Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Волоконовский детский сад №4 «Теремок»

Волоконовского района Белгородской области

**Развитие интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста с использованием развивающих**

**игр В.В. Воскобовича**

Бескоровайная О.С.,

воспитатель

п. Волоконовка

2025

**Содержание**

Информация об опыте............................................................................2

Технология описания опыта..................................................................8

Результативность опыта........................................................................12

Библиографический список..................................................................15

Приложение............................................................................................16

**Информация об опыте**

**Условия возникновения и становления опыта**

Автор опыта осуществляет свою деятельность в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении Волоконовском детском саду №4 «Теремок» Волоконовского района Белгородской области.

Воспитатель реализует основную образовательную программу дошкольного образования МБДОУ Волоконовского детского сада №4 «Теремок».

В 2019 году, по приказу департамента образования Белгородской области от 22.01.2019г. №82, детскому саду был присвоен статус инновационной площадки по реализации проекта «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области», что положило начало работы по данной теме. Цель проекта - интеллектуально-творческое развитие детей дошкольного возраста посредством игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

Диагностика по выявлению исходного уровня развития интеллектуально-творческих способностей дошкольников по методике для анализа эффективности использования технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты2 в образовательном процессе была проведена в сентябре 2021 года, в ней приняли участие 20 воспитанников. По результатам диагностики интеллектуально-творческого развития было выявлено с высоким уровнем - 20% (4) детей, со средним уровнем - 28%(6) детей, с низким уровнем - 52%(10) детей. Был разработан план для повышения уровня интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально - творческого потенциала ребенка.

Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

Использование развивающих игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. Его развивающие игры многофункциональны. Основная идея развивающих игр и пособий – это создание модели развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности, в основу которой заложены три основных принципа: интерес-познание-творчество.

Проведенное анкетирование родителей, на тему «Игра в жизни вашего ребенка» выявило, что 50% опрошенных родителей не могут правильно подобрать игры и игрушки для ребенка, 38% родителей руководствуются запросом детей, а 12% выбирают игры и игрушки, имеющие развивающий характер.

Анкетирование родителей и первичная диагностика знаний детей позволили сделать вывод, что образовательный процесс не может полностью обеспечить необходимый уровень интеллектуально-творческих способностей дошкольников и требует внесения изменений.

Таким образом, возникла необходимость активизировать процесс развития данных способностей воспитанников через использование развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Актуальн** **ость опыта**

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся, лучше ориентируются в социуме. Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Одной из главных задач дошкольной образовательной организации является оптимизация развивающей предметно-пространственной среды с целью активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника. Технологический подход к организации образовательной деятельности с детьми целесообразно использовать с помощью игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Высокий образовательный потенциал игровых пособий В.В. Воскобовича, возможность многоцелевого использования позволяют создавать благоприятные условия для развития интеллектуально-творческих способностей дошкольного возраста, которым предстоит в недалеком будущем учиться в школе. Дети приобретают умения находить зависимости и закономерности, ошибки и недостатки, способность к комбинированию, пространственное видение и воображение, способность представить результаты своих действий и их вариативность. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся в школе, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем.

**Ведущая педагогическая идея опыта**

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в использовании развивающих игр В.В. Воскобовича для развития интеллектуально-творческих способностей у детей дошкольного возраста.

**Длительность работы над опытом**

Работа над опытом охватывала период с сентября 2021 по май 2024 года и была разделена на несколько этапов:

I этап: начальный (констатирующий) – сентябрь 2021 – декабрь 2021 года.

II этап: основной (формирующий) – январь 2022 – апрель 2024 года.

III этап: заключительный (контрольный) – май 2024 года.

*Констатирующий этап*включал в себя:  
- подробное рассмотрение известного авторского игрового материала, многочисленных новинок методической литературы с изучением практического применения материала;  
- создание предметно-пространственной развивающей среды;

- оформление комнаты развивающих игр В.В.Воскобовича;

- подбор программно-методического материала по деятельности (Приложение №2);  
- подбор диагностического материала и выявление уровня развития интеллектуально-творческих способностей у дошкольников;

(Приложение №1)  
- определение цели и задач данного опыта работы, ожидаемых результатов;  
- составление перспективного плана работы с использованием программного и развивающего игрового материала (Приложение №3);  
- разработка конспектов НОД с использованием игровой технологии (Приложение №4, №5);  
- разработка консультаций, мастер-классов для педагогов, родителей.

*На формирующем этапе* были определены цели и задачи по теме опыта, проведена апробация игровых технологий В.В. Воскобовича в условиях дошкольной образовательной организации.

*Контрольный этап* доказал успешность использования развивающих игр В.В. Воскобовича для решения обозначенной педагогической проблемы.

