчиками, игры с мозаикой и конструктором, игры на развитие мелкой моторики рук, музыкотерапия.

Снизить повышенное чувство тревожности, беспокойства, боязливости в новых ситуациях педагогам помогает эстетически привлекательная, насыщенная яркими, красочными, интересными элементами развивающая предметно-пространственная среда. Больше года мы используем в своей работе развивающую среду В.В. Вокбовича с необычным названием «Фиолетовый лес», и отмечаем, что она притягивает взгляды и внимание детей, способствует формированию у них положительного, благоприятного эмоционального состояния; позволяет снять эмоциональное напряжение, поскольку сам ребенок часто не контролирует свое состояние, что особенно важно в период адаптации детей к детскому саду. Все элементы «Фиолетового леса» выполнены в радужных цветах (семь цветов). Это помогает ребенку увидеть многообразие красок, воображать, фантазировать, создавать необычные модели пространства, увидеть себя частицей удивительного мира [2].

«Фиолетовый лес» соответствует всем современным требованиям, предъявляемым ФГОС к организации предметно-пространственной среды, с учетом инклюзивных тенденций и способствует развитию детей, как с нормой развития, так и с ограниченными возможностями здоровья.

В «Фиолетовом лесу» ребенка окружает непринужденная, веселая, интеллектуально-творческая атмосфера. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний. «Фиолетовый лес» состоит из разных игровых зон, включает множество различных элементов, красочных и разнообразных, удивительных сказочных персонажей, придуманных автором, интересных и поучительных сказок. В сказочном мире Воскобовича существуют: Чудесная поляна, Озеро Айс, Город говорящих попугаев, Ковровая полянка, Чудо острова и др. У каждого места есть свои обитатели, которые при помощи сказки обучают детей играть в разнообразные игры.

«Фиолетовый лес» многофункционален и позволяет не только сделать процесс адаптации менее болезненным, но и способствует развитию у детей мыслительных процессов – памяти, мышления, воображения и, конечно же,

речи, что особенно актуально для детей раннего возраста. Именно в этом возрастном периоде происходит интенсивное развитие речи.

Путешествуя по Фиолетовому лесу, мы с детьми знакомимся с его героями, сочиняем сказки:

- Например, жил-был... (дети договаривают, а воспитатель выставляет героя на поле) и звали его... Пошел он гулять по Фиолетовому лесу и встретил... и т.д. Если мы используем животных, то можно добавить и звукоподражание.

Часто проводим беседы с детьми по сюжету в Фиолетовом лесу, например, по теме «Осень». Воспитатель спрашивает у детей, что они видят в лесу, на небе, почему на дереве растут разноцветные листочки и т. д. Все это способствует развитию связной диалогической речи, пополняет словарь детей новыми словами.

Для отработки произношения гласных звуков Ы. И мы проводим артикуляционные упражнения «Мышка и ежик». Воспитатель рассказывает сказку «Мышка и ежик». Жила-была мышка и ежик. Они очень любили петь. Ежик пел так: ы, ы. ыыыы! Мышка ему подпевала: и. и, ииии! Днем, когда светило солнышко, друзья пели громко, а вечером они пели тихо (дети выполняют задание). Звуки в этом упражнении произносятся детьми четко на выдохе.

Развиваем также артикуляционную моторику. Например, облака в небе. ООООО (округляют губы), красивые облака! Птичка в небе. УУУУУ (вытягивают губы трубочкой). Как высоко летит! Ежик колючий выбежал на дорожку. Вытянул вперед остренький язычок. Смотрит ежик на птичку. УУУУУ (вытягивают губы трубочкой), как высоко летит! и т. п.

С помощью «Фиолетового леса» учим с детьми стихотворения А. Барто. Например, «Наша Таня громко плачет» (все слова воспитатель сопровождает действиями, выставляя на панно объекты и предметы), или «Зайку бросила хозяйка», или «Оторвали мишке лапу» и т.д. Такая методика помогает детям быстрее запомнить стихотворения, развивая при этом память, внимание и речь детей.

Мы заметили, что даже самые молчаливые малыши после двух лет начинают говорить. Конечно, происходит это у всех по-разному. Некоторые дети начинают правильно произносить слова, в соответствии со смыслом предложения изменяют их, употребляют не только простые, но и сложные предложения, начинают овладевать речью-описанием, другие произносят только отдельные слова.

Неоценимое значение «Фиолетовый лес» имеет для сенсомоторного развития детей раннего возраста. Именно этот период в развитии ребенка

наиболее благоприятен для совершенствования деятельности органов чувств, накопления представлений об окружающем мире через чувственное познание и тактильно-двигательное восприятие предметов и явлений окружающего мира. Панно «Фиолетовый лес» эффективно для развития мелкой моторики рук детей, так как каждый элемент необходимо «прилепить» или «отлепить». Особенно при работе с «Разноцветными веревочками» детям нужно приложить некоторое усилие, чтобы снять их, так как они прочно прикрепляются к панно. А это, несомненно, благотворно влияет на моторное развитие рук и пальцев.

Дидактический потенциал «Фиолетового леса» позволяет ребенку получить собственный опыт, формировать начальные представления об окружающей действительности, заинтересовывает познанием нового, помогает пройти нелегкий путь «от практики к теории», наполняет его эмоциональным, действенным и эффективным содержанием.

В «Фиолетовом лесу» вместе с детьми мы закрепляем такие понятия, как «один» и «много», например, используя игровые ситуации «Подари ежику один листочек и много листочков», «Собери под деревом один грибочек и много грибочков» и т.д. Закрепляем понятия «большой» и «маленький» (грибочек, листочек, ежик).

Помочь маленькому ребенку познакомиться с основными эталонами цвета, формировать представления о целом и части, научить пользоваться схемами позволяют игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты». Познакомить с геометрическими фигурами, развивать мелкую моторику и тактильную восприимчивость, понятия «больше-меньше», пространственные отношения и умение конструировать на плоскости поможет пособие «Фонарики».

Многофункциональной заменой обычной пирамидке представлены развивающие тактильную восприимчивость и мелкую моторику пособия «Кораблик Плюх-Плюх» и «Кораблик Брызг-Брызг», «Черепашки», с помощью которых малыши приобретают первый сенсорный опыт на определение цвета и классификацию предметов с учетом количества, цвета и размеров.

С понятием «форма» познакомить детей нам помогают игровые конструкторы «Чудо-крестики», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича», а также наборы «Разноцветные кружки» и «Разноцветные квадраты».

С «Фиолетовым лесом» можно использовать различные формы работы: непосредственно образовательную деятельность, совместную деятельность, проведение развлечений, праздников и досугов, придумывание сказок и различных персонажей, свободную деятельность детей. Игры в «Фиолетовом лесу» психологически комфортны и позволяют эффективно организовать

индивидуальную работу. Это очень важно, ведь некоторые дети не раскрываются в коллективной работе, а в ходе индивидуальной работы малыш меньше стесняется, чувствует, что именно к нему педагог проявляет внимание, у ребенка формируется чувство уверенности.

С возможностями «Фиолетового леса» В.В. Воскобовича мы знакомим и наших родителей. На родительских собраниях, мастер – классах даем консультации по использованию игр. А организованная в группе «Домашняя игротека», позволяет родителям повысить свою педагогическую компетентность, закрепить полученные ребенком навыки дома, эффективно организовать домашний досуг.

Использование развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес» В. Воскобовича способствует формированию устойчивого чувства безопасности и эмоционального комфорта у детей раннего возраста в период адаптации, является эффективным инструментом формирования рационального чувственного познания окружающего мира на основе усвоения сенсорных эталонов, обеспечивает высокий уровень сенсомоторного развития, являющегося базовым для общего умственного развития ребенка и успешного овладения многими видами деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

2. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.: 4 цв. вкл.

ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ГРУППЕ РАННЕГО ВОЗРАСТА С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

***А.Н. Чехунова,**
воспитатель*

*МБДОУ «Краснояржский детский сад «Солнечный»
Белгородская область, п. Красная Яруга*

Наше знакомство с технологией «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича состоялось совсем недавно. Развивающие игры данной технологии оказались очень увлекательными для детей раннего возраста.

Мы создали в группе необходимую развивающую среду, способствующую интеллектуально-творческому развитию, учитывая возрастные особенности детей.

Работая над организацией образовательной деятельности в группе раннего возраста, нас, как педагогов, порадовал тот факт, что особенности технологии «Сказочные лабиринты игры» таковы, что не надо перестраивать работу всего учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки.

В отношениях «взрослый – ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослого, и ощущения внутренней раскованности, за счет поддержки его творческих начинаний.

Задача взрослого – наблюдать за ребенком, отслеживать проявления его любознательности, направлять его активность на постижение знаний, отвечая на вопросы: «Что (кто) это?», «Как это называется?» [1, с. 20].

Однако у методики организации образовательного процесса, с применением развивающих игр Воскобовича, есть своя специфика.

Во-первых, образовательная деятельность проводится обязательно в игровой форме с учетом эмоционального состояния ребенка, воспитатель должен видеть, готов ли воспитанник в данный момент выполнять то или иное задание.

Во-вторых, в основном дети работают руками и мало говорят, поэтому во время игр необходимо расспрашивать ребенка. Например, спросить, что он делает, нравится ли ему игра?

В-третьих, игры Воскобовича отличаются статичностью, занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать их от слишком долгого сидения. Игры должны проходить с включением двигательного задания.

В-четвертых, так как игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе детям раннего возраста, то лучше начинать играть с ребенком на протяжении нескольких минут, затем отложить игру на некоторое время, а после вернуться к выполнению заданий.

Игровое пособие для ребенка – это предмет, который ему интересно осваивать совместно со взрослым, открывать его функцию. Поэтому педагог (взрослый) является организатором совместной деятельности, в которую он

включает ребенка, предлагая ему то или иное игровое пособие [1, с. 70]. Развивающие игры Воскобовича мы используем в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогаем организовывать самостоятельную деятельность детей с играми, используя методические рекомендации автора.

В группе раннего возраста особое внимание мы уделяем развитию мелкой моторики рук воспитанников. На начальном этапе организации образовательного процесса нами была проведена диагностика уровня развития мелкой моторики, которая показала у многих детей отсутствие уверенной координации движений пальцев рук, отмечалась моторная неловкость, неточность движений. Нами было принято решение приступить к реализации проекта «Развитие мелкой моторики рук у детей раннего возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

В ходе реализации проекта, используя развивающую предметно-пространственную среду «Фиолетовый лес», развивающие игры «Чудо Соты 1», «Чудо Крестики 1», «Черепашки Пирамидка», «Фонарики Ларчик», «Разноцветные лепестки Ларчик», «Елочка Ларчик», «Кораблик «Плюх-плюх», «Квадрат Воскобовича двухцветный», а также «Шнур-Малыш» мы отметили положительную динамику в развитии мелкой моторики рук у детей. Воспитанники проявляют большое желание и интерес играть в данные игры. Возросла речевая активность детей, внимание стало более сосредоточенным, улучшилась память.

Всем известно, что для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие. Ранний дошкольный возраст считают «золотой порой» сенсорного развития. Этот возраст характеризуется, как период активного экспериментирования ребёнка с предметным миром. Этому способствуют развивающие игры В.В. Воскобовича. Они интересны для детей, разнообразны по своему содержанию, включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребёнка в моторной активности движений. Принципы, заложенные в основу этих игр: интерес, познание, творчество – становятся максимально действенными.

Приведем примеры развивающих игр для детей группы раннего возраста.

«Помоги Дольке собрать лепесточки»

Задачи:

- закрепление умения выделять размер: большой, средний, маленький;
- развитие умения группировать по размеру.

Материалы и оборудование: лепесточки разных размеров, цветы разных размеров, Долька.

Игровая ситуация: девочка Долька хотела сделать букет из цветов, которые росли на клумбе и подарить его пчелке Жуже. Но подул сильный ветер и все лепесточки разлетелись. Девочка Долька расстроилась.

Ребята, давайте девочке поможем.

Задание: Большие лепестки крепим к большому цветку, средние к среднему, а маленькие к маленькому.

Листочки, при этом, могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, либо их можно раздать детям. Чтобы совместить данную игру с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу, тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам шарики»

Задачи:

- развитие внимания, памяти;
- закрепление знания основных цветов;
- развитие умения группировать по цвету.

Оборудование и материалы: листочки разных цветов, веревочки, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных шариков. Они им так понравились, что гномы решили собрать их все.

Задание: помочь гномам собрать шарики своего цвета.

Организовывая занятия по ознакомлению с окружающим миром, всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей.

«Откуда выпал листик?»

Задачи:

- развитие внимания, мышления;
- развитие координации движений.

Оборудование и материалы: ажурное дерево с листочками.

Игровая ситуация: Гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал, и этак, ничего не получалось. Давайте поможем гному поставить листочки на место.

Задание: подобрать листочки в отверстия на кроне дерева [2, с.20].

Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.

Знакомить воспитанников с геометрическими формами нам помогают «Фонарики Ларчик». Каждую фигуру мы обязательно обводим пальчиками.

Исследуя треугольник, обязательно бегаем по углам и «ойкаем» каждый раз, когда натыкаемся на угол. Такие же действия проделываем и с квадратом, и прямоугольником, только «ойкаем» четыре раза.

Эталонные конструкторы «Черепашки Пирамидка» имеют три размера. Они позволяют нам сортировать элементы по цвету, по величине, а также совершать свободное конструирование.

«Чудо Крестики 1» позволяют нам с ребятами выкладывать вертикальную башню, горизонтальный поезд, лесенку, производить конструирование по схемам путем наложения.

«Чудо Соты 1» являются продолжением «Чудо – крестиков 1». Только в этой развивающей игре добавляется новый цвет, конструирование становится более разнообразным.

Всем известный «Квадрат Воскобовича» в раннем возрасте учит детей складыванию на себя, от себя, через уголок, вдоль. Со своими воспитанниками мы делаем конфеты, домики, конвертики. Это способствует речевому развитию.

Детей раннего возраста «Шнур – Малыш» учит нырять в лунку и выныривать, затем огибать кнопочки. Эти движения хорошо развивают пальчики ребенка, что способствует развитию речи, мышления. Когда дети овладевают действиями одной рукой, мы выполняем такие манипуляции другой. Так, развивая обе руки ребенка, мы развиваем оба полушария.

Развивающие игры В.В. Воскобовича максимально раскрывают возможности и способности детей раннего возраста. Они доставляют огромную радость воспитанникам, привлекают к себе ярким, красочным содержанием, увлекательными заданиями. Ценность данных игр состоит в том, что они быстро, а главное, эффективно позволяют достичь желаемых результатов в образовательной деятельности, не утомляя при этом ребенка.

Таким образом, мы пришли к заключению, что целенаправленная, систематическая и планомерная работа по применению технологии «Сказочные лабиринты игры» при организации образовательного процесса в группе раннего возраста способствует интеллектуально-творческому развитию и сохранению физического и психического здоровья ребенка.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2018. – 360 с.

2. Воскобович, В. В. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.

ФОРМИРОВАНИЕ СЕНСОРНЫХ ЭТАЛОНОВ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА

*Т.И. Шевцова, С.В. Юнакова,
воспитатели*

*МДОУ «Детский сад №3»
Белгородская область, Ракитянский район*

Дошкольная организация МДОУ «Детский сад №3» Ракитянского района включена в экспериментальную деятельность по теме: «Апробация игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича в образовательных учреждениях Белгородской области». Работа по апробации данной технологии была начата с младших дошкольников.

Одним из важных направлений организации образовательной деятельности с детьми данного возраста является работа по их сенсорному развитию. Основная задача сенсорного развития детей младшего дошкольного возраста – совершенствование ориентировки во внешних свойствах и отношениях предметов и явлений; ориентировки в пространстве и времени, оценивая их цвет, форму, величину, вес, температуру, свойства поверхности, т.е. освоение сенсорных эталонов [6].

Для оценки уровня сформированности представлений в области освоения сенсорных эталонов была проведена первичная педагогическая диагностика. Для этого использовался комплекс методик: Е.А. Стребелева («Разбери и сложи матрёшку четырёхсоставную»); Л.А. Венгер («Группировка игрушек»); М.И. Земцова (адаптированный вариант заданий «Какой предмет на ощупь», «Что из чего сделано?»); М.Монтессори (комплекс заданий: «Цветные таблички», «Розовая башня», «Геометрический комод») [4].

Анализ протоколов обследования показал, что высокий уровень сформированности сенсорных эталонов был выявлен только у 12,5% детей младшего дошкольного возраста. Их представления о сенсорных эталонах соответствуют содержанию основной образовательной программы и возрастным возможностям. У 38,7% обследуемых этот показатель средний, то есть представления этих детей не полностью соответствуют содержанию основной образовательной программы и возрастным возможностям детей. У 59% младших дошкольников результаты обследования показали низкий уровень сформированности сенсорных эталонов.

Таким образом, результаты первичной диагностики показали необходимость использования наиболее эффективных развивающих

технологий при организации образовательной деятельности в данном направлении. Одной из них является технология развивающих игр В.В. Воскобовича.

На начальном этапе работы по формированию сенсорных эталонов детей младшего дошкольного возраста посредством технологии развивающих игр В.В. Воскобовича были изучены работы современных психологов и педагогов в области сенсорного развития.

В исследованиях В.Н. Аванесовой, Л.А. Венгера, О.В. Дыбиной, Н.Н. Подьякова и др. представлены основные понятия, сущность, структура, содержание, а также критерии и уровни сформированности сенсорных эталонов у детей младшего дошкольного возраста [6].

По вопросу возможностей использования технологии развивающих игр В.В. Воскобовича в формировании сенсорных эталонов у детей младшего возраста были изучены работы Л.И. Абаляшиной [1], В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой, С.Л. Тарасовой [2] и др. В этих исследованиях подчеркивается, что данная технология интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) [2].

Анализ теоретической литературы и практического опыта по использованию технологии развивающих игр В.В. Воскобовича в образовательных организациях позволил сформулировать основную цель образовательной деятельности с младшими дошкольниками: обеспечение положительной динамики уровня сформированности сенсорных эталонов через использование технологии развивающих игр В.В. Воскобовича. А также были определены основные направления деятельности.

Пополнения развивающей предметно-пространственной среды за счет игр и игровых пособий технологии.

Организация систематической образовательной деятельности с детьми в соответствии с технологией развивающих игр В.В. Воскобовича.

Включение в образовательную деятельность родителей воспитанников группы.

Организация межгруппового общения воспитанников, их родителей и педагогов

Реализация задач первого направления заключалась в пополнении развивающей предметно – пространственной среды за счет игр и игровых пособий, разработанных В.В. Воскобовичем и его последователями:

«Двухцветный квадрат Воскобовича», «Фонарики», «Чудо – крестики 1», «Шнур Малыш», «Чудо – крестики 2», «Кораблик Плюх-Плюх», «Цифроцирк», «Букв цирк», «Лепестки», «Игровизор», «Шнур-затейник», «Погоформочки 3», коврограф и др. Особый интерес представляет пособие – развивающая среда «Фиолетовый лес». Использование данного пособия в работе с детьми 3-4 лет – это, «сенсорный уголок», знакомящий детей с эталонами формы, цвета и размера [5].

Второе направление деятельности – организация систематической образовательной деятельности с детьми в соответствии с технологией развивающих игр В.В. Воскобовича, которая осуществляется в соответствии с перспективным планированием. В план включаются образовательные мероприятия и образовательные ситуации различных форм организации дошкольного образования. А именно:

Специально организованная деятельность: занятия, игр-путешествий с решением определенных заданий и разрешением проблемных ситуаций.

Образовательная деятельность в режимных моментах: придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений, исследовательская деятельность, проведение математических развлечений и досугов и пр.

Свободная деятельность детей, связанная с использованием игр В.В. Воскобовича, а также героев его сказок.

Обучение опирается на принципы, положенные в основу технологии: обучение должно быть веселым и непринужденным; игры многофункциональны и должны использоваться как «игры с пользой», игра должна способствовать развитию творческого воображения, фантазии, инициативы детей; принцип постоянного и постепенного усложнения («по спирали»), которое определяется возрастными и индивидуальными особенностями каждого ребенка [2, 5].

При построении образовательной деятельности учитывается этап овладения сенсорными эталонами младшими дошкольниками (таблица).

Третье направление. Включение в образовательную деятельность родителей воспитанников группы. В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования родители являются участниками образовательных мероприятий [7], включаясь в реализацию различных проектов, принимая участие в организации совместных игр, прогулок, экскурсий, праздников, развлечений.

В результате анализа работы в данном направлении были выявлены сдерживающие факторы, не позволяющие широко использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в семейном воспитании. А именно:

сложность сделать развивающее пособие своими руками в домашних условиях; высокая стоимость некоторых из них; к некоторым играм прилагаются специальные авторские пособия или необходимо приобрести игровое поле, которое может быть использовано в качестве вспомогательного материала, но они продаются отдельно от игр. Поэтому большая часть мероприятий по использованию развивающих игр организуется в условиях дошкольной организации.

Таблица

Содержание этапов образовательной деятельности по формированию сенсорных эталонов

Этапы овладения сенсорными эталонами	Содержание образовательной деятельности	Развивающие игры технологии В.В. Воскобовича
1 этап – предэталонный	Дети называют треугольные формы крышами, про круглые формы говорит – мячик. Т.е. при использовании одного предмета другой используется как образец	«Собери яблоки»; «Собери бусы»; «Отгадай фигуру»; «Помоги гномам найти свой домик»; «Цветные кружки» и др.
2 этап – средствами восприятия выступают уже конкретные предметы	Дети овладевают основными цветами спектра, как в повседневной жизни, так и на материале дидактических игр. Особое место занимают эталоны величины, т.к. она носит условный характер. Любой объект не может быть сам по себе большим или маленьким, он приобретает эти качества в сравнении.	«Раздели фигуры»; «Подарок для Крутика По»; «Разноцветные цифры»; «Готовимся к празднику»; «Помоги животным найти свой дом»; «Путешествие в город ПДДшка!»; «Выступление цифрят в цифроцирке»; «Разложи фигуры» и др.
3 этап – владея сенсорными эталонами, дети начинают их систематизировать	Дети усваивают последовательность цветов их оттенки, знакомятся с вариантами геометрических форм и величин (длиннее – короче).	«Чудо-цветик», «Фонарики», «Математические корзинки - 5», «Чудо – крестик -1», «Прозрачные квадрат», «Лепестки», «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный)

Четвертое направление деятельности. Организация межгруппового общения воспитанников, их родителей и педагогов.

В процессе решения задач социального развития младших дошкольников в детском саду, реализуется технология «Клубный час», разработанная Н.А. Гришаевой [3]. Идея межгруппового общения, лежащая в основе данной технологии, позволяет использовать в образовательной деятельности оборудование и развивающие игры В.В. Воскобовича других

групп; готовить совместные досуговые мероприятия, проекты. Интересными для всех участников образовательного процесса были мероприятия: «Раздели фигуры», «Подарок для Крутика По», «Готовимся к празднику», «Помоги животным найти свой дом», «Путешествие в город ПДДшка!».

Таким образом, реализация основных задач всех направлений деятельности позволила систематизировать развивающие игры, разработанные В.В. Воскобовича, для организации работы по формированию сенсорных эталонов детей младшего дошкольного возраста.

На положительную динамику уровня сформированности сенсорных эталонов у детей младшего дошкольного возраста средствами технологии развивающих игр В.В. Воскобовича указывают результаты повторной диагностики по тем же методикам, что и первичная [4].

Анализ диагностических материалов показал, что количество детей с высоким уровнем сформированности сенсорных эталонов увеличилось на 19,4% (с 13,6% до 33%). Показатель низкого уровня снизился на 20,5% (с 42,1% до 21,6%), средний уровень остался примерно на том же уровне (на начало работы над проблемой – 44,3%, а к концу стал 42,1%).

Как видим, количество детей с низким уровнем сформированности сенсорных эталонов уменьшилось, но он зафиксирован у 21,6% дошкольников. Этот показатель позволяет судить о том, что:

во-первых, формирование сенсорных эталонов происходит неравномерно и связано не только с возрастными возможностями детей данного возраста, но и их индивидуальными особенностями;

во-вторых, формирование сенсорных эталонов не заканчивается в младшем дошкольном возрасте, а продолжается и в более в старшем возрасте.

Таким образом, можно сделать вывод о важности и целесообразности использования технологии развивающих игр В.В. Воскобовича в образовательной деятельности детей младшего дошкольного возраста в целях формирования сенсорных эталонов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абаляшина, Л. И. Взаимосвязь развивающей предметно – пространственной среды и сенсорного развития детей раннего и младшего дошкольного возраста / Л. И. Абаляшина // О некоторых вопросах и проблемах психологии и педагогики : сборник научных трудов по итогам междунар. науч.-практ. конф. – Красноярск, 2016. – С. 150-156.
2. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович, Н. А. Медова, Е. Д. Файзуллаева и др. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры В.В. Воскобовича», 2018. – 360 с.

3. Гришаева, Н. П. Педагогическая технология «Клубный час» как средство развития саморегуляции поведения дошкольников в образовательном комплексе / Н. П. Гришаева, Л. М. Струкова. – URL: <http://profpsy.ru/user-articles.html?view=article&id=217>. (дата обращения: 10.11.2020).

4. Лаврова, Л. Н. Педагогическая диагностика в детском саду в условиях реализации ФГОС ДО : учебно-методическое пособие / Л. Н. Лаврова, И. В. Чеботарева. – Москва : ТЦ «Сфера», 2017. – 128 с.

5. Методическое пособие «Фиолетовый лес. Развивающая предметно-пространственная среда» / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры В.В. Воскобовича», 2017. – 176 с.

6. Петрова, И. В. Сенсорное развитие детей раннего и дошкольного возраста / И. В. Петрова. – Москва : Сфера, 2012. – 64 с.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования : приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17.10. 2013 г. №1155 г. Москва. – URL: <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/> (дата обращения: 10.11.2020).

**Раздел 4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОВОВИЧА
В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ**

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
В.В. ВОСКОВОВИЧА В РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ**

*Г.А. Бирюкова, О.Д. Щедрина,
воспитатели
МАДОУ ДС №69 «Ладушки»
Белгородская область, г. Старый Оскол*

Введение нового ФГОС ДО связано с необходимостью стандартизации содержания дошкольного образования, которая призвана обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе. Во главу угла ставится индивидуальный подход к ребенку и игра, где происходит сохранение самооценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника. Изменяется и способ организации детских видов деятельности. Оно больше не руководство взрослого, но совместная деятельность взрослого и ребенка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». Все игровые ситуации сопровождается сказочный сюжет, путешествия. Преодоление трудностей. Расширение сложных ситуаций. нахождение верного сюжета.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» направлена на: коммуникативные навыки, развитие сенсорных способностей, развитие творческих способностей, совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, интеллекта, воображения, речи).

Классификации педагогической технологии: общепедагогическая, развивающая, индивидуальная, групповая, коллективный способ обучения, личностно-ориентированный, технология сотрудничества, дидактика центрическая; массовая технология, технология с одаренными детьми.

Технология имеет обширный возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети разного дошкольного возраста. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные задачи для старших детей. Специфика игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка.

Задачами технологии являются построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре. Так же относится развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности. Большую роль занимает развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения.). Уделяют внимание развитию у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое. Обращают внимание на гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

«Сказочные лабиринты игры» это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности, соответствует принципам игровой деятельности. соответствует принципам игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей.

Построение занятия или урока на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно- задача достаточно сложная. В условиях учреждения все игры и пособия концентрируются в одном месте – «интеллектуально-игровом центре».

Развивающая среда является не только обеспечением детей материалами для творчества, но и возможности в любую минуту действовать с ними. Работа в коллективе способствует интеллектуальному и творческому развитию детей.

В играх В.В. Воскобовича сказочный мир, населенный сказочными существами и разделен на сказочные области. В этом сказочном мире пересекаются реальность и воображение, интеллектуальные и творческие задачи. Все игры вместе с пособиями концентрируются в интеллектуально-игровом центре. Вариантами оформления может быть объемный или плоскостной, в нем проживают персонажи сказок-методик с развивающими играми Воскобовича.

Четкое деление на области, представленные сказки и довольно подробные инструкции помогут понять, что и зачем нужно, как лучше крепить детали и где необходимо разместить ключевые пособия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В.В. Развивающие игры / В.В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. – Санкт-Петербург : ТЦ «Сфера», 2015. – 43 с.
2. Михайлова, З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – Москва : Просвещение, 1990. – 94с.;
3. Смоленцева А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. – Санкт-Петербург : Детство- Пресс, 2010. – 112 с.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В.ВОСКОБОВИЧА ПРИ РАЗНОВОЗРАСТНОМ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

*В.В. Бледай,
заведующий*

*М.В. Панькова,
старший воспитатель
МБДОУ д/с №17 г.Белгорода*

«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича доказали свою эффективность в обеспечении познавательного, речевого и социально-коммуникативного развития дошкольников. Игровая форма организации взаимодействия реализуется посредством сюжета (игры и сказки) увлекательной для детей, при этом важные для педагога образовательные задачи включены в их содержание.

Эта особенность явилась одной из основополагающих при использовании данного игрового потенциала в построении взаимодействия в группе детей разного возраста. Такое сообщество всё чаще формируется в группах детских садов не только в летний период времени, но и при комплектовании групп воспитанниками двух, а не редко, и трёх возрастов. Такая же тенденция отмечается и в группах компенсирующей направленности, при этом ещё более различными являются многовариантности стартового уровня развития дошкольников на различных этапах дошкольного детства.

Учитывая актуальность построения межвозрастного взаимодействия дошкольников и привлекая потенциал развивающих игровых пособий В.В. Воскобовича, в детском саду накоплен опыт по формированию микросообществ дошкольников, ориентированных как на личностно-ориентированные предпочтения, так и на общность игровых интересов.

В процессе педагогических наблюдений за взаимодействиями детей в самостоятельной деятельности, выбором партнёров для игры и

содейтельности, воспитателями определяются микрогруппы воспитанников, а также актуальные для зоны ближайшего развития участников игровые комплекты «Сказочных лабиринтов игры» В.В. Воскобовича. При этом немаловажное значение имеет тот фактор, чтобы в группу включались дети уже успешно освоившие предлагаемые игровые материалы либо по уровню развития доступные их пониманию достижения целевых ориентиров предлагаемой игры.

Доступность и технологичность игрового материала позволят дошкольникам при межличностном взаимодействии открывать для себя новые подходы к игровому сюжету. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное сотворчество, и тут задача педагогов, на волне интереса, оформившегося у группы дошкольников, использовать гибкость игровой системы.

Грамотно использованные образность и захватывающий сказочный сюжет стимулируют стойкий интерес дошкольников к играм, как к нескучному (с их точки зрения) времяпрепровождению. Технологическая модель обучения основана на интересе, сформированном на успешности игровых действий товарищей по микрогруппе. Опосредованное руководство старших (либо более успешно развивающихся) детей не вызывает протестного или отторгаемого поведения ребенка. Срабатывает посыл если не получится у меня, смогут исправить мои товарищи, но я могу попробовать».

Преимущество развивающих игр В.В. Воскобовича в том, что почти в каждой игре ребенку предоставляется возможность выхода на самостоятельное творчество. Внутренний характер мотивации к участию в игровом процессе реализует потенциальные возможности ребёнка, побуждает к проверке проявления сформировавшихся замыслов, что в свою очередь приводит к необходимости подчинения негласным правилам содействия. В результате многократных совместных игр все участники микрогруппы получают не только импульс в развитии интеллекта и креативности, но и проявляют достаточную уверенность в своих способностях, соотносят уровень самооценки с оценкой их товарищами по игре, формируют желание в проявлении инициативы, позволяют успешно приспособливаться к требованиям социального окружения. Более успешные (чаще всего старшие дети), имея личную независимость суждений и действий, пробуют себя на позиции лидера, не только стоящего на более высокой ступени успешности, но и в роли, принимающего на себя ответственность за общий результат и обусловленности собственных действий, при возможности проявить себя менее успешным от ожидаемого.

Широкий возрастной диапазон, многофункциональность, вариативность игровых заданий и упражнений, как характерная особенность развивающих игр В.В. Воскобовича, даёт возможности педагогу легко определяться с вариативностью проблемных ситуаций и ориентационных результатов при формировании многовариантных детских сообществ. Совместное с педагогом обсуждение (рефлексия) позволяет участникам не только оценить или согласиться (не согласиться) с прозвучавшим оценочным суждением, но и является мотивирующим посылом к возможной самостоятельной игровой деятельности, а также к деятельности в составе другой микрогруппы.

Особенности реализации технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, определяющие доступный путь от практики к теории детей широкого возрастного диапазона, позволяют пробудить интерес к игровому взаимодействию как у младших, так и у старших дошкольников. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи. Одна и та же игра может ориентироваться на решение множества образовательных задач. Образность и универсальность игр позволяет легко «на ходу» конструировать игровую проблемную ситуацию развивающего характера, которая мотивирует группу детей, последовательно анализируя свои действия с поставленной задачей, находить всевозможные варианты решения.

Поскольку взрослый – это равноправный партнер в игре, роль педагога постепенно принимают на себя наиболее заинтересованные родители воспитанников. Пополняя домашнюю игротеку игровыми комплектами В.В. Воскобовича, семейные игры становятся одним из вариантов межвозрастной игры. Старшие и младшие члены семьи становятся для воспитанника детского сада наиболее благодарной аудиторией. В семье каждый дошкольник принимает на себя лидерскую роль коуча. В домашней обстановке совместными усилиями успешно придумываются новые истории и путешествия, о которых в группе детского сада имеет возможность рассказать любой воспитанник. Это приветствуется педагогами как мотивация к проявлению игрового интереса «пассивных» семейных команд.

