

**Игровая технология  
В.В. Воскобовича в  
дошкольном  
образовании, как  
условие  
интеллектуального  
развития  
дошкольников**



## **Игровая технология В.В. Воскобовича в дошкольном образовании, как условие интеллектуального развития дошкольников**

Введение

Немного истории...

Ваше Величество, Игра,

Скорей на помощь малышу!

- Уже пора?

- Давно пора.

Процесс модернизации всей системы образования, предъявляет высокие требования к организации дошкольного образования, интенсифицирует поиск новых, более эффективных психолого-педагогических подходов к процессу образования детей дошкольного возраста.

Выделение системы дошкольного образования в самостоятельную образовательную ступень и принятие ФГОС ДО является важным этапом модернизации всей образовательной системы, обеспечивающим преемственность детского сада и школы. Проанализировав данные нормативные документы, пришла к выводу, что профессиональное педагогическое сообщество предъявляет к выпускнику детского сада достаточно высокие требования. Следовательно, успешность ребенка в будущей школьной жизни во многом будет зависеть от того, насколько развитие, воспитание и образование воспитанников в детском саду будет эффективным.

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности.

Социокультурная ситуация в обществе и процессы реорганизации образовательной системы подталкивает педагогов к осознанию невозможности работы по-старому, используя стереотипные приемы и единой формы организации детской деятельности. Возникает необходимость использования современных педагогических технологий образования, в свете нового восприятия реалий сегодняшнего дня.

Инновационные (современные) технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного

результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях. Педагогические инновации могут либо изменять процессы воспитания и обучения, либо совершенствоваться. Инновационные технологии сочетают прогрессивные креативные технологии и традиционные, доказавшие свою эффективность в процессе педагогической деятельности. Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая.

Основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка и у нее широкий возрастной диапазон участников игры от 2-3 лет до средне школы.

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» (В.В. Воскобович и др)

Авторская методика 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.

Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

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

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич Воскобович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами

поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.

Педагогическая технология интенсивного развития интеллектуальных способностей В.В. Воскобовича.

У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой - напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича — это как раз путь от практики к теории. В основу технологии положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач.

Следовательно, цель технологии - развитие интеллектуальных способностей детей.

Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

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.

Данная цель достигается с помощью комплекса задач:

- формирование познавательных интересов;
- развитие наблюдательности;
- исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие творческого мышления, эмоциональной сферы;
- формирование базисных представлений об окружающем и коммуникативных способностей.

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» совершенствует память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, речь. Внедрение технологии в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к школе.

Особенностями технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей являются:

- связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения).

Многие игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение, понимание математического содержания. Использование сказки немаловажно и для нравственного воспитания дошкольника, формирования у него волевых усилий, эмпатии. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным

героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

- система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.

Основные принципы технологии \*Игра плюс сказка. Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. 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). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично 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. \*Интеллект. Второй принцип технологии

Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие именно невербального интеллекта у детей. Авторы технологии «Сказочные лабиринты игры» не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей. \*Творчество. Третий принцип «Сказочных лабиринтов игры» - раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

\*Развивающая среда - Фиолетовый лес. По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковровина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - Незримка Всясь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Способы реализации технологии. Особенности «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что ее не надо перестраивать работу 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 взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний. Этапы технологии:

1. На первом этапе дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

2. На втором этапе - с помощью образа ребенок запоминает понятия, символы

3. На третьем этапе - он знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение-сложение-трансформация), планирует свои действия.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется принцип потенциального развития ребенка.

Методы и приемы: - проблемные вопросы, ситуации, - эксперименты, - создание моделей, словоформ, - прием продолжения сказки и др.

Основой организации деятельности воспитателя и детей является следующая система дидактических принципов:

- создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса (принцип психологической комфортности);
- обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом (принцип минимакса);
- при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира (принцип целостного представления о мире);
- процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности (принцип творчества);
- обеспечиваются преемственные связи между всеми ступенями обучения (принцип непрерывности);
- новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми (принцип деятельности).

Характеристика развивающих игр В.В. Воскобовича:

1. Многофункциональность.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Игры несут в себе способы

обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей. Такие серии как «Цифроцирк», «Ура! Я читаю!»- «(Город говорящих попугаев)», «Домашняя игротека» являются дидактическим материалом для раннего обучения, сочетают в себе развитие не только конкретных умений, но и выполняют самую важную задачу - учат ребенка учиться, развивают навыки самостоятельности. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться родители, педагоги и воспитатели без дополнительного обучения.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка».

Сказочный сюжет для детей — это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетаящими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Образностью и универсальностью.