**Диапазон опыта**

Процесс интеллектуального развития старших дошкольников посредством игр В.В. Воскобовича представлен системой работы с детьми дошкольного возраста, включающей в себя:

- совместную игровую познавательную деятельность со сверстниками;

- непрерывную образовательную деятельность;

- систему совместных мероприятий с родителями.

В.В. Воскобовича. Работа проводится не только в специально оборудованной комнате развивающих игр В.В. Воскобовича, но и непосредственно в групповом помещении: в процессе проведения НОД, в свободной деятельности детей с использованием игровых пособий.

**Теоретическая база опыта**

В основе педагогического опыта лежат исследования психологов: Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, а также методические рекомендации педагогов: В.Н. Сенеренко, А.В. Запорожца, А.П. Усовой, поскольку большое внимание в исследовании этих педагогов и психологов уделяется вопросам психологии дошкольника, даются практические рекомендации по развитию их интеллектуальных способностей, рассматриваются принципы педагогической поддержки становления познавательной сферы дошкольника.

Психологи В.Н. Дружинин, Р. Зайонц в своих исследованиях показывают, что уровень интеллектуально–творческого развития дошкольника, достигаемый им к 6-7 годам зависит от того, насколько продуманным и верным было обучение ребенка в семье и в детском саду, в какой мере характер занятий соответствовал возрастным психологическим особенностям ребенка и типу ведущей деятельности.

Для детей дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, труд, серьезная форма воспитания, способ познания окружающего мира. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом. Неслучайно А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожец называет игру ведущей деятельностью ребёнка дошкольного возраста.

Использование игровой технологии, разработанной В.В.Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, 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.

Использование игровых пособий В.В. Воскобовича позволяет построить процесс обучения дошкольников в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка, в результате которого развиваются психические процессы: внимание, память, воображение, мышление и речь. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддержать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича соответствует всем требованиям ФГОС и раскрывает каждую из пяти областей развития ребенка.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - 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. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития».

В отношениях «взрослый-ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Технология Воскобовича - это как раз путь от практики к теории.

*Принципы технологии:*

* Игра плюс сказка

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Идея развития детей в игре не нова. Новое здесь то, что почти весь процесс обучения ребенка дошкольного возраста реально выстраивается в игре. Технология "Сказочные лабиринты игры" - это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

* Интеллект

Вторым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является 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 деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в зоне ближайшего развития. В каждой игре дети добиваются какого-то предметного результата.

Весь материал технологии является сензитивным, то есть наиболее благоприятным, психологическим особенностям развития детей дошкольного возраста, поэтому не провоцирует возникновение стрессовых состояний у детей и взрослых.

* Творчество

Еще одним принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

*Методы реализации технологии:*

* передача сведений и информации, знаний (рассказ, объяснение, беседа, разъяснение, поручение, анализ ситуаций, обсуждение);
* практическое обучение (упражнения, технические и творческие действия);
* эстетическое восприятие (побуждение к самостоятельному творчеству, описанию, словотворчеству, художественному моделированию, и др.);
* проблемное обучение (проблемная ситуация, познавательное проблемное изложение (педагог ставит задачу или обозначает проблему и в процессе общения дает алгоритм решения), диалогическое проблемное изложение (педагог ставит задачу или обозначает проблему, и в процессе общения дети ведут поиск решения данной проблемы), метод неоднозначной ситуации (отсутствие однозначного вывода или решения проблемы), экспериментирование, эвристический или частично-поисковый метод (дети экспериментальным путем знакомятся с различными явлениями или свойствами; проблема ставится или до, или после эксперимента), прогнозирование (потенциально-реальной ситуации, фантазийных ситуаций, нелепиц)
* поддержка эмоциональной активности (игровые и воображаемые ситуации, похвала, придумывание сказок, рассказов, сюрпризные моменты)

*Формы организации детской деятельности:*

* Логико-математические игры
* Интегрированные игровые занятия
* Совместная игровая познавательная деятельность
* Совместная деятельность педагога и детей
* Совместная игровая деятельность детей со сверстника­ми
* Совместные игровые мероприятия детей и родителей
* Самостоятельная игровая деятельность

**Новизна опыта**

Новизна опыта состоит в создании системы применения методов и приемов использования развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича, способствующих развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников.

Для проведения непосредственной образовательной деятельности разработаны интегрированные занятия, развлечения с использованием развивающих игр и пособий. В процессе реализации данного опыта ведется активная разъяснительная и обучающая работа с детьми, родителями: консультации, мастер-классы и практические занятия.