На наш взгляд, описанный выше подход к использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в разновозрастном образовательном взаимодействии дошкольников является одним из направлений вариативного развивающего обучения. При этом системность и многофункциональность пособий определяют возможности развития дошкольников по всем образовательным областям. Но неоспоримым условием эффективности данной деятельности является опосредованно

ненавязчивое руководство взрослого пробуждающего и поддерживающего интерес к игровой деятельности с данными пособиями.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2007. – 245 с.

2. Воскобович, В. В. Развивающие игры Воскобовича / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 127 с.

3. Карелина, С. Н. Разные виды занятий с развивающими играми Воскобовича В.В. – Воронеж : ИП Лакоценина С.С., 2012. – 25 с.

КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ «ТАЙНА ОЗЕРА АЙС» (РАЗНОВОЗРАСТНАЯ 4-7 ЛЕТ ГРУППА)

*М.С. Бредихина, Г.С. Богданова,
воспитатели*

*МБДОУ «Детский сад «Сказка»
с.Алексеевка», Яковлевский городской округ*

Цель: развитие познавательных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

- формирование элементарных графических навыков;
- формирование умения ориентироваться на листе бумаги;
- формирование навыков силуэтного конструирования;
- развитие памяти, внимания, творческого мышления, воображения;
- развитие познавательных интересов и мотивации детей;
- формирование навыков конструирования;
- развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками.

Оборудование и материалы: развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», карта, графический тренажёр «Игровизор» с приложениями; игра «Прозрачный квадрат», игра «Квадрат Воскобовича», игра «Чудо-крестики 3», схемы для игр.

Персонажи: Незримка Всюсь.

Ход образовательной ситуации:

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Я знаю, что у вас в группе есть сказочная Фиолетовая страна. В этой стране живут люди, звери, насекомые. Они очень счастливы, потому что у каждого из них есть свое любимое

занятие. С ними каждый день случаются какие-нибудь интересные истории. Сегодня я получила необычное аудиосообщение и карту, но не могу понять, что это за карта и для чего она нужна. Давайте прослушаем сообщение.

Воспитатель включает аудиосообщение от жителя Фиолетовой страны – Хранителя озера Айс.

Голос Хранителя: Это сообщение предназначено для тех ребят, которые любят тайны. Сегодня вы узнаете одну из них. Я для вас приготовил много заданий, а тайну узнает только тот, кто ни разу не ошибётся!!! И запомните: ни разу не проиграешь – тайну узнаешь!!!

Воспитатель: Вот так сообщение! Ребята, а вы любите тайны? Давайте рассмотрим карту. (*Воспитатель с детьми рассматривают карту*). Так ведь это же карта Фиолетовой страны!

Детям раздаются игровизоры, проходит математический диктант.

Дети: Нам надо добраться до гор (3 клеточки вверх и 2 клеточки вправо), от гор до леса (5 клеточек вверх и 7 клеточек вправо) от гор до озера Айс (6 клеточек вверх и 8 клеточек влево).

Воспитатель: Обратите внимание, вход в Фиолетовый лес нам преграждают горы, как мы можем через них перебраться?

Высказывания детей, что через горы можно перелететь на самолёте.

Воспитатель: Где же нам его взять?

Детям предлагается цветной квадрат Воскобовича и схема складывания самолёта.

Воспитатель: Все справились с заданием, молодцы! До отправки самолёта осталось 20 секунд. Начали обратный отсчёт [2, с.15].

Дети считают.

Воспитатель: Взлетаем.

Здесь можно сделать двигательную паузу – полетать как самолёты, или выполнить движения о самолёте со словами и пр.

Воспитатель: Ну, вот горы позади. Давайте посмотрим на карту. Куда у нас дальше путь лежит? А на пути у нас новое препятствие... Что это у нас впереди?

Дети: Лес.

Воспитатель: Как же нам пройти через дремучий непроходимый лес?

Дети высказываются.

Воспитатель: Давайте, расчистим себе путь, срубив топориком старые деревья. Только где нам его взять? [1, с.16]

Предположения детей. Дети, используя игры Воскобовича делают топор, предполагается из Чудо-крестиков.

Во время работы идёт индивидуальная помощь.

Воспитатель: Из каких фигур состоит топор?

Ответы детей.

Воспитатель: По вырубленной тропинке мы прошли. Куда мы с вами вышли?

Дети: К озеру Айс.

Перед детьми находится озеро Айс.

Голос Хранителя: Пред вами не просто озеро, а волшебное озеро Айс. А в этом находятся нетающие льдинки озера Айс. А если успеть нарезать льдинки между Оранжевым Криком Красного Зверя, под Зеленый свист Желтой Птицы, под Синий Шепот Голубой Рыбы, льдинки становятся нетающими и волшебными.

Воспитатель: Ребята, нам надо найти в озере льдинки и определить какие из них волшебные. А чтобы льдинки оставались волшебными надо не забывать их благодарить [3, с.108].

Проводится игра «Сортировка».

Воспитатель: Впереди нас ждёт сложное задание и серьёзное испытание, поэтому будьте внимательны. И не забывайте о том, что нам сказал Хранитель: кто ни разу не проиграет – тот тайну узнает.

Проводится игра с Нетаящими льдинками Воскобовича «Определи по признаку. Дети работают в парах, тройках».

Воспитатель: У всех получается? Не забывайте помогать друг другу.

Голос Хранителя: Я вижу, что вы справляетесь, но я для вас придумал новое задание [1, с.25].

Проводится игра с Нетаящими льдинками Воскобовича «Сложи квадрат».

Воспитатель: Ребята, какие вы молодцы! Все справились с заданием!

Голос Хранителя: Всё не так уж и просто. Задания на этом не заканчиваются. Если вы сможете собрать из льдинок жителя озера Айс Краб-Крабыча, то получите следующее задание.

Дети собирают Краб-Крабыча и получают задание от него. Проводится игра с помощью Игровизора «Продолжи ряд».

Воспитатель: Молодцы, ребята! И с этим заданием вы справились!

Звучит музыка и перед детьми появляется Незримка Всюсь.

Незримка Всюсь: Ой, я стал видимым! Я никогда не думал, что кто-то справится с моими заданиями и увидит меня!!! Ведь я и есть Хранитель озера Айс. Когда-то давным-давно меня сделали невидимкой, и это мне очень понравилось, но тайна заключалась в том, что если кто-то меня расколдует, тому я должен буду показать, где находится поляна Золотых плодов!!!

Воспитатель: Ребята, вот почему на карте после озера Айс был изображён туман. Там за туманом расположена поляна Золотых плодов. Я когда-то слышала об этой поляне. На этой поляне все становятся весёлыми, добрыми. На этой поляне живёт волшебство. Незримка Всюсь, веди нас скорее на поляну!!! [4, с.285].

Незримка Всюсь ведёт детей на поляну Золотых плодов. Там с детьми проводится флешмоб.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Нетающие Льдинки Озера Айс или Сказка о Прозрачном Квадрате / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2006. – 36 с.

2. Воскобович, В. В. Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата / В. В. Воскобович, – Санкт– Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2007. – 22 с.

3. Воскобович, В. В. Фиолетовый лес : методическое пособие / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинова, – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 173 с.

4. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 352 с.

ООД ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ «МАТЕМАТИКА В ПУТИ»

*В.Н. Губина,
воспитатель*

*МБДОУ «Детский сад с. Стрелецкое
Яковлевского городского округа» Белгородской области*

Цель: совершенствовать навыки счёта в пределах 7, закрепить знания состава числа 7.

Задачи:

1. Образовательные:

- закрепить порядковый и обратный счет в пределах 7;
- продолжать формировать знания о днях недели;
- развивать умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги в клетку;
- учить измерять длину предмета с помощью условной меры;
- упражнять в решении логических задач нахождение недостающей в ряду фигуры;

- обобщить знания и представления детей о правилах поведения на дороге, о дорожных знаках формировать словарь по теме «ПДД»: дорожные знаки: «СТОП», КРУГОВОЕ ДВИЖЕНИЕ», «ПОВОРОТ»

2. Развивающие:

- развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление; зрительно-моторную ориентацию; развивать мелкую и крупную моторику рук, помогать друг другу, выражать свои действия в речи.

3. Воспитательные:

- воспитывать умение работать в коллективе; уважительное отношение к окружающим.

Материалы и оборудование:

Демонстрационный: письмо; «Коврограф Ларчик», «малыш Гео», «гномы Кохле, Охле, Геле, Желе, Селе, Зеле, Фи», «Незримка Всюсь», светофор; картинка «Город с короткой и длинной дорогами»; дорожные знаки «Движение прямо», «Дорожные работы», «Движение направо», «Движение налево», «Круговое движение», «Движение без остановки запрещено».

Раздаточный материал: 2 шт. «Волшебная восьмёрка» В. Воскобовича; игровизоры, фломастеры; картинки «Город с короткой и длинной дорогами», цветные карандаши, изображения дорожных знаков «Движение прямо», «Дорожные работы», условные мерка (палочки Кюизенера); карточки с домиками, наборы цифр; математические корзинки В. Воскобича на каждого ребенка; таблицы на поиск недостающей в ряду фигуры с изображением дорожных знаков.

Предварительная работа:

беседы о правилах дорожного движения;

Ход занятия:

I. Вводная часть

Дети встают в полукруг. На коврографе малыш Гео и письмо.

-Ребята, посмотрите, наши друзья – малыш Гео вместе гномами Кохле, Охле, Геле, Желе, Селе, Зеле, Фи прилетел к нам [4, с. 9-10] и нам принесли письмо. Давайте его откроем и узнаем, что случилось?

Читаем письмо.

«Дорогие ребята. Мой друг, Светофорик, попал в беду. Непослушный мальчишка, Незримка ВСЮСЬ, выключил светофоры. Помогите нам, жителям волшебной страны». Дети, скажите, что может произойти без светофоров на дороге?

- Тогда, нам нужно отправляться в путь и включить Светофор.

II. Основная часть

1. Игра «Волшебная восьмёрка»

- Ребята, а в письме ещё что-то написано, давайте узнаем, что там:

«Попасть в город Светофорика можно только в определённый день. Для того нам необходимо расшифровать шифр: Желе и Геле ушли из игры и забрали свои цвета.

- Итак, вперед! За дело! А поможет нам волшебная восьмёрка.

- Разделитесь на 2 команды. Каждая команда встаньте около стола с восьмёркой и составьте цифру, которая зашифрована в письме.

Каждая команда подходит к столу и выполняет задание.

- Какая цифра получилась? (*пять*)

- Какой день недели пятый по счёту? (*пятница*)

- В какой же день мы можем попасть в город Светофорика? (*в пятницу*)

- А сегодня какой день? Можем мы отправляться в путь?

- Молодцы! Но сначала я проверю, хорошо ли вы знаете дни недели.

Какой день первый день недели, а второй? И т.д.

2. Математический диктант по клеточкам «Автомобиль»

- Как вы думаете, ребята, а на чём можно доехать до города Светофорика?

- Вспомните какие виды транспорта вам известны?

- А на чём мы поедem – мы узнаем, после того как выполним математический диктант по клеточкам.

Дети садятся за столы.

Один ребенок выполняет задание на коврографе с помощью лент.

- Найдите красную точку – это будет начало нашего рисунка. – Что получилось?

Дети выполняют задание.

- Ребята, у вас получились красивые легковые автомобили – теперь мы точно быстро доберемcя на помощь Светофорикy.

3. Упражнение «Измерение дорог»

На коврографе картинка «Город с короткой и длинной дорогами»

- Взгляните, в город идут две дороги. Одна длинная, другая короче. На короткой дороге идут ремонтные работы. Проехать нам можно только по длинной дороге.

- А, как мы можем узнать, какая же из этих дорог длинная, а какая короткая? Сегодня мы научимся измерять длину с помощью условной мерки [1, с.37-39]. Потому нам необходимо мерку приложить четко к началу дороги, а у другого конца мерки поставить отметку карандашом, после того мерку переложить так, чтобы начало мерки точно совпадало с отметкой и снова ставим метку карандашом у другого края и так до конца.

- теперь, считаем все отметки и в квадратах такого же цвета как дороги записываем цифрой количество мерок. Это и есть длина каждой дороги

Еще, нам нужно поставить дорожные знаки, так чтобы другие путешественники тоже могли отыскать правильный путь.

- Этот знак вам знаком? (*Показывает знак «Движение прямо»*).

- Как он называется? (*«Движение прямо»*.) В каких случаях этот знак ставится на дороге?

- Да! Верно! (*Показывает знак «Дорожные работы»*). А вот этот знак как называется? (*«Дорожные работы»*). Когда этот знак ставится на дороге?

Дети работают за столами самостоятельно.

Какова длина красной дороги? Какова длина синей дороги? Каким цветом дорога длинная (короткая)? Рядом с длинной дорогой поставьте знак «Движение прямо», а рядом с короткой «Дорожные работы».

- Отлично! Вы справились с заданием. Вот мы с вами и добрались города.

4. Физкультминутка «Выполни движение»

- В городе все автомобили остановились и не знают, как ехать, потому что светофор сломался. Чтобы не создавать на дорогах пробки, нам на помощь снова придут дорожные знаки. Посмотрите и назовите наших помощников – дорожные знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», «Круговое движение», «Движение без остановки запрещено».

- Здорово, вы справились и с заданием!

- Нужно, что бы все водители были очень внимательными и знали дорожные знаки. Давайте узнаем, насколько вы внимательные: Когда я демонстрирую предписывающий знак вам нужно маршировать на одном месте в том направлении, которое показывается стрелкой, а если я покажу знак «Стоп» – вы останавливаетесь.

5. Игра «Посели соседей» Работа на карточках.

Дети встают около стола

- В городе много разнообразных домов. Но посмотрите, Незримка Всюсь снял номера с некоторых квартир. И теперь гномики не могут попасть в свои квартиры. Давайте поможем! Фи живет между квартирами номер 4 и 6. Охле живет в квартире, следующей за номерами 5, 6...?» и т.д.

- Молодцы! Но нам нужно поторопиться!

6. Игровое упражнение «Соберем грибы»

Дети подходят к столам «грибной полянке»

- Ребята, наши гномы любят собирать грибы, но они не могут понять сколько кто из них собрал шампиньонов, а сколько подберезовиков. *На*

столах для каждого ребенка тарелочка с грибами и корзинка. Общее количество грибов у каждого 7.

- Посчитайте сколько у вас подберезовиков, а теперь добавьте в корзину шампиньоны. Сколько у вас в корзине грибов?

Дети выполняют задание на своих карточках.

7. Игровое упражнение «Нарисуй дорожный знак»

На столах картинки с изображением дорожных знаков

- Наши гномы собрали полные корзинки грибов, но донести их не могут, им тяжело. А машины в городе не ездят, так как наш проказник Всясь спрятал дорожные знаки и в городе на дорогах полная неразбериха. Малыш Гео просит нас помочь. Назовите дорожный знак, изображённый в квадратах, но так, чтобы он не повторялся ни в строчках, ни в столбиках. Какой дорожный знак вы нарисовали в пустой клеточке? Отлично!

8. Игра «Светофор»

Дети выходят из-за столов, встают около воспитателя.

- Вот мы и преодолели все препятствия! Но светофор забыл, как правильно работать. Давайте скорее поможем светофору [3, с.4].

Красный – Стой; Желтый – хлопаем в ладоши; Зеленый – маршируем на месте.

- А вот и наш друг – Светофорик. И у него светятся все 3 глаза.

III. Заключительная часть

- Молодцы, ребята! Но прежде чем, отправится на свою планету малыш Гео просит напомнить, чем мы смогли ему помочь? На чем мы отправились в путешествие? Сколько дорог вели в город и почему можно было ехать только по длине? Какие дорожные знаки нам встретились на дороге? Сколько грибов собрали гномы?

ЛИТЕРАТУРА

1. Корепанова, М. В. Моя математика : пособие для старших дошкольников. 5-7 лет. Методические рекомендации для педагогов / М. В. Корепанова, С. А. Козлова. – Москва : Баласс, 2014. – 128 с.

2. Азбука пешехода : для дошкольников. – Москва : Издательский Дом «Третий Рим», 2007. – 60 с.

3. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : методическое пособие. – 2014. – 288 с.

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
В.В. ВОСКОВОВИЧА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
ДОШКОЛЬНИКОВ**

*Н.П. Гущина, Н.В. Посохова,
воспитатели*

*МДОУ детский сад №11 комбинированного вида
Белгородская область г.Валуйки*

ФГОС ДО перед педагогами дошкольных учреждений ставит задачу: обеспечить каждому ребёнку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе, познавательного развития, творческих и интеллектуальных способностей.

Педагоги должны решить эту задачу незаметно для ребёнка, без принуждения, на основе игры, в атмосфере свободного и радостного творчества, опираясь на три основных принципа: интерес – познание – творчество.

И не случайно нашим выбором стала игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Суть данной технологии в игре, которая заставляет ребенка нестандартно мыслить, не понимая того что он обучается, лёгкость внедрения в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки.

Это совершенно особенная, самобытная, творческая, сказочная и очень добрая группа игр, позволяющая в игровой форме проходить с детьми путь от практики к теории, решая при этом все образовательные задачи, постоянно находясь в мире детства, в мире сказки, добра и фантазии.

Практическая значимость технологии «Сказочные лабиринты игры» заключается в повышении образовательного потенциала предметно-пространственной среды ДОО и повышении эффективности воспитательно-образовательного процесса и соответствует всем требованиям, которым должна отвечать развивающая среда по ФГОС

Образовательная работа в группе построена на основе данной технологии: маркировка всей мебели оформлена в соответствии с персонажами и героями сказочного леса: каждый ребенок-персонаж «Фиолетового леса» и это стимулирует и очень радует детей. В приёмной находится интересный «Информационный калейдоскоп», где родители ежедневно знакомятся с достижениями своего ребёнка (персонажа) и

радуются его успеху. Дети – «персонажи» ежедневно отмечают состояние погоды в календаре, изготовленном на ковролиновой основе, используя ковролин, липучки и зажимы (солнце, тучки, дождь, снег и т.д.).

В группе создана развивающая среда «Фиолетовый лес» в виде сказки, что является неперенным условием познавательного развития и обогащения детского интеллекта. Единое сказочное пространство «Центр развивающих игр В.В. Воскобовича» («Фиолетовый Лес», Коврограф «Ларчик») и сквозные персонажи (Ворон Метр, Малыш Гео, Незримка Всюсь, Радужные гномы) – характерная особенность всех сказок и игр данной технологии. По сути, это развивающий сенсомоторный центр, который легко трансформируется. Ребенок может действовать в нем не только совместно со взрослым, но и самостоятельно: закрепляя и тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. Все игры и игровые пособия находятся в доступном для детей месте.

Ковер на стене сразу создаёт атмосферу сказочного леса. Цвет леса не случаен – один из основных цветов спектра. Это является сказочным миром ребёнка, где он играет, конструирует, придумывает сказки и одновременно проходить процесс обучения в ненавязчивой форме. Съёмные фигуры пособия позволяют дошкольникам моделировать различные проблемные ситуации, обсуждать увиденное, делиться своими впечатлениями со сверстниками.

Каждая игра находится в Фиолетовом лесу, на своей поляне, на которой живут персонажи и сказочные герои. Ребенок незаметно становится участником события и «проживает» веселые приключения персонажей, которые создают игровую мотивацию в сказочной огранке Игры Воскобовича предназначены для детей в широком возрастном диапазоне: в одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количество разнообразных игровых действий, заданий и упражнений.

«Фиолетовый Лес» имеет свои особенности в нашей разновозрастной группе: у малышей – это, прежде всего «сенсорный уголок», что обеспечивает максимальное накопление информации об эталонах формы, величины, цвета, пространственном понятии, совершенствуется процесс восприятия, вырабатывается координация руки, глаза. Чем лучше развита мелкая моторика, тем выше интеллект у ребенка.

Конструируя, малыши учатся строить дома, башни, дороги для жителей «Фиолетового леса» из развивающих конструкторов Воскобовича. В игре «В гостях у гусеницы Фифы» учим выстраивать трехэтажные башенки по принципу «от большого к маленькому», или наоборот (конструктор «Черепашки»). Например: в игре «Как Магнолик собрал куклу-неваляшку»

путем наложения частей на схему, развиваем умение составлять силуэт неваляшки, подбирая нужную фигуру. Логическое мышление развивается интересной и увлекательной игрой – двухцветным квадратом. Сгибая квадрат пополам по горизонтали, по вертикали, у малышей получаются разные геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник. В итоге получаем образное название фигур: «как горка», «как шоколадка», «как светофор» и др.

С детьми средней группы основное внимание уделяем знакомству с цифрами. Главной игрой здесь является «Волшебная восьмёрка» – своего рода конструктор цифр. В их интеллектуально-игровом центре появляется сказочная область «Цифроцирк» с героями Магноликом и забавными зверушками- цифрятами. Для знакомства детей с геометрическими формами, директор цирка Магнолик, устраивает представление на воде. Арена цирка превращается в волшебное озеро Айс, ребята знакомятся с новыми героями: проказником Незримкой Всюсь и с Нетающими льдинками, которые превращаются в различные фигурки.

Дети старшего возраста проявляют интерес к чтению, и здесь появляется сказочная область «Город говорящих попугаев» («Царство Попугавия») со своими шутами-акробатами и играми, обучающими детей чтению. Детям было интересно, так как обучение сопровождали сказочные персонажи: попугай Эник (гласные), Бэник (твёрдые согласные), Вэник (мягкие) и Король Попугай –главный в этом царстве.

Внедрение данной технологии предполагает поэтапное введение игрового материала. Каждый последующий этап усложняет дидактический и смысловой материал с ориентацией на индивидуальные способности и возможности ребенка.

На первом этапе детей знакомили с персонажами сказок, жителями «Фиолетового леса» и образной терминологией, подбирая игровые задания в зависимости от возможностей и интересов каждого ребёнка. Играя, дети учились управлять своим поведением в соответствии с учебной и воображаемой ситуацией, воплощать задуманное в действительность. В процессе игры ребенок становился действующим лицом сказочных приключений и событий и, преодолев вместе с главным героем препятствия, приходил к долгожданной победе. Персонажи и герои вводят ребенка в атмосферу сказки, в которой он содействует и сопереживает с героями и событиями, происходящими с ними. Сочиняя сказку, дети путешествуют по «Фиолетовому лесу» и по ходу события отвечают на вопросы, выполняют игровые задания. В лесу встречаются сказочных героев: например, «чудо квадрат», которому скучно и по сюжету квадрат в руках ребенка превращается и в домик, и в зверушку. Путешествуя дальше, ребенок

встречает «чудо – соты», «чудо – крестики», в них детали превращаются в предметы любого цвета и конструкции. Все сказки авторские, составленные детьми и воспитателем.

Дети с интересом освоили игры: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Игровизор», «Ларчик», «Математические корзинки», «Шнур-малыш», «Лепестки», «Фонарики», при этом их радости не было предела, превращаясь в «долгоиграющий восторг». Детей увлекает ненавязчивая игра. Они очень быстро запомнили всех персонажей леса и с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с «Нетающими Льдинками Озера Айс» и разноцветными паутинками Паука Юка», они не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика, самостоятельно придумывают свои сказки и игры, используя сказочных персонажей и игровые пособия.

Особенно большой интерес дети проявили к коврографу «Ларчик», используя оборудование во всех видах деятельности.

Сказочные персонажи: «Лопушок», «Гусеница Фифа», «Радужные Гномы», «Шуты – акробаты», «Зверята – цифрята», помогают детям развивать внимание, память, мышление, воображение, знакомят с цифрами, с составом числа. На коврографе дети учатся решать задачи, составлять равенство и неравенство, решать арифметические примеры, проводить графические диктанты, закреплять геометрические фигуры и понятия, выполнять сложные глазомерные действия.

Ориентироваться в пространстве и на плоскости помогали животные «Лев»-левый верхний угол, «Лань» – левый нижний угол, «Пони» – правый нижний угол, птица «Павлин» – правый верхний угол.

«Зверята цифрята» из Цифроцирка помогали закреплять количественный и порядковый счет, счет в порядке возрастания и убывания, способствовали развитию психических процессов и памяти. (Кого не хватает? Кто стоит между? Кто стоит первым? На какую цифру похож директор Цифроцирка – Магнолик?). Дети очень быстро запоминают имена всех персонажей и жителей волшебного леса.

Используя «Теремки Воскобовича Ларчик» («Царство Попугавия») и «Теремки Воскобовича», знакомили детей со звуками и буквами, учили их дифференцировать. В игровой и занимательной форме проводили подготовку детей к обучению грамоте.

На втором этапе помогали детям освоить основные игровые приемы, приобрести навыки дизайна, а затем побуждали детей выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации.

Одна из самых интересных игр В. Воскобовича – «Геоконт». Благодаря этой игре, дети погрузились в мир геометрии, знакомясь с основными понятиями: «прямая», «горизонтальная, вертикальная, наклонная линия». Дети с большим желанием строили длинные и короткие, широкие и узкие дорожки, при этом они путешествовали вместе с Пауком Юком по дорожкам определенного цвета.

Освоив эти понятия, мы с детьми перешли к конструированию простых геометрических фигур: большой и маленький квадрат, узкий или широкий прямоугольник, дети учились давать характеристику геометрическим фигурам. В начале задания выполнялись по готовым схемам и только заметив, что дети стали воображать и придумывать фигуры сами, через игру подвели детей к выполнению заданий по собственному замыслу.

На третьем этапе появился соревновательный момент: развивали у детей умение действовать согласованно, соблюдать очерёдность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству: «Домино», «Геоконт», «Игровизор», «Ларчик», «Копилка цифр», «Волшебная восьмёрка».

В самостоятельной деятельности у детей совершенствовались игровые навыки, полученные при проведении ООД. Дети играют, потому что им нравится сам игровой процесс, следовательно, снимаются проблемы мотивационного плана. Главная задача обучения детей заключается в организации такой детской деятельности, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое путём решения проблемных задач. Используемые в процессе обучения сказочные игровые моменты, радость познания и открытия нового формируют у детей познавательную мотивацию.

Оценка результативности проведённой работы показала следующие результаты: 3-х летние малыши легко различают и называют цвета. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики рук. Дети 5–6 лет стали лучше концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций, у них исчезли проблемы со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Ребята научились доводить начатое дело до конца, стали проявлять наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности, творчество в играх.

Развивающий эффект технологии заключается в новом способе приобретения детьми знаний, позволяющем ребенку самостоятельно, под руководством педагога, который в этом увлекательном процессе становится полноценным партнером ребенка, без оглядки на возраст и опыт и с помощью определенных правил в игровой интегрированной деятельности в форме дружеской поддержки передает ему свой опыт. Ребенок окружается

непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Г. Г. Харько, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург : Гириконт, 2013.
2. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

Ж.Н. Жимонова,

воспитатель

С.В. Шумская,

заведующий

МБДОУ ДС № 1 «Лучик»

Белгородская область, г. Старый Оскол

Разновозрастная группа детского сада – это первое социальное объединение детей, в котором они занимают разное положение. Здесь усваиваются навыки социального поведения и нравственных норм взаимодействия детей друг с другом и взрослыми в различных видах совместной деятельности: игровой, познавательно-исследовательской, трудовой, изобразительной и т.д.

Организация образовательной деятельности в разновозрастных группах имеет свои особенности и сложности и требует от педагога знания рабочей программы возрастной группы, умения сопоставлять программные требования с возрастными и индивидуальными особенностями детей, способности правильно распределять внимание, понимать и видеть каждого ребенка и всю группу в целом, обеспечивать развитие детей в соответствии с их возможностями.

Считаем, что разновозрастная группа детского сада имеет значительный развивающий потенциал, однако он не включается автоматически. Подтверждено наличие очень сложных и неоднозначно протекающих процессов взаимного влияния детей разных возрастов, опосредованных особенностями каждого возраста, характером и

содержанием совместной деятельности, адекватностью ее педагогического регулирования.

Необходимо избегать длинных бесед, многословных объяснений, находить правильный темп и ритм любой деятельности. Целесообразны хоровые ответы детей всех возрастных подгрупп, но при условии, что дошкольники хорошо поняли задание. Наличие наглядного материала поддерживает внимание и работоспособность детей разного возраста.

Организовать педагогический процесс, так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно непростая. С развитием научных тенденций нужно «отходить» от типовых программ, внедряя лучшие новаторские идеи. Ребенок стремится к активной деятельности, но само по себе пытливость, понятливость и интеллект не развиваются.

Когда познакомились с технологией «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича сделали вывод: что эта технология идеально подходит для работы с детьми в разновозрастной группе. Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша. Работу с детьми построили на игровой технологии В.В. Воскобовича.

Чем привлекли игры?

С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х, и 7-ми лет. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет развивающих и познавательных заданий.

Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

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. Универсальность по отношению к образовательным программам. Игры яркие, красочные, состоят из большого количества игровых заданий и упражнений.

Можно утвердительно сказать о положительной динамике роста интеллектуального развития детей.

Что касается оснащения предметно-пространственной среды, то её оснащение играми и пособиями В.В. Воскобовича происходит постепенно и

дозированно. В свободном доступе для детей находится комплект «Коврограф Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» и игры из комплектов «Чудо-конструкторы» и «Эталонные конструкторы», с которыми дети уже знакомы. Остальные пособия пока используются в основном в совместной деятельности с воспитателями.

Дети младшей и средней подгруппы стали затрачивать меньше времени на выполнение заданий, что говорит о развитии концентрации и устойчивости внимания. Все это является показателями стабилизации эмоциональной сферы.

Задания по познавательному развитию с использованием пособия Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в разновозрастной группе 3-5 лет.

«Помоги Лопушку собрать бусы для пчелки Жужи»

Ребята, Лопушок собирается в гости к пчелке Жуже. Он приготовил ей подарок. На ярмарке Лапушок купил пчёлке Жуже красивые бусы. Но вот беда! Возвращаясь домой ниточка порвалась и все бусинки рассыпались. Необходимо помочь Лопушку сделать бусы.

Посмотрите, ребята, здесь есть сложное задание и легкое.

Арина (3 года 2 мес.) справилась с легким заданием и собрала бусы из желтых, красных и зелёных бусинок?

Лиза (4 года 1 мес) справилась со сложным заданием и собрала разноцветные бусы?

Спасибо вам ребята, у Лапушка получился красивый подарок для Жужи.

«Путешествие на кораблике Плюх – Плюх»

Мы уже собрались в путь, но подул сильный ветер и сорвал все флажки с мачт.

Ребята, что нужно сделать в такой ситуации? (помочь собрать флажки). Ребята, вы готовы помочь капитану Гусю и его матросу?

Воспитатель: Ребята, посмотрите, на мачте есть цифры. Что они обозначают? На первой мачте был один флажок единственного цвета.

Валерия (3 г. 2 мес.) нашла флажок, который единственный такого цвета, (зеленый). Молодец.

Рома (3 г.), правильно повесила Валерия флажок на мачту зеленого цвета? (ответ Ромы: «Да»).

На второй мачте было два флажка такого цвета как чистый снег зимой. Ксюша (3 г. 4 мес.) нашла два белых флажка. Молодец.

Таня (3 г. 7 мес.), правильно Ксюша повесила на вторую мачту флажки белого цвета? (ответ Тани: «Да»).

На третьей мачте было три флажка цвета солнца.

Ваня (3 г. 1 мес.) нашел нужное количество флажков.

Макар (3 г. 3 мес.), правильно Ваня повесил флажки на третью мачту? (ответ Макара: «Да»).

Следующую четвертую мачту украшали флажки цвета как море.

Маша (4 г. 1 мес.) находит четыре синих флажка. Хорошо, быстро справилась с заданием.

На пятой мачте висели флажки цвета апельсина, сколько их сосчитай

Майя (4 г.) находит пять оранжевых флажков. Молодец.

Гусь. Спасибо, Вам ребята, вы нам очень помогли.

Мы планируем продолжать внедрение игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательный процесс и широко использовать игровые пособия в разных видах деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2003.

2. Воскобович, В. В. Чтение через игру. Формирование читательских компетенций у детей средствами развивающих игр / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О. М. Ватинова. – Санкт-Петербург, 2017.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «КАК МЕДВЕЖОНОК МИШИК ПОМОГ ПЧЕЛКЕ ЖУЖЕ»

*Я.Н. Зайцева, Е.Ю. Головки,
воспитатели МБДОУ детский сад №7 «Лесная поляна»
г. Старый Оскол Белгородская область*

Цели:

Развивать умения формировать группы однородных предметов, различать количество предметов: *один – много*.

Формировать умение употреблять в речи существительные в единственном и множественном числе.

Материалы: развивающая среда «Фиолетовый лес», математические корзинки, чудо-соты 1, медвежонок Мишик, пчелка Жужа, изображение медвежонка Мишика и пчелки Жужи.

Ход занятия:

Дети сидят на ковре. На воздушном шарике прикреплено письмо от медвежонка Мишика.

Воспитатель: Здравствуйте ребята, посмотрите, что у нас здесь (обращает внимание детей на письмо). Это письмо от медвежонка Мишика (показывает картинку с изображением медвежонка Мишика). Давайте прочитаем его вместе с вами.

Здравствуйте ребята, Моя подружка пчелка Жужа пригласила меня на пирог с грибами и просит, чтобы я принес с собой грибы для пирога. А я не знаю где мне их взять. Поможете мне найти грибы? (Показывает картинку с изображением пчелки Жужи).