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы, такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. Ведь это так интересно, играть не в квадраты, треугольники, трапеции, а в нетаящие льдинки озера Айс, рассматривать и создавать на «Геоконте» не модели конструирования, а паутинки паука Юка или называть лучи и отрезки оранжевым криком Красного зверя и Зеленым свистом Желтой птицы, синим шепотом Голубой рыбы. Образность в описании и изображении сказочных героев, образы цифр и букв в «Цифроцирке» и «Городе говорящих попугаев» - не только точно выверенный психологический прием зрительной ассоциации и эмоционального «якорения» объекта, но и особая технология мотивации деятельности. Построенные на возрастных мотивационных акцентах деятельности – интересе, образности, доступности, нестандартности, новизны восприятия, разнообразности - игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес, и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, «думания» над задачей. Эффект погружения в задачу происходит органично. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четкого алгоритма, последовательности действий, анализа предложенного задания, осознания целей, поиска вариантов решений. При этом роль взрослого заключается в сопровождении решения, равноправного играющего партнера, тогда как обучением занимается игра. Это существенно облегчает работу с развивающими играми. А после занятий можно поиграть в этих персонажей, придумать для них новые путешествия, игры.

5. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

#### 6. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» — это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блок.

#### 7. Эмоциональной культурой игры.

Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко.

#### 8. Различными возможностями использования.

Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротеке, так и в группах детского сада, школе, в индивидуальной и коррекционной практике. Причем игры могут быть использованы как индивидуальный материал, так и в качестве обще группового наглядного пособия. Например, игровой тренажер «Игровизор», игровой обучающий комплекс «Ларчик» разработаны таким образом, чтобы обеспечить педагогу, воспитателю, просто взрослому широкий выбор возможностей обучения, самореализации, фантазирования вместе с детьми.

Описание основных развивающих игр В.В. Воскобовича и их целевое назначение в старшей группе детского сада.

1. «Геоконт». В народе ее называют «дощечкой с гвоздиками». Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» называются «серебряными». На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка - продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество. Цель: развивать умение выкладывать волшебными резиночками углы разного типа по схеме, по образцу, по словесному заданию, по собственному замыслу, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле.

#### 2. «Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»).

У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат»

представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется.

Квадрат изготовлен из плотной нес्यпучей ткани, на которую с обеих сторон наклеены треугольники из легкого пластика (можно плотного картона) контрастных цветов. Квадрат может быть двухцветным и четырехцветным. Предназначен для развития у детей мелкой моторики, пространственного воображения, фантазии, логики и счетных навыков. Об этом квадрате обоснованно сказано «Великий квадрат не имеет предела». В руках ребенка замечательный материал, который может складываться в различные плоскостные геометрические формы, игрушки по принципу «оригами», трансформироваться в объемные формы. Этот квадрат позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение, тонкую моторику, но и явиться материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, явиться счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту. В сказке «Тайна Ворона Метра» «Квадрат» оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети - осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями Квадрата (например, подними левый или правый уголок) - своеобразный пальчиковый театр. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество. Цель: развивать умения складывать предметные формы по схемам и собственному замыслу или описанию взрослого, учить зарисовывать пооперационную схему сложения, придумывать новые приемы конструирования хорошо знакомых фигур, давать им названия.

3. «Игровизор». «Долгоиграющая» папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями. В комплекте с Игровизором разнообразные приложения: «Катя, Рыжик и рыбка», «Лабиринты цифр», «Лабиринты букв», «Предметный мир». Цель: совершенствовать психические процессы и развивать математические представления детей, знакомить их с предметным или природным миром; развивать точность и координацию движения детей.

4.«Ларчик». Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. На коврик «Ларчик» можно творить чудеса собственными руками. Специальные приспособления крепко как репейник, удерживают на игровом поле карточки приложений, превращая скучную деятельность в веселую игру.

К игре добавляются приложения «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные липучки», «Эталоны цвета», «Буквы, цифры». Цель: помочь детям узнать, что количество независимо от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Дать детям

представление о количественном составе чисел, их равенстве и неравенстве, сложении и вычитании, учить порядковому, прямому и обратному счету. Развивать речь, внимание, память, элементы логического мышления.

5. «Прозрачный квадрат». На прозрачную основу размером 10 на 10 наклеиваются отдельные элементы квадрата из «самоклейки». В комплект входит 30 пластинок, из которых можно сделать 10 квадратов. Эта игра позволяет находить геометрические фигуры, группировать их, конструировать квадраты из нескольких геометрических фигур, следуя правилам сложения. Игра очень результативна, она интеллектуально развивает ребенка. Цель: учить детей конструировать все девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре - из разных; складывать придуманные фигуры или сюжетные картинки и рисовать схему.