**Характеристика условий, в которых возможно**

**применение данного опыта**

Применение данного опыта возможно в дошкольных образовательных учреждениях с детьми дошкольного возраста по всем примерным основным общеобразовательным программам ДОУ, в индивидуальной работе с детьми, в работе с детьми ОВЗ, в самостоятельной деятельности детей, для родителей, желающих дополнительно заниматься с детьми дома.

**Технология описания опыта**

**Цель:** повышение уровня развития интеллектуально-творческих способностей дошкольников с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

Для достижения этой цели был поставлен ряд задач:

- создать условия для развития у дошкольников творческого воображения, умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения - обогащать развивающую предметно-пространственную среду играми и пособиями В.В. Воскобовича;

- способствовать развитию у дошкольников интеллектуальных способностей, стремления получать представления об объектах и предметах окружающего мира, их свойствах и отношениях;

-развивать у дошкольников умственную активность: мышление, память, воображение;

- повышать компетентность родителей в вопросах интеллектуального развития дошкольников посредством применения развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Основные принципы:**

* Принцип индивидуализации: организация учебного процесса, при котором обучение, воспитание и развитие происходит с учетом индивидуальных особенностей ребенка и создание наиболее благоприятных условий для их развития.
* Принцип гуманизации: построение содержания, методов и форм занятий в соответствии с личным опытом и уровнем достижений детей, их интересов.
* Принцип постепенности: образовательное содержание строится по принципу усложнения, постепенного и постоянного, как по спирали. Представления и умения, которые получают дети, опираются уже на приобретенные знания.
* Принцип систематичности: регулярное, последовательное формирование у дошкольников интереса к играм.
* Принцип наглядности: активизация зрительных, тактильных анализаторов ребенка для формирования интеллектуальных и творческих способностей.

Работа по развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича проводилась планово, системно, постоянно. Данная работа разделена на несколько этапов:

**1 этап: Знакомство с новой игрой в группе.**

**Цель:** знакомство детей с новой игрой, с её особенностями и правилами. В соответствии с принципом наращивания трудностей предусматривается то, чтобы дети начинали освоение материала с простого манипулирования играми, первичного знакомства. Необходимо предоставить детям возможность самостоятельно познакомиться с игрой, после чего посредством этих игр развивать мыслительную активность.

**2 этап: Собственно игра.**

**Цель:** Развитие логического мышления, представления, умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать по их свойствам, объяснить сходства и различия объектов.

Игры и упражнения применяются в определенной системе. Постепенно усложняются как по содержанию, так и способам.

**3 этап: Самостоятельная игра детей с развивающим материалом.**

**Цель:** развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к конструированию и моделированию.

Развивающая предметно-пространственная среда группы моделируется с учетом интересов и потребностей воспитанников. Она насыщена разнообразными развивающими играми. В группе организован игровой центр игр и пособий В.В. Воскобовича, в котором созданы условия для самостоятельной игровой деятельности дошкольников, так же оформлен интеллектуально-игровой центр, выполненный на стене в форме аппликации «Фиолетовый лес», «населенный» персонажами сказок.

«Фиолетовый лес» - это своего ряда виртуальный, несуществующий мир, его внешний вид зависит от фантазии и творчества педагога.

 На этом этапе дети знакомились с основными приемами, приобрели навыки конструирования, пробовали выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Дети осваивали такие игры, как «Двуцветный квадрат», «Прозрачный квадрат».

Автор в группу поочередно вносила игры, говорила название игры, но не объясняла, как в нее играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение. Внося в группу игру «Двухцветный квадрат», давала детям возможность рассмотреть игру, попробовать ее на ощупь. При самостоятельной игровой деятельности с квадратом, дети получали фигуры одного цвета, отметили, что из большого квадрата получается маленькая фигурка. После презентации каждой игры, автор знакомила детей со сказками, которые сопровождают 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. Особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводилась воспитателю, которая знакомила детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирала игровые задания в зависимости от возрастных возможностей и интересов детей, играла и занималась вместе с ними. Ребята с удовольствием слушали сказки, решали интеллектуальные задачи и выполняли творческие задания вместе с героями.

В «Фиолетовом лесу» можно использовать самые разнообразные формы работы: НОД, решение проблемных заданий, придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений, исследовательская деятельность, проведение математических праздников и досугов.

К концу года, дети легко конструировали простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создавали образы объектов по собственному замыслу. Добиться таких результатов способствовали игры «Геоконт», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат», и т. д.

При помощи «Волшебной восьмерки», автору удалось в доступной форме познакомить детей с цифрами: ребята запомнили текст считалки и сопоставляли его с элементами восьмерки. Это способствовало тому, что дети научились из слов считалки составлять модели некоторых цифр. Практически все занятия проходили в виде сказок, где вопросы и задания ставил не воспитатель, а сказочный герой, которому необходимо было решить какую-либо проблему. Дети с удовольствием занимались весь год и добились хороших результатов: стали более усидчивы, внимательны, у них улучшилась моторика рук, они не испытывают сложностей с усвоением цвета, формы, величины, умением ориентироваться на плоскости. Систематичность использования игр Воскобовича позволили сформировать у детей высокий уровень игровой деятельности.