Воспитатель: Ребята, а давайте подскажем Мишику, где же можно набрать грибов?

Дети: В лесу

Воспитатель: Ребята поможем медвежонку Мишику собрать грибы?

Дети: Да

Воспитатель: Тогда отправляемся в путешествие.

- Я знаю волшебные слова, которые помогут нам отправиться в волшебное путешествие:

«Ножкой топнем, в ладоши хлопнем.

Вокруг себя повернёмся, дружно за руки возьмёмся.

Глаза закроем, скажем: «Ах!»

И окажемся в гостях»

Дети: Подходят к Фиолетовому лесу, на котором закреплен мишка Мишик (на фиолетовом лесу установлены: деревья без листьев, облака и плоскостные грибы). Воспитатель: Ребята давайте познакомимся с Мишиком.

Дети: Здравствуй Мишик.

Воспитатель: Мишик а почему ты такой грустный, давай поиграем вместе с ребятами в игру и развеселим тебя.

Логоритмическая игра «Медвежонок»

Медвежонок наш простужен, (Идут по кругу взявшись за руки)

Мед ему сегодня нужен. (В центре круга ребенок – «медвежонок»)

Мы дадим ему на ужин, (Останавливаются и протягивают руки к ребенку «медвежонку»)

Потому что мы с ним дружим. (Берут ребенка из круга и идут вместе)

Воспитатель: Ребята давайте с вами посмотрим на наш лес, что вы здесь видите?

Дети: отвечают

Воспитатель: Правильно на лесной полянке находятся деревья, а также много грибов. А давайте поможем Мишику собрать грибочки в корзинку.

Дети: Собирают грибы в корзинку.

Воспитатель: Маша сколько ты нашла грибочков один или много? А ты Саша нашел один грибочек или много?

Дети: отвечают на вопросы воспитателя.

Воспитатель: Молодцы ребята, собрали все грибочки с полянки, теперь пчелке Жуже точно хватит грибочков для пирога.

Воспитатель: Ребята у нас с вами в корзинке оказались грибочки двух цветов, кто назовет каких цветов грибочки в корзинке?

Дети: Зеленые и Желтые

Воспитатель: А давайте поможем Мишику разделить грибочки по цветам.

Дети проходят за столы (на столах пособие математические корзинки по количеству детей) перед детьми математические корзинки без грибочков.

Воспитатель: Давайте вставим грибочки в корзинки. (детям необходимо вставить вкладыши согласно предметам набора 1 желтый и много зеленых). Воспитатель оказывает помощь и задает вопросы сколько желтых и сколько зеленых.

Дети: Много зеленых и мало желтых.

Воспитатель: Значит Мишику необходимы зеленые много зеленых грибов. Давайте вернемся обратно к Фиолетовому лесу.

Дети: Подходят к фиолетовому лесу где их встречает пчелка Жужа. (Фигурка пчелки прикреплена к фланелеграфу.) Приветствуют пчелку Жужу.

Воспитатель: Пчелка Жужа мы принесли тебе грибы для пирога.

Ребята пока Жужа будет печь пирог давайте поможем ей и поиграем в игру «Пироги»

Пальчиковая игра «Пирожки»

Быстро тесто замесили,

На кусочки разделили, *(имитируем замес теста и разделку его на кусочки.)*

Раскатали все кусочки *(раскрытыми ладонями с сомкнутыми пальцами делаем движения вперед-назад по поверхности стола)*

И слепили пирожочки. *(«защищаем» воображаемые пирожки с помощью кончиков пальцев обеих рук.)*

Пирожки с вареньем –

Всем на удивленье! *(прикладывая ладонь к ладони, «лепим пирожки»)*

Воспитатель: Вот пирог готов проходите за стол будем его делить.

Дети проходят за стол, на котором лежат чудо-соты 1 зеленые вкладыши и 2 блюда.

Ребята давайте разделим пирог чтобы угостить Мишику и Жужу.

Половину Мишику и половину Жуже.

Дети: выполняют задание

Воспитатель: Ребята Жужа и Мишутка благодарят вас за то, что вы помогли им собрать грибы и испечь пирог. Нам пришла пора прощаться и возвращаться обратно в группу.

Давайте скажем волшебные слова для возвращения в группу

«Ножкой топнем, в ладоши хлопнем.

Вокруг себя повернёмся, дружно за руки возьмёмся.

Глаза закроем, скажем: «Ах!»

И окажемся в группе»

Рефлексия:

Воспитатель: задает вопросы о приключении.

Дети: отвечают на вопросы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

*С.В. Иванова, Т.А. Прокопенко,
воспитатели МБДОУ д/с №89
Белгородская область, г. Белгород*

Для детей, особенно для дошкольников, лучшая форма образовательной деятельности – обучение через игру. Существует большое количество игр, способствующих развитию моторики рук, творческих и интеллектуальных способностей детей, но важно выбрать метод, который помог бы не только решить эту задачу, но и заинтересовать детей.

Учитывая актуальность игровой деятельности в развитии дошкольников, на наш взгляд, эта задача полностью реализована в технологии В.В. Воскобовича, поскольку развивающие игры – это инновационная, современная, оригинальная, креативная и очень хорошая техника. Игры основаны на трех основных принципах: интерес, знания и творчество, они вариативно, универсальны, многофункциональны и обладают творческим потенциалом.

Развивающие игры важны и интересны для детей от двух лет и старше. Игра может начинаться с простых манипуляций с элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач.

Вовлечение детей в процесс развивающих игр В.В. Высоковича, дают ребёнку возможность для творческого развития, познавательных процессов, активизации внимания. Это не просто игры – это сказки, приключения,

забавные персонажи, которые побуждают детей думать и творить. Кроме того, герои сказок позволяют создать свою сказку.

Игры В.В. Высоковича способствуют развитию сенсорных и познавательных способностей, пространственного и логического мышления, воображения, произвольности и концентрации внимания. Через игру дети приобретают представления о количественном составе чисел, знакомятся с дробями и геометрическими фигурами, знакомятся со звуками и буквами, осваивают чтение и письмо. Все игры набора способствуют развитию мелкой моторики рук, конструирования.

Многофункциональные конструкторы направлены на логическое и математическое развитие детей, развитие сенсорных и познавательных способностей, обучение конструированию, развитие глаз и мелкой моторики обеих рук, кроме того, они способствуют развитию мыслительных процессов (внимание, память, мышление, творческое воображение).

Игровые технологии соответствуют требованиям ФГОС и охватывают все сферы развития ребенка: социально-коммуникативные, познавательные, речевые, художественно-эстетические, физические.

ФГОС направлен на создание гармоничных условий для развития детей с учетом их интеллектуальных, творческих, познавательных, умственных, физических и возрастных особенностей.

Задачи, поставленные ФГОС по областям развития, и задачи игровой технологии В. В. Высоковича совпадают.

Использование в педагогическом процессе обучающих игр В.В. Высоковича позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует творческие способности ребенка и создает условия для его личностного развития. Его развивающие игры многофункциональны. С помощью этих игр можно решать для решения большое количество образовательных задач.

Создавать условия мы начали с приобретения и изготовления дидактических пособий с помощью наших родителей: «Геоконт», «Коврограф», «Счетовозик», «Змейка», «Квадрат Воскобовича», «Геовизор», «Волшебный лес».

Провели мастер-класс для родителей, где познакомили их с данной технологией и совместно создали панно «Сказки фиолетового леса».

Особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Мы знакомим детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбираем игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребенка, играем и учимся вместе с ними.

Игра по большей части дополнена сказкой. Она знакомит ребенка с необычным миром возможностей и идей, учит помогать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослым организовать ненавязчивое обучение дошкольников в развивающей игре.

На игровых занятиях дети попадают в сказочную страну, где живут сказочные жители. Герои сказочной страны обращаются к детям за помощью, когда они оказываются в сложной ситуации, или просят детей научить их тому, чего они еще не знают. Занятие превращается в необычное путешествие, и дети попадают в волшебный лес, затем в чудесную сказку или мастерскую. Они становятся путешественниками или следопытами, художниками или волшебниками, космонавтами или строителями.

Детям нравится, когда к ним на занятия приходят разные персонажи и приносят детям свои волшебные вещи и необычные задания. Дошкольники с удовольствием отправляются в гости к сказочным персонажам, оказывают необходимую помощь, узнают новое.

При проведении занятий по образовательной области «Речевое развитие» дети придумывают названия собранным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, составляют истории, рассказы, разговаривают друг с другом и взрослыми, высказывают свою точку зрения.

В детской деятельности используются такие игры на буквенный анализ слов, как «Конструктор букв», «Прозрачные буквы, цифры», «Шнурзатейник», составляя буквы из частей по графическому шаблону, придумывая и изменяя слова. Коллективное составление слов из заданных букв в пособии «Яблонька» развивает у детей способность самостоятельно принимать общее для всех решение, учитывать способности других, слушать и слышать другого.

Работа над грамматическим строем речи (согласование существительных с прилагательными, существительных с числительными, отработка предложно-падежных окончаний, практическое употребление предлогов, слов-синонимов, слов-антонимов) осуществляется с помощью следующих упражнений: например, при изучении темы «Деревья» просим детей продолжить предложения с выложенным контуром дерева, изменяя слово, обозначающее предмет дерево по падежам, образование существительных множественного числа, уменьшительно-ласкательных существительных, например, (дерево-деревце, стол-столик, червяк-червячок). Работа над связной речью – составление рассказов по заданному персонажу; для данной ситуации.

На «Геоконте» для обозначения точек используются буквы, что способствует произвольному запоминанию букв. При работе с «Геоконтом» дети выкладывают контуры по схеме, картинке, названию координат и ориентируют свои действия, развивая внимание, мышление, восприятие, ориентирование в пространстве, понимание сложных речевых инструкций. В процессе использован её с детьми технологии В.В. Воскобовича закрепляем заданные звуки в словах, предложениях, развиваем у детей слуховой и речевой самоконтроль.

Развивающие игры помогли вызвать у детей интерес, исследовательский и творческий поиск, достаточно интенсивно развиваются сенсорные способности, память, логическое мышление. Дети стали более сосредоточенными, наблюдательными, с удовольствием участвуют в исследовательской деятельности, проявляют творческие способности в играх.

В заключении отметим, технология разработана таким образом, что происходит интеграция различных областей образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, участвовать в экспериментах, рисовать задуманный объект, представлять себя персонажами и рассказывать им, как они будут действовать. Кроме того, использование сюжета позволяет затронуть нравственные проблемы поведенеё сказочных персонажей в различных бытовых ситуациях, рассказать о нормах и правилах поведения, принятых в социальном обществе. Например, какой и как выбрать подарок друзьям, когда лучше приходить в гости, как вести себя за столом и т.д. Образовательное пространство методики «Сказки Фиолетового леса» построено по принципу усложнения, постепенного и постоянного.

Применение технологии «Сказочные лабиринты игры» дает хорошие результаты: отметим, что дети быстро запоминают названия геометрических фигур, легко соотносят их с окружающими предметами, стараются изобразить при помощи разноцветных веревочек на «Коврографе», паутинок на «Геоконте» и складывать из Волшебного квадрата. Детский словарный запас обогащается по всем лексическим темам, геометрическим понятиям (геометрия, угол, отрезок, прямая, луч и др.).

Родители (законные представители) ДОУ используют игры В.В.Воскобовича в совместных занятиях с детьми дома. Они придумывают интересные сказки, создают необычных персонажей, что, несомненно,

способствует речевому и познавательному развитию детей, развивая мышление, воображение и память.

Целенаправленная и регулярная работа над играми В.В. Высоковича с постепенным усложнением игр помогает поддерживать интерес детей к игре, а также способствует достижению положительной динамики и повышению уровня сформированности творческих и творческих способностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Высоковича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ / Т. М. Бондаренко. – Воронеж : ИП Лакоценин, 2009. – 190 с.

2. Воскобович, В. В. Развивающие игры Высоковича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Высоковича, Л. С. Вакуленко – Москва : ТЦ «Сфера» 2015. – 127 с.

3. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько – Санкт-Петербург : Литера, 2017. – 110 с.

4. Харько, Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : Детство-Пресс, 2016. – 304 с.

КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ «СПАСЕМ КОРОЛЕВУ МУРАНУ» (РАЗНОВОЗРАСТНАЯ 4-7 ЛЕТ ГРУППА)

***Е.В. Князева, Е.Е. Поваляева,**
воспитатели*

*МБДОУ «Детский сад «Сказка»
с.Алексеевка», Яковлевский городской округ*

Цель: Развитие познавательных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

- учить считать предметы по порядку; соотносить цифру и количество;
- упражнять в порядковом и количественном счете, учить считать в пределах 10;
- отрабатывать умение детей ориентироваться на ограниченной территории, располагать предметы и их изображения в указанном направлении (вверх, вниз, слева, справа и т.д.);

- формировать умение «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве;

- продолжать учить раскладывать число на меньшие части и составлять из меньших большее (на наглядной основе).

Развивающие:

- развивать логическое мышление (умение сравнивать и анализировать, сопоставлять, объединять);

- развивать мелкую моторику (координацию «глаз – рука», точные движения кистей рук и пальчиков);

- развивать умение ориентироваться в пространстве; развивать внимание, память, усидчивость;

- совершенствовать навыки связной речи;

- стимулировать желания детей отвечать на вопросы и формулировать свои ответы;

- развивать стремление обсуждать увиденное, рассказывать о переживаниях, впечатлениях;

- стимулировать развитие и формирование познавательного интереса.

Воспитательные:

- воспитывать чувство сопереживания;

- воспитывать желание помочь окружающим, оказать помощь и поддержку;

- воспитывать умение выслушивать и дополнять высказывания других детей.

Материалы и оборудование: «Счетовозик»; «Кораблик «Плюх – Плюх»»; набор карточек «Забавные цифры»; воздушные шары, разносы, контейнеры

Персонажи: королева Мурана, Капитан Гусь Океанкин.

Ход образовательной ситуации:

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в волшебную страну «Веселая математика», которая находится в Фиолетовом лесу, где живет королева Мурана. Злой дракон запер Мурану в замке. Чтобы добыть ключ и освободить королеву Мурану, нужно выполнить сложные задания. Кто не боится отправиться в путь? Кто не боится трудностей? А на чем можно путешествовать, как вы думаете? (*Ответы детей*). Предлагаю отправиться на не обыкновенном поезде – «Счетовозике».

Звучит гудок паровоза, воспитатель просит занять места в «вагончиках».

Воспитатель: Для того, чтобы «Счетовозик» отправился в путь, вы должны выполнить задания Магнолика, который весело светит фонариками в окнах. В первом окне – один фонарик, во втором – два. В каком окне пять фонариков? В каком окне фонариков больше всего? Где оно находится? В каком окне фонариков ровно в два раза меньше? Где оно находится? В каком окне фонариков нет совсем? Какое число об этом говорит? [1, с.86].

Воспитатель: Молодцы, ребята справились с заданием. Наш «Счетовозик» отправляется в путь. Внимание! На пути озеро Айс! Чтобы попасть в волшебную страну, нам нужно переправиться через озеро. А на чем мы можем переправиться? (Ответы детей). Правильно, на кораблике. Капитан Гусь Океанкин переправит нас на другой берег, если мы выполним его задания.

Звучит музыка, выходит Капитан Гусь

Капитан: Здравствуйте, ребята, у меня в руках «Кораблик «Плюх – Плюх». Вы должны внимательно посмотреть на кораблик «Плюх – Плюх» и надеть на мачты своего кораблика флажки согласно рисунку.

В течение непродолжительного времени, ребенок смотрит на карточку, затем карточка убирается. Дети собирают флажки на корабле по памяти. Выполнив задания, результат проверяется взаимопроверкой по парам. Можно усложнить игру, проводя ее в форме командного соревнования (дети делятся на две команды, в каждой из которой есть дети от 4 до 7 лет).

Капитан Гусь решил устроить нам ещё один экзамен. Сейчас мы попробуем ответить на вопросы капитана Океанкина. Начинаем. (Детям 4 – 5 лет задаем вопросы с одним условием, детям постарше с несколькими условиями, например, флажок какого цвета повернут вправо на самой высокой мачте?)

Вопросы к детям:

- Флажок какого цвета стоит посередине на четвертой мачте?
- Какой флажок висит под белым флажком на второй мачте?
- Посчитайте, сколько флажков синего цвета висят на кораблике?
- Посчитайте, на сколько меньше зеленых флажков, чем красных?
- Подумайте и скажите, на какие мачты можно повесить по 3 флажка, а на какие нет? И т.д. [3, с.32].

Капитан: Я очень доволен вашими ответами и хотел бы взять вас к себе в матросы.

Динамическая пауза

(Дети с капитаном Океанкиным выполняют движения матросского танца «Яблочко»).

Воспитатель: Внимание, ребята. Мы проплываем мимо Цифроцирка. Нас хотят поприветствовать его артисты, но они никак не могут построиться

в ряд. Первым встал Ежик Единичка. Кто следующий? Ребята выстраивают «зверят – цифрят» (Порядковый и обратный счет) [4, с.34].

Воспитатель: Ребята, посмотрите. У Ёжика, Зайки, Мышки, Крыски, Пса корзиночки с грибами.

Раздается шум сильного ветра.

Воспитатель: Ой, ребята, что это? Налетел сильный ветер и рассыпал грибы. Зверята расстроились. Давайте, поможем им собрать корзинки. (Дети собирают грибы в корзинки). Сколько грибов у Мышки Тройки? А в корзинке у Пса Пятерки сколько грибов? И т. д. (Ребята 4 лет собирают «математические корзинки 5», ребята 5 лет – «математические корзинки 10», 6 – 7 лет помогают воспитателю контролировать правильность выполнения задания) [2, с.341].

Воспитатель: Ребята, за то, что мы помогли «зверят-цифрятам» собрать грибы, они нам помогут выполнить последнее задание и спасти из плена королеву Мурану. Задание заключается в том, что из множества ключей нужно с одной попытки, найти ключ, который отопрет замок замка злого дракона (В шкатулке у воспитателя находятся 10 ключей с брелоками. На брелоках цифры от 1 до 10).

Подсказка «цифрят–зверят». Нужно взять ключ с брелоком, который обозначает число больше 6, но меньше 8. (Дети выполняют задания, проверяют правильно ли они подобрали ключ к замку). Замок открывается, под волшебную музыку из – за двери, появляется королева Мурана.

Мурана благодарит ребят за своё спасение. Просит вспомнить, какие испытания прошли дети, чтобы получить ключ от замка.

(Проводится рефлексия)

- Что вам понравилось в нашем путешествии? (Ответы детей)
- Какие добрые дела вы совершили? (Ответы детей)
- Что нового вы узнали? (Ответы детей)
- Чему научились? (Ответы детей)

Воспитатель: А свои впечатления от путешествия вы можете нарисовать или слепить из пластилина.

С помощью волшебного заклинания, королева Мурана возвращает детей в детский сад и дарит на память игры В.В. Воскобовича.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Играем в математику / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 312 с.
2. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Высоковича»; КАРО, 2017. – 352 с.

3. Козьмина, О. В. По морям, по волнам с развивающими играми Воскобовича / О. В. Козьмина, А. В. Михалина, С. А. Параняк. – Санкт-Петербург : РИВ, 2016. – 36 с.

4. Панфилова, Э. Н. Развивалка. Ру : дополнительная развивающая программа / Э. Н. Панфилова. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 112 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

*Л.А. Колесникова,
воспитатель*

МБДОУ ДС №72 «Акварель»

Белгородская область, г. Старый Оскол

Для реализации современных требований к качеству дошкольного образования, которые проявляют повышенное внимание к развитию познавательных способностей ребенка в различных видах деятельности, развитие его интеллектуальных качеств, формирование предпосылок учебной деятельности и общей культуры личности детей уже недостаточно применения стандартных педагогических практик. Поэтому было принято решение включить в образовательный процесс технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Игры Воскобовича легко входят в любой педагогический процесс и позволяют создать идеальную атмосферу для развития у детей интеллектуально-творческих способностей при помощи решения логических задач, проблемных ситуаций, нравоучительных историй и сказочных ситуаций.

Технология «Сказочные лабиринты игры» внедряется в образовательной деятельности при помощи различных видов детской деятельности (игровой, двигательной, коммуникативной, познавательно-исследовательской) и через их интеграцию с применением различных видов и форм работы, повышающих познавательную активность детей и их интерес: создание проблемных ситуаций, решение логических задач, сравнение, моделирование и конструирование, экспериментирование, придумывание сказок, и тд.

Так как технология «Сказочные лабиринты игры» предназначена для поэтапного использования игр и постепенного усложнения образовательного

материала, она прекрасно подходит для использования в моей разновозрастной группе.

Для внедрения в образовательный процесс технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» была приобретена предметно-развивающая среда ковролин «Коврограф Ларчик» с приложением наглядности из фигур и карточек.

В группе размещены и постоянно используются в развивающей работе с детьми пособия: «Геокоонт», «Геовизор», «Счетовозик», «Квадрат Воскобовича», «Игровизор», эталонные конструкторы «Логоформочки» и «Черепашки» (пирамидка).

Все дети фантазеры и любят придумывать что-то новое и необычное. Игры Воскобовича в полной мере дают им такую возможность. «Геокоонт» позволяет детям создать силуэт волшебного животного, сконструировать чудо-машину или вырастить необычный цветок. После создания модели на «Геокоонте» можно приступить к созданию яркого и красочного эскиза при помощи «Геовизора» и «Игровизора», а если эскиз не понравится его создателю, то все легко исправить, стерев и перерисовав часть рисунка!

Дети, предпочитающие конструировать из объемных фигур, выбирают «Логоформочки» или «Черепашек». При помощи готовых геометрических фигур так удобно конструировать новые модели!

Пособие «Квадрат Воскобовича» позволяет детям при помощи опорных схем создать объемную фигуру. «Квадрат Воскобовича» – это любимые детьми трансформеры, которые легко превращаются в разные предметы: дом, птичку, рыбку, мышку, самолетик и даже подъемный кран. Получившиеся фигуры легко обыграть по знакомым детям сказкам или придумав свою увлекательную историю.

А вот такие абстрактные понятия как цифры и буквы детям уже не так интересны. И тут нам на помощь педагогам и детям приходит пособие В.В. Воскобовича «Коврограф Ларчик». Это большое игровое обучающее пособие, включающее в себя настенный ковролин и множество размещаемого на нем дидактического материала. Входящие в комплект авторские методики Воскобовича: «Цветные карточки», «Буквы, цифры, знаки», «Забавные буквы», «Забавные цифры» погружают детей в атмосферу волшебной игры. «Забавные цифры» и «Забавные буквы» выполнены в виде цирковых артистов – животных и арлекинов. Детям намного проще и веселее запомнить буквы и цифры, когда перед ними разворачивается волшебное цирковое представление. Дети быстро запоминают силуэты и значения букв и цифр, а при помощи прозрачных карточек с буквами и трехрядной кассы уже самостоятельно могут составлять слова. Карточки имеют различное

цветовое представление: красное, зеленое и синее. Составление слова из карточек и фонематический разбор слова превращается в веселое конструирование! При помощи разноцветных липучек можно прикрепить любые изображения, картинки и даже фотографии. С помощью разноцветных веревочек из контактной ленты ребенок сможет «рисовать» и «чертить» геометрические фигуры, составлять буквы и цифры. Комплект разноцветных квадратов познакомит ребенка с понятием цвета и позволяет наглядно показать ребенку состав числа.

Еще одним веселым и увлекательным пособием для изучения цифр является «Счетовозик». Симпатичный паровозик «Счетовозик» везет сказочного персонажа Магнолика из Фиолетового леса. Он становится детским проводником во время увлекательной поездки в страну арифметики и обучает ребят порядковому и количественному счету, составлению и решению примеров. Все развивающие игры Воскобовича сопровождаются увлекательными сказками. Сказки «Фиолетового леса» несут в себе большой заряд положительных эмоций и нравственных наставлений. Каждый ребенок может проявить свою фантазию и стать автором и участником такой обучающей истории. Он может придумать свою сказку или необычный поворот в ее сюжете для каждой новой игры. Путешествуя по «Сказочным лабиринтам игры», дети учатся доброжелательно относиться к окружающим, у них развивается чувство сопереживания и сочувствия, вырабатывается желание и готовность прийти на помощь товарищам, формируется способность плодотворно взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, эффективно распределять работу в команде и согласовывать свои действия с членами группы.

Каждое сказочное путешествие несет в себе проблемную ситуацию, которую ребенок помогает решить сказочному персонажу «Фиолетового леса». По ходу развития сказочной проблемной ситуации ребенок не только решает возникающие задачи и справляется с различными заданиями, но и помогает персонажам сказки справиться с препятствиями, преодолеть возникающие противоречия.

Результатом применения технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» стало улучшение познавательных и творческих способностей детей, они научились самостоятельно регулировать свои действия, сосредотачивать свое внимание на протяжении всего периода выполнения поставленной перед ними задачи, согласовывать свои действия с членами группы, доводить начатое дело до конца. Дети стали более эффективно рассуждать и анализировать, сравнивать и сопоставлять,

ориентироваться на плоскости и в пространстве, конструировать буквы, цифры и составлять геометрические фигуры, читать и считать.

Применение технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» позволяет педагогам достичь главной цели дошкольного образования – сохранять и укреплять здоровье детей, воспитывать общую культуру детей, развивать физические, интеллектуальные и личностные качества ребенка, формировать предпосылки к учебной деятельности. Следовательно, использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в процессе дошкольного образования является оптимальным средством интеллектуально-творческого развития дошкольников, как полноценной личности, что является главной составляющей успешности дальнейшего обучения ребенка в школе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ / Т. М. Бондаренко. – Воронеж : ООО «Метода», 2013.
2. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург, 2000.
3. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. – Санкт-Петербург, 2007.
4. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО КОМПЛЕКСА «КОВРОГРАФ ЛАРЧИК» В РАЗВИТИИ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ

*Л.А. Литвяк,
педагог-психолог*

*Л.И. Волощенко,
воспитатель*

*МДОУ «Краснояржский ЦРР – детский сад»
Белгородская область, пос. Красная Яруга*

С точки зрения речевой патологии одним из наиболее распространенных нарушений является общее недоразвитие речи. Очевидна связь между недоразвитием речи и недоразвитием психических процессов. Задержка в развитии речи влечет за собой задержку развития познавательных

процессов, и, в частности, мышления. Следовательно, важна коррекционная работа по развитию интеллектуальных способностей детей.

На констатирующем этапе нами была проведена диагностика перцептивно-логического и вербально-логического мышления детей старшего дошкольного возраста с ОНР (третий уровень речевого развития). В исследовании приняло участие 15 воспитанников. Для диагностики вербально-логического мышления была использована методика А.Н. Бернштейна «Установление последовательности событий», которая направлена на оценку мыслительной деятельности ребенка, возможности установления причинно-следственных и пространственно временных связей [1, с. 426]. Ребенку предлагалось рассмотреть серию картинок (последовательность «Мишка», 6 изображений) с последовательным развертыванием сюжета и составить рассказ [3, с. 66].

Анализировались следующие показатели: доступность выполнения задания, возможность установления причинно-следственных и временных связей в наглядной ситуации, полнота понимания смысла, особенности речевого развития, объем и характер необходимой помощи со стороны педагога. Для диагностики перцептивно-логического мышления использовалась методика «Найди недостающий» [3, с. 67]. Ребенку предлагалось рассмотреть таблицу, в которой расположены фигуры по определенному правилу и найти недостающую фигуру. Анализировались умения находить закономерности по одному или двум признакам, обосновывать свой выбор. Оценка результатов констатирующего исследования представлена в таблице 1.

Таблица 1

Оценка результатов констатирующего исследования

Способ выполнения задания	Баллы	Распределение результатов испытуемых (%)
Методика №1 «Установление последовательности событий»		
Раскладка верная, рассказ логичный, полный.	5 баллов	0
Раскладка верная, рассказ по наводящим вопросам	4 балла	33.3
Раскладка неверная, рассказ с наводящей помощью	3 балла	40
Выполнение после обучения	2 балла	26.6
Самостоятельно не выполняет	1 балл	0
Методика №2 «Найди недостающий»		
Находит закономерности по двум признакам, обосновывает свой выбор	2 балла	0
При сравнении учитывает один признак	1 балл	46.6
Не справляется с заданием	0 баллов	53.3

Из таблицы видно, что большее количество детей ошибались в последовательности, смогли составить рассказ только с помощью взрослого (73.3% детей). При этом 33.3% старших дошкольников сумели самостоятельно заметить свои ошибки и исправить их, а 40% детей без помощи взрослого ошибок не заметили. Четверо детей (26.5%) смогли выполнить задание только после обучения. Восемь детей (53.3%) совсем не смогли найти закономерности, а семеро (46.6% детей) при сравнении учитывали не два, а лишь один признак.

Полученные данные наглядно показаны на рис. 1.

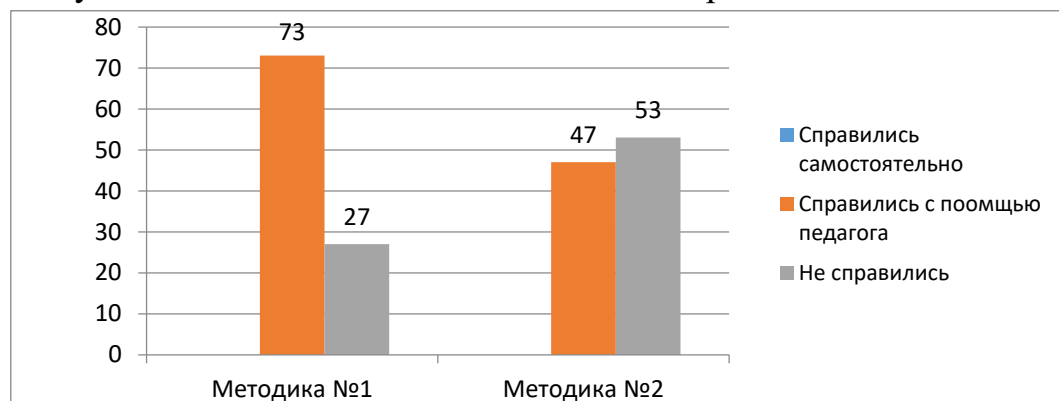


Рис. 1. Доля самостоятельности детей с ОНР при выполнении диагностических заданий

Из рисунка 1 видно, что ни и один старший дошкольник не показал самостоятельное выполнение задания, так как трудности мышления, особенно логического, выходят у таких детей на первый план. Суммировав баллы, набранные каждым ребенком за две методики, мы смогли определить уровни развития мышления. Средний уровень развития мышления продемонстрировало 6 испытуемых (40%), низкий уровень – 9 испытуемых (60%). Высокий уровень развития мышления среди детей не выявлен.

Итак, старшие дошкольники с ОНР с трудом устанавливают причинно-следственные и временные связи в наглядной ситуации и находят логические связи и отношения между предметами. У них отмечается неполнота понимания смысла задания, малый объем самостоятельной речевой продукции, непродуктивные слова в высказываниях. Рассказы детей отрывочны, упрощены, без выражения эмоционального подтекста. Выявленные трудности, бесспорно, связаны с мыслительными операциями описываемой категории детей: анализом, синтезом, сравнением, обобщением. Именно эти операции у детей с нарушениями речи оказываются недостаточно сформированными.

Тем не менее, к концу дошкольного возраста у детей должны быть сформированы предпосылки универсальных учебных действий, а именно

познавательные логические действия: умение выделять признаки конкретно-чувственных объектов, умение осуществлять операции классификации, анализа и синтеза; умение сравнивать с целью определения общих признаков и др. [3, с. 32]. Поэтому для развития познавательных логических действий у детей нами был реализован цикл коррекционно-развивающих занятий. Незаменимой в качестве образовательной технологии стала игровая технология интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича.

На занятиях, которые проводились с октября 2019 года по февраль 2020 года, нами использовался игровой комплекс «Коврограф Ларчик». Он явился отличным пособием по развитию способностей детей решать интеллектуальные задачи, дал возможность использовать эффективные и интересные игровые упражнения. С помощью образов-персонажей дети с ОНР «проживали» те или иные игровые ситуации. Благодаря этому развивалась психологическая мотивация к выполнению учебных действий. Также нами были разработаны психологические игры на развитие мышления детей с нарушениями речи с использованием игрового универсального средства «Коврограф Ларчик». Некоторые из них представлены в табл. 2.

Таблица 2

Психологические игры на развитие мышления детей с ОНР

Название игры	Задачи	Используемые игровые средства	Деятельность ребенка
«История одного героя»	- развитие умения устанавливать причинно-следственные и временные связи в наглядной ситуации; - развитие памяти.	Комплект «Круговерт и стрелочка». Сказочные персонажи. Сюжетные картинки.	Прослушивает рассказ о каком-либо герое. Из предложенных картинок выбирает и располагает по кругу только те, которые понадобятся для наглядного воспроизведения рассказа. Пересказывает рассказ, вращая стрелочку по кругу.
«Заколдованный квадрат»	- развитие умения устанавливать закономерности; - развитие мыслительных операций.	Геометрические фигуры Персонаж Малыш Гео	Помогает Малышу Гео расколдовать квадрат, поместив в пустое окошко недостающую фигуру, учитывая правило, по которому расположены фигуры в квадрате.
«Мой счастливый день»	-развитие продуктивного мышления, его беглости и гибкости; логического мышления	Комплект «Разноцветные веревочки», «Забавные цифры». Цифры Предметные картинки	Придумывает занятия своего счастливого дня. Выбирает из предложенных и последовательно выкладывает нужные картинки (Что я буду делать утром? Днем? Вечером?).

Название игры	Задачи	Используемые игровые средства	Деятельность ребенка
«Веселая неделька слоника «Ляп-Ляп»»	- развитие элементов логического мышления - развитие памяти	Набор карточек «Забавные буквы», «Забавные цифры». Предметные картинки	Прослушивает и запоминает, чем слоник Ляп-Ляп занимался каждый день в течение недели. Крепит к коврографу буквы, с которых начинаются дни недели, а под каждой буквой предметную картинку (соответствующую занятию слоника).

Приведем примеры рассказов детей. Анастасия Л. придумала следующий рассказ о своем счастливом дне: «Сначала я проснусь и улыбнусь солнышку. Потом я умоюсь мылом, оно такое пахучее. Потом я с мамой пойду в цирк, и мы купим мороженое. Вечером мы придем домой. А потом дедушка пойдет гулять с собакой и меня обязательно возьмет. Я буду очень счастлива бегать и веселиться». Александр М. удалось запомнить, чем слоник «Ляп-Ляп» занимался в течение недели, а также правильно, последовательно расположить дни недели на коврографе: «В понедельник слоник нарвал вишни в саду. Во вторник он мыл банки, чтобы закрыть варенье. В среду слоник пошел в магазин и купил сахар. В четверг слоник «Ляп-Ляп» хотел варить варенье, но к нему пришел друг – слон «Лип-Лип» и попросил помочь нарисовать рисунок. В пятницу «Ляп-Ляп» сварил варенье и разлил в банки. В субботу он целый день отдыхал. А в воскресенье понес баночку варенья своему другу» (рис. 2, 3).



Рис. 2, 3. Использование «Коврографа Ларчик» в работе с детьми с ОНР по развитию мышления

Итак, использование игровой технологии В.В. Воскобовича позволило нам успешно решить следующие задачи: развить мыслительные операции у детей с ОНР, сформировать познавательную самостоятельность и

активность, развить произвольность контроля, элементы логического мышления, продуктивного мышления. Контрольный эксперимент показал, что 20% детей (3 ребенка) имеют высокий уровень развития мышления, 80% – средний уровень (12 детей). Низкого уровня развития перцептивно-логического мышления не выявлено, что говорит об эффективности проведенной коррекционно-развивающей работы с использованием технологии интеллектуально-творческого развития детей В.В. Воскобовича.

ЛИТЕРАТУРА

1. Семаго, Н. Я. Теория и практика углубленной психологической диагностики. От раннего до подросткового возраста : монография / Н. Я. Семаго, М. М. Семаго. – Москва : АРКТИ, 2018. – 560 с.
2. Павлова, Н. Н. Экспресс-диагностика в детском саду : комплект материалов для педагогов-психологов детских дошкольных образовательных учреждений / Н. Н. Павлова, Л. Г. Руденко. – 7-е изд. – Москва : Генезис, 2017. – 80 с.
3. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Медова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2018. – 360 с.

ВНЕДРЕНИЕ И АПРОБАЦИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУПП МАЛОКОМПЛЕКТНОГО ДЕТСКОГО САДА

***Т.М. Нарыкова,**
заведующий*

***Н.Н. Измайлова,**
воспитатель*

*МДОУ Кругловский детский сад «Родничок»
Белгородская область, Красненский район, село Круглое*

В январе 2019 года МДОУ Кругловскому детскому саду «Родничок» присвоен статус региональной инновационной площадки по проблеме: «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области».

Прежде чем начать работу над авторской технологией, мы организовали интеллектуально – игровой центр под названием «Фиолетовый

лес», населенный персонажами сказок, где в доступном для детей месте расположен разнообразный игровой материал.

Технология В.В. Высоковича основана на базовых принципах дошкольного образования и отличается высокой эффективностью и доступностью, именно потому, что осуществляется в игровой форме. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям, содержит дополнительную игровую мотивацию.

Применение игрой технологии в условиях разновозрастной группы носит свои особенности.

Поэтапное включение игр В.В. Воскобовича определяется возрастными особенностями ребенка: на первом этапе – дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом, формой, усваивает некоторые представления; на втором – с помощью образа запоминает понятия, символы; третий этап – это знакомство с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планирование своих действий.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности [3].

Работа с игровыми пособиями В.В. Воскобовича в разновозрастной группе начинается с раннего возраста. Эти игры включаются в различные формы организации детской деятельности: непрерывную образовательную, совместную и самостоятельную.

Для систематизации материала нами разработан перспективный план по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича в разновозрастных группах с постоянным и постепенным усложнением материала.

Усложнения материала включают:

- выбор игры, заданий, которые будут соответствовать потребностям и возможностям ребёнка в конкретный период обучения;
- постепенное использование всего комплекса игр, соответствующих возрастным особенностям детей.

Если на начальном этапе знакомство детей раннего возраста с играми «Кораблик «Плюх-плюх», «Квадрат В.В. Воскобовича», «Геоконт», «Черепашки», происходило при активной позиции педагога, то особенностью последующей работы является ослабление его функции, исключая дальнейшую работу по знакомству детей с новыми игровыми пособиями «Кораблик «Брызг-брызг», «Крестики», «Змейка» и т.д.

В старшей разновозрастной группе воспитатели знакомят детей с более сложным игровым материалом, идёт широкое использование развивающих игр на занятиях по всем образовательным областям.

Так, на занятиях художественного цикла используются пособия «Чудототы» в качестве импровизированных трафаретов. Для получения изображения на бумаге ребенок обводит необходимую фигуру и дорисовывает необходимыми элементами задуманный образ. В качестве трафаретов используется и другое пособие развивающей технологии В.В. Воскобовича – «Фонарики».

Принадлежность цветового оттенка к группе холодных цветов или к группе теплых цветов идёт посредством игры игрового комплекса «Коврограф Ларчик», «Черепашки». Детям предлагается выстроить цветовой ряд, согласно представленному ассоциативному изображению-символу (к солнцу – теплые цвета и оттенки, к снежинке – холодные) [4]. Обучение детей смешиванию цветов проходит по типу решений математических примеров, с использованием игрового пособия «Цифры и знаки» и пособия «Лепестки». Например, чтобы получить оранжевый цвет, нужно смешать красный и желтый цвета (т.е. в нашем случае к красному лепестку прибавить желтый и получить оранжевый и т.п.).

Часто в непосредственно образовательной деятельности по рисованию педагог предлагает детям наборы технологических карт, которые иллюстрируют способы поэтапного рисования предмета или сюжета. Игровое пособие «Цветные веревочки» используется педагогами для изображения схемы поэтапного рисования. Считаем, что творчество педагога в использовании данной технологии заключается не только в грамотном и оригинальном использовании предложенных пособий, но и в умении привносить дополнительные материалы (картинки, карточки, схемы и т.п.).

Интересна для старших дошкольников игра Геоконт – игра многофункциональная, затрагивающая сразу несколько областей: игровую, коммуникативную, познавательно-исследовательскую и конструирование. Педагоги детского сада используют его для развития логики, мелкой моторики, речи, воображения, координации и творческих способностей детей. В разновозрастной группе, в зависимости от возраста, индивидуальных особенностей детей, будет меняться цель и решаемые в ходе игры задачи. Уникальность игры в ее вариантности.

Осваивая игру «Геоконт», дети младшего дошкольного возраста просто натягивают резинки на «гвоздики». Затем конструируют простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создают

образы объектов по собственному замыслу. Малышей знакомят с персонажами сказки и рассказывают ее упрощенный вариант.

У детей формируются первые математические навыки: они знакомятся с цветом и геометрическими формами.

В игре «Геоконт» дети старшего дошкольного возраста не только конструируют геометрические фигуры или предметные формы, но и выполняют более сложные развивающие игровые задания, знакомятся с понятием «луч», «прямая», «кривая», «отрезок». Могут работать по схеме-образцу, словесной инструкции взрослого. Возможен и такой вариант работы: дошкольники рисуют план игрового поля, запоминают координаты точек, переносят на план придуманные и построенные на «Геоконте» фигуры. С помощью игры дети осваивают сенсорные эталоны цвета, формы, величины, тренируют тактильно-осозательные анализаторы. Это имеет огромное значение для их дальнейшего умственного развития.

Применение технологии В.В. Воскобовича невозможно без использования здоровьесберегающей технологии. Каждое занятие сопровождается физкультурными минутками, игровыми комплексами для глаз, авторами которых стали педагоги детского сада, пример тому, зрительная гимнастика:

Жили, были в домике разноцветные гномики:

Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи.

Раз, два, три, четыре, пять. Стали гномики сокровища искать.

Кохле – вверху, Охле – внизу, Желе – слева,

Зеле – справа, Геле – под колпачком, Селе – под каблучком.

Фи умница был, все сокровища хранил.

Методы и приемы в работе с авторскими пособиями В.В.Воскобовича различны: проблемные вопросы, ситуации, эксперименты, создание моделей словоформ, прием продолжения сказки и др.

Виды занятий особенно разнообразны в старшей разновозрастной группе: интеллектуальная игротка, квест-игры, игры – соревнования, математические многоборья, викторины. Интересны занятия – сказки. На таких занятиях вопросы, задания ставит не взрослый, а сказочный герой, которому по сюжету необходимо решить какую-нибудь проблему. Сказочный сюжет включает 2-3 игры, но с целым веером игровых заданий и упражнений для каждой.

Наиболее эффективным, на наш взгляд, есть сочетание разных форм работы (коллективная работа, работа с подгруппой и индивидуальные занятия).

При организации работы в разновозрастной группе необходимо учитывать следующие моменты:

- при проведении занятий следить за тем, чтобы деятельность детей одной подгруппы не отвлекала детей другой подгруппы. Общие занятия целесообразно проводить при условии одинаковой или близкой темы для детей всех возрастных подгрупп, учитывая возможности детей и уровень их самостоятельности;

- материал занятия, должен содержать общие элементы для детей всех подгрупп, что дает возможность объединить воспитанников для проведения игр, выполнения определенных заданий: под непосредственным руководством педагога; с помощью дидактических игр и дидактических материалов (самостоятельная работа детей);

- занятия проводить со всеми одновременно, но для каждой возрастной подгруппы брать разное программное содержание, учитывая индивидуальные, возрастные и половые особенности детей дошкольного возраста.

Задача воспитателя разновозрастной группы – соизмерить долю участия в общей игре младших и более старших детей, обеспечить каждому играющему наибольшую активность в меру возрастных и индивидуальных способностей. Если ребёнок испытывает затруднения, педагог работает с ним индивидуально. Проводит эту работу не сразу и не около развивающей стены, такой подход оградит воспитанников от чувства неуверенности в себе, негативного отношения к самостоятельной деятельности и дидактическому материалу. После индивидуальной работы с ребёнком педагог готовит подобное задание, кладёт его в конверт, рядом с которым помещает фотографию ребёнка. Дети, увидев свои фотографии, понимают, что конверты предназначены для них и с удовольствием выполняют задания.

В разновозрастной группе мы стараемся не делить детей на микрогруппы по своему усмотрению. Считаем, что целесообразнее использовать другие способы объединения воспитанников: по геометрическим фигурам, цвету, симпатиям и так далее. Воспитатель поощряет стремление старших играть с младшими. Хорошо, если старшие охотно берут на себя (самостоятельно или по предложению педагога) функцию ведущего в несложных играх, показывая им, как играть.

Но вменять старшим в повседневную обязанность играть с малышами не следует, так как в совместной игре старший ребенок, выступая как бы в роли взрослого, играет с малышом для малыша; свои игровые и познавательные интересы, потребность в действиях он может удовлетворить только в игре со сверстниками.

Таким образом, внедрение игровой технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательный процесс разновозрастных групп детского сада это стимул для обновления содержания основной образовательной программы в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

Образовательные мероприятия, в контексте развивающих игр В.В. Воскобовича, направлены на утверждение самооценности личности ребёнка, на создание условий для включения в успешную деятельность каждого.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Воронеж : ООО «РИВ», 2007. – 112 с.
2. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва : Детство-Пресс, 2015. – 110 с.
3. Апаршина, Е. А. «Развитие математических представлений у детей дошкольного возраста на основе технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» / Е. А. Апаршина // Образовательный интернет-портал «Лабиринт знаний». – 2016. – URL: <http://labirintznaniy.ru>
4. Альянова, С. Ю. Развитие художественных способностей детей с использованием развивающей технологии В.В. Воскобовича / С. Ю. Альянова // Образовательный интернет-портал «Современный урок». – 2016. – URL: <https://www.lurok.ru/categories/19/articles/1826>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА В РАМКАХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ» В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЕТСКОГО САДА

С.П. Нечитайло, А.И. Троянская,

воспитатели

МБДОУ «Алейниковский детский сад»

Алексеевского городского округа

Игра в дошкольном возрасте – ведущая деятельность детей. Она пронизывает всю их жизнь, способствует физическому и духовному здоровью, является источником обширной информации, методом обучения и воспитания ребят. С ее помощью создаются условия для развития творческих способностей, всестороннего развития ребенка. Среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась особенная, самобытная, творческая группа игр – развивающие игры В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». В играх Воскобовича

заложен огромный творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений, с помощью которых ребенок приобретает новые знания, умения и навыки, подчас не догадываясь об этом. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, приключения, забавные персонажи, которые побуждают детей к мышлению, творчеству.

Современные стандарты дошкольного образования выделяют в развитии личности ребенка несколько основных направлений, одним из которых как отдельно выделенная образовательная область, выступает познавательное развитие, подразумевающее определенное содержание воспитательно-образовательной работы и имеющие критерии освоения. Образовательная область – «Познавательное развитие» предполагает развитие воображения и творческой активности; формирование представлений об объектах окружающего мира, свойствах и отношениях данных объектов (форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени и др.). [2]

В наш бурно развивающийся век, когда поток различной информации поглощает не только взрослых, но и детей, важно направить неокрепший ум ребенка в нужное русло. Ребенок должен овладеть методом умственной работы, умением думать, правильно анализировать, синтезировать. Чтобы приучить ребенка мыслить, надо сделать этот процесс интересным и занимательным. Это достигается разными методами, среди которых особое место в нашей работе с детьми занимает развивающая игра. При организации образовательной деятельности по познавательному развитию в своей работе мы успешно используем развивающие игры Воскобовича. Об этом и хотелось бы рассказать в нашей статье.

В нашем детском саду мы начали знакомить детей с волшебными играми Воскобовича в младшей подгруппе. Одна из первых игр, это «Волшебный квадрат». С помощью этой игры дети осваивали приемы конструирования геометрических форм, алгоритмы сложения предметных форм. Знакомясь со сказочными персонажами, малыши путешествовали по сказке, преодолевали вместе с ними препятствия, добивались успеха. Применяя принцип дидактики «от простого к сложному», мы поняли, что интеллектуальные способности детей интенсивно развиваются лишь в том случае, если образовательная деятельность осуществляется в системе постоянного и постепенного усложнения игр. Продолжая работу по данному направлению, в средней подгруппе детям был предложен уже не двухцветный, а четырехцветный «Волшебный квадрат», который потребовал от ребенка интеллектуальных и волевых усилий. Малыши уже сами

придумывали и складывали свои фигуры, давали им название. В процессе игровой деятельности у ребят развиваются сенсорные, познавательные и творческие способности. Интересной и новой для детей стала игра «Геокоонт». На первом этапе дети с помощью волшебных ниточек – резинок выполняли задания Паука Юкка, конструировали геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. В старшей подгруппе дети вновь с большим интересом играли с «Геокоонтом». Но на данном этапе задания усложнились. В процессе игры перед дошкольником возникали «препятствия»: задание, вопрос, задача. Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле резинка («паутинка»), которая исчезала в случае правильного решения. Ключевую роль в усвоении и закреплении пройденной цифры играет «Конструктор цифр».

Дети сначала выкладывали цифру по образцу, затем по памяти. Играя с «Чудо-головоломками», дошкольники знакомилась с сенсорными эталонами цвета, формы, величины. Хочется заметить, что в этом возрасте ребята уже могли составлять небольшие описательные рассказы по картинкам, сложенным из деталей головоломки. А обучающее пособие «Игровизор» явилось прекрасным дополнительным средством по математическому развитию детей, формированию представлений о предметном и природном мире. Мы часто используем в своей работе различные сказочные путешествия. Появление игры кораблик «Брызг-брызг» очень воодушевило детей на различные приключения, тем более, что кораблик у каждого ребенка свой, а для педагога она дает огромный простор для творчества, выдумки сюжета. Перед тем, как отправиться в путешествие ребята ремонтируют свои корабли, выполняя различные указания капитана. Задания капитана зависят от поставленных задач образовательной деятельности. Во время путешествий, придуманных педагогом, ребята осваивают и математические навыки, и узнают много нового об окружающем, дети фантазируют, а значит идет развитие воображения. Для того, чтобы дети почувствовали сказочную атмосферу, в группе был оборудован интеллектуальный игровой центр «Фиолетовый лес». «Фиолетовый лес» представляет собой сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя, дает возможность ребенку проявлять творчество, фантазию.

Созданная соответствующая среда способствовала успешной работе по данному направлению, а также создала условия для наблюдения и экспериментирования. Также нами был разработан конспект для детей старшей подгруппы игрового занятия «Прогулка по родному селу Алейниково с малышом Гео» с использованием уже знакомых детям игр Воскобовича: «Мини-Ларчик», «Игропровизор», цветные ленточки и кружки,

«квадрат Воскобовича», кораблики «Брызг-брызг», «Восьмёрка». Знакомясь со сказочными персонажами (мальшом Гео, пчелкой Жужой), ребята путешествовали по селу, преодолевали вместе с ними препятствия, добивались успеха. Нами была определена цель: развитие познавательных и конструктивных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В.В. Воскобовича, знакомство с Белгородским краем. Ни для кого не секрет, что успех работы по развитию детей может быть достигнут только при тесном взаимодействии с родителями, поскольку те знания, которые получает ребенок в детском саду, должны закрепляться в условиях семьи. Для этого нами были проведены родительские собрания, дни открытых дверей, на которых познакомили родителей не только с развивающей сутью технологии, но и дали практические советы, как в домашних условиях можно использовать данные игры, предложили игровые задания и упражнения для совместных игр с детьми. В течение года для родителей были проведены беседы на темы «Сказочные игры В.Воскобовича» [3], где родители познакомились с играми Воскобовича, смогли сами поиграть. Совместные игровые мероприятия детей и родителей помогли взрослым понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста.

Мы считаем, что целенаправленная и систематическая работа по играм В. В. Воскобовича, постоянное и постепенное усложнение игр позволит поддерживать интерес детей к игре, а также поможет добиться положительной динамики и повышения уровня сформированности творческих и интеллектуальных способностей у всех детей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Москва, 2003. – 110 с.
2. Воскобович, В. В. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: материалы 1-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / В. В. Воскобович, Л. С. Вакуленко. – Санкт-Петербург : Политон-СПб, 2013. – 148 с.
3. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : НИИ «Гириконд», 2000.

**ОБУЧЕНИЕ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ
ДЕТЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ ПОСРЕДСТВОМ
ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
В.В.ВОСКОБОВИЧА**

*И.В. Панченко,
заведующий*

*И.И. Вишневская,
воспитатель*

*МБДОУ «Луценковский детский сад»
Алексеевского городского округа*

На современном этапе развития общества происходят изменения и в системе дошкольного образования. В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования к структуре основной образовательной программы дошкольного образования предъявляются определённые требования. Принципиальным отличием её является – исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства. Перед педагогом дошкольного учреждения становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми.

Дошкольный возраст является периодом активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Восприятие в дошкольном возрасте становится более совершенным, осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия – наблюдение, рассматривание, поиск. Дети знают основные цвета и их оттенки, могут описать предмет по форме и величине. Они усваивают систему сенсорных эталонов (круглый как яблоко).

В работе педагогов нашего детского сада, прослеживаются три взаимосвязанные линии развития детей: чувствовать – познавать – творить.

Так как ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра, от педагога требуется умение ориентироваться в мире современных игр и игрушек, сохраняя баланс между желанием ребенка и пользой для него, больше уделяя внимание современным нетрадиционным дидактическим и развивающим играм, способствуя адекватной социализации ребенка. Через игру ребёнок познаёт разнообразие окружающего мира, делает для себя удивительные открытия, учится взаимодействовать со взрослыми,

сверстниками, природой, овладевает различными видами деятельности, воплощая в них собственные впечатления [1, с.5].

Из опыта работы нашего детского сада можем сказать, что развитию интеллектуальных и личностных качеств детей, формированию предпосылок учебной деятельности во многом способствуют нетрадиционные игры В.В. Воскобовича, которые мы активно используем в своей работе.

Развивающие игры, разработанные В.В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию и очень динамичны. Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными. Многофункциональность, многообразие и возрастная неограниченность развивающих игр В.В. Воскобовича позволяет использовать их для всестороннего развития детей разновозрастной группы нашего детского сада [1, с.6, 7].

Свою работу мы начали с проведения мероприятий по ознакомлению родителей с играми Воскобовича. Для этого провели заседание клуба «Просвещённый родитель», мастер-класс для родителей, совместную с родителями и детьми театральную-музыкальную постановку « Встречи в Фиолетовом лесу».[1,с.168] Родители с удовольствием приняли непосредственное участие во внедрении технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича: знакомятся с играми Воскобовича, овладевают способами использования игр для совместного времяпрепровождения с детьми, принимают позицию партнера в игре со своим ребенком, приобретают представление об играх, как одному из удобных способов развития логического и образного мышления своего ребенка.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса.

На первом этапе дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

На втором этапе – с помощью образа запоминает понятия, символы.

На третьем этапе – знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение-сложение-трансформация), планирует свои действия.

Цель технологии «Сказочные лабиринты игры» – построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре [2, с.10].

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности, что способствует совершенствованию памяти, воображения, внимания, восприятия, логического и творческого мышления, речи. Внедрение технологии в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к школе. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, которые играют по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Современный динамично развивающийся мир, всеобщая компьютеризация заставляют нас, педагогов, по-другому смотреть напредшкольную подготовку детей. А эти игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», что в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Нами, педагогами детского сада, был оформлен интеллектуально-игровой центр, в котором расположены: на стене «Фиолетовый лес», «населенный» персонажами сказок и развивающие игры Воскобовича.

В младшем возрасте дети осваивали такие игры, как «Двухцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», «Коврограф Ларчик» [2, с.22-27]. В группу мы поочередно вносили игры, говорили название игры, но не объясняли, как в нее играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение. На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводилась воспитателю.

Детям средней группы мы предлагали игры Воскобовича как в свободной деятельности, так и на занятиях по всем видам образовательной деятельности. Познакомившись с этими играми, узнав правила и научившись в них играть, дети легко конструировали простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создавали образы объектов по собственному замыслу. Добиться таких результатов способствовали игры «Геококт», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат», «Коврограф Ларчик», «МиниЛарчик» [2, с.27, 28, 46-57] и т. д. Затем мы знакомили детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирали игровые задания

в зависимости от возрастных возможностей и интересов детей средней группы, играли и занимались вместе с ними. Ребята с удовольствием слушали сказки, решали интеллектуальные задачи и выполняли творческие задания вместе с героем и с воспитателем.

Для детей старшего дошкольного возраста предлагались уже другие игры. При помощи «Волшебной восьмерки», нам удалось в доступной форме познакомить детей с цифрами: ребята запомнили текст считалки и сопоставляли его с элементами восьмерки. Почти все занятия проходили в сказочной форме, где вопросы и задания ставил не воспитатель, а сказочный герой, которому необходимо было решить какую-либо проблему [2, 58-70; 82-89; 92-94]. Дети с удовольствием занимались и добивались хороших результатов. В группе были замкнутые и малообщительные дети. Но, благодаря использованию игр Воскобовича в самостоятельной деятельности, ребята стали общаться со сверстниками, что способствовало социально – личностному развитию дошкольников. Сейчас дети старшего возраста легко справляются с заданием и сами усложняют его. На данном этапе, мы стали уделять больше внимания самостоятельной игровой деятельности. Этот вид деятельности чрезвычайно важен для развития ребенка, так как в самостоятельных играх тренируются умения, совершенствуется умелость и интеллект, и самое главное, проявляется неограниченная возможность придумывать и творить [4, 33-37; 43-53; 55-67].

С детьми разновозрастной группы мы проводим комбинированные занятия из большого количества игр с небольшим набором игровых заданий и упражнений для каждой игры. Одно из таких занятий хотим предложить вашему вниманию.

*Игровое занятие «Приключения подсолнечной Семечки»
(по играм Воскобовича)*

Цель: развитие познавательных и конструктивных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В.В. Воскобовича, ознакомление с Белгородским краем на основе краеведения.

Задачи:

- создать ситуацию для развития логического и творческого мышления;
- способствовать развитию конструктивных умений;
- развивать процесс внимания и воображения;
- поощрять к высказыванию, активизировать речь;
- развивать мелкую моторику;
- развивать умение различать и называть геометрические фигуры;

- вызывать познавательный интерес к решению логических и проблемных задач;
- сформировать целостную картину окружающего мира на основе краеведения;
- сформировать нравственные качества, чувство патриотизма;
- воспитывать доброжелательное отношение к окружающему;
- воспитывать отзывчивость, желание помочь попавшим в беду.

Оборудование: игровое пространство «Фиолетовый лес», коврографы «Мини ларчик», квадрат Воскобовича, кораблики Буль-Буль, «Фонарики», кукла Белогорочка.

Ход занятия:

Дети входят в зал и слышат разговор между куклой Белогорочкой и Семечкой.

Воспитатель: Ребята, давайте понаблюдаем, что здесь происходит.

Кукла: Я попала в необычный лес, как здесь красиво и интересно. Но кто-то здесь плачет (она замечает Семечку). Ты кто такая? Почему плачешь?

Семечка: Я Семечка, сильный ветер унес меня далеко от моих братьев и сестёр. Я даже не знаю куда попала.

Белогорочка: А давай спросим у ребят, где мы находимся?

Дети: В Фиолетовом лесу.

Семечка: Мне здесь одиноко и страшно. А ты кто?

Кукла: А я кукла, зовут меня Белогорочка.

Семечка: Красивое имя, но какое-то необычное.

Кукла: Имя моё происходит от названия края, в котором я живу. А как называется наш край, ребята?

Дети: Мы живём в Белгородском крае.

Кукла: Всё правильно, поэтому и зовут меня Белогорочка. Семечка, почему ты такая грустная?

Семечка: Чтобы дать росток, мне нужно попасть на поле, под солнышко. А в вашем крае есть поля?

Кукла: Ребята, расскажите, что есть в нашем Белгородском крае.

Дети: Леса, поля, луга, реки, пруды и даже меловые горы.

Семечка: Как это меловые горы? Я никогда такого не видела.

Кукла: Давайте, ребята, покажем и расскажем Семечке о наших необычных меловых горах.

Дети ставят на «Фиолетовый лес» белые горы.

Ребёнок: Белые горы – это не только сказочные пейзажи, это еще и древний памятник природы.

Ребёнок: Мел – это продукт, образованный из мельчайших животных – обитателей морских глубин.

Ребёнок: Мелом мы рисуем, есть разноцветные мелки.

Воспитатель: Мел, ребята, нужен не только для рисования. Его используют в сельском хозяйстве, для подкормки животных, для производства цемента и извести, его добавляют при изготовлении резины, пластмассы, лаков, красок, используют для получения соды, стекла. С помощью мела очищают сахар от примесей, мел применяют при изготовлении лекарств, он является составной частью зубных порошков и паст.

Белогорочка: Ребята, это очень интересно, но нам пора идти, отправляемся в путь.

Воспитатель: Ребята, перед вами цветные верёвочки. Давайте из них проложим тропинку через лес.

Дети выкладывают дорожку.

Воспитатель: Пока выкладываете дорожку, расскажите, что растёт в лесу. А какие деревья растут в наших лесах Белгородского края? (Дети рассказывают: берёза, дуб, липа, клён, сосна, ель, осина, акация)

Белогорочка: Кого мы можем встретить в лесу?

Дети: Животных, птиц.

Воспитатель: Ребята, какие животные живут в Белгородских лесах?

(Дети перечисляют животных и выставляют на «Фиолетовый лес»: лиса, волк, дикий кабан, ёж, лось, заяц, белка, олень, бобр.)

Воспитатель: Ребята, выполните следующее задание: у себя на коврографах выложите столько цветных кружков, сколько животных вы видите в Фиолетовом лесу. (Дети выполняют задание)

Включается песенка из мультфильма «Бременские музыканты». Дети вместе с Семечкой двигаются произвольно по залу, выполняя разные движения: шаги, бег, прыжки, имитируя поход туриста.

Белогорочка: Ребята, мы с вами подошли к озеру. Как нам перебраться на тот берег?

Дети: Переплыть на корабле, лодке.

Дети выполняют задание воспитателя и выкладывают «Кораблики Буль-буль», 1-2 ребёнка выкладывают на озере Фиолетового леса лодку из игрового материала «Фонарики».

Семечка: А кто живёт в воде?

Дети: Рыбы, раки, лягушки, улитки.

Воспитатель: Давайте, ребята, из «Квадратов Воскобовича» сложим рыбок.

Белогорочка: Вот мы и вышли из леса.

Семечка: Спасибо вам, ребята, что помогли выбраться из леса. Мне здесь нравится, простор и солнышко.

Звучит фонограмма дождя.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, появился росток. Что помогло нашей Семечке прорасти.

Дети: Дождь и солнце.

Воспитатель: А что выросло из нашей Семечки?

Дети: Подсолнух.

Воспитатель: Белогорочка, подсолнух является символом нашего Алексеевского района. Ребята, где ещё можно встретить подсолнух?

Дети: На полях, на флаге Алексеевки, на бренде нашего детского сада.

Воспитатель: Что производят из семечек?

Дети: Подсолнечное масло, халву, козинаки.

Белогорочка: Спасибо, ребята, за путешествие, за интересный рассказ о нашем Белгородском крае. Я принесла вам угощение: козинаки из семечек.

Воспитатель: Путешествуя по Фиолетовому лесу, у нас получилась сказка «Приключения подсолнечной Семечки». Расскажите её дома своим родным.

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиной. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.

2. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : методическое пособие / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиной. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО. 2017. – 288 с.

3. Адлер, В. Н. Экологические сказки Фиолетового леса. Формирование экологического сознания дошкольников : методические рекомендации / В. Н. Адлер, О. Н. Черисова; под ред. Л. С. Вакуленко. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 80 с.

4. Универсальные средства : игровой комплекс «Коврограф Ларчик и «МиниЛарчик» : методические рекомендации к игровому комплексу / под ред. Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобовича, О. М. Вотиной. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016.

5. Воскобович, В. В. «Сказочные лабиринты игры». Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3–7 лет. Кн. 1. Методика / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург, 2003.

КОНСПЕКТ НОД В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ ТЕМА: «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗОЧНОЙ СТРАНЕ»

*Т.И. Першина, Ю.В. Пономаренко,
воспитатели
МБДОУ д/с №72 «Мозаика»
Белгородская область, г. Белгород*

Цель: Способствовать формированию математических представлений детей на основе развивающих игр В.В. Воскобовича.

Образовательные задачи: закрепить понятие, что прямая дорожка между двумя объектами, короче ломанной линии между теми же объектами, упражнять в умении сравнивать два предмета по длине, упражнять в умении согласовывать существительные и прилагательные (большой стул у большого медведя, маленькая кровать у маленького мишки и т.п.).

Развивающие задачи: развивать слуховое внимание, логическое и пространственное мышление, речь, формировать навыки ориентировки в пространстве. Развивать глазомер и координационные навыки рука-глаз. Развивать способность конструирования плоскостных фигур с опорой на схемы и по собственному замыслу.

Воспитательные задачи: воспитывать дружеские взаимоотношения, умения слушать сверстников и взрослого, желание помогать сказочным героям.

Материал: игры В.В.Воскобовича: Коврограф, демонстрационные фигурки Красной Шапочки, Волка и домика, «Геоконт» и шнуры длинные и короткие, «Игровизор», фломастеры на каждого ребенка, «Чудо-соты 1», коврограф «Ларчик» и пособия: схемы составления посуды из деталей «Чудо-соты 1», листы бумаги под игровизор с изображением трех медведей, мисок, стульев и кроватей разного размера, презентация с триггерами, песня В. Шаинского, Ю.Энтина «В мире много сказок...».

Предварительная работа: Чтение и драматизация сказки Ш. Перро «Красная шапочка», сказки в пересказе Л. Толстого «Три медведя». Сказки В. Катаева «Дудочка и кувшинчик».

Игры и упражнения на «Геоконте», «Игровизоре», Коврографе «Ларчик», конструирование из деталей «Чудо-соты1» по схеме и собственному замыслу.

Ход организованной деятельности.

Организационный момент «Солнышко»

Воспитатель: Ребята, давайте друг друга поприветствуем, для этого поиграем в игру «Солнышко».

Дети стоят в кругу и со словами передают мягкую игрушку «Солнышко» друг другу.

Ходит солнышко по кругу.

Дарит всем ребятам свет!

А со светом к нам приходит.

Дружбы солнечный привет. Ребята приветствуют друг друга.

Воспитатель: Ребята, давайте отправимся в путешествие в сказочную страну, для этого нам нужно закрыть глаза и хлопнуть три раза в ладоши.

Сюрпризный момент: слушаем песню «В мире много сказок...»

Воспитатель: Ребята, про что мы послушали песню? Как вы думаете, о чем сегодня мы будем разговаривать?

Воспитатель: Ребята, назовите сказки и их героев, которые вы видите на коврографе. Дети называют названия сказки, героев.

В этих сказках нет порядка

Перепуталось все в них.

Не пора ли вам, ребятки,

По местам все разложить!

Проблемная ситуация: Ребята, оказывается герои этих сказок в беде. Как мы можем им помочь? Ответы детей. Выбирайте, в какую сказку вы хотели бы попасть первой. *(Презентация с триггерами может быть интерактивной, при нажатии на значок с ручкой презентация переходит на задание по выбранной сказке.)*

Сказка «Красная шапочка».

Ребята, давайте поможем Красной Шапочке найти короткий путь к домику бабушки. Посмотрите у нас есть две дорожки зеленая и красная. Ребята, как нам узнать какая дорожка быстрее приведет нас к домику бабушки? Ответы детей. (Сравнили длинную и короткую путем наложения друг на друга), тем самым выявили, что красная дорожка короче, и поэтому Красной Шапочке нужно идти по ней, а волку по зеленой.

Сказка «Три медведя» На коврографе изображен домик трех медведей и в беспорядке стулья, миски, кровати. На каждого ребёнка игровизор, фломастеры и листы бумаги с изображением трех медведей, мисок, стульев и кроватей разного размера в беспорядке.

Воспитатель: Ребята, что вы видите на коврографе? Ответы детей. Нам нужно навести порядок в домике трех медведей. Соедините линиями большого медведя и большую миску, стул и кровать, потом среднего медведя и среднюю миску стул и кровать, и маленького мишку, и такую же мисочку, стульчик и кроватку. Дети выполняют задание. После выполнения воспитатель обращает внимание детей на коврограф, на котором наводится порядок. Вопросы детям:

Какой(ая) стул (миска, кровать) у большого (среднего, маленького) медведя? Поощрять полные ответы детей (У большого медведя большая миска, большой стул, большая кровать).

Ребята, давайте подготовим наши пальчики к следующему заданию:

Пальчиковая гимнастика

Как у маменьки моей было пять сыновей.

(Шевелить пальчиками на левой руке)

Мама их кормила, молочком поила

(Указательным пальцем правой руки коснуться подушечек пальцев левой руки)

Очень чисто мыла,

(Массировать правой рукой каждый пальчик)

Сказки говорила, и гулять водила.

(загибать и разгибать пальцы левой руки)

Повторить на правой руке.

Воспитатель: Ну, вот мы и помогли всем сказочным героям. Теперь в сказках порядок, все на своих местах.

Сказка «Дудочка и кувшинчик»

На коврографе герои сказки «Дудочка и кувшинчик» вместе со стариком-боровиком.

Воспитатель: Ребята, зачем это семья пришла в лес? Чего у них не хватает в руках? Давайте вспомним из сказки, с чем каждый член семьи пришёл в лес? Ответы детей.

Предлагаю вам из деталей конструктора «Чудо-соты» сделать всю посуду блюдечко, кувшинчик, кружку, чашку. Найдите схемы и приступайте к работе.

Посмотрите, а старичок-боровичок тоже ничего в руках не держит. Что у него было в руках? Схемы дудочки у нас нет, попробуйте сами её сделать из деталей конструктора «Чудо-соты».

На коврографе в руках героев появляются блюдечко, чашка, кружка, кувшинчик, у старика-боровика дудочка.

Рефлексия: Ребята, всем героям сказки мы помогли. Давайте вспомним, чем мы помогали нашим героям из сказок? Ответы детей. Воспитатель: Молодцы ребята, все верно, а теперь возьмите с коврографа тот смайлик, который отображает ваше настроение после нашего сказочного путешествия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры : игровая технология интеллектуально-творческого развития детей / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург, 2017. – 352 с.

2. Макушкина, С. В. Умные игры в добрых сказках : парциальная программа / С. В. Макушкина; под редакцией Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 224 с.

3. Методическое пособие «Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» : учебно-методическое пособие / В. В. Воскобович [и др.]. – Санкт-Петербург : ООО РИВ, 2017 –176 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В. ВОСКОБОВИЧА В МАТЕМАТИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Н.А. Петрова, Л.Е. Слободян,
воспитатели*

*МАДОУ детский сад общеразвивающего
вида № 78 «Гномик» г. Белгорода*

Концепция развития математического образования в Российской Федерации, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.12.2013 г № 2506-р определила основные направления развития математического образования, ее базовые принципы, цели и задачи. В ряде проблем, сформулированных в данной концепции низкая учебная мотивация у обучающихся, устаревшее содержание, низкий уровень подготовки кадров для реализации математической составляющей современного образования. В основных направлениях реализации Концепции определены требования к учебным программам математического образования в дошкольном образовании, которые должны обеспечить условия, а именно предметно-пространственную, информационную среду, образовательные ситуации, средства педагогической поддержки для освоения воспитанниками форм деятельности, первичных математических представлений и образов, используемых в жизни. В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования математическое развитие дошкольников включено в образовательную область «Познавательное развитие» и включает в себя сенсорное развитие (ориентировку в свойствах, признаках, отношениях объектов на чувственном опыте и овладение практическими познавательными действиями) и развитие математических представлений: о свойствах, логико-математических отношениях во взаимосвязи, способах изменений и преобразований объектов в пространстве и времени, в количественных характеристиках, делении на части и воссоздании целого из частей; развитие математических представлений: о свойствах, логико-математических отношениях во взаимосвязи, способах изменений и преобразований объектов в пространстве

и времени, в количественных характеристиках, делении на части и воссоздании целого из частей [2, с.32].

Как вид практической деятельности представлены в ФГОС ДО познавательно-исследовательского действия с элементами экспериментирования. Существуют общие требования к организации познавательной деятельности дошкольников, среди которых стимулирование их активности через речевое воздействие, обеспечение наглядности, обучение детей способам деятельности через предъявление инструкции, использование разнообразных приемов включения детей в деятельность, поощрение и самостоятельности и активности, предоставление возможности каждому ребенку реализовать задуманное, отслеживание педагогом процесса и результата деятельности детей. Подводя итог сказанному можно сказать, что логико-математической детская деятельность будет в том случае, если она будет насыщена проблемными ситуациями, творческими заданиями, играми и игровыми упражнениями, ситуациями поиска и экспериментирования на основе математического содержания.

В этой связи представляется логичным и правильным использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, поскольку технологичность образовательного процесса является показателем его качества: совершенствуется содержание образования, образовательная и воспитательная система, методы, формы средства развития личности ребенка.

Развивающий потенциал игр В.В. Воскобовича позволяет решить проблему дефицита внимания у современных детей, тренировать наблюдательность и исследовательский интерес, воображение, гибкость и оригинальность мысли, создает благоприятную почву для эмоционального развития, практикует логику, мышление, речь, математические навыки и мелкую моторику. Игровые пособия в технологии В.В. Воскобовича вплетены в сказочные сюжеты, причем можно использовать как уже имеющиеся сказки, так и сочинять новые, соответствующие задачам образования детей конкретного возраста, придумывать новых сказочных героев или включать знакомых детям сказочных героев в новые, развивающие ребенка обстоятельства, когда ему необходимо выполнить задание, принять правильное решение, сделать самостоятельный вывод [1, с.110].

Представляется важным для практического использования игровых пособий и развивающих сред В.В. Воскобовича в математическом развитии дошкольников систематизировать, упорядочить образовательное содержание, логически выстроить сказочный сюжет и распределить дидактический материал по темам с учетом использования различных вариантов оборудования (табл. 1).

Таблица 1

Практическое использование игровых материалов в математическом развитии
дошкольников

Программное содержание	Развитие словаря ребенка	Перечень игр и пособий В.В. Воскобовича
Развитие до числовых представлений: выделение из группы предметов одного предмета; Составление группы из отдельных предметов Сравнение групп предметов приемами наложения и приложения Соблюдение направления и расстояния между предметами при выкладывании	Один-много, по одному, ни одного Столько-скольکو, поровну, здесь больше, а там меньше, здесь столько же, сколько и там	Коврограф «Фиолетовый лес» с набором дидактических материалов, «Мир диких животных», «Эталонные фигуры»
Сравнение предметов по длине, ширине, высоте	Длиннее-короче, равные по длине, равные по высоте, шире-уже, равные по ширине, больше-меньше, одинаковые по величине	Коврограф «Фиолетовый лес» с набором дидактических материалов, Набор «Разноцветные веревочки», «Эталонные фигуры»
Сравнение двух предметов по одному признаку		
Сравнение двух предметов по двум признакам		
Различение и название круглых, квадратных, прямоугольных предметов, нахождение их в окружающей обстановке	вперед, назад, сзади, направо (право, справа), налево (слева, влево),	«Шнур затейник»
Различение пространственных направлений от себя		
Ориентировка во времени	Утро, вечер, день, ночь	Коврограф «Фиолетовый лес» с набором дидактических материалов «Эталонные фигуры»
Объединение групп предметов по свойствам, увеличение, уменьшение группы		
Сосчитывание от 3 до 5 предметов		
Различение цветов спектра	Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый	Коврограф «Фиолетовый лес» с набором дидактических материалов «Эталонные фигуры»
Узнавание и тактильное обследование некоторых форм	Круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, звезда, крест	«Геоконт»
Группировка по заданному образцу и словесной инструкции (цвет, форма, размер материал)		«Точки», «Эталонные фигуры».

Алгоритм использования дидактической сказки в образовательной деятельности может быть следующим: чтение сказки с демонстрацией сюжета на коврографе «Фиолетовый лес», воспитательная беседа о поведении и поступках героев, ответы на вопросы и решение проблемных ситуаций по сюжету с использованием игрового оборудования (табл. 2).

Таблица 2

Технологическая карта организации деятельности во второй младшей группе

<p>Программные задачи: развивать интерес к играм и материалам, с которыми можно практически действовать, освоение понятий один и много, приучать к соблюдению и поддержанию порядка.</p> <p>Цель работы детей: помочь малышу Гео найти друга</p> <p>Материалы и оборудование: коврограф «Фиолетовый лес», кубики, набор «Эталонные фигуры», желуди, цветные камешки, набор «Разноцветные веревочки».</p>		
Компоненты деятельности	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<i>Погружение в познавательно-игровую ситуацию</i>	<p>В сказочном фиолетовом лесу стоял нарядный белый домик с красной крышей (выкладывает на коврографе контуры домика). Жил в нем маленький человек по имени Гео. Он очень хотел стать большим и иметь много друзей, которые всегда придут на помощь. Он вышел из домика и отправился на поиски. На лужайке перед домом рос огромный дуб, и под ним было видимо-невидимо желудей. Набрал малыш Гео целую горсть желудей, пришел домой, раскрыл ее и сказал: «Давайте дружить», а желуди рассыпались, разбежались в разные стороны. Услышал Гео голос звонкого ручейка, побежал к нему, достал со дня один камешек, потом еще один, потом еще один, так и набрал целую горсть, принес домой, разжал ладошку, а камешки раскатились в разные стороны. Достал малыш Гео цветные кубики: взял один кубик, потом еще один кубик, потом еще один кубик. Кубики никуда не убежали. И решил малыш Гео построить себе друга. Вы хотите ему помочь? А кто может быть другом? Лошадка может? А собачка? А котенок? Давайте строить?</p>	<p>Дети рассматривают ситуацию, которую воспитатель создает на коврографе, вместе с воспитателем оперируют с природным материалом.</p>
<i>Проблемный этап</i>	<p>Кто кого будет строить? Сколько кубиков нужно, чтобы построить лошадку? А собачку? А котенка? Один или много? Кто хочет построить на коврографе? А кто на полянке в фиолетовом лесу? А кто на ромашковом поле? Вот какие замечательные друзья у нас появились!</p>	<p>Дети в соответствии с собственным выбором, участвуют в конструировании нового персонажа сказки</p>
<i>Информационный этап</i>	<p>Малыш Гео придумал имя своему другу имя- Кубарик, потому, что сделал его из кубиков. Кубарик топнул ножкой и сказал: Давай дружить! И Гео сразу согласился, потому, что очень хотел найти себе друга..</p>	

<i>Стимулирование детских вопросов</i>	А как вы назовете своих друзей? Спросите друг у друга? Или помогите друг –другу выбрать имя для своего нового друга...	Дети задают друг другу вопросы, называют имена для созданных игровых персонажей.
<i>Символизация, моделирование</i>	Ребята, а для чего же нужны друзья? А друзья всегда и во всем помогают друг-другу, поэтому наши друзья вместе взялись за уборку, стали собрать рассыпанные желуди и камешки, но в разные корзинки. Давайте и мы займемся уборкой? Будем собирать и приговаривать: один камешек, один желудь, еще один камешек еще один желудь....пока все не соберем	Отвечают на вопросы воспитателя, включаются в деятельность по уборке.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург, 2007. – 110 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. – Москва : Перспектива, 2014. – 32 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

*И.И. Пшеничная, В.И. Туренко,
воспитатели*

*ОГБОУ «ЧСОШ №4» Белгородской области,
структурное подразделение: Детский сад «Аленушка»*

Сегодняшнее время – время инновационных технологий, идет активный поиск путей активизации познавательного развития дошкольников, их интеллектуальных и творческих способностей. Использование игровых технологий в образовательной деятельности должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Возможно ли это? Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, обучался и развивался одновременно – задача очень непростая.

В нашем детском саду функционирует одна разновозрастная группа детей среднего и старшего возраста. В разновозрастной группе при хорошо организованной пространственно-обучающей среде, воспитательная работа дает большой положительный эффект. И не случайно нашим выбором стала игровая технология интеллектуально-творческого развития детей

«Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича, которая дает возможность все время находиться в мире сказки, добра и фантазии, в мире детства, помогает удерживать внимание в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры Воскобовича – это особенная, творческая, сказочная и очень добрая группа игр, подходящая для разного возраста. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных задач имеют очень большую цену в работе с детьми. Игры Воскобовича стали нашими основными помощниками.

Особенность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что они имеют широкий возрастной диапазон участников игр. Заниматься с одной и той же игрой могут дети и трех, и семи лет. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. Для малышей приготовлены простые задания, для ребят постарше задания усложняются. Чем старше ребенок, тем выше уровень сложности.

Универсальность игровых пособий состоит и в возможности проводить занятия в разных формах: групповой, индивидуальной, в подгруппе.

Развивающие игры Воскобовича легко вписываются в содержание любой образовательной программы, выполняют роль дидактического материала, так как они способствуют развитию детей во всех пяти образовательных областях. В развитии и образовании детей наилучший результат даёт использование технологии «Сказочные лабиринты игры» в образовательных областях «познавательное развитие» и «речевое развитие». Поэтому с детьми старшего возраста игры Воскобовича включаем в занятия НОД: по математике, развитию речи, изучению окружающего мира.

Игры Воскобовича требуют от детей внимательности и нередко усидчивости. Дети среднего возраста быстрее теряют интерес и устают. Поэтому мы стараемся чередовать развивающие игры с музыкальными и динамическими паузами.

Эти игры мы используем систематически, детям старшего возраста стараемся усложнять задачи.

Большинство игр Воскобовича развивают мелкую моторику. Поэтому их использование для детей 4 лет играет очень важную роль. Существует зависимость между развитием мелкой моторики и речью: чем лучше ребенок владеет пальчиками, тем лучше он говорит, а потом и пишет.

«Геоконт» одна из самых интересных и любимых игр детей этого возраста, дети надевают резиночки на штырьки, создавая разные формы, в игре «Квадрат Воскобовича» мелкая моторика развивается за счёт изгибов фигуры на жёсткой тканевой основе. В игре «Кораблик «Плюх-плюх» нужно

надевать шероховатые разноцветные паруса-флажки на деревянные мачты-палочки. Игра «Чудо-крестики» для этого возраста подобна крупным пазлам: из цветных деталей дети складывают фигуры.

Все вышеперечисленные игры подходят и для детей старшего дошкольного возраста, но играют в них по-другому. Цель этого возраста: познание мира и его законов в игре. Игра «Геоконт» учит сравнивать фигуры по форме, даёт представление о цветах, величинах и формах. Игры «Квадрат Воскобовича» и «Чудо-крестики» учат создавать модели по схемам. Игра «Кораблик «Плюх-плюх» даёт представление о разделении предметов по количеству и цвету.

У «Кораблика «Плюх-плюх» имеется брат «Кораблик Брызг-Брызг» – это игра, развивающая математические способности. Мачты корабля построены по цветам радуги. Играющий ребенок должен правильно прикрепить флажки, детям старшего возраста усложняем игру за счет выстраивания мачт по цветам радуги в диагональном или горизонтальном направлении.

Благодаря использованию пособия «Волшебная восьмерка» с детьми старшего возраста, занятия математикой превратились в увлекательную игру. Знакомство ребенка с цифрами при помощи этого необычного пособия доставляет ему настоящее удовольствие.

Игру «Чудо-соты» можно назвать и головоломкой, и конструктором, она так же является одной из самых любимых игр наших детей. Ребятам предлагаем разложить фигуры по цвету или форме, собрать головоломку, построить башню или сделать дорожку. Для детей постарше предлагаем схемы, по которым они могут построить разные фигуры.

Особенно большой интерес дети проявляют к коврографут «Ларчик». Это отличное обучающее пособие. Мы успешно используем его на занятиях по ФЭМП, по ознакомлению с окружающим миром, по рисованию, лепке, в свободной деятельности. Ведь с ним можно использовать большое количество дополнительных материалов.

Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» предполагает создание сказочного игрового пространства «Фиолетовый Лес». И конечно такой лес появился в нашей группе, он заселен героями сказок, которые очень полюбились ребятам и стали им настоящими друзьями: мудрый Ворон Метр, Малыш Гео, Пчелка Жужа, Паук Юк, девочка Долька, гусеница Фифа. Фиолетовый лес часто используем как часть занятия, используем физкультминутки с героями, придуманными В.Воскобовичем.

В нашей группе пособия Воскобовича хранятся в игровом уголке, чтобы дети могли их использовать в самостоятельной деятельности.

Главная задача педагогов – научить детей получать удовольствие от самого процесса мышления, усваивать знания с радостью. Для нас главное – не утратить детскую любознательность и способность фантазировать, творить. Учим детей быть уверенными в себе, в своих способностях. Мы с уверенностью можем сказать, что целенаправленная и систематическая работа по играм В.В. Воскобовича, постоянное и постепенное усложнение игр дает возможность поддерживать интерес детей, при этом поможет добиться положительной динамики и повышения уровня сформированности творческих и интеллектуальных способностей у всех детей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург, 2007. – 110 с.

2. Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности : методические рекомендации / Т. В. Белова, А. В. Строганова, И. А. Чибрикова и др. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 144 с.

3. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : материалы I Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Санкт-Петербург, 8 июня 2013 г.) / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Санкт-Петербург, 2013. – 148 с.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ МИШИКА» (РАЗНОВОЗРАСТНАЯ ГРУППА, ДЕТИ 5-7 ЛЕТ)

*В.Н. Решетникова, М.П. Тетюхина,
воспитатели*

*МДОУ «ЦРР-детский сад «Радуга»
п.Вейделевка, Белгородская область*

Цель: развитие познавательной активности посредством развивающих игр В. Воскобовича у детей разновозрастной группы.

Задачи:

обучающие: способствовать умению складывать слова из букв, умению выкладывать целое из частей, закреплению знаний о числах и буквах;

развивающие: тренировка мелкой моторики руки, координация «глаз-рука»; развитие психических процессов: внимания, памяти, логического и творческого мышления, воображения; формировать навыки безопасного обращения с опасными предметами в быту, умение правильно пользоваться ими;

воспитательные: воспитывать коммуникативные качества, умения работать коллективно, сообща; воспитывать аккуратность во время работы с ножом; культурно-гигиенические навыки.

Оборудование: телеграмма, аудиозапись, сказочные герои: Мишик, гномы, пчелка Жужа, паук Юк; игровые пособия В. Воскобовича «Яблонька», Геоконт Малыш, «Прозрачный Квадрат», «Лабиринт Букв»; продукты и посуда, необходимые для приготовления салата; угощения для праздника, салфетки, фартуки, колпаки.

Ход занятия:

1. Организационный момент:

Воспитатель: Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте,

Вот и собрался наш круг.

Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте,

Руку дал другу друг.

Саша дал руку Алеше,

Алеша дал руку Ване...

Вот и собрался наш круг.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, в нашем почтовом ящике я нашла телеграмму. Давайте прочитаем её.

Дети: Давайте!

(воспитатель читает телеграмму)

«Сегодня у медвежонка Мишика день рождения. Все жители Фиолетового леса готовят для Мишика сюрприз: гномы украшают поляну разноцветными шарами, Гео с друзьями готовят подарки, а вас, ребята, мы просим приготовить угощения.

Вот список блюд, которые очень любит Мишик:

- яблоки

- зефир

- торт

- салат «Фруктовый»

- мед

(к телеграмме прилагается МЕНЮ: к каждой надписи-картинка, дети подготовительной группы читают, дети старшей группы ссылаются на изображение)

Воспитатель: Ребята, поможем устроить праздник для Мишика?

Дети: Да!

Воспитатель: Тогда отправляемся в Фиолетовый лес?

Дети: Да

Вместе: Мы пойдем в Волшебный лес,
Полный сказок и чудес.
В Фиолетовом лесу ждут нас приключения,
Ждут веселые друзья,
Игры и веселье!

2. Основная часть

Воспитатель: Вот мы и в Фиолетовом лесу.

Воспитатель: Ребята, давайте посмотрим, какие угощения нам нужно приготовить? *(рассматривают меню)*

Воспитатель: Какое угощение стоит первым в меню?

Дети: Яблоки!

Воспитатель: Я предлагаю вам с помощью шнура-грамотея выложить на «Яблоньке» слово «яблоко»

(дети работают в парах, выкладывают слово «Яблоко»)

Воспитатель: Яблоки есть у нас!

Воспитатель: Паук Юк помог приготовить следующее угощение, но, чтобы его получить, нам нужно разгадать шифр на Геоконте

(дети работают индивидуально)

Воспитатель *(читает код)*: С4-Ф3-Б4-К3-О4-Ж3-34-Г3

(дети работают с геоконтами)

Воспитатель: Что у нас получилось? На что это похоже?

(ответы детей)

Воспитатель: А похоже это на зефир?

Дети: Да!

Воспитатель: Вот мы и приготовили еще одно угощение!

Физминутка:

Воспитатель: Ребята, а ведь мы всегда на день рождения проводим игру «Каравай». Давайте для Мишика проведем ее.

Как на Мишика рождение

Испекли мы каравай!

Вот такой ширины,

Вот такой низины!

Вот такой ужины,

Вот такой ширины!

Каравай, каравай,

Кого любишь-выбирай!

(звучит аудиозапись «Жужжание пчел»)

Воспитатель: Ребята, вы слышите? Кто это?

Дети: Пчелка Жужа

Воспитатель: *(в руках пчелка Жужа)* Она принесла на праздник горшочек меда и предлагает вам в лабиринте собрать это слово.

(дети работают индивидуально за столами)

Воспитатель: Ребята, присаживайтесь за столы, возьмите ручки. В слове «МЕД» 3 буквы; какая 1-ая буква?

Дети: М

Воспитатель: Назовите 2-ую букву.

Дети: Ё

Воспитатель: А 3-я буква какая?

Дети: Д

(дети собирают слово «МЕД»)

Воспитатель: Вот и мед есть у нас.

Воспитатель: Ребята, что еще нам нужно приготовить? Давайте посмотрим меню.

Дети: Салат

Воспитатель: Гномы Кохле, Желе и Зеле предлагают нам рецепт вкусного фруктового салата.

(воспитатель зачитывает рецепт)

«Нарезать 2 яблока, 1 грушу, 2 банана, заправить йогуртом и перемешать.»

(дети надевают фартуки, колпаки, обрабатывают руки влажными салфетками; воспитатель напоминает о правилах безопасного обращения с ножом)

(практическая деятельность: дети подготовительной группы режут яблоки, грушу, бананы, дети старшего возраста заправляют йогуртом, перемешивают)

Воспитатель: Вот и салат готов!

Воспитатель: Без чего не обходится ни один День рождения?

Дети: Без торта!

Воспитатель: Так как гостей будет много, я предлагаю вам приготовить несколько тортов.

Пусть каждая подгруппа придумает свой торт. Мы будем использовать «Прозрачный квадрат»

(работа по подгруппам; дети придумывают изображение торта, собирают его из «Прозрачного квадрата»)

Воспитатель: Какие красивые торты у вас получились! Мишик будет очень доволен!

3. Итог занятия

Воспитатель: Давайте посмотрим меню, все блюда готовы?

Дети: Да!

Воспитатель: А ведь День рождения- это праздник чудес, сюрпризов. Давайте мы закроем глаза и произнесем волшебные слова «Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи»

(дети закрывают глаза, произносят волшебные слова, в это время воспитатель выставляет настоящие угощения, и перед детьми появляются яблоки, зефир, мед, пирог, салат)

Воспитатель: Угощения для праздника готовы! А вот и Мишик.

(воспитатель вывешивает фигуру Мишика)

Воспитатель: Мишик, посмотри, какие угощения приготовили для твоего Дня рождения ребята.

Воспитатель: Ребята, я думаю, что Мишик очень доволен вашим сюрпризом, и он приглашает вас к столу, попробовать всё это!

(дети садятся за стол, отмечают День рождения Мишика)

Воспитатель: Ребята, на празднике хорошо, но нам пора возвращаться в детский сад.

Вокруг себя покружились,
С волшебством подружились.

Хлопнули, остановились,
В детском саду очутились!

Воспитатель: Вот мы и в детском саду!

Где мы сегодня побывали? Зачем мы туда отправились? Справились ли мы с заданиями?

(ответы детей)

Воспитатель: Какие задания показались вам наиболее сложными? Легкими?

(ответы детей)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете: по одному или с друзьями интереснее справляться с такими заданиями?

(ответы детей)

Воспитатель: Вы много знаете и умеете! Вы помогли Мишику, потому что вы дружные и смелые.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ / Т. М. Бондаренко. – Воронеж, 2012.

2. Вороненко, Е. Н. Веселые физкультминутки / Е. Н. Вороненко. – URL: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2013/05/21-veselye-fizkultminutki>

3. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 360 с.

4. Развивающие игры В. В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : материалы III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Санкт-Петербург, 11 июня 2015 г.) / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Полигон-СПб», 2015. – 288 с.

КОНСПЕКТ НОД В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-6 ЛЕТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА «ПУТЕШЕСТВИЕ В ШКОЛУ ГНОМОВ»

***Е.В. Рубинская,**
педагог-психолог*

***З.И. Гамаюнова,**
воспитатель*

*МБДОУ Волоконовского детского сада №4
«Теремок» Белгородская область, п. Волоконовка*

Программные задачи:

- закрепить знания основных цветов предметов и их оттенков;
- развивать мелкую моторику пальцев рук, память, внимание, речь, мышление, умение ориентироваться на плоскости;
- совершенствовать умение «читать» схемы, составлять целое из частей.

Цель работы детей: развитие познавательных способностей и математических представлений у детей с ОВЗ на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

Интеграция с образовательными областями: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-Коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

Оборудование: фигурки персонажей: «Слон Лип-Лип», «Слоник Ляп-ляп», «Разноцветные гномы». Развивающие игры В.В. Воскобовича: комплект «Коврограф Ларчик», комплекты «МиниЛарчик», «Игровизоры» по количеству детей, пазлы-карта, маркеры.

Ход занятия:

Этапы занятия, содержание	Деятельность детей
<p><i>Мотивационно-ориентировочный этап</i> Педагог сообщает проблемную ситуацию: -ребята, когда я шла к вам в группу, то увидела возле дверей необычный сундучок. Давайте посмотрим. Это «Слон Лип-лип» обратился к нам за помощью. Он собирается отдать своего сына «Слоника «Ляп-ляп» в «Школу гномов», но не знает, где она находится и просит нас помочь расшифровать карту.</p>	<p>Дети слушают педагога, рассматривают персонажей и сундучок.</p>
<p><i>Поисковый этап</i> Педагог знакомит с планом действий: - дети, вы должны выполнить задания из этого сундучка и собрать из 4 частей карту-путеводитель, согласны? Друзья, давайте выполнять задания, не выкрикивая, поднимать руку и складывать пазлы.</p>	<p>Дети отвечают на вопросы.</p>
<p><i>Практический этап</i> Задание №1. Педагог предлагает детям распределить гномиков по разным берегам реки. На Ковровой Полянке протекает Радужная река. На левом берегу речки всё время шёл дождь. Погода была мрачная, солнышко никогда не выглядывало из-за облачков. И жили на том берегу грустные гномики. А на правом берегу, погода всегда была хорошая: ярко светило солнышко, было тепло, всем радостно. И жили там весёлые гномики. Но гуляя вместе, они потерялись. Давайте посмотрим на радужных гномиков и поможем им найти домик на своём берегу. Весёлых гномиков проводим на правый берег, а грустных – на левый [1, с.29] Задание №2. «Дом для гномов» Педагог передаёт просьбу гномов: построить многоэтажный дом из комнат-квадратов. Задание: от речки справа внизу приклеить красный квадрат, над красным – жёлтый, справа от красного -зелёный, синий – над зелёным, оранжевый – слева от жёлтого, приклеить фиолетовый – под оранжевым. (<i>Домики Кохле, Охле, Зеле, Желе, Селе, Фи</i>). [1, с.43] <i>Пальчиковая гимнастика "Гномики"</i> Жили-были гномики В расчудесном домике. Папа-гном дрова рубил, Гном-сын их в дом носил, Мама-гномик суп варила,</p>	<p>Ребята 4 лет выходят к доске и выполняют вместе с педагогом задание у доски, а дети 5 лет – у себя на «МиниЛарчике» – самостоятельно. (Получили 1 пазл)</p> <p>Дети 4 лет выходят к доске и выполняют задание вместе с педагогом у доски, а дети 5 лет у себя на «МиниЛарчике». (Получили 2 пазл)</p> <p>Дети указательным и большим пальцем показываем размер. Ладони сложены в виде крыши. Ребром кисти ударяем о ладонь. Хватательные движения руками. Кисти округлены, шарообразные движения. Пальцы сложены в</p>

Этапы занятия, содержание	Деятельность детей
<p>Дочка-гном его солила, Гномик-бабушка вязала, Гномик-тетушка стирала, Дед – окошко открывал, Всех знакомых в гости звал! Задание №3 Педагог показывает: гномик Сержик нарисовал картинки для своих друзей гномов. Но вдруг налетела буря, пошёл сильный дождь. Часть рисунков смыло водой. У нас есть цветные верёвочки, при помощи которых мы поможем гномику Сержику дорисовать размытые рисунки [1, с.59]</p> <p><i>Физкультминутка «В лесу»</i> Утром гномы в лес пошли, По дороге гриб нашли, А за ним-то – раз, два, три – Показались еще три. И пока грибы срывали, Гномы в школу опоздали. Побежали, заспешили [2]</p> <p>Задание №4. Педагог сообщает детям: – нам осталось получить один последний пазл. Нужно найти с помощью «Игровизора» дорогу до школы. Педагог: ну вот мы и собрали все пазлы из сундучка (на коврографе выкладывает карту-путеводитель). А это и есть карта расположения «Школы гномов» [1, с.51] Скоро в школу вам идти. Должен путь ты сам пройти, Вправо, влево, вверх и вниз Вот и в школу добрались.</p>	<p>«щепотку». Имитируем вязание на спицах. Потираем ладошки друг о друга. Обеими кистями рук делаем приглашающий жест к себе. На «Коврографе» «нарисована» цветными верёвочками половина предмета (домик, звёздочка, ёлочка). Детям нужно вторую часть рисунка «дорисовать». Дети делают энергичные шаги на месте. Наклон вперед, выпрямив руки на пояс. Наклоны туловища из стороны в сторону. Наклон вперед, руки к полу. Руки к щекам, горестно покачать головой. Бег на месте. Присесть за столы. Дети 4 лет работают у доски. Нужно двигаться по стрелочкам. Стрелочка показывает направление движения, а кружки – количество клеточек, которые надо пройти. Нужно пройти по указателям и найти «Школу гномов». (Получили 4 пазл)</p>
<p><i>4.Рефлексивно-оценочный этап</i> Педагог задаёт вопросы: – Как зовут гномов? - Скажите, кто хотел пойти в «Школу гномов»? -Вам понравилось выполнять задания?</p>	<p>Дети отвечают на вопросы.</p>
<p><i>5.Заключительный этап</i> Педагог сообщает детям: – «Слон Лип-лип» и «Слоник Ляп-ляп» благодарят вас за помощь и хотят вам что-то подарить.</p>	<p>Дети внимательно слушают, получают подарки.</p>

ЛИТЕРАТУРА

1. Вакуленко, Л. С. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и «Миниларчик» / Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобович, О. М. Вотинова. – Санкт-Петербург : ООО «РИВ», 2016. – 93 с.

2. Пальчиковая гимнастика для детей. – URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/palchikovaja-gimnastika-dlja-detei-mladshih-grup.html>
3. Динамическая игра. – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitierechi/2012/04/08/palchikovye-igry-po-zvukam>

КОНСПЕКТ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ОО «РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ» В СТАРШЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ. «БУКВА Т»

*О.Н. Слюнина,
учитель-логопед*

*Э.А. Касьянова,
воспитатель*

*МБДОУ «Детский сад с.Стрелецкое
Яковлевского городского округа»*

Тема: Буква Т

Цель: Познакомить с графическим изображением буквы Т; закрепить звуки [т, т'].

Задачи:

Коррекционно-образовательные: закрепить звуки [т, т']; познакомить с графическим обозначением буквы Т; продолжать учить делить слова на слоги; обучать звукобуквенному анализу;

Коррекционно-развивающие: развивать фонематический слух, внимание, память, мышление, ориентацию в пространстве и в тетради.

Воспитательные: Формировать положительное отношение и интерес к занятиям. Обучать работать с раздаточным материалом. Воспитывать отзывчивость (через стимулирование желания помочь герою занятия).

Оборудование: Игровизоры, «Теремки Воскобовича», «Коврограф «Ларчик», разноцветные веревочки, тетрадь на каждого ребенка, простые карандаши, картинки кораблей (синий и зелёный), картотека предметных картинок на звуки [т, т'], изображение буквы Т

I. Организационный этап

Кто хочет разговаривать,

Тот должен выговаривать

Все правильно и внятно,

Чтоб было всем понятно.

Мы будем разговаривать

И звуки выговаривать

Все правильно и внятно,

Чтоб было всем понятно.

Ребята, у нас сегодня на занятии присутствуют гости. Давайте, познакомимся с нашими гостями. Пусть каждый из вас произнесет свое имя по слогам.

Вместе вспомним, какие звуки мы изучали на прошлом занятии? Дайте характеристику гласным звукам.

Какой звук мы изучали ещё [т, т']. Дайте характеристику звукам [т, т']. Каким цветом фишка у твердого звука т, каким у мягкого звука т'.

Ребята, звуки мы слышим, а буквы пишем и читаем. Давайте сегодня познакомимся с согласной буквой Т.

Смотрите, у меня в коробочки, лежит буква Т., откроем и посмотрим.

Ой, ребята буква пропала. А в коробке остались, чьи-то следы. Кто бы это мог быть? (Незримка Всюсь). Проказник Всюсь походил букву Т. Ребята нам надо ее отыскать. Отправимся на поиски буквы.

Посмотрите, в коробке Незримка Всюсь оставил нам карту и к ней задания. Карта не простая, а волшебная. Пройдя по лабиринту и выполнив правильно все задания, оставленные Незримкой Всюсь, мы спасем букву Т.

II. Основной этап

Игра «Слоговая дорожка»

Отправляясь на поиски буквы нам необходимо составить дорожку, но не простую, а слоговую. Первое слово *Буква*. Следующие слово начинается с последнего слога. (*буква, валенки, киты, тыква, вафли, липа, науки, кирпичи, Чиполлино, нота*).

Вы справились с заданием. Получите карту–маршрут, внимательно изучите, и отправляемся в путь по-игровому коврографу «Ларчик».

Дети изучают карту – схему. С помощью разноцветных ленточек – липучек выкладывают дорожку на коврографе к каждому заданию Незримки Всюсь.

Первое задание.

Нужно разложить карточки-предметы на игровое поле в соответствии с количеством слогов.

Таблица

Вы справились с первым заданием. Продолжаем наше путешествие по лабиринту.

Второе задание.

Определить звук [т, т'] в начале, середине и в конце слова.

Третье задание.

Мы продолжаем наше путешествие по Коврографу в поисках буквы Т. Смотрите, нам оставлено послание, но его надо расшифровать, из слов составить предложения и выложить схему. (На, дети, машина, по, ехать, шоссе)

Мы так много трудились, что пора немного отдохнуть.

Физкультминутка

Мы устали чуточку,

Отдохнем минуточку.

Поворот, наклон, прыжок,

Улыбнись, давай дружок,

Прямо спину ты держи,

На соседа посмотри,

Руки вверх и сразу вниз

Отдохнули. Молодцы.

Четвертое задание.

Для того, чтобы найти третье задание нам необходимо по морю попасть на другой берег. Как мы можем это сделать. (Переплыть на корабле).

Графический диктант «Кораблик».

1 вправо; 1 вниз; 1 вправо; 1 вниз; 1 вправо; 1 вниз; 1 вправо; 3 вниз; 3 влево; 1 вниз; 5 вправо; 1 вниз; 1 влево; 1 вниз; 1 влево; 1 вниз; 7 влево; 1 вверх; 1 влево; 1 вверх; 1 влево; 1 вверх; 5 вправо; 7 вверх

Молодцы. Море переплывем на кораблях синего и зелёного цветов. Но капитаны кораблей перепутали груз. Давайте им поможем. В синий корабль погрузим предметы с твердым звуком [т]. Предметы с мягким звуком [т'].

Пятое задание.

Необходимо поменять первый звук в словах

Санки – танки; сок – ток; сорт – торт; пир – тир;

Дети мы выполнили все задания Незримки Всюсь. Прошли все задания. Незримка Всюсь оставил нам конверт с буквой Т, но букву надо сложить.

На что похоже буква Т. Давайте с помощью рук сложим букву, а теперь нарисуем ее в воздухе.

Печатание буквы Т в тетради.

Пальчиковая игра с массажными шариками Су – Джоки.

Этот шарик не простой! Он колючий, вот такой.

Меж ладошками кладем. Покатаем, покатаем,

В кулачках его сожжем. Свои ручки разомнем.

Выкладывание звукобуквенных схем. (работа с игровым пособием «Теремки»)

Ребята, нам надо подружить согласные звуки [т, т'] с гласными звуками: та; то; ты; ту; ти; тя, тэ.

III. Заключительный этап.

Ребята, вам понравилось наше путешествие. Какую букву мы спасали? Дайте характеристику звукам [т, т'].

ЛИТЕРАТУРА

1. Нищева, Н. В. Конспекты подгрупповых логопедических занятий в группе компенсирующей направленности ДОО для детей с тяжелыми нарушениями речи с 5 до 6 лет (старшая группа) / Н. В. Нищева. – Санкт-Петербург : ООО Издательство «Детство-Пресс», 2020. – 544 с.

2. Цуканова, С. П. Учим ребенка говорить и читать. Конспекты занятий по развитию фонематической стороны речи и обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста. I период обучения / С. П. Цуканова, Л. Б. Бетц. – Москва : Издательство гном, 2018. – 160 с.

КОНСПЕКТ ИГРОВОГО ЗАНЯТИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В.ВОСКОБОВИЧА С ДЕТЬМИ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

Т.И. Смирнова, Т.В. Кудрявцева,

воспитатели

МБДОУ «Головчинский

детский сад комбинированного вида «Солнышко»,

Грайворонский городской округ

Цель: формирование элементарных математических представлений у детей среднего и старшего возраста с помощью игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

- закреплять порядковый счет в пределах 5 (средняя подгруппа);
- закреплять порядковый счет в пределах 10 (старшая подгруппа);
- учить конструировать объект по образцу, «Двухцветный квадрат Воскобовича» (средняя подгруппа);
- учить конструировать объект по образцу, «Четырехцветный квадрат Воскобовича» (старшая подгруппа);

- продолжать учить сравнивать предметы по двум признакам величины (длине и ширине).

- закреплять названия геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник (средняя подгруппа);

- закреплять названия геометрических фигур: треугольник, прямоугольник, квадрат, круг, овал, ромб (старшая подгруппа);

Развивающие:

- продолжать развивать навыки ориентировки на плоскости;

- развивать общую и мелкую моторику;

- развивать внимание, память, наглядно-образное мышление, воображение;

Воспитательные:

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, умение действовать в команде, находить самостоятельное решение, умение видеть свои ошибки и ошибки детей, уметь их анализировать.

Предварительная работа: знакомство с героями Фиолетового леса, с Ковровой полянкой и её жителями. Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в повседневной и учебной деятельности детей.

Оборудование: животные «Фиолетового леса», грибы, яблоки, «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», игровое пособие В.В. Воскобовича «Математические корзинки», «Геокопт», «Шнур Затейник».

Ход НОД:

Организационный момент.

(Дети встают в кружок)

Педагог:

Собрались все дети в круг,

Я – твой друг и ты – мой друг.

Вместе за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся! [2]

(Дети берутся за руки и смотрят друг на друга с улыбкой)

1. Вводная часть.

Педагог: Ребята, сегодня я приглашаю вас в путешествие по Фиолетовому лесу. А на чем можно путешествовать?

(Ответы детей: на самолете, на корабле, на велосипеде, на машине).

Педагог: Правильно, но сегодня мы отправимся в необычное путешествие! А в необычное путешествие можно отправиться только на волшебном ковре-самолете. *(Садятся вместе на ковёр)*

Педагог: А пока мы с вами летим, послушайте интересную сказку Фиолетового леса.

Гео Малыш на прогулку пошёл,

Много преград по дороге нашёл.
Чтобы справиться Гео с заданьем,
Нужно ребятам пройти испытанье.
Холодно, сыро, темно в том лесу.
Помощь нужна и в игре, и труду.

Педагог: Вот мы и прилетели, нас уже встречает загадочный Фиолетовый лес. *(Дети подходят к Фиолетовому лесу).*

2. Основная часть.

Педагог: К сожалению, сегодня в лесу пасмурная погода. Чьего присутствия нам не хватает?

(Ответы детей).

Педагог: Правильно, не хватает солнышка. Мы с вами можем это исправить? *(Воспитатель крепит на ковер Воскобовича «Фиолетовый лес» желтый круг, детям средней подгруппы раздаёт верёвочки разной длины, а детям старшей подгруппы раздаёт верёвочки разной длины и ширины)*

Педагог: Давайте, дети, мы поможем обитателям леса. Пусть наше солнце засверкает разными лучиками. Прикрепляя лучик, сравнивайте его с лучиком друга. *(Дети прикрепляют к желтому кругу верёвочки. Дети среднего возраста сравнивают лучики по одному признаку величины, дети старшего возраста по двум признакам величины).*

Гимнастика для глаз.

Педагог: Солнышко с тучками в прятки играло.

(Дети смотрят глазами вправо – влево, вверх – вниз).

Солнышко тучки-летучки считало:

Серые тучки, черные тучки.

Легких – две штучки,

Тяжелых – три штучки.

Тучки попрятались, тучек не стало.

(Дети закрывают глаза ладонями).

Солнце на небе всю засияло.

(Дети моргают глазками) [4].

Педагог: Смотрите, дети, фиолетовый лес заиграл яркими красками!

Игровое задание старшая подгруппа «Ориентация в пространстве».

Педагог: Что мы видим посередине Фиолетового леса?

(Ответы детей).

Педагог: Посмотрите, кто на дереве сидит?

(Ответы детей).

Педагог: Посмотрите, кто за деревом сидит?

(Ответы детей).

Педагог: А под деревом?

(Ответы детей).

Педагог: А в правом нижнем углу?

(Ответы детей).

Педагог: А в левом нижнем углу?

Игровое задание средняя подгруппа «Количество предметов».

Педагог: Звери Фиолетового леса готовят запасы на зиму, а посчитать их не могут. Давайте поможем сосчитать яблоки, грибочки и цветочки.

(Дети считают)

Игра «Собери грибочки».

Педагог: Ребята, в Фиолетовый лес пришли «Цифрята», которые хотят также сделать запасы на зиму. Помогите «Цифрятам» заполнить их корзинки.

(Дети садятся за столы, педагог раскладывает перед детьми математические корзинки с цифрятами, в соответствии с возрастом, дети среднего возраста до 5, старшего до 10. Дети выполняют задание)

Работа с двухцветными и четырёхцветными квадратами Воскобовича.

Педагог: Прилетели мы с вами в Фиолетовый лес на ковре самолёте. А обратно в детский сад мы вернёмся на другом транспорте. Но для этого нам надо его сконструировать. Вот сейчас мы с вами этим и займемся.

(Дети берут «Двухцветный квадрат Воскобовича» и «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» и конструируют по схеме. Дети среднего возраста – лодочки, дети старшего возраста – самолеты.)

Педагог: Молодцы! Наш транспорт построен! Можно прощаться с Фиолетовым лесом.

Физкультминутка.

Раз, два, три, четыре, пять –

Все умеем мы считать.

Раз! Поднялись, подтянулись.

Два! Согнулись, разогнулись.

Три! В ладоши три хлопка,
головой три кивка.

На четыре – руки шире.

Пять – руками помахать. [3]

Работа с «Геоконтом».

Педагог: Ребята, почему-то наш транспорт не исправен. Давайте разберёмся. Пусть каждый из вас на «Геоконте» покажет и назовёт, какая деталь у него сломана. *(Дети выполняют задание)*

Педагог: Молодцы! Отправляемся в путь!

На лодочках дети приплыли в детский сад. А самолеты сбились с пути.

Графический диктант с помощью шнура «Затейника» старшая подгруппа.

Педагог: Ребята, нам необходимо проложить маршрут в детский сад. А для этого берём в руки дощечку, цветной шнурок и внимательно слушаем и выполняем задание. (*Педагог диктует: один шаг вправо, один шаг вниз и.т.д. дети выполняют*)

3. Заключительная часть.

Итог занятия. Рефлексия деятельности.

Педагог: Вот и наш детский сад. Мы вернулись из сказочного путешествия. И выполнили все задания. Вам понравилось в лесу? Какие задания мы выполняли? Какие поломки устранили?

(*Ответы детей*)

Педагог: Гео весело шагает

И в припрыжку напевает:

«Молодцы, мои зверята и ребята, и девочки!»

Лес в порядок привели и запасы сделали».

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург, 2000.
2. Карточка приветствий для занятий. – URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/kartoteka-privetstvii-dlja-zanjatii.html>
3. Сборник физкультминуток по математике. – URL: https://mirdoshkolyat.ru/mir_doshkolyat/sbornik-fizkultminutok-po-matematike
4. Карточка «Гимнастика для глаз». – URL: <https://infourok.ru/kartoteka-gimnastika-dlya-glaz-3936203.html>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В УСЛОВИЯХ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

В.С. Федосова,
воспитатель

*МДОУ Лесноуколовский детский сад
«Берёзка» Красненский район*

«Сказки, которые ещё никто не читал...»

Каждый ребенок любознателен и ненасытен в познании окружающего мира. Нынешний скоротечный ритм жизни, это время инновационных

технологий, идет активный поиск путей активизации познавательного развития дошкольников, их творческих и интеллектуальных способностей.

Для воспитанников разновозрастной группы старшего дошкольного возраста, воспитательное значение игры зависит от профессионального мастерства педагога, учета его индивидуальных и возрастных особенностей, от правильного руководства взаимоотношениями детей, от правильной организации и проведения всевозможных игр. И не случайно моим выбором стала игровая технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, в которой инновационная, современная, самобытная, творческая и очень добрая методика. С помощью её мы находимся в мире детства, в мире сказки, добра и фантазии. Данная технология удерживает путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях – процессуальные.

Все игры Воскобовича имеют различную направленность и используются во всех пяти образовательных областях, учитывая возрастные особенности детей. К каждой игре разработаны разнообразные игровые задания и упражнения, направленные на решение одной образовательной задачи. С помощью развивающих игр даётся возможность воплощать задуманное в действительность как детям, так и взрослым. Вариативность и творчество делают игры интересными в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Первым принципом технологии для меня стоит «Игра плюс сказка». Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Но можно поступить и по-другому, когда дети сами самостоятельно развивая сюжет, придумывают свою сказку и обыгрывают с «Квадратом Воскобовича».

При использовании многофункционального «Квадрата Воскобовича» развивается внимание, память, логическое мышление, конструкторские способности, пространственное воображение и тонкая моторика рук. Также игры дают возможность проявлять творчество и взрослым. Целый сказочный мир можно придумать и сделать из «Квадрата Воскобовича». Эти игры нацелены на развитие познание и творчество ребенка. Они объединены в

систему, элементы которой органично связаны сказочным сюжетом, «привязаны» к оригинальным сказочным образам.

В разновозрастной группе у воспитанников подготовительной подгруппы более развито наглядно-образное мышление и начинает развиваться логическое мышление. Это способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира. Старший дошкольник может устанавливать причинно-следственные связи, находить решения проблемных ситуаций. Поэтому мы решили, что начало сказки придумают старшие воспитанники. В процессе придумывания сказки, дети работали парами (подготовительной подгруппы и старшей подгруппы). В совместной работе осваиваются легче разные формы сотрудничества: договариваются, обмениваются мнениями; чередуются и согласовываются их действия. Вместе выполняется одна операция. Старшими воспитанниками контролируются действия младшего, исправляются ошибки; выполняется часть его работы; младшие – принимают замечания старшего и исправляют свои ошибки. В совместном общении дошкольники приобретают практику равноправного общения, опыт руководства и подчинения, учатся достигать взаимопонимания.

Развивающие игры имеют сопровождения специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре Воскобовича. Благодаря гибкой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

Используя технологию «Сказочные лабиринты игры» в условиях старшей разновозрастной группы проведено интегрированное занятие, включающее в себя различные виды инновационных технологий, способствующих совершенствующую интеллектуального развития детей. Конечно, это требует более длительной подготовки воспитателя, но позволяет расширить возможности детей, сделать доступным систематическое и сознательное усвоение ими новых знаний, обеспечивает развитие их интеллектуальной активности.

В начале ознакомления с двухцветным и четырехцветным квадратами Воскобовича, уделялось внимание на рассказывание знакомых сказок с помощью квадрата, а также предложили детям пофантазировать с квадратом и сочинить свою сказку. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки,

приключения, забавные персонажи, которые побуждают детей к мышлению, творчеству. Кроме того, герои сказок позволяют создать собственную сказку.

Познавательное развитие. Ребёнок и окружающий мир.

Тема: «Сказки, которые ещё никто не читал...»

Конспект интегрированного занятия в соответствии с требованиями ФГОС.

Возрастная группа: старшая разновозрастная группа (5-6 лет).

Цель: обобщить знания детей о сказках, учить пользоваться при ответах различными типами предложений; вызвать у детей радость общения со сказкой. Упражнять в работе с двухцветным, с четырехцветным квадратом Воскобовича.

Программные задачи:

Образовательные задачи:

Учить придумывать сказку; формировать умения детей оценивать действия персонажей сказок. Продолжать осваивать приемы сложения плоскостных фигур, используя квадрат Воскобовича.

Развивающие задачи:

Развивать навыки речевого общения, внимание, мелкую моторику рук, координацию глаз мышление. Совершенствовать умение складывать фигуру «за счёт перемещения частей в пространстве»

Воспитательные задачи:

Воспитывать доброжелательные отношения друг к другу, чувство взаимопомощи; умение «читать» схемы, слушать и выполнять инструкции педагога, вырабатывать умение выполнять действия в определённой последовательности.

Форма организации (групповая, индивидуальная, парная)

Предварительная работа: чтение сказок, знакомство с геометрическими фигурами; рисование по сказкам; разучивание стихотворения о «Квадрате»; знакомство с развивающими играми Воскобовича.

Материалы и оборудование:

Демонстрационные: Книжка – самоделка с чистыми страницами, иллюстрации героев сказки, подставка для книги, игрушка кот, карточки – схемы выкладываемых фигур (домик, котёнок, загадка, мышь, летучая мышь, звезда, ёжик, лодка, рыбка, конфета).

Раздаточные: По количеству детей Квадраты Воскобовича (двухцветные для детей пяти лет и четырехцветные для детей шести лет).

Используемые приемы, методы обучения:

проблемно-диалогический; наглядный; игровой мотивации.

Индивидуальная работа: Помочь затрудняющимся детям в складывании карточки – схемы по сюжету сказки.

Содержание деятельности.

I. Организационно-мотивационный этап.

Воспитатель: Дети, вы любите сказки? (Ответы детей)

Дети, идут по кругу, взявшись за руки, проговаривают слова.

И взрослые, и дети любят сказки все на свете

Чудеса в них происходят, люди к счастью путь находят

И, конечно ж, ложь и зло побеждает всех добро.

II. Содержательный этап.

1. Беседа.

Воспитатель: – как можно сказать о сказке?

- чудо... (чудесная); волшебство... (волшебная);

добро... (добрая); радость... (радостная);

веселье... (весёлая); грусть... (грустная);

загадки... (загадочная); мудрость... (мудрая) и т. д.

Давайте вспомним сказки, которые мы знаем. (Дети вспоминают сказки)

2. Пальчиковая гимнастика «Любимые сказки»

Как мы пальчики считаем, – сжимаем и разжимаем пальчики в кулачки

Так мы сказки называем

Есть Снегурочка – краса, три медведя, Волк – Лиса

Рукавичка, Теремок, – *на каждое название сказки загибаем*

Колобок – румяный бок, *поочередно пальчики*

Сивка-Бурка и Жар-птица

Знаем Волка и козлят. Этим сказкам каждый рад. – *Хлопаем в ладоши*

3. Беседа.

Воспитатель. – Вы хотите, чтобы у нас была своя сказка? Давайте вспомним, из каких частей состоит сказка. («Начало, середина, конец»)

- С каких слов начинается сказка? («Жили-были», «В некотором царстве-государстве»)

- О чём рассказывается в средней части сказки? («О приключениях героев»)

- Какие слова обычно говорят в конце сказки? («Стали они жить – поживать и добра наживать», «Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец»).

- А теперь превращаемся в сказочников. Вокруг себя повернись, в сказочников превратись.

Показать игрушку кота.

- Сказку сочиним про кота. Придумаем ему прозвище. Как мы назовём сказку? (Предложения детей и воспитателя)

- Посмотрите на котика и скажите, он какой? Что он умеет делать? Как мы начнём сказку? (Предложения детей)

(При необходимости задаю дополнительные вопросы: «Какой котик?» «Где он жил?» и т.п.)

- Однажды...Что могло случиться? (Ответы детей)

- Чем закончится сказка? (Ответы детей)

- Дети, мы вместе сочинили сказку. Послушайте что у нас получилось.

4. Сказка «Кот Ставридка»

В одном маленьком домике вместе с девочкой Дашей жил был кот, которого звали Ставридка. Многим его прозвище казалось смешным, а самому Ставридке даже нравилось; главное — оно ему подходило также, как и к замечательным полоскам на шелковистой шкурке. Но другие коты с важными прозвищами Маркизов и Баронов смеялись над его прозвищем и поэтому котик решил убежать от таких друзей. Долго, долго котенок брел полем, лугом и пришел в лес, проголодался. Уже почти стемнело. Вдруг не по далёко заметил мышку и решил полакомиться. Котёнок притаился, прыгнул, хотел поймать добычу, но вдруг мышка превратилась в кого? И улетела! Отгадайте загадку.

У неё порядок свой: Днем – поспать вниз головой,

Ну а ночью же резвиться, хоть летает, но не птица. (Летучая мышь)

Уже совсем стемнело. Небо было звездное. Пришлось котенку спать голодным. Проснувшись на рассвете, увидел, ежика. Котенок хотел подружиться с ним и поговорить, но ёжик свернулся в комочек и ничего не сказал котенку. Ставридка бредя по лесу слышал голоса птиц, но никого больше не встретил. Он пришел к реке, нашел лодку, сел в неё. В лодке лежала удочка. Закинул удочку в реку и стал ждать. Но рыба не клевала, а его все дальше и дальше относило от берега. Берега уже не стало видно. Вдруг клюнула рыбка, да такая большая, что Ставридка еле удержал удочку. Подвёл он леску поближе и увидел щуку. Изловчился кот и ухватил рыбу лапой. Вдруг щука заговорила человеческим голосом: «Ставридка, отпусти меня в воду, там у меня малые детки. Я тебе ещё пригожусь! Я все желания твои исполню. Чего ты сейчас хочешь?» Котик посмотрел по сторонам, обнаружил что он вдалеке от дома и никого рядом нет. Сильно испугался и ответил щуке: «Хочу, чтобы я был дома, а другие коты не смеялись над моим прозвищем». Щука ему говорит: «Если что тебе надо, скажи только «по щучьему велению, по моему хотению...» После этих слов отпустил котик щуку в реку, она хвостом вильнула и уплыла...

Так и случилось. Котик снова был дома, по нему скучала Даша, искала его и даже плакала. Ему все обрадовались. А коты с важными прозвищами Маркизов, Баронов принесли в знак дружбы конфеты. И стали они жить – поживать и добра наживать. Вот такую сказку мы с вами сочинили.

5. Физкультурная минутка

Раз – присядка, два – присядка. Вот звериная зарядка.
Всем на свете, как проснутся. Сладко нужно потянуться
Головою покачать. И за ушком почесать.
Нам придётся всем нагнуться. А потом уж разогнуться.
А для нас всё это мало, мы начнём опять сначала.

(Дети выполняют движения согласно тексту)

- Давайте вспомним стихотворение о «Квадрате-трансформере»
Вроде бы квадрат простой, и обычной формы
Но ты приглядишься, постой! Он – «Квадрат-трансформер»!
Складывать начнём сейчас и получится у нас-
Домик, мышка, ёж и котик, туфелька и самолётик.

6. Самостоятельная деятельность – форма «моделирование»

- По карточкам – схемам вы выкладываете плоскостные фигуры используя квадрат Воскобовича. (складывание фигур по описанию воспитателя).

- Я приклеиваю персонаж, а вы играете с квадратом Воскобовича.

- Воспитанники старшей подгруппы будут играть с двухцветным квадратом, подготовительной подгруппы – четырехцветным

7. Развивающая игра В. Воскобовича «Квадрат Воскобовича» фигуры: домик, котёнок, загадка, мышь, летучая мышь, звезда, ёжик, лодка, рыбка, конфета.

- А что же появилось в нашей книге. Переворачиваю страницы, показываю иллюстрации (просмотр).

8. Игра «Назови какой?» (по книжке)

Домик ... (новый, кирпичный, деревянный);
Котёнок... (полосатый, пушистый, ласковый);
Мышь ... (серая, маленькая, пугливая...);
Летучая мышь... (увертливая, дикая, страшная);
Ёжик ... (колючий, серый, одинокий);
Лодка... (новая, с мотором, деревянная);
Рыбка ... (морская, юркая, молчаливая);
Конфета ... (вкусная, сладкая, мягкая).

- Молодцы, ребята, рассказали о сказочных героях.

III. Оценочно-рефлексивный этап.

Воспитатель: – Какие же вы у меня все молодцы! Сегодня мы с вами смогли сочинить свою сказку, сделать свою книжку, обыграть сказку с «Квадратами Воскобовича». Это было нелегко, но мы с вами постарались и справились.

- Что было интереснее всего выполнять?

- С каким заданием было трудно справиться?

Предлагается два цвета квадратиков из искусственного стекла.

Красный-обозначает весело, интересно, занимательно.

Фиолетовый – обозначает безразличие.

- Если вам понравилось занятие вы выбираете красный квадратик, если не понравилось выбирать – фиолетовый.

- Посмотрите, каких квадратиков больше? Такого общения и настоящего было больше на нашем занятии.

- Вы можете взять квадратик с собой, как талисман на дальнейшие успехи в познании. Спасибо всем за работу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Православное воспитание детей дошкольного возраста. – Санкт-Петербург, 2006. – 112 с.

2. Развивающие игры Воскобовича «Сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата». – Санкт-Петербург : ООО «РИВ», 2007. 3. Двухцветный квадрат Воскобовича. Схемы сложения. Развивающая игра для детей 2-5 лет. – Санкт-Петербург : ООО «РИВ», 2007.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА

*Е.А. Федченко, Е.С. Васюкова,
Воспитатели*

МДОУ «Вязовской детский сад»

Краснояржукского района Белгородской области

Сегодняшнее время – время инновационных технологий, идет активный поиск путей активизации познавательного развития дошкольников, их творческих и интеллектуальных способностей.

И не случайно нашим выбором стала игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, которая дает возможность постоянно находиться в мире детства, в мире сказки, добра и фантазии и помогает удержать внимание в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры Воскобовича – это совершенно особенная, самобытная, творческая, сказочная и очень добрая группа игр. К достоинствам развивающих игр В.В. Воскобовича можно

отнести широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. С многофункциональностью развивающих игр Воскобовича можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы, узнает и запоминает цвет или форму, учиться считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Вариативность игровых заданий и упражнений в каждой игре заключается в большом количестве разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Для себя мы поставили цели и задачи технологии.

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Универсальность по отношению к образовательным программам позволяет использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования. Мы же используем развивающие игры В.В. Воскобовича по программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

Наглядное представление о том, как эти общие задачи и цели проявляются на практике, можно получить, ознакомившись с самыми известными играми.

Кораблик Плюх-Плюх. Макет пятимачтового корабля. На каждой мачте нанизаны разноцветные флажки. Основная цель этой игры – научить ребенка считать. Причем смысл не просто «вызубрить» с ним цифры, а наглядно объяснить ему понятие количества. У малыша формируются и первые математические представления: он учится различать понятия «больше/меньше/поровну», «много/мало». Параллельно ребенок изучает цвета и размеры, развивает логическое и даже творческое мышление (например, во время складывания узоров). Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику пальцев, а значит, влияет и на интеллектуально-речевое развитие ребенка, учит осваивать пространственные отношения и решение логических задач.

Игра Чудо-крестики выглядит как рамка с вкладышами, отличающимися формой и цветом. Используемые геометрические фигуры собираются из отдельных частей. Такие упражнения предлагаются ребенку при первых играх, потом их усложняем. С помощью предложенных схем дети могут составлять разнообразные образы фигур и предметов. Игра помогает ребенку познакомиться с основными цветами, способствует развитию умений сравнивать и производить анализ, формировать представления о целом и части, учит пользоваться схемами.

«Фиолетовый лес» на стене сразу создаёт сказочную атмосферу. Это своего рода сенсомоторный центр, развивающая среда в виде сказки, в которой ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым; занимается исследованием, экспериментированием и это является непременным условием развития и обогащения детского интеллекта и одновременно проходит процесс обучения в ненавязчивой форме. Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра.

Особенно большой интерес дети проявили к коврографу «Ларчик», использует его оборудование во всех видах деятельности. Сказочные персонажи помогают детям развивать внимание, память, мышление, воображение, знакомят с цифрами, с составом числа. На коврографе дети учатся решать задачи, составлять равенство и неравенство, решать арифметические примеры, проводить графические диктанты, закреплять геометрические фигуры и понятия, выполнять сложные глазомерные действия. Ориентироваться в пространстве и на плоскости помогали животные «Лев» – левый верхний угол, «Лань» – левый нижний угол, «Пони» – правый нижний угол, и птица «Павлин» – правый верхний угол. «Зверята – цифрята» из Цифроцирка помогали закреплять количественный и порядковый счет, счет в порядке возрастания и убывания, способствовали

развитию психических процессов и памяти. Нам хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики рук, у детей нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Благодаря интересной игре В. Воскобовича – «Геокопт» дети погружались в мир геометрии, знакомились с основными понятиями: «прямая», «горизонтальная, вертикальная, наклонная линия». Дети с большим желанием строили длинные и короткие, широкие и узкие дорожки, при этом они путешествовали вместе с Пауком Юком по дорожкам определенного цвета. Освоив эти понятия, мы с детьми перешли к конструированию простых геометрических фигур: большой и маленький квадрат, узкий или широкий прямоугольник и дети учились давать характеристику геометрическим фигурам. В начале задания выполнялись по готовым схемам. Затем дети стали воображать и придумывать фигуры сами, а мы стараемся подвести детей к выполнению заданий по собственному замыслу. Мы, педагоги, развиваем у детей умение действовать согласованно, соблюдать очерёдность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству: «Домино», «Геокопт», «Игровизор», «Ларчик», «Копилка цифр», «Волшебная восьмёрка». В самостоятельной деятельности у детей совершенствовались игровые навыки, полученные при проведении ООД. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс, следовательно, снимаются проблемы мотивационного плана. Главной особенностью технологии является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный учебно-игровой процесс. Используя игры Воскобовича в своей практической деятельности, мы добились неплохих результатов. Они заключаются в новом способе приобретения детьми знаний, которые направлены на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются все виды умственной деятельности ребёнка дошкольника. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают ребёнка к мышлению, развитию и творчеству.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович, Т. Г. Харьков, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург : НИИ «Гириконд», 2000. – С. 6-8.
2. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Воронеж, 2012. – С. 34-35.
4. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Санкт-Петербург : 2000. – С. 67-69.
5. Столяр, А. А. Давайте поиграем / А. А. Столяр. – Москва , 1991. – С. 54-57.

«НА ПОМОЩЬ ПЧЕЛКЕ ЖУЖЕ» СЦЕНАРИЙ НЕПОСРЕДСТВЕННО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Т.С. Хворостянова, С.Б. Рагозина,

воспитатели

МБДОУ «Детский сад

общеразвивающего вида №19 «Светлячок»

Белгородская область, г. Губкин

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

Возраст детей: разновозрастная группа (5-7 лет).

Цель: развитие познавательных способностей дошкольников через использование игр и пособий В.В. Воскобовича.

Программные задачи:

Продолжать формировать математические представления о высоте предметов, пространственных представлениях, количественном и порядковом счете.

Учить детей конструировать заданную форму, складывать забавные фигурки.

Закреплять умение интонационно выделять заданный звук в словах. Учить определять место заданного звука в слове.

Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.

Развивать мелкую моторику руки, тактильно-осознательные анализаторы, конструктивные умения и навыки.

Закрепить представления о потребностях растений и навыки ухода за растениями.

Материал и оборудование: мультимедийная система, аудио система, игры В.В. Воскобовича: «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», персонажи «Пчелка Жужа», «Гусь-капитан и Лягушки моряки», фишки.

Ход мероприятия:

Организационный момент

Дети и воспитатель встают в круг

Воспитатель: На небе солнышко проснулось,

Нам, ребята, улыбнулось.

Глазки тихо закрываем,

Руки к небу поднимаем.

Лучи солнышка возьмём

И к сердечку поднесём.

Воспитатель: А теперь потрите ладошки. Что вы чувствуете?

Дети: Тепло.

Воспитатель: давайте возьмемся за руки и передадим это тепло друг другу.

Мотивационно-ориентировочный этап

Звучит музыкальная заставка сигнала Skure. Воспитатель обращает внимание детей на экран, где транслируется видеообращение пчелки Жужу к детям.