6. «Цифроцирк».

Для родителей первоклассников головная боль - состав пяти, десяти, переход через десяток. Но только не для тех, чей ребенок освоил это с закрытыми глазами, буквально на ощупь в игре "Математические корзинки".

Цель: помочь сформировать у детей представления о количественном составе чисел, обучить счету; способствовать совершенствованию мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.

7. «Чудо - соты», «Чудо - крестики».

Двухлетний ребенок научится собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Малыш будет рад, когда из разрозненных кусочков сложит лошадку, цветок, самолет. Пятилетний малыш легко соберет эти крестики. Но задача заметно усложнится,

если детали сделать не цветными (перевернуть). Тут уж надо подумать!

Для малыша постарше - лиловый, салатный, бирюзовый, сиреневый, лимонный цвета: не так просто разобраться в этой цветовой гамме. Предлагается огромное разнообразие схем (более 100): драконы, человечки, солдатики, насекомые и многое другое - занятие не на один день! Целый парк автомобилей, гардероб платьев, зоопарк животных, рой бабочек можно найти в «Альбоме фигурок». Цель: развивать умение конструировать предметные формы по схемам (конструктивным и силуэтным), самостоятельно придумывать фигуры и складывать их из заданных частей. Закрепить знание основных признаков геометрических фигур, обучать счету, пониманию отношения целого и части. Способствовать дальнейшему развитию сенсорных способностей и психических процессов. Вызвать интерес к решению сложных интеллектуальных задач.

Система планирования развивающих игр В.В.Воскобовича по математическому развитию для детей 5-6 лет. 1.«Чудо – крестики -1»

2.«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

3.«Эталоны цвета» («Лепестки»)

4.Эталоны формы» («Фонарики»)

5.«Логоформочки»

6.«Прозрачный квадрат»

7.Кораблик «Плюх-плюх»

8.«Чудо-крестики -2»

9.«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)

10.«Геокоонт»

- 11.«Математические корзинки»
- 12.«Конструктор цифр»
- 13.«Прозрачная цифра»
- 14.«Чудо-соты»
- 15.«Копилка цифр»
- 16.«Квадрат-домино»
- 17.«Цифра-домино»
- 18.«Чудо-цветик»
- 19.«Счетовозик»
- 20.«Геовизор»

Создание в группе предметно-развивающей среды по образовательной области «Познание» (формирование элементарных математических представлений) для интеллектуально-речевого развития старших дошкольников.

Единство содержания обучения и развития обеспечивает созданная в группе предметно-развивающая среда, продуманная таким образом, что весь материал дает возможность каждому ребенку действовать самому, обеспечивает развитие познавательных интересов и грамотности дошкольников. Созданная предметно-развивающая среда соответствует возрастным особенностям детской деятельности. В группе необходимо оборудовать дидактический уголок, мини-лабораторию по обучению детей математике. Материал, находящийся в математическом уголке, разнообразный. Это и сюжетные картинки и дидактические, настольно-печатные, логико-математические игры, геометрические головоломки, лабиринты, тетради на печатной основе, книги для самих занятий, числовые лото, календари, измерительные приборы и инструменты: весы, мерные стаканы, линейки; магнитные цифры, счетные палочки; наборы геометрических фигур и т. д. Многообразие наглядно-дидактического материала в математическом уголке способствует усвоению большого по объему материала, а своевременная смена пособий поддерживает внимание детей к уголку и привлекает их к выполнению разнообразных заданий. Таким образом, правильно организованная предметно-развивающая среда в группе, помогает не только развить творческие способности ребенка, его индивидуальные особенности, активизировать его самостоятельную мыслительную деятельность, развить понимание математической речи, но и развить интеллектуальные способности ребенка.

#### Построение развивающего пространства

1. Организация непересекающихся сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны. Организация разных игр детьми в соответствии со своими интересами и замыслами, не мешая друг другу.
2. Создание условий для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр. В зависимости от эмоционального состояния нахождение ребенком удобного и комфортного места.
3. Обеспечение условной изолированности между элементами игровой зоны. «Вижу, но не мешаю», с учетом того, что среда безопасна для жизни и здоровья ребенка.
4. Своевременное изменение игровой среды. Внесение атрибутов игр, игрушек,

игрового оборудования в соответствии с новым содержанием игр и усложняющимся уровнем игровых умений детей.

5. Оптимальный отбор игрушек и игрового оборудования по количеству и качеству. Их недостаточное количество и не соответствующее уровню развития детской игры качество ограничивает развитие ребенка и тормозит его игровую инициативу

6. Предоставление детям возможности самостоятельно менять игровую среду. Самостоятельная организация разных игр детьми в соответствии со своими интересами и замыслами.

7. Учет половых различий детей. Содержание игровой среды отражает в равной степени интересы, как девочек, так и мальчиков.

Взаимодействие с родителями по вопросу интеллектуального развития дошкольников. Успешному решению задач по развитию интеллектуальных способностей, формированию математических представлений способствует совместная работа с родителями. Для этого необходимо заинтересовать и привлечь родителей к данной работе через: индивидуальные беседы, консультации, открытые мероприятия, собрания. Например, обязательным моментом в проведении родительского собрания могут явиться открытые мероприятия по математике. Родители видят динамику развития математических представлений у детей, как они проявляли инициативу в процессе усвоения программного материала. После этого проводится обсуждение просмотренного, родители делятся впечатлениями. Опыт работы показал, что родители с большим удовольствием посещают такого рода родительские собрания, активно включаются в работу с детьми. Эффективным методом работы с родителями являются консультации. Консультации даются как в письменной форме, так и в устной. Здесь можно дать советы как в домашних условиях помочь ребенку развить умственные способности. Одной из методических находок может стать выпуск информационной газеты «Домашняя игротека», где размещаются практические рекомендации по работе с детьми дома, предлагаются разнообразные игровые упражнения по развитию интеллектуальных способностей. Также вниманию родителей предлагаются книжные издания, например, «Просто научиться логически мыслить», «Развиваем внимание», «Развиваем память» и др., которые помогают сформировать базовые математические представления, подготовить руку к письму, развить речь, внимание, память будущего первоклассника. Таким образом, совместная работа родителей и воспитателей способствует успешному развитию интеллектуальных способностей у дошкольников. Отличительной особенностью развивающих игр В. В. Воскобовича является то, что их можно использовать не только при коллективном, но и домашнем воспитании ребенка - дошкольника. Использование развивающих игр родителями поможет эффективно развить интеллект ребенка, не посещающего дошкольное учреждение. Для этого разработаны консультации для родителей: «Как играть с детьми в развивающие игры», «Дети и взрослые в мире современных игрушек», «Игра как главное условие развития ребёнка». Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Сегодня с логотипом «Развивающие игры Воскобовича» предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов. В нынешнем году Вячеслав Вадимович и его коллеги планируют выпустить «родительский» вариант технологии «Сказочные лабиринты игры».

Результаты. Оценка результативности проведённой работы по интеллектуальному развитию старших дошкольников через использование игровых технологий, методов и приемов при формировании элементарных математических представлений проводится на основе мониторинга овладения детьми интегративным качеством личности «Способность решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту» и диагностики уровня усвоения раздела «ФЭМП» (образовательная область «Познание»)

Методические советы по эффективному внедрению педагогической технологии развивающих игр в работу детского сада:

- Ребенку не навязывается никакой определенной программы обучения. Он погружается в мир игры, в котором сам волен выбирать сферу деятельности. Ребенку предоставляется максимальная степень свободы.
- Ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая взрослому, участвуя в коллективной игре.
- Организуя предметную среду, оснащенную развивающими играми, взрослый привлекает внимание ребенка к играм посредством собственной игровой деятельности. Взрослым создается ситуация непринужденного общения по поводу заданий, предлагаемых в игре.
- Освоение новой игры, как правило, требует активного участия взрослого. В дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно. Взрослый выступает в роли «консультанта».
- Перед ребенком ставят задачи, которые постепенно усложняются.
- Любое достижение ребенка должно положительно оцениваться взрослым.
- Подсказка - распространенная форма «помощи», но она только вредит делу. Ребенку нельзя подсказывать (подсказка исключается полностью). Он должен иметь возможность думать самостоятельно.
- Нельзя делать за ребенка то, что он сам может сделать, думать за него, когда он сам может додуматься.
- Если ребенок не может справиться с заданием, значит, взрослый переоценил его способности. Нужно вернуться к легким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру и начать игру через несколько дней с более легких заданий. Если ребенок достиг «потолка» своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно на время ее отложить.

Использованная литература:

1. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В., Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2003
2. Воскобович В.В. «Гео-Метри-Я» - М., 2003
3. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра» - М., 2003
4. Арапова-Пискарева Н. А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2008
5. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012
6. Бондаренко Т.М. Комплексные занятия в старшей группе детского сада.- Воронеж, ИП Лакоценина С.С, 2009
7. Филимонова Н.И. «Интеллектуальное развитие дошкольников. Игры для фантазеров»

8. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задания для дошкольников»
9. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»