В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуется ручная умелость и интеллект. С учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно.

В группе, автор проводила комбинированную НОД с небольшим набором игровых заданий и упражнений для каждой игры. Так, например, проходило занятие «Школа волшебства», на котором она использовала развивающие игры В. Воскобовича: «Чудо-Крестики», «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный). Данный набор игр, способствовал развитию таких процессов, как память внимание, логическое и творческое мышление, воображение и речь. Также в группе проходила НОД в виде викторин, на которых ребята учились действовать согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. Использование на НОД игр Воскобовича помогло эффективно решить образовательные задачи на математике. Дети научились определять свойства предметов, делать анализ их строения, измерять длину разными мерками, сравнивать величины на основе измерения, ориентироваться в пространстве.

В средней группе дети знакомились с пособиями: «Двухцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», при этом педагог предоставлял возможность детям самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение, совершенствовать навыки конструирования. Выполнялись задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Совершенствовались игровые умения и навыки самостоятельной и совместной творческой деятельности педагога и ребенка. Интересное знакомство произошло у детей с игровым комплексом «Ларчик». При помощи «Волшебных веревочек», дети без труда рисовали различные фигуры на игровом поле, создавали картинки. Ребята обратили внимание на такое свойство «Волшебных веревочек, как липучесть».

К концу года, дети легко конструировали простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создавали образы объектов по собственному замыслу. Этому способствовали игры: «Геоконт», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат», «Шнур Затейник». При помощи «Конструктора цифр» автору удалось в доступной форме познакомить детей с цифрами: ребята запомнили текст считалки и сопоставляли его с элементами восьмерки. Это способствовало тому, что дети научились из слов считалки составлять модели некоторых цифр.

В старшей группе, кроме игр, которые использовались в средней группе, дети знакомились с такими играми как: «Прозрачные буквы», «Прозрачный квадрат», «Прозрачные цифры». На этом этапе ребята приобрели навыки конструирования, пробовали выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Педагог старался побуждать детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д.

В подготовительной группе, дети легко справляются с заданием и сами усложняют его. Автор уделяет большое внимание 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. В ходе игр с «Чудо-крестиками» ставилась проблема, которую ребенок решал самостоятельно посредством использования различных приемов конструирования, анализировал, делал вывод, умозаключения.

Воспитанники знакомились с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация). Планирование своих действий, постоянное усложнение игр позволило поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. У детей появилась возможность изобретать игровые задания и упражнения, придумывать и конструировать предметные формы, составлять к ним схемы. Были проведены игры «Чудесные превращения Квадрата», где детям предлагалась игра-головоломка «Квадрат Воскобовича», с ним ребята легко и создавали объемные и плоские фигуры: самолёт, конфету, дом и т.д. Занимаясь с «Квадратом Воскобовича» у детей развивается умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, умение сравнивать и анализировать, моторика рук и творческие способности, умение конструировать.

На всех этапах работы с играми Воскобовича присутствовала творческая атмосфера: поощрение и поддержка детской инициативы, рассматривались любые предложения детей.

Развивающие игры позволяют ребенку самостоятельно, под разумным руководством взрослого и с помощью определенных правил в игровой интегрированной деятельности создавать продукт (предмет или сюжетную композицию из деталей различных развивающих игр). Таким образом, ребенок в процессе осмысленной деятельности является творцом, автором, способным к самостоятельному принятию решений и имеющим желание действовать, то есть он становится субъектом деятельности. Педагог в этом увлекательном процессе становится партнером ребенка и в форме дружеской поддержки передает ему свой опыт.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты игры» очень важно было привлечь к работе родителей. С ними были проведены консультации на темы: «Что такое развивающие игры В. Воскобовича», кроме консультаций еженедельно проводились индивидуальные беседы с родителями, в которых обсуждались индивидуальные успехи ребенка, его интересы, а так же проблемы и пути их совместного решения, родители получали рекомендации по дальнейшему сопровождению в саморазвитии ребенка. В конце каждого полугодия, мы приглашаем родителей на открытую НОД, где они видят, как работают их дети, что умеют делать, что вызывает трудности*.* И в связи с этим получают рекомендации для занятий с детьми дома.

Большой интерес представило родительское собрание «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича», на котором автор познакомила родителей с особенностями использования в образовательной деятельности игр и пособий В.В.Воскобовича.

С целью повышения компетентности родