ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ

ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

М ИНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА»

ИТОГОВАЯ РАБОТА

по итогам стажировки по теме

«Применение игровых технологий с детьми дошкольного возраста

в образовательной процессе ДОО»

**«Сказочные лабиринты игры»**

Выполнил:

Денисова Елена Сергеевна

Воспитатель МАДОУ «Детский сад №172» г.о. Самара

Самара 2022

Содержание

Актуальность……………………………………………………………………..

Разработка занятия………………………………………………………………

Литература………………………………………………………………………..

**Актуальность**

Детство - уникальный период в жизни человека, в процессе которого формируется здоровье и осуществляется развитие личности. Д.И.Писарева писала: «Только в молодости человек может развернуть и воспитать те силы своего ума, которые потом будут служить ему в зрелом возрасте; если что-то не развилось в молодости, то останется неразвитым на всю жизнь».

Жизнь во всех её проявлениях становится все разнообразнее и сложнее, требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности мышления, быстрой ориентировки, творческого подхода к решению больших и малых задач. Она также обусловлена социальными и образовательными потребностями Российского общества, ориентирующими дошкольное образование на поиск новых эффективных путей развития личности ребенка.

Дошкольный возраст с характерными для него особенностями в психической сфере выступает как сензитивный период в развитии мыслительной и речевой деятельности детей. Однако трудности, с которыми сталкиваются дети, имеющие тяжелые нарушения речи, при овладении грамматическим конструкциями родного языка являются серьезным препятствием к полноценному развитию связной речи детей и успешному обучению в школе.

Использование развивающих игр в коррекционно - педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, позволяет решить проблемы мотивационного характера, способствует осуществлению качественной индивидуализации обучения детей.

Среди многообразия развивающих игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая технология В. В. Воскобовича, способствующая интенсивному развитию интеллектуальных способностей у детей.

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают детям увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович самостоятельно разработал серию развивающих игр и успешно апробировал ее. «Мы отказались от «одноразовых» продуктов: собрал-разобрал и отложил в сторону, мы создаем универсальные игры, которые можно неоднократно творчески использовать», — говорит В. В. Воскобович.

Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича **«Сказочные лабиринты игры»** соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой образовательной области, и задачи, решаемые игровой **технологией В**. **В.** **Воскобовича**, во многом совпадают.

Активное применение адаптированных игр и игровых пособий В. В. Воскобовича в коррекционном процессе является эффективным средством развития всех психических процессов, стимулирующих формирование основных компонентов речи.

**В чем особенность игр В. В. Воскобовича?**

**1. Конструктивность элементов.**Игры включают отдельные элементы, которые являются средствами конструирования. Все эти элементы могут использоваться в различных комбинациях на занятиях.

**2. Широкий диапазон участников игр**. Одна и та же игра привлекательна для детей и четырех, и семи лет, и даже для детей с низким уровнем интеллектуального и речевого развития. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для дошкольников с проблемами в развитии и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

**3. Многофункциональность**. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться родители, педагоги и воспитатели без дополнительного обучения.

**4. Сказочная «огранка».** Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения.

**5. Вариативность**.

**6. Взаимосвязь развивающих пособий.**

**7. Поэтапность**.

**8. Творческий потенциал каждой игры**.

**9. Комфортность**.

**10.Технология с «открытым кодом»**

**«Сказочные лабиринты игры»**

**(по играм В.В. Воскобовича)**

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогов через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми.

**Задачи**: формировать умение воспитателей применять развивающие игры В.В. Воскобовича в организации игрового взаимодействия.

В.А. Сухомлинский считал:

**"Духовная жизнь ребенка полноценна  
лишь тогда, когда он живёт в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он - засушенный цветок!»**

Игра - это прекрасный метод развивающего обучения. Развивающие игры помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры 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, творческая, очень добрая группа игр – развивающие игры Вячеслава Воскобовича.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр – **интерес** –

**познание – творчество** – становятся максимально действенными, т.к. игра

обращается непосредственно к ребёнку.

Особенности развивающих игр Воскобовича:

**- 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.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

**- Многофункциональность и универсальность.**

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

   - Это систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический ма*териал.*

**- Методическое сопровождение**.

Все игры Воскобовича построены на основе сказки и сопровождаются специальными методическими книгами, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, забавный Магнолик и другие герои - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям. Сегодня я остановлюсь на играх, направленных на логико-математическое развитие и которые я часто использую в образовательной деятельности.

- И первое пособие, с которым мы познакомимся поближе

**«Квадрат Воскобовича»** состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

«Квадрат Воскобовича» является эффективной игрой, которая формирует

у ребенка абстрактное мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание и другие психологические

процессы.

**Кораблик «Плюх-Плюх».** Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные реи. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Играя корабликом, ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх»является многофункциональной игрой, которая знакомит малыша с различными цветами, формирует математические навыки, прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет. Данная развивающая игра формирует у ребенка логическое мышление, развивает память, внимание и усидчивость.

Геоконт –**ее еще называют «дощечкой с гвоздиками», математический планшет -** игра-конструктор представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Этот игровой набор сопровождается методической сказкой «Малыш Гео, ворон Метр и я, дядя Слава», в названии которой зашифровано слово «Геометрия». Дети не просто выполняют задания, а путешествуют, помогают  с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу.

В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины). Игра знакомит с работой координатной сетки, учит конструировать на плоскости, развивает логику, воображение, развивает наблюдательность.

**Основная часть (практическая).**

Пожалуй, нет на свете человека, который не любит путешествовать. Путешествие – неожиданные открытия, новые впечатления. И сегодня мы с вами отправимся в путешествие в “Фиолетовый лес” –  это развивающая сенсорная среда, в которой ребенок самостоятельно играет, конструирует, закрепляет полученные знания. Но чтобы 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.**

*(На экране появляется слайд с изображением Ворона Метра).*

Посмотрите ребята, этоВорон Метр. Он нас приглашает  в увлекательное путешествие по Фиолетовому лесу, где можно многому научиться. Вы готовы путешествовать?

**А с собой мы возьмем Волшебный квадрат, он умеет превращаться во многие полезные вещи.**

- Но прежде, чем отправиться в путешествие оставим записку, которую положим в конверт.

**1.** А как мы с вами попадем в Фиолетовый лес, на чем мы туда доберемся? *(ответы воспитателей).* Конечно на самом быстром самолете.  А в этом нам поможет Волшебный квадрат. *(Делаем самолет из  «Квадрата Воскобовича».)*

 - Прилетели, приземлились, мы оказались с вами в Фиолетовом лесу.

**Здравствуй лес,  тайный лес**

**Полный сказок и чудес!**

 -Посмотрите, что же это перед нами, это Чудесная поляна  золотых плодов! Здесь живет умудренный опытом паук Юк *(слайд Чудесная поляна  золотых плодов).*

**Через мостик перейдем**

**К паучку мы попадем!**

*(слайд с изображением Паука Юка).*

**На чудесной поляне**

**Ученый Паук**

**Плел свои сети и вдруг …**

- Ребята, Паук Юк  плел свою паутину  «Бабочку» , чтобы она летала по чудесной поляне цветов, но его  озорные внуки все запутали, поможем  ему  распутать паутину?

- Вот перед вами игра «Математический планшет» и с помощью ее нам предстоит сделать красивую бабочку. Приступайте  *(игра в «Геоконт»).*Вы можете украсить бабочку, но должны помнить, что крылышки у нее одинаковые, то есть украшение будет симметричным, одинаковым.

- Посмотрите, какие у нас красивые, разные получились бабочки.

Бабочки превратились в настоящие, вспорхнули и улетели на поляну цветов.

**2.**  В Фиолетовом лесу течет Голубой ручей, а по нему плавает кораблик  «Плюх-Плюх». Кораблик не может подойти близко к берегу, так как может сесть на мель. Как же мы попадем на него?

Хорошо, что мы взяли с собой Волшебный квадрат, будем конструировать лодочку. И вот мы с вами на кораблике, посмотрите какой он красивый, разноцветный.

**Отважный кораблик**

**Плывет в океан**

**Лягушки – Матросы,**

**А Гусь – Капитан,**

**Лягушки, забыв,**

**Про усталость и скуку,**

**В пути изучают**

**Морскую науку…**

*(на слайде появляется корабль на нем капитан Гусь и матросы лягушки.)*

     - Сколько мачт у корабля? Одинаковые   ли мачты по высоте на каждом корабле? Сравните и назовите их*. (Пять мачт. Все мачты разные по высоте: самая высокая, высокая, средняя, низкая, самая низкая)* .

Покажите самую низкую мачту. Сколько на ней флажков*? (Один.)*

Сколько флажков на самой высокой мачте? (*Пять.)*

Какого они цвета? *(Ответы воспитателей.)*

Плывёт кораблик с разноцветными мачтами. Но вот поднялся сильный ветер, и с кораблика слетели все флажки. (Снимаем все флажки). Ветер стих, Гусь вышел на палубу и увидел, что на кораблике нет ни одного флажка. Тогда капитан Гусь придумал, как украсить кораблик.  Флажков какого цвета больше всего? (Называют цвет, у всех он разный).

 «Надеть флажки того цвета, которых больше всего на все мачты по одному», скомандовал капитан - Гусь. Лягушки бросились выполнять команду.  (Надевают на все мачты по одному флажку, получается горизонтальная линия).

Теперь флажков какого цвета осталось больше всего? «Надеть по одному на все мачты!» Называют цвет и надевают на мачты. Получается второй горизонтальный ряд. Аналогично надевают остальные флажки.

Гусь полюбовался корабликом и подумал: «Он стал таким же полосатым, как и моя тельняшка».

Наконец кораблик «Плюх-Плюх» отправился в плавание по Голубому ручью.

**3.** Но вскоре стало темнеть и команде кораблика пора возвращаться домой. Давайте вспомним,  с кем мы познакомились в своем путешествии?  (Перечисляются и демонстрируются персонажи).

 - Давайте для каждого героя, которого мы встретили в путешествии, сконструируем домик, и в этом опять нам поможет волшебный квадрат.

**Итог:** В заключение своего выступления хочется сказать, что методика Воскобовича – это не просто игры. Это полет фантазии, сказочные истории и отличная подготовка к школе. А главное – игры с пособиями доставляют детям огромное удовольствие.

**Список** **литературы**

1. Харько Т.Г., **Воскобович** В.В., Методическое пособие «Ларчик», ид ООО «Рив», 2007г. 2. **Воскобович** В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты **игры**». // Санкт-Петербург, 2003г.  
3. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, 2012 г.  
4..Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры – СПб., 2000 г.  
5..Спиваковских А.С.Дошкольный возраст – время играть. – М.2010 г.  
6.Методические рекомендации к игровому набору Ларчик/ под ред. Вакуленко Л.С., Воскобовича В.В., Вотиновой О.М.- Санкт-Петербург, 2016г.  
7. Ткаченко Т.А. Первый класс – без дефектов речи. – СПб:. Детство-Пресс», 1999г.  
8. Уварова Т.Б.Наглядно-игровые средства в логопедической работе с дошкольниками. – Москва: ТЦ Сфера, 2009г.  
9. Яцель О.С. Учимся правильно употреблять предлоги в речи. Конспекты занятий по обучению детей с ОНР в старшей и подготовительной группах. – Москва, 2009г.  
 