Пчелка Жужа: «Дорогие ребята! У нас на Чудо-острове наступила сильная жара. Все растения страдают от засухи! Дождя не было уже очень давно. Завяли цветы и наш рой погибает. Мы просим вас, помочь нам оживить Чудо-остров!».

Воспитатель: какое тревожное сообщение! Семья пчелки Жужу в опасности!

Дети: да, нужно обязательно помочь им!

Поисковый этап

Воспитатель: я предлагаю вам отправиться в спасательную экспедицию!

Дети: мы согласны отправиться в путь!

Воспитатель: успех любой экспедиции зависит от верно составленного плана действий!

Дети: давайте составим план.

Дети и воспитатель составляют план спасательной экспедиции, прикрепляя на лист ватмана схематичные картинки.



Рис. План действий

Воспитатель: ребята определим, что нам нужно сделать в первую очередь?

Дети: отправиться на Чудо-остров.

Воспитатель: как нам добраться до Чудо-Острова?

Дети: на самолёте, но лучше на корабле.

Воспитатель: что нам нужно сделать на острове?

Дети: изучить состояние растений

Дети: оказать помощь растениям и семье пчелки Жужи.

Воспитатель: вот мы и определились с планом. Пора отправляться в путь!

Практический этап

Воспитатель: ребята, посмотрите, это же Гусь-капитан и его команда, лягушки-матросы! Они смогут помочь нам добраться до Чудо-острова. Чтобы начать плавание на корабле, нужно поставить мачту и поднять паруса (флажки).

Игра «Плюх-плюх»

Дети ставят мачты на свои кораблики Плюх-плюх и надевают на мачту флажки

Воспитатель: сколько всего мачт?

Дети: пять

Воспитатель: на какую мачту по счёту вы надели флажки синего цвета?

Дети: на вторую

Дети находят флажки оранжевого, красного цвета, надевают их на подходящую мачту по высоте, называют её и по счёту.

Воспитатель: сколько всего флажков на кораблике?

Флажков, какого цвета больше всего?

Флажков, какого цвета меньше всего?

Покажите самую высокую мачту, самую низкую?

Поверните флажки налево (направо) от себя.

Дети: ответы детей.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Справились со всеми заданиями, теперь Гусь-капитан и лягушки-матросы доставят нас к Чудо-острову, но наш корабль почему-то не плывёт... Почему?

Дети: потому, что в парусах нет ветра!

Воспитатель: предлагаю вам выполнить упражнение, чтобы поймать ветер.

Упражнение «Прятки со звуками»

Воспитатель: мы будем придумывать слова со звуками [о], [у]. Как вы думаете, что общего у этих звуков?

Дети: эти звуки – гласные, их можно пропеть.

Воспитатель: вспомните, где прячутся звуки в словах?

Дети: звуки могут прятаться в начале, середине и в конце слова.

Дети придумывают слова, связанные с ветром со звуками [о], [у] и ставят фишки. Затем подсчитываем количество фишек (с каким звуком придумано больше слов). Сравниваем числа, ставим знак «больше» или «меньше» и читают математическую запись.

Воспитатель: Мы справились с заданием, и нашли ветерок. Наш корабль поплыл!

Раздаётся шум моря, плеск волн.

На презентации фотография морского пейзажа.

Физкультминутка «Корабли»

Волны плещут в океане *машут руками, изображая волны*

Что там чудится в тумане? *вытягивают руки вперёд*

Это мачты кораблей *вытягивают руки вверх*

Пусть плывут сюда скорей! *приветственно машут руками*

Мы по берегу гуляем, мореходов *ходьба на месте*

поджидаем

Ищем ракушки в песке *наклоны*

И сжимаем в кулаке *дети сжимают кулачки*

Чтобы, больше их собрать, *приседания*

Надо чаще приседать!

Воспитатель: вот мы и приплыли на Чудо-Остров!

На презентации засохшие растения, увядшие цветы.

Беседа «Что нужно растениям?»

В группе на столах стоят горшки с цветами фиалка, герань, бальзамин.

Дети подходят к цветам и рассматривают их, выясняя, как им можно помочь.

Воспитатель: посмотрите внимательно на растения. Как вы считаете, растения живые существа или нет?

Дети: конечно, живые!

Воспитатель: и как всем живым существам, им необходимы хорошие условия. Какие?

Дети: растениям нужны тепло, воздух, свет и вода.

Воспитатель: а если растение не поливать, что с ним может случиться?

Дети: оно завянет, ведь вода – с водой в растение попадают полезные вещества.

Воспитатель: что будет с растением, если ему будет недостаточно света или наоборот будет очень много света?

Дети: если растению мало света его листья становятся белыми и слабыми, а если много света на листьях появляется ожог.

Воспитатель: может ли растение расти без тепла и воздуха?

Дети: нет, без воздуха не могут жить живые существа, а растения – живые! Без тепла растения тоже не могут жить и расти!

Воспитатель: ребята, давайте поможем растениям!

Дети делятся на 3 команды, каждой команде достаётся свой комнатный цветок (бальзамин, фиалка, герань). Ребята выбирают нужный алгоритм (схему ухода за цветами), подходящий к их растению, выполняют действия (рыхлят землю, поливают, убирают кисточкой пыль, остатки земли с листьев) и рассказывают, как правильно ухаживать за данным цветком.

Воспитатель: молодцы, справились с заданием! Ребята, на полянке у Жужи осталось мало цветов. Так как мы с вами находимся на Чудо-острове, я предлагаю вам сделать «Чудо-цветики» для пчёлки.

Игра «Чудо-цветик»

Дети составляют на столе цветки, затем обводят их и раскрашивают – «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки».

Воспитатель: какого цвета лепестки одноцветного «Чудо – цветика»?

Дети: ответы детей

Воспитатель: сколько частей в одноцветном «Чудо-цветике»? Какие они?

Дети: ответы детей

Воспитатель: сколько частей в разноцветном цветке?

На экране появляется Пчелка Жужа.

Воспитатель: добрый день пчелка Жужа! Ребята приготовили тебе сюрприз, они сделали красивые цветы, и ты сможешь посадить их на своей полянке!

Пчёлка Жужа: спасибо ребята, только кто же будет любоваться этими красивыми цветами? Ведь весь наш рой разлетелся!

Воспитатель: давайте, соберём пчелиный рой, который будет летать над полянкой Чудо – острова и любоваться красотой цветов!

Игра «Чудо-крестики 2»

Дети составляют пчел и бабочек из плоскостных деталей игры «Чудо-крестики»

Воспитатель: мы собрали пчелиный рой и еще много насекомых. Теперь Чудо-остров ожил. А нам пора возвращаться в детский сад!

Раздаётся шум моря, плеск волн.

На презентации фотография морского пейзажа.

Рефлексивно-оценочный этап

Воспитатель: ребята, вам понравилось путешествие? А что больше всего запомнилось?

Дети: делятся впечатлениями.

Воспитатель: какое задание для вас было самым легким и самым сложным?

Дети: делятся впечатлениями.

Воспитатель: А теперь мы улыбнемся,

Дружно за руки возьмемся.

И друг другу на прощанье

Мы подарим пожеланье –

Знание ищи всегда

Умным станешь ты тогда!

ЛИТЕРАТУРА

1. Универсальные средства «Коврограф Ларчик» и «Мини-Ларчик» в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: методическое пособие / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой.

2. [Сайт]. – URL: <https://nsportal.ru/node/4617948>

ОРГАНИЗАЦИЯ РАЗНОВОЗРАСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОВОВИЧА

*Т.А. Хлынова,
учитель-логопед*

*В.А. Калабанова, Ю.Н. Махонина,
воспитатели*

МБДОУ д/с №17 г.Белгорода

Разновозрастная группа дошкольников – это первое социальное объединение детей, в котором они занимают различные положения. Педагогу очень важно понять специфику детских межвозрастных отношений среди дошкольных групп и выявить те факторы, которые способствуют или препятствуют становлению просоциальных форм поведения детей. Ему необходимо организовать воспитательную деятельность так, чтобы каждый из детей прожил все этапы дошкольного детства полноценно и все психические функции, соответствующие возрасту, были должным образом сформированы.

Таким образом, совместная жизнь старших и младших детей становится некоторым катализатором, усиливающим проявление того или иного начала межличностных отношений. Задача педагога в разновозрастной группе заключается в том, чтобы по возможности создать для каждого ребенка такие условия, в которых он мог бы попробовать себя в деле, в избранной роли и добиться успеха. Это помогает каждому ребенку поверить в себя, развить волю, инициативность, обрести чувство собственного достоинства.

В основе технологии В.В. Воскобовича – совместная деятельность ребенка со взрослым и со сверстниками. В совместной деятельности старшего ребенка с младшим, малыш способен к выполнению тех действий, которые самостоятельно он выполнить еще не может. Они образуют зону ближайшего развития ребенка, становясь его индивидуальным достоянием на следующем этапе.

Цель данного образовательного направления можно определить, как формирование и развитие у детей дошкольного возраста начальной коммуникативной компетентности. Использование развивающих игр Воскобовича способствуют достижению данной цели.

Благодаря использованию игровой технологии В.В. Воскобовича процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для речевого развития ребёнка, в том числе, в группе разновозрастных детей.

Алгоритм включения технологии В.В. Воскобовича в деятельность дошкольников в разновозрастной группе может быть представлен следующим образом:

1. Организация деятельности как определяющее условие достижения цели и результативности. Каждый вид деятельности в данном случае требует предварительной подготовленности и продуманной организации.

Приведем формы и приемы организации игр в образовательной деятельности:

последовательность (начинают работу старшие дети, а через определенное время привлекаются младшие дети);

одновременность (начинают все вместе, через некоторое время младшие заканчивают, старшие продолжают);

многофункциональность (каждая подгруппа организована в различных видах деятельности с различным содержанием);

вариативность (деятельность может быть одна и та же, но с разным программным содержанием для каждой подгруппы);

показ, объяснение или образец для младших может подать старший ребенок.

2. Обеспечение оптимальной активности детей каждой возрастной подгруппы и каждого ребенка в частности, чтобы совместная деятельность была не только интересной, но и полезной.

3. Избирательный подход к включению игр соревновательного характера.

Как свидетельствуют наши наблюдения, младшие дети в разновозрастной группе охотно прислушиваются к советам, замечаниям, оценкам старших детей, сделанных в доброжелательной форме, хорошо воспринимают их справедливое руководство совместной деятельностью. Постоянное общение младших детей со старшими формирует дружеские отношения, самостоятельность. Особое значение приобретает пример старших для младших.

Воспитателю нужно позаботиться, чтобы малыши были не пассивными наблюдателями, а активными участниками деятельности.

Игра в разновозрастной группе позволяет достичь значительных результатов, поскольку создает благоприятные условия для взаимодействия детей между собой, в ней используется самообучение и взаимное обучение.

Для успешной организации работы в разновозрастных группах большое значение имеет общая игра детей. Общение во время совместной деятельности дает огромные возможности для взаимовлияния детей разного возраста, для организации взаимопомощи, обучения младших старшими. Игра стимулирует проявление творческих способностей, создаёт условия для их личностного развития. Такими играми и являются развивающие игры В.В. Воскобовича. Использование этих игр в педагогической деятельности позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности.

Особенности развивающих игр Воскобовича для формирования межвозрастного взаимодействия состоят в следующем.

Игры разработаны исходя из интересов детей. Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Широкий возрастной диапазон. В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше. Для малышей предусмотрены несложные упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

Многофункциональность и универсальность. Играя только с одной игрой, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами; цветом или формой; счетом и. т. д.).

Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

Вариативность игровых заданий и упражнений. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Приведем примеры использования некоторых игр технологии В.В. Воскобовича у детей разных возрастов.

«Складушки». Красочное игровое пособие знакомит старших детей с гласными и согласными буквами, поможет освоить принцип сложения слогов. Младший ребенок на страницах игры «Складушки» встретит множество сказочных персонажей, с которыми можно разучивать стихи и петь песенки. Следует отметить, что в процессе занятия с ребенком задействованы различные анализаторы: тактильный, зрительный и слуховой. В результате таких занятий у детей: улучшается память, развивается усидчивость и внимательность.

Игры-шнуровки. «Ромашка» развивает у детей: сообразительность и формирует умение творчески мыслить, а для старших детей – навыки чтения, обогащает словарный запас. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами, у старших детей можно формировать математические навыки, совместно прививать умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

«Конструктор букв». Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. Ребенок старшего возраста в ходе игры складывает графические образы различных букв, одновременно, он может познакомить с этими буквами и младшего, превращая их из одной в другую. «Конструктор букв» помогает малышу понять взаимосвязь между звуком и буквой, формирует у него правильный графический образ буквы, развивает фантазию и мелкую моторику.

Игра-конструктор «Геоконт» позволяет старшим детям обучать младших, действовать совместно с постепенным усложнением творческих заданий. Старший ребенок в данном случае является для младшего проводником в мир удивительной математики и геометрии.

«Квадрат Воскобовича» для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается двухцветный, а для старших детей – четырехцветный легко трансформирующиеся квадраты. Совместное создание разнообразных объемных и плоских фигуры по предложенным схемам или придумывая собственные образы увеличивает вариативность подходов, тем самым мотивируя проявление самостоятельности и инициативы. Здесь старшие дети могут быть презентерами для младших, развивая их креативный потенциал, усидчивость, память, внимание.

Игры В.Воскобовича способствуют сплочению разновозрастной группы ведь общение во время совместной деятельности, дает огромные возможности для взаимовлияния детей разного возраста, для организации взаимопомощи, обучения младших старшими. Дети складывают, раскладывают, упражняются, экспериментируют, творят, при этом активно взаимодействуя друг с другом. Играя вместе, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Игры В.Воскобовича – необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бутенко, В. Н. Особенности отношений дошкольников в разновозрастных группах детского сада / В. Н. Бутенко // Психология обучения. – 2011.
2. Взаимодействие в разновозрастных группах учащихся / Л. В. Байбородова. – Ярославль : Академия развития, 2007. – 336 с.
3. Ясвин, В. А. Развивающий потенциал разновозрастных групп детского сада / В. А. Ясвин // Образование и наука. – 2006. – № 5. – С. 27-33.

РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

В.В. Чайка,
тьютор

И.М. Ложкина,
воспитатель

*МБДОУ «Детский сад комбинированного
вида № 40 «Веселinka» г. Губкин Белгородской области*

В последние годы количество детей с задержкой психического развития неуклонно растет, поэтому проблема воспитания и обучения данной категории детей наиболее актуальна в современном обществе.

Наша непосредственная деятельность заключается в обучении, коррекции и воспитании таких детей с задержкой психического развития. А чтобы сделать этот процесс наиболее продуктивным, мы пришли к единому мнению, что для детей данной категории наиболее подходящей формой обучения будет являться игра.

Именно игры направлены на развитие конструктивных способностей, познавательных процессов, мыслительных операций, творческого воображения, мелкой моторики. Также имеются и наиболее сложные игры, в которых дети с задержкой психического развития учатся моделировать, соотносить части и целое. Включение игровых форм в организацию коррекционных занятий с опорой на спонтанный опыт и создание образцов определенных конструкций и действий, несет наиболее эффективный характер, так как именно игровые элементы позволяют привлечь внимание детей, активизировать их мышление, развивать память, речь, воображение, а также эмоциональные компоненты, адекватное восприятие их содержания.

Проанализировав множество авторских развивающих игр, мы пришли к выводу, что наиболее подходящими являются «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Их отличительной чертой является то, что в них содержится готовый игровой замысел, материал и правила. При этом игру дополняет сказка – она вводит ребенка в необычный мир возможностей и замыслов, побуждает содействовать и сопереживать героям и событиям. А это порождает интерес к приобретаемым знаниям, умениям и навыкам.

Изучив и проработав авторский курс В.В. Воскобовича, мы выяснили принципы построения технологии «Сказочные лабиринты игры». Один из наиболее важных и основных – игровое обучение детей дошкольного возраста в форме взаимодействия взрослого и ребенка путем реализации игрового сюжета через сказку.

Второй принцип данной технологии – построение игровой деятельности, в результате которой развиваются все психические процессы ребенка, с постоянным и постепенным усложнением игр, что позволяет поддерживать деятельность ребенка в зоне ближайшего развития.

Еще одним принципом рассматриваемой технологии является раннее творческое развитие детей, создание для ребенка развивающей сенсомоторной зоны. Ребенок в ней действует самостоятельно: играет, конструирует, закрепляя умения, приобретенные в совместной деятельности со взрослым.

Хочется отметить, что технология В. В. Воскобовича – это путь от практики к теории. С помощью одной и той же игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя, ребенок осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Игры В.В. Воскобовича многофункциональны и имеют широкий возрастной диапазон, что очень удобно в условиях работы разновозрастной

группы. Игры начинаются с простого действия, а затем усложняются за счет объемного количества разнообразия игровых заданий и упражнений.

В процессе занятий с такими игровыми пособиями у детей возникает огромный интерес, они получают настоящее удовольствие и открывают для себя новые возможности.

Хочется еще сказать и о систематизированном по возрасту и образовательным задачам развивающий дидактический материал, готовый к использованию.

Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича включает в себя более 50 игр, которые условно можно разделить на 8 серий. В практике нашей совместной работы, в условиях разновозрастной группы и детей с задержкой психического развития, мы используем следующие развивающие игры:

Серия «Логокладыши» включает в себя игры «Логоформочки 3», «Логоформочки 5», отличающиеся количеством и размером деталей. Развивают мелкую моторику, интеллект, сенсорные и творческие способности. Автором предложен сборник игр для данной серии.

Серия «Цифроцирк» объединяет игры «Фонарики», «Математические корзинки 5, 10», «Счетовозик». «Математические корзинки» помогают закрепить знание цифр, количественный счет и освоить состав числа до 10. В игре «Счетовозик» с помощью шнура можно сравнивать, вычитать, складывать, решать задачи.

Игра «Геоконт». На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» называются «серебряными». На них натягиваются «паутинки» (разноцветные резинки), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Создаются силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, по схеме-образцу и словесной модели.

Игра «Шнур-затейник». В играх со «Шнуром-затейником» развиваются мелкая моторика, психические процессы, идет подготовка к обучению чтению, формируются математические представления, пространственная ориентировка. Можно: «вышивать» буквы и слова, цифры, узоры, проводить «графический диктант».

Игра «Конструктор букв». Различные действия с элементами конструктора помогают запомнить графический образ каждой буквы. Из элементов букв, имеющих оригинальные названия («уголок», «лапка», «клюшка») можно складывать интересные фигуры, простые слова.

Коврограф «Ларчик» – незаменимое пособие в коррекционно-педагогической деятельности. Оно включает полотно из ковролина,

разлинованное клетками 10X10 см, комплект прозрачных букв и цифр, разноцветные липучки, держатели на липучках, цветные круги, разноцветные квадраты и т.д. Можно использовать на всех занятиях, решать практически все коррекционно-педагогические задачи. Воспитатель подбирает картинки, и ребенок работает с ковурографом.

Игры В.В. Воскобовича создают прекрасную развивающую предметно-пространственную среду в группе компенсирующей направленности нашего детского сада. Она организована таким образом, чтобы каждый ребенок имел возможность заниматься любимым делом. Своим многофункциональным применением и красочным видом игровые пособия В.В. Воскобовича постоянно привлекают внимание детей, побуждая их к игре. А в помощь специалистам изданы пособия по учебно-игровой деятельности, организуются семинары, разработана система интегрированных занятий по данной технологии.

Все применяемые нами игры В.В. Воскобовича носят познавательный, развивающий и коррекционный характер. Мы в системе применяем их в своей практической деятельности с детьми с задержкой психического развития, добиваясь положительной динамики в развитии всех высших психических функций. Дети с огромным желанием обучаются счету, письму, чтению в игровой, доступной для них и интересной форме. Поэтому мы считаем своей задачей продолжать работу и в дальнейшем по адаптации этих игр в коррекционно-педагогической практике.

Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича – это не только замечательные и удивительные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии детей с задержкой психического развития, но и огромные возможности, которые содержатся в играх, направленных на решение образовательных, коррекционных и воспитательных задач. Мы пришли к выводу, что именно эта технология игр психологически комфортна для данной категории детей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Москва : Книга, 2013. – 190 с.
2. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с.

КОНСПЕКТ ООД «ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА В СТАРШЕЙ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ»

*Е.Н. Черных, А.В. Литвиненко,
воспитатели*

*МДОУ «Вязовской детский сад»
Краснояржского района*

Цель: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций с использованием логико-математических игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

- формировать у детей в ходе игр мыслительные операции, развивать манипулирование цифрами;
- упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости, закреплять пространственные представления (влево, вправо, вверх, вниз);
- закреплять знание о геометрических фигурах: продолжать учить составлять геометрические фигуры из частей, конструировать геометрические фигуры по словесному описанию;
- упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости по слуху, с опорой на заданные ориентиры (точки).

Развивающие:

- развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память, речь, воображение) на материале логико-математических игр В. В. Воскобовича;

Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность детей, умение находить свои способы решения поставленных задач;
- стимулировать эмпатийные переживания, желание прийти на помощь.

Предварительная работа:

знакомство с героями и играми В. В. Воскобовича, использование дидактических игр с математическим содержанием, написание графических диктантов, дидактические игры на ориентировку в пространстве и на ограниченной поверхности.

Оборудование: игры В. В. Воскобовича: «Волшебная восьмерка», «Геокоонт», кораблик «Брызг-брызг», «Чудо-крестик», «Игровизор»,

персонажи игр В. В. Воскобовича: Малыш Гео, Злой колдун; Паук-юк, капитан Гусь, гномики, карта-схема, мультимедийная система, маркеры.

Ход ООД.

Организационно-мотивационный этап.

В: Здравствуйте, дети!

К тебе я обращаюсь, друг!

Вставай скорее с нами в круг.

Почувствуй радость и тепло,

И как с друзьями хорошо!

Пусть наша добрая улыбка (имитировать руками улыбку губ)

Согреет всех своим теплом, (руки прикладываются к сердцу)

Напомнит нам, как важно в жизни (развести руки в стороны)

Делиться счастьем и добром! (движения рук от сердца вперед)

- Правда, это радостно – почувствовать тепло рук друзей?

(взять друг друга за руки)

(Звук пришедшего на телефон сообщения)

- Ребята, мне на телефон пришло SMS сообщение. Это сообщение от малыша по имени Гео.

слайд (на экране малыш Гео)

- А, вы, знаете кто такой малыш Гео? (Ответы детей)

- Малыш Гео мне сообщил что, в стране Математика случилась беда – прилетел Злой колдун и все гномы Фиолетового Леса от страха убежали, а его Злой колдун заточил в своем замке. На дверях замка кодовый замок, а открыть его могут только гномы. Помогите их найти.

- Ребята, мы сможем помочь малышу Гео? (ответы детей)

Основной этап.

- Ребята, как вы думаете, кто живет в стране Математика?

- Чтобы злой колдун нас не заметил, я предлагаю стать вам цифрами.

У меня есть волшебный сундучок, давайте посмотрим, что в нем хранится. Здесь находятся цифры. Эти цифры волшебные, с их помощью мы перенесемся в страну Математики. Давайте возьмем каждый по одной цифре, оденьте их, но еще нам необходимо произнести заклинание («Крекс, фекс, пекс!»)

- И вот мы в стране Математики. Ой, смотрите, что-то здесь лежит, ребята, давайте посмотрим.

- Что это? (карта) А как, вы, думаете, для чего она нужна?

слайд (на экране карта)

- Да, ребята, на карте обозначены задания, которые нам предстоит выполнить, чтобы найти гномов и освободить Малыша Гео. Вы готовы?

Давайте карту рассмотрим, куда нам надо идти. Тут ворота на пути, как нам через них пройти.

слайд (на экране ворота)

- Отгадай цифру и узнай количество гномов. Малыш-Гео прислал нам шифр, чтобы его разгадать, нам нужно вспомнить любимую считалку гномов. Какая любимая считалка гномов?

- Давайте, вспомним, как зовут гномов (ответы детей)

- Для выполнения этого задания, я предлагаю Вам сесть на коврик, каждый из вас получает конструктор «Волшебная восьмерка», с помощью которого мы будем выполнять задание.

- Кто хочет выкладывать цифру на доске? Как мы определим?

(по считалке). Любимая считалка гномов: энике, бенике ели вареники, энике, бенике клец, вышел старый матрос.

По считалке выбирают двух детей, которые выполняют задание на магнитной доске, а остальные выкладывают на коврике.

- Я называю цвета, а вы выкладываете зашифрованную цифру.

- Какая цифра получилась? (цифра 7)

- Что обозначает эта цифра в нашем задании?

- Ребята, давайте узнаем по карте наше следующее задание.

слайд (на экране остров геометрических фигур)

Перед нами остров – геометрических фигур, чтобы дальше нам пройти нужно отгадать загадки Паука Юка, а ответы изобразить на дощечках, которые называются «Геоконт».

слайд (на экране Паук Юк)

Прежде, чем мы приступим к следующему заданию, Паук Юк хочет с нами поиграть.

Пальчиковая гимнастика: Паучок ходил по ветке, а за ним ходили детки. Дождик с неба вдруг полил, паучков на землю смыл. Солнце стало пригревать, паучок ползёт опять, а за ним ползут все детки, чтобы погулять на ветке.

Теперь послушаем загадки Паука Юка, а отгадки мы будем выкладывать на геоконте.

1. Три угла, три стороны

Могут разной быть длины. (Треугольник)

2. Он давно знаком со мной

Каждый угол в нем прямой.

Четыре угла и четыре стороны

Все четыре стороны одинаковой длины. (Квадрат)

3. Нет углов у меня и похож на блюдце я,

На тарелку и на крышку – кто же я такой друзья? (Круг)

- Задание выполнили и можно смело отправляться нам дальше в путь.

Физкультминутка (музыкальная)

По дорожке ты шагай, ноги выше поднимай, и немного поскочи, только, друг мой, не спеши. На носочках ты шагай, свою спинку выпрямляй, и попрыгай на дорожке, хороши пружинки – ножки, дальше веселей шагай, маршируй, не отставай.

- Куда же теперь мы отправимся? Давайте определим по нашей карте. Впереди нас ждет озеро Айс.

слайд (на экране Озеро Айс)

- Нам нужно перебраться на другую сторону этого озера, где находится заколдованный замок. Как вы думаете, на чем мы можем пересечь глубокое озеро? (выслушать ответы детей, подвести их к мысли о корабле). Посмотрите, нас здесь кто – то ждет. Кто же это?

слайд (на экране Капитан Гусь).

- Он, наверное, хочет помочь нам? Как вы думаете, чем нам может помочь капитан Гусь? (ответы детей)

- Однако он сообщил, что злой волшебник сорвал с мачт сигнальные флажки, и нам нужно сейчас правильно их разместить на мачтах корабля и тогда мы с легкостью окажемся на другой стороне озера. Ребята, давайте поможем капитану навести порядок (дети подходят к коврографу).

- Сколько всего мачт на корабле? (7)

- Одинаковые ли мачты по высоте? Сравните их и назовите.

Гусь – капитан дает команду: «Надеть на самую высокую мачту флажки фиолетового цвета!» На какую мачту по счету вы надели флажки фиолетового цвета?

- на мачту ниже высокой надеть флажки синего цвета. На какую мачту по счету вы надели флажки синего цвета?

- на мачту выше средней надеть флажки голубого цвета. На какую мачту по счету вы надели флажки голубого цвета?

- на мачту среднюю надеть флажки зеленого цвета. На какую мачту по счету вы надели флажки зеленого цвета?

- на мачту ниже средней надеть флажки желтого цвета. На какую мачту по счету вы надели флажки желтого цвета?

- на мачту выше низкой надеть флажки оранжевого цвета. На какую мачту по счету вы надели флажки оранжевого цвета?

- на мачту самую низкую надеть флажок красного цвета. На какую мачту по счету вы надели флажок красного цвета?

Гусь-капитан хвалит детей!

- флажков какого цвета больше всего? Какого цвета флажков меньше всего? Покажите самую высокую мачту, самую низкую?

- А теперь отправляемся в плавание (дети делают движение под музыку). Отважный кораблик плывет в океан, лягушки – матросы и гусь – капитан, лягушки забыли про усталость и скуку, в пути изучают математическую науку. Мы плывем дальше, навстречу новым приключениям. Вот мы и добрались до противоположного берега холодного озера Айс, но впереди опять препятствие: большие непроходимые сугробы.

Слайд (на экране высокие сугробы)

- Как мы сможем преодолеть это препятствие? (ответы детей)

Я сейчас вам загадаю загадку – подсказку.

Не пчела, не шмель, а жужжит.

Неподвижно крыло, а летит (самолет)

- Какой это вид транспорта? (воздушный) Почему воздушный? А где же нам взять самолет? Я предлагаю вам сейчас сделать самим самолет с помощью конструктора. Что нам нужно для того, чтобы построить самолет? (дети по схеме выполняют задание).

– Получились замечательные самолеты, на которых мы продолжим наше путешествие. Полетели, полетели, покружились, покружились и перед воротами замка очутились.

Слайд (на экране замок)

- Ребята, что нам нужно сделать? (ответы детей). А замок откроется в том случае, если мы правильно выполним задание на игровизоре.

(один человек на коврографе)

Графический диктант

В. 1 клетка вправо, 3 вверх, 1 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 3 вниз, 5 вправо, 4 вверх, 4 вправо, 10 вниз, 4 влево, 4 вверх, 9 влево, 2 вверх.

-Что получилось? (Ключ.) Этот ключик не простой, а волшебный. Сейчас мы откроем двери волшебного замка и освободим Гео. Мы гномам его отдадим, чтоб Гео они освободили.

Слайд (на экране гномы)

- Теперь Гео на свободе вместе со своими друзьями гномами. Наше путешествие закончилось. Мы отлично справились со всеми заданиями и теперь нам пора возвращаться домой, в наш любимый детский сад. Прощай фиолетовый лес, полный сказочных чудес! Подружились мы с тобой, но пора нам всем домой. Обрато в детский сад пойдём, не спешим, не отстаём, я твой друг и ты мой друг мы поможем всем вокруг.

Оценочно-рефлексивный этап.

- Ребята! Какие чувства у вас возникли, когда вы узнали, что в стране «Математика» случилась беда?

- А что, вы испытали, когда оказали помощь гномам и малышу Гео?

- О чем бы вы хотели рассказать своим родителям и друзьям?

- Какие задания было легко выполнять? А что было самым сложным?

- Что вам понравилось больше всего в нашем путешествии?

Молодцы! Спасибо вам за помощь.

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж : ИП Лакоценин Н. А., 2012.

2. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.

3. Познавательное-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности: методические рекомендации / Т. В. Белова, А. В. Строганова, И. А. Чибрикова и др. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОГО ГРАФИЧЕСКОГО ТРЕНАЖЕРА «ИГРОВИЗОР»

И.А. Чубарова,

старший воспитатель

В.И. Фандеева,

воспитатель

МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 30 «Росинка»

Белгородская область, г. Губкин

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, поскольку играя, ребенок учится и познает жизнь. Поэтому насыщенность среды в ДОУ реализуется через разнообразие игр и пособий. В рамках деятельности инновационной площадки «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области» в 2020 году группы компенсирующей направленности для детей с ТНР МАДОУ №30 «Росинка» пополнились развивающими играми В.В. Воскобовича: «Игровизор», «Счетовозик», «Геовизор», «Логоформочки», «Мини-Ларчик», «Математическая корзина», «Чудо-соты», «Волшебная восьмёрка» и др.

Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В каждой можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя ребёнок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания новых способов занятий с ней. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного времени.

В деятельности инновационной площадки участвуют воспитанники двух групп (старшей и подготовительной). Поэтому организовано их постоянное взаимодействие в процессе игровой и познавательной деятельности. Межвозрастное взаимодействие – это взаимодействие двух или нескольких детей разного возраста, способствующее обогащению их опыта, познанию себя и других, а также развитию инициативности детей, проявлению их творческого потенциала и овладению нормами взаимоотношений. В процессе общения старший ребенок берет на себя роль «взрослого» по отношению к младшему. Младший, в свою очередь, относится к старшему как к «наставнику» и перенимает накопленный им опыт. Организация практики межвозрастного взаимодействия осуществлялась поэтапно. Сначала проводилась работа по ознакомлению с играми и игровыми пособиями В.В. Воскобовича, а затем осуществлялось межвозрастное взаимодействие между детьми.

В рамках реализаций мероприятий инновационной площадки разработано перспективное планирование тематических встреч детей 5-7 лет, в основе которых лежит совместная деятельность детей с использованием различных пособий В.В. Воскобовича. Наиболее интересными оказались встречи, на которых ребята взаимодействовали с игровым графическим тренажёром «Игровизор».

«Игровизор» – это альбом формата А4, в нём всего два листа, верхний: – прозрачный пластик (рисуют по которому маркерами на водной основе, всё нарисованное легко стирается бумажной салфеткой), нижний (подложка) – разлинованный ламинированный картон, между собой листы скреплены пружиной. На картонной основе расположено рабочее поле в крупную клетку. Оно в свою очередь разделено на четыре зоны по типу системы координат. В углу каждой изображено животное, в названии которого присутствуют первые буквы «координаты». С их помощью ребёнку легче ориентироваться на листе. Левый верхний угол сторожит Лев, Лань находится в левом нижнем углу, Павлин красуется в правом верхнем углу, а в правом нижнем углу размещён Пони. Также для удобства выделен центр всего рабочего пространства и центры четырёх квадратов [2].

Уникальность «Игровизора» состоит в его: многофункциональности (один лист тренажера решает несколько образовательных задач); экономичности (листы с заданиями используются многократно); вариативности (неограниченное количество приложений с заданиями); возможности самоконтроля самим ребенком; пособие создает ребенку ситуацию успеха (всегда можно исправить ошибку).

В работе с «Игровизором» используем приложения, разработанные В.В. Воскобовичем. Здесь много схем и таблиц, которые просто подкладываются под пластиковый лист, а сверху ребенок выполняет задание. Пособия имеют различные образовательные цели. Герои пособия «Лабиринты Цифр» необыкновенные обитатели королевства Муравья. Королевский муравейник окружает таинственный сад с запутанными дорожками, по которым должен пройти ребёнок. Проходя по дорожкам, дети знакомятся с цифрами, учатся соотносить цифры с количеством предметов. Пособие «Игровой калейдоскоп 1» представляет собой сборник, в который вошли графические варианты развивающих игр Воскобовича: «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Логоформочки», «Шнур-затейник» и «Шнур-мальш». Здесь дети закрепляют геометрические фигуры, сравнивают предметы по форме и величине, совершенствуют графические навыки, ориентировку на плоскости, учатся достраивать симметричную половину изображения, создавать зеркальные изображения и т.д. Пособие «Катя, Рыжик и Рыбка» отправляют ребят в гости к девочке Кате. Вместе с ней решают увлекательные логические задачи. Сравнивают, анализируют, рассуждают – тренируют свои интеллектуальные способности.

Используем «Игровизор» не только с пособиями В.В. Воскобовича, но и собрали собственную папку с рабочими листами (задания на закрепление числового ряда, состава числа, деление целого на части, составление и решения задач). Часто тренажёр используем при выполнении графических диктантов и рисовании по клеточкам по образцу и под диктовку.

А ещё «Игровизор» идеально подходит для работы детей в парах, как в разновозрастных, так и одновозрастных. Выполнение заданий в паре – эффективный способ организации сотрудничества и совместной деятельности детей. Парное обучение привлекательно для старших дошкольников – они могут одновременно выполнять задания, обсуждать и договариваться о совместном решении, меняться местами, оценивать работу друга. Например, детям даётся по листу с одинаковым заданием. На изображённых предметах, одному ребёнку надо найти и обвести вертикальные линии, а второму горизонтальные. Дети должны договориться, кто какие линии будет обводить, после выполнения задания дети оценивают работу друг у друга.

Дети с удовольствием рисуют по клеточкам. Старший ребёнок или сверстник диктует со своей странички направление – сколько клеток в какую сторону отсчитать. Младший в это время внимательно слушает и на своей страничке проводит линии будущего рисунка. Когда рисунок будет готов, меняются ролями. Поле того, как задание будет выполнено, дети сравнивают изображение своего рисунка с образцом методом наложения.

Игровой тренажёр применяем в совместной, организованной образовательной деятельности, в индивидуальной работе с воспитанниками. Научившись действовать с «Игровизором», дети используют его в самостоятельной деятельности.

Таким образом, систематическое и целенаправленное внедрение в коррекционно-образовательный процесс развивающих игр В.В. Воскобовича позволяет развивать познавательные, интеллектуальные способности детей. Повышать умственную активность: мышление, память, внимание, воображение. Развивать сенсорные способности восприятия цвета и формы. Тренировать мелкую моторику рук, тактильно-осознательных анализаторов. Создавать игровую ситуацию, развивать любознательность. Организация межвозрастного взаимодействия в группах делает данный процесс наиболее интересным и качественным.

ЛИТЕРАТУРА

1. В.В. Воскобович Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с.
2. Ясковец, О. П. Технология интеллектуально-творческого развития В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» / О. П. Ясковец. – URL: <https://zashirie-sad.schools.by/pages/tehnologija-intellektualno-tvorcheskogo-razvitija-vv-voskobovicha-skazochnye-labirinty-igry>. (дата обращения: 30.10.2020).

КОНСПЕКТ ООД В МЛАДШЕЙ ГРУППЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛЕС»

Е.Н. Шепелева,

воспитатель

МБДОУ «Детский сад с.Стрелецкое

Яковлевского городского округа»

Цель: Расширять представления детей о животном леса.

Задачи:

Образовательные:

- дать представления о диких животных (медведь, лиса, белка, заяц), о том, где они живут.
- пополнять словарный запас детей предложениями: под, в.
- активизировать в речи детей слова «берлога, нора, дупло».

- уточнять и расширять элементарные представления о форме, цвете;

Развивающие:

- развивать внимание, конструктивные навыки, мелкую моторику на основе развивающих игр В.В. Воскобовича.

Воспитательные:

- воспитывать умение слушать и слышать участников деятельности;

- формировать коллективные методы работы;

- формировать желание приходить на помощь.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций о жизни диких животных, чтение стихов об осени, слушание осенних музыкальных произведений.

Оборудование: колокольчик; игровое пособие «Фиолетовый лес»; коврограф «Мини-ларчик»; схема сборки бус; «чудесный» цветок, музыкальная колонка.

Методы: игровые, словесные, наглядные, сравнительно-поисковые, сюрпризный момент.

Приёмы: Постановка цели, сравнение, вопросы к детям, обобщение, поощрение, объяснения, указания.

Интеграция образовательных областей: речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие.

Ход занятия.

Организационный момент: Колокольчик, мой дружок, собери детей в кружок! (воспитатель громко звонит в колокольчик, привлекая внимание детей, дети собираются возле воспитателя).

Воспитатель – Дети, вы знаете, что, когда я утром пришла в группу, я на столе увидела письмо. Его прислала наша знакомая девочка Долька, которая живет в Фиолетовом лесу. Она пишет, что в лесу, что-то случилось и просит нас о помощи. Поможем Дольке? (ответы детей). Дети, а вы заметили, что у нас на ковре что-то появилось? (На тропинке прикреплены следы из раздаточного материала «Фиолетовый лес») (ответы детей) Правильно, следы. А давайте пойдём по этим следам, и они приведут нас к Дольке. (Ответы детей). Вставайте все за мной и в путь!

Звучит мелодия, дети за воспитателем идут по следам и подходят к «Фиолетовому лесу».

Воспитатель: Вот мы и лесу. Послушайте, я прочитаю вам отрывок из стихотворения Константина Бальмонта «Осень»

Поспевает брусника,

Стали дни холоднее,

И от птичьего крика

В сердце стало грустнее.
Стаи птиц улетают
Прочь, за синее море.
Все деревья блистают
В разноцветном уборе.

А какие признаки осени вы знаете? (дети рассказывают о признаках осени). Я залюбовалась красотой осеннего леса и совсем забыла, зачем мы сюда пришли. Долька рассказала мне, что у них в лесу случилась беда! Все животные забыли, где они живут, и им нужна ваша помощь! Посмотрите, кто живет в лесу? Правильно лиса, медведь, белка и заяц. Послушайте, я прочитаю стихотворение про животных, которых мы встретили в лесу.

Всех зверей она хитрей,
Шубка рыжая на ней,
Пышный хвост – её краса.
Это рыжая лиса.
Спит медведь в своей берлоге,
Не будите по тревоге,
Коль проснется рано он,
Будет очень, очень зол.
Туда, сюда петляет след,
Вперед, назад и в бок.
Где заяц был, там зайца нет.
Прыг – скок!
Рыжий маленький зверек
Шишки на сосне грызет
Быстрая как стрелка
Ну конечно белка.

А звери, которые живут в лесу дикие или домашние. Правильно, звери дикие, а почему? (ответы детей). Скоро зима, давайте животных разместим по их домикам, где им будет удобно зимовать.

Дидактическая игра «Чей это домик?»

Воспитатель предлагает детям расселить животных по их домикам (дети выполняют задание).

Воспитатель: Какие вы молодцы. Теперь у животных есть, где зимовать.

Долька, мы тебе помогли, но ты почему-то грустная. Дети, оказывается пока мы ходили по лесу, у Дольки порвались ее любимые бусы и все бусинки рассыпались, и она просит ей помочь. Давайте пройдем за столы и поможем Дольке собрать бусы.

Игра «Соберём бусы»

Воспитатель предлагает детям собрать бусы по образцу (схема). Уточнить какого цвета и формы были бусы. Дети на мини – ларчиках выкладывают бусы для Дольки (игровой материал из Фиолетового леса). (Ребенку, который испытывает трудность в выполнении задания помочь, положив первую бусинку). Посмотрите, какие красивые бусы получились.

Воспитатель: Дети, девочка Долька говорит вам спасибо за красивые бусы и предлагает вам поиграть с ней. А вы хотите?

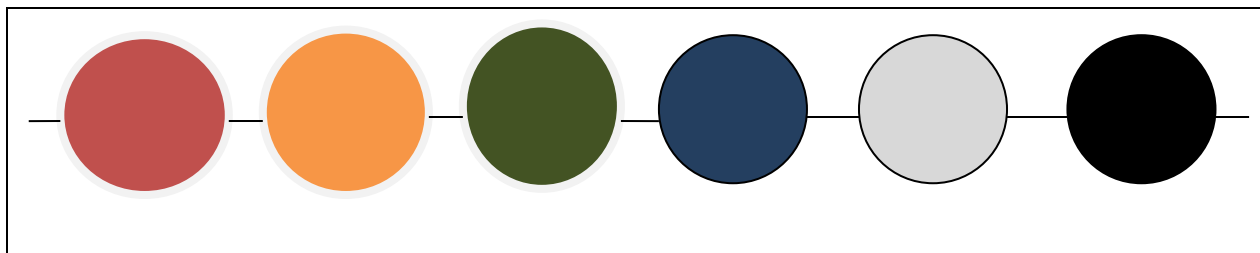


Рис. Схема игры «Соберём бусы»

Игра «Чего не стало?» Посмотрите, какой чудесный цветок есть в волшебном лесу у Дольки. Лепестки у него разных цветов. Назовите, какие? (красный, жёлтый, зелёный, синий, белый, черный, розовый). Вы закроете глазки, Долька оторвёт один лепесток, а вы угадаете какого цвета лепесток (игра продолжается со всеми детьми).

Воспитатель: Вы такие молодцы, справились со всем и нам пора возвращаться в детский сад. Вам понравилось наше волшебное путешествие? А кому вы сегодня помогли? (ответы детей). Долька в благодарность дарит нам вот такую игру, в которую мы поиграем, когда вернемся в группу (двухцветный квадрат Воскобовича)

Звучит мелодия, дети за воспитателем по следам возвращаются в группу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко. – Москва : Книга, 2013. – 190 с.
2. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры / В. В. Воскобович. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с.

**ЗНАКОМИМ ДЕТЕЙ С ПРАВИЛАМИ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ
В.В. ВОСКОБОВИЧА**

*Н.В. Шерганова, Е.С. Исправникова,
воспитатели
МБДОУ ДС №1 «Лучик»
г. Старый Оскол, Белгородская область*

Цель: обучить детей безопасному поведению на улице и проезжей части.

Задачи:

Образовательные:

- продолжить знакомство с элементами дороги; закрепить знания о правилах поведения на проезжей части; чувство ответственности при соблюдении правил дорожного движения;

- развивать диалогическую речь, интонационную выразительность речи;

Разработка:

- развить у детей знания дорожной буквы; знание детьми светофоров, цветов светофора; их значение;

Воспитательные: – развивать в детях доброжелательные, доброжелательные отношения внутри коллектива; умение слушать друга, чтобы не перебивать его;

Активация словаря: Для активации слов в речи детей: человек, идущий по пешеходной дорожке, – пешеход, человек, едущий в общественном транспорте, – пассажир;

Исправьте названия дорожных знаков.

Материал: макет перекрестка, дорожные знаки, городская техника, музыкальное сопровождение, герои Пурпурного леса: Boy Geo и Girl Dolka. Игры В. Воскобовича: сундучок «Черепашки», сундучок «Треузорчик», сундучок «Фонарики», «Чудо-кресты – 2,3».

Подготовительные работы: – беседа «Наш друг – светофор», «Знаки – наши друзья», «Что мы знаем о правилах перехода дороги», «Правила поведения в общественном транспорте»

Дидактические игры: «Мы водители», «Дорожные знаки», «Светофоры»,

Игры В. Воскобовича: сундучок «Черепашки», сундучок «Треузорчик», сундучок «Фонарики», «Чудо-кресты – 2,3».

Читаю художественную литературу: Е. Алябьева «О транспорте и технике для дошкольников» С. Михалков «Если горит красный свет», А. Усачев «Правила дорожного движения», Б. Житков «Светофор», М. Казанцева «Как правят Стешка и Люся. дороги движения учили», Харко Т.Г. «Сказки пурпурного леса».

Просмотр альбома: «Улицы нашего города Энгельса», иллюстрации «Виды транспорта».

Перемещение: Организационный момент
(Воспитатель предлагает детям выйти на ковер)

Воспитатель: – Ребята, сегодня утром пришло смс от мальчика Гео и девочки Дольки (персонажи выставлены на ковре), просили помочь им. Оказывается, жители Пурпурного леса не знают правил дорожного движения. Поможем им? Скажем им привет.

Дети: Доброе утро, Бой Гео и Девушка Долька. (персонажи приветствуют детей)

Воспитатель: – Ребята, а мы можем помочь нашим друзьям?

Дети: Да, мы им поможем; (дети берут персонажей и встают в круг)

Воспитатель: Ну, давайте вместе встанем в круг, ты мой друг, а я твой друг, мы вместе улыбнемся правому соседу, мы улыбнемся соседу слева. Тра-ля-ля / 2 раза – мы все друзья.

- Смотри, у нас на модели целый город, есть транспорт, есть дорожные знаки, давайте все вместе поедem в наш город и поиграем вместе.

(Воспитатель выставляет макет и предлагает поиграть детям и героям).

Воспитатель: – Ребята, как вы думаете, чтобы передвигаться безопасно, что нужно соблюдать?

Дети: – Нужно соблюдать правила дорожного движения.

Воспитатель: – Верно, а что поможет нам их наблюдать?

Дети: Дорожные знаки помогут

Воспитатель: Ну тогда ребята, отгадайте мои загадки:

1. Он все расскажет водителю,
Укажите правильную скорость.

По дороге как маяк

Добрый друг – ... (дорожный знак)

2. Эй, будь осторожен, водитель!

Быстро ехать невозможно.

Люди знают все на свете

В этом месте гуляют дети! (Знак «Дети»)

Воспитатель: – Молодцы, ребята отгадали все загадки.

Дети читают стихи:

1реб. "НЕТ ВХОДА"

Тормозить водителя. Стоп!

Знак запрета перед вами.

Это самый строгий знак,

Чтобы вы не въехали.

Вы должны следовать знаку

Не загоняйте под кирпич.

2реб. «ДВИЖЕНИЕ ЗАПРЕЩЕНО»

Круглый знак, похожий на мяч

Он запрещает движение.

К матчу он не успеет,

Кто нарушает запреты.

Он говорит: «Стой! Кэти! "

Если желтый – «Подожди!»

Воспитатель: – Гео, Долька, мы на перекрестке дорог, – ребята, как это называется?

Дети: перекресток.

Воспитатель: Верно, чтобы безопасно обгонять или ехать нужно пользоваться?

Детям: пешеходный переход – «Зебра» или переходить дорогу на светофоре.

Воспитатель: Молодцы ребята, ведите мальчика Гео по пешеходному переходу через дорогу, а девочку Дольку на светофоре. Правильно.

- Ребята, а домой добираемся?

Дети: Городской транспорт

Воспитатель: – Ребята, давайте все вместе прокатимся на нашем автобусе. Вспомним вместе с вами правила поведения в общественных местах.

Дети: Используйте вежливые слова, не говорите громко, уступайте места пожилым людям и женщинам с детьми, покупайте билеты или проездные, не толкайтесь при входе и выходе из транспорта.

(включается песенка в исполнении группы Кукутики «Автобус»)

Мы с вами подъехали к больнице, выходите из автобуса, для чего нужны больницы?

Дети: Исцелять людей.

Воспитатель: Да, а кто в них работает?

Дети: Врачи.

Воспитатель: На каких машинах врачи водят больных?

Дети: Машины называются «Скорая помощь».

Воспитатель: Верно. Идите к столам. На столах разложены сундуки «Чудо-кресты 2 и 3», «Фонари». Ребята, давайте все вместе построим такие машины. (Дети выполняют задания).

- Отличные машины, мне кажется, все врачи будут довольны.

- Ребята, посмотрите, как мигает светофор, что он хочет нам сказать?

Дети: красного света нет, подождите немного желтого, а зеленый снова в пути.

Воспитатель: (раздает детям игрушечные рули и предлагает сыграть) песня «Кукутики» – Светофор.

- Ребята, а они расположены, чтобы безопасно передвигаться по дорогам?

Дети: Дорожки, по ним ходят пешеходы.

Воспитатель: – Ребята, вы думаете, Долька и Гео помнят правила поведения на улице?

Дети: Да.

Воспитатель: Тогда пусть они идут по тропинке и переходят дорогу по тропинке. (Дети перемещают персонажей).

- Послушайте, а у нас есть место отдыха у фонтана, пойдете туда? Придумайте безопасный маршрут.

Дети: Будем двигаться по дороге по тропинке, переходить дорогу по пешеходному переходу.

Воспитатель: Молодец, вы выбрали самый безопасный способ добраться до фонтана. А теперь предлагаю вам посмотреть на красивый фонтан и построить собственное чудо-фонтаны с помощью ящиков «Черепашки» и «Треузорчик» (дети выполняют задания за столами). Какие у вас красивые фонтаны.

-Смотрите, ребята, в нашем городе есть другие машины, назовите их.

Дети: Грузовики – перевозят грузы, автомобили – перевозят людей.

Воспитатель: Вы правильно ответили на мой вопрос, а теперь предлагаю вспомнить, как ездят машины?

Дети: Машины тоже передвигаются по правилам дорожного движения. (Дети их перечисляют).

Воспитатель: А теперь предлагаю вам показать мальчику Гео и девочку Долке, как по городу ездят машины. (Дети выбирают машинки и начинают ими играть, рассказывая героям о правилах передвижения).

- Ребята, как вы думаете, наши друзья все помнят?

Отражение.

- Ребята, напомним нашим друзьям, что для безопасного передвижения по улице нужно соблюдать (дети: ПДД). Внимательно следите за сигналами

(дети: светофоры, чтобы не попасть под машину, двигайтесь по дороге (дети: пешеходная дорожка)

Воспитатель: – А теперь возьмем друзей домой в Пурпурный лес.

ЛИТЕРАТУРА

1. Развивающая предметно-пространственная среда «Пурпурный лес» : методическое пособие / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотинава. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с. : 4 цвета в т.ч. – (Сказочные игровые лабиринты).

2. Развивающие игры В.В. Воскобович в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста : материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Хабаровск, 23 ноября 2013 г.) / под ред. Л. С. Вакуленко, В. В. Воскобовича. – Санкт-Петербург, 2014. – 172 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ ДЕТСКОГО САДА

*Е.В. Щербакова,
воспитатель*

МБДОУ ДС №72 «Акварель»

Белгородская область, г. Старый Оскол

ФГОС ДО обязывает педагогов соблюдать ряд необходимых требований не только к образовательной программе, но и к созданию условий ее реализации, а также к результатам освоения программы. ФГОС ДО разрешает участникам дошкольного образования самостоятельно варьировать формы, способы, методы и средства реализации образовательной программы и подбирать методики и технологий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Дети дошкольного возраста познают мир через игру, игра для них естественный способ получения знаний об окружающем мире и развития своих способностей. Эффективнее всего у ребенка развиваются восприятие, внимание, память, мышление и творческие способности именно благодаря игровой деятельности.

Основной особенностью технологии В.В. Воскобовича является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный образовательно – игровой процесс. Для внедрения технологии «Сказочные лабиринты игры» была создана развивающая предметно-пространственная среда, которая полностью соответствует и выполняет требования к среде ФГОС ДО. Она

содержательно-насыщенна, трансформируема, полифункциональна, вариативна, доступна и безопасна, находится в постоянном и открытом доступе для всех детей.

Знакомство детей со «Сказочными лабиринтами игры» началось с приобретения пособия «Коврограф Ларчик» и «Геокоонт». Вначале дети познакомились с малышом Гео и пауком Юком в пособии «Геокоонт». Пособие «Геокоонт» сопровождается методической сказкой «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» в названии которой зашифровано слово «ГЕОМЕТРИЯ». Пособие представлено в виде дощечки с гвоздиками и разноцветными резинками-паутинками. На дощечку нанесена координатная сетка с буквенным указателем сторон. Веселый паук Юк дает детям различные задания, при помощи которых дети выстраивают контуры геометрических фигур и силуэты предметов. Например, предлагаю детям помочь паку Юку найти в лесу полянку для нового домика, но идти туда пешком очень долго и тяжело, ведь паучок маленький. Чтобы пауку было проще, предлагаю детям найти ему помощника и при помощи цветных паутинок создать изображение животного. Диктую детям последовательность ходов С3-Ф3-Б3-О1-О4-Ж4-Ж2-34-Ф1-С3. У нас получилась лошадка! Это совершенно новая интерпретация обычного математического диктанта. В результате у детей развивается мелкая моторика рук, сенсорные способности, мыслительные процессы и творческие способности.

После того как дети в полной мере освоили «Геокоонт», дети 4 лет учились самостоятельно натягивать резинки на цветные шляпки, создавая простейшие геометрические фигуры. Ребятишки познакомились с понятиями «ровно», «выше», «ниже». Одновременно малыши запоминали цвета. Но не только малыши конструировали фигуры с помощью «Геокоонта» – более старшие дети активно осваивали эту увлекательнейшую игру. Но перед ними стояли более сложные задачи. В создании картинки используют несколько резинок разного цвета. Усложняют контуры, сочетая ломаные и прямые линии. Познакомила их с пособиями «Геовизор» и «Игровизор». Данные пособия представляют собой блокнот, состоящий из двух частей – сверху прозрачная пленка, снизу картонная подложка с координатной сеткой. Дети рисуют на прозрачной пленке, которая легко моется. Возможность в любой момент стереть линию салфеткой и исправить свой рисунок очень нравится детям, она стимулирует их творческую активность и защищает от негативного опыта при совершении ошибок, ведь любой недочет так легко исправить!

Однажды к детям в гости прилетел ворон Метр, с этого и началось знакомство ребят с «Квадратом 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».

Так начинается сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней квадрат оживает и превращается в различные фигуры. Такая головоломка развивает у детей пространственное воображение и моторику, знакомит с геометрическими фигурами. Ребятам очень нравится составлять по схемам различные фигуры. Эти фигурки оживают и превращаются в персонажей любимых сказок, а еще дети могут придумать собственную историю для своей фигурки или даже составить групповой рассказ. Когда дети освоилась с простыми геометрическими фигурами, я сделала надрезы в середине квадрата и показала детям способы складывания объемных фигур. Радость и восторг детей от новых возможностей «Квадрата Воскобовича» стали прекрасным стимулом для продолжения работы в этом направлении.

Знакомство детей с геометрическими фигурами продолжила при помощи пособий «Логоформочки» и «Черепашки». Пособие «Логоформочки» состоит из эталонных фигур-вкладышей. Использую его для развития у детей зрительного внимания, памяти, восприятия форм, логического мышления и совершенствования пространственных представлений. Детям нравится отгадывать загадки про геометрические фигуры, находить похожие по форме предметы в окружающей обстановке. Например, предлагаю детям отсортировать предметы из «Волшебного мешочка» и разложить их в соответствии с их геометрической формой к той логоформочке, которая на них похожа. Пособие «Черепашки» направлена на развитие сенсорных способностей, творческое конструирование развитие пространственных представлений. Дети могут самостоятельно по схемам выложить понравившуюся им фигуру или создать свой собственный шедевр.

Продолжила знакомство детей со «Сказочными лабиринтами игры» при помощи пособия «Коврограф Ларчик». Это большой настенный ковер, к которому крепятся липучками методические пособия, представленные в виде карточек. В гости к детям приехал волшебный цирк во главе с магом Магноликом. Магнолик привез с собой артистов – забавных акробатов и веселых животных. При помощи карточек с цифрами, изображенных в виде животных и их дрессировщика Магнолика дети легко запомнили цифры, освоили количественный и порядковый счет, научились решать

математические задачи. Детям 4-х лет задания даю простые, детям 5-6 лет с усложнением. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается определенного «предметного» результата.

А с забавными акробатами Арлекином, Орлекином, Урлекином, Эрлекином, Ърлекином, Ерлекином, Ёрлекином, Юрлекином, Ярлекином, Ирлекином выучили гласные буквы. Набор прозрачных карточек с буквами и цифрами помогли детям в игровой форме выучить все буквы и цифры, научиться составлять слова и делать фонематический разбор слова.

На успешное развитие дошкольников влияет такое содержание познавательного материала, такая форма, которая способна вызывать интерес детей. В процессе интересной деятельности дошкольники более активны, эмоциональны, у них развивается желание развиваться, положительное отношение к познанию нового.

Считаю, что данная технология способствует этому в полном объеме, т.к. это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Дети 5-6 лет стали лучше концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца, стали проявлять наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности, творчество в играх. 4-х летние малыши легко различают и называют цвета. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики рук.

Кроме того, данная технология представляет собой эффективную форму развития познавательно-интеллектуальной активности в процессе непосредственного общения детей и взрослых.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ / Т. М. Бондаренко. – Воронеж : ООО «Метода», 2013.
2. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько, Т. И. Балацкая. – Санкт-Петербург, 2000.
3. Воскобович, В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург, 2007.

4. Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ «Сфера», 2015.

РАБОТА В РАЗНОВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ В ДОУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В.В. ВОСКОБОВИЧА

***Е.Н. Якушова,**
воспитатель структурного подразделения
«Детский сад» МБОУ «Кощеевская СОШ»
Белгородской области, Корочанского района*

***Н.Ф. Наливайко,**
заместитель директора МБОУ «Кощеевская СОШ»
Корочанского района Белгородской области»*

Повышение качества дошкольного образования является важной задачей, требующей мобилизации внешних и внутренних ресурсов. В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (ФГОС ДО) определены современные ориентиры развития дошкольного звена российского образования, отмечена необходимость усиления его научного и методического сопровождения, обновления стандартов, широкого внедрения современных образовательных технологий и нового поколения программно-методического обеспечения.

Необходимо отдать должное отечественным методистам и воспитателям, которые, обладая безграничным творческим потенциалом, высоким уровнем педагогического мастерства, находятся в постоянном поиске новых средств, форм и методов работы с дошкольниками.

К числу новаторов, бесспорно, следует отнести Вячеслава Вадимовича Воскобовича, авторская методика которого уже давно по достоинству оценена не только педагогическими коллективами дошкольных учреждений, но и вечно занятыми родителями воспитанников ДОУ.

Отличительными, весьма ценными чертами методики Вячеслава Воскобовича следует определить её вариативность, простоту, доступность и многофункциональность. С помощью одной игры воспитатель получает возможность решать несколько образовательных задач одновременно и достигать поставленных целей. В свободной игровой форме ребёнок, незаметно для него самого, с увлечением осваивает цифры и буквы, знакомится с формой и цветом предметов, учится считать и ориентироваться в пространстве и во времени. У дошкольника активно развиваются речь,

внимание, мышление, творческие способности. Он учится акцентировать и направлять свою деятельность на обязательном достижении успеха.

Бесспорным достоинством методики является её широкий возрастной диапазон. Нужно обладать неоспоримым талантом, чтобы создать игру, которая будет интересна как малышам трех-четырёх лет, так и старшим дошкольникам. Достигается эта занимательность благодаря скрытым задачам и возможностям, находящимся внутри каждой игры, которые доступны каждому конкретному возраст. Если для трехлеток предусмотрено простое манипулирование игровыми элементами, то для старших детей организован поиск сложных, многоступенчатых алгоритмов решения поставленных задач.

Важным «плюсом» методики Вячеслава Воскобовича является то обстоятельство, что в игре могут быть задействованы не только все группы дошкольного учреждения. Она будет интересна, познавательна и любопытна в разновозрастной группе, что весьма актуально для детских садов с малой наполняемостью воспитанниками.

Использование обозначенной технологии в педагогическом процессе дошкольного учреждения позволяет педагогам инновационным образом перестроить свою работу, то есть перейти от традиционных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, а на более поздних этапах – и к самостоятельной. Разработанные В.В. Воскобовичем развивающие игры-технологии очень динамичны, разнообразны по содержанию и, естественно, интересны детям всех возрастов и степени умственного развития.

Они содержат любившиеся детям различные манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить любого ребенка в движении, моторной активности. В непринуждённой обстановке данный игровой материал способствует проявлению детьми речевой активности, он способен контролировать правильность выполнения действий малышами [5].

Для педагога дошкольного образования весьма важным является достижение им всех образовательно-воспитательных целей. К примеру, направленная на развитие познавательно-творческого процесса в игровой форме методика В.В. Воскобовича «Сказки Фиолетового леса», позволяет воспитателю комплексно решить следующие задачи:

1. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения, восприятия и памяти.

2. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.

3. Способствовать активному накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

4. Развивать у дошкольников способность находить выход из нестандартной ситуации, гибкость мышления, формировать видение противоположных свойств в окружающих предметах и природных явлениях.

5. Способствовать проявлению у дошкольников самостоятельности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности, инициативы.

6. Создавать ситуации, стимулирующие развитие коммуникативной культуры дошкольника: умение слушать, слышать и желание договариваться в процессе игровой деятельности [5].

Образовательное содержание строится по методике В. Воскобовича на основании принципа «от простого к сложному», постепенного и константного усложнения, подобно спирали. К старшему дошкольному возрасту умения и представления, поступательно получаемые детьми, опираются уже на приобретённые ими знания, начиная с первой младшей группы.

Эффективное развитие познавательных способностей дошкольника достигается путём построения содержания на достаточно высоком уровне сложности, что активно поддерживает интерес ребёнка, не давая ему расслабиться по причине будничности занятий.

Следует отметить, что обсуждаемая в статье технология может успешно применяться не только в работе с детьми всех возрастов, но и во всех видах деятельности. Она используется воспитателями и в непрерывной образовательной работе, и в самостоятельной деятельности детей [1,18].

Сегодня популярным стало включение в календарный план работы и проведение «Недели игр» В.В. Воскобовича, где обязательно задействованы дети всех возрастных групп, педагоги и родители. План такой недели может быть следующим:

1. Утро начинается со сказки, продолжающейся в разных видах деятельности с использованием развивающих игр в соответствии с возрастом детей в течение всего дня. Младшая группа с помощью игры «Геоконт», используя цветные резиночки, собирает домик для сказки «Теремок», а с помощью «Квадрата Воскобовича» конструирует Мышку-норушку.

2. Днём дети продолжают сказку путём конструирования из различных игр её героев. Например, Зайку-побегай-ку с помощью игры «Чудо-соты» и «Чудо-цветик».

3. Вечер. Дети продолжают самостоятельно играть в эти игры, самостоятельно конструируют предметы, придумывают и составляют своих персонажей сказок, располагая их в определённом пространстве.

Со старшими дошкольниками в конце недели можно провести интеллектуальную игру «Почемучки и Любознайки», где дети сумеют проявить сенсорные и творческие способности, логическое мышление.

Заключительным мероприятием недели игры В. Воскобовича может стать выставка детских рисунков всех возрастных групп по мотивам сказок «Фиолетового леса».

Игровую технологию В.В. Воскобовича, несомненно, следует рекомендовать всем воспитателям ДООУ, поскольку она показала свою эффективность и в работе с детьми во всех видах деятельности, и с детьми с ограниченными возможностями здоровья, и в дополнительном образовании, и в кружковой работе.

Задачи дошкольного образования, сформулированные в современных программах развития и воспитания ребенка дошкольного возраста, выдвигают новые требования к качеству методического сопровождения в дошкольных образовательных организациях, его содержания и способов организации. Их реализация обусловлена готовностью и способностью воспитателей к решению проблем дошкольного образования в русле новых образовательных ценностей и приоритетов. В соответствии с этим игровые технологии, подобные методике В.В. Воскобовича являются для педагога весьма ценным подспорьем в деле повышения профессиональной компетентности, проявления творчества и инициативы с целью повышения эффективности образовательно-воспитательного процесса в ДООУ.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Развивающие игры Воскобовича : вчера, сегодня, завтра / В. В. Воскобович // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2014. № 7. – С. 17-20.
2. Воскобович, В. В. У нас в гостях Вячеслав Вадимович Воскобович / В. В. Воскобович // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2014. – № 7. – С. 6-11: 2 фот.
3. Гулевская, Е. А. Конспект игры-занятия по математическому развитию в подготовительной к школе группе компенсирующего вида для детей с ТНР / Е. А. Гулевская // Дошкольная педагогика. – 2015. – № 3. – С. 57-58.
4. Кондратьева, Л. А. Реализация ФГОС ДО средств игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» / Л. А. Кондратьева // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2014. – № 7. – С. 12-16.
5. Руппель, Н. В. Развитие интеллектуальных способностей дошкольников посредством игровой технологии В. В. Воскобовича / Н. В. Руппель, С. А. Зотьева, А. В. Коноплева // Молодой ученый. – 2016. – № 12.6.

ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО И ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА:
РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ

Сборник методических материалов

В трёх частях

Часть 3

Подписано в печать 26.03.2021. Формат 60×84/16.

Гарнитура Times New Roman. Усл. п. л. 15,11. Тираж 30 экз. Заказ № 7

Оригинал-макет подготовлен и тиражирован в издательско-полиграфическом центре БелИРО
308007, г. Белгород, ул. Студенческая, д. 14, корп. 4, каб. 811