

Семинар-практикум
«Использование игровых технологий в интеллектуальном и творческом развитии детей дошкольного возраста»

Плотникова И.В.

2020г

Цель семинара:

- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми,
- знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича, А.З.Зака

План:

1. Интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста 2. Деловая игра с элементами мастер-класса
3. Презентация книги «Как развивать авторское мышление у детей 5-6 лет» и рабочей тетради с игровыми заданиями, первая часть четырехлетнего курса "Интеллектика", разработанного специалистом по развитию мышления, доктором психологических наук А.З.Заком

Здравствуйте, уважаемые коллеги.

Тема нашей встречи: «Использование игровых технологий в интеллектуальном и творческом развитии детей дошкольного возраста»

Интеллект - сложное интегральное образование, включающее разные познавательные процессы и функции. Это - мышление, память, внимание, воображение, речь, в их взаимосвязи. /П. Я. Гальперин/

1.Интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста

Интеллектуальное развитие детей направлено на развитие умственных способностей ребёнка в процессе различных видов деятельности, в основном - в увлекательной игровой форме.

Успешному интеллектуальному развитию детей способствует последовательная организация опытно-экспериментальной деятельности ребенка.

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

Это обусловлено тем, что у детей раннего и дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов. Осуществляется формирование и функциональная дифференциация отдельных участков коры головного мозга, связи между ними и движениями рук.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, вызывает интерес у детей, желание заниматься играми.

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу инновационных игр, влияющих на развитие интеллекта: «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича, «блоки Дьенеша», «палочки Кюизенера», поисково-творческие задачи А.Зака и другие.

2. Деловая игра с элементами мастер-класса

Целью игры является повышение педагогической компетентности педагогов, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии.

Задачи:

- развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов;
- обучение педагогов методам применения игровых инновационных технологий.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

/В.А. Сухомлинский/

- Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм, познакомимся с некоторыми из игр В.В. Воскобовича, задачами А.З.Зака и составим рекомендации-памятки по работе с ними.

Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру.

Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли в игру? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце игры? Расскажите о ваших личных ожиданиях.

Напишите в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей вами встречи.

«Мастер-класс»

Цель: знакомство и практическая работа педагогов с играми **В. В. Воскобовича**.

- Сейчас я предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. 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 Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания. Первые игры Воскобовича появились еще в 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". Затем появились и методические сказки.

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

«Прозрачный квадрат», «Нетающие льдинки озера Айс или сказка о прозрачном квадрате»

Это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка 3-9 лет.

Совершенствование интеллекта

Сортировка прозрачных пластинок тренирует внимание. Конструирование различных фигур развивает мышление, совершенствуется память и воображение.

Развитие речи

«Прозрачный квадрат» - это игра, в которой формируются почти все виды речевой деятельности. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает описательный или сюжетный рассказы, доказывает правильность своих решений.

Развитие творческих способностей

Игра предоставляет огромные возможности для реализации творческих идей. Сказка «Нетающие льдинки озера Айс» - важная составляющая часть игры «Прозрачный квадрат». Сказочная история малыша Гео служит мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных задач и, одновременно, является материалом для развития речи.

Игра из технологии «Сказочные лабиринты» - «Геоконт».

В народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка - "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле "Геоконт" нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка), и получают контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальцев рук, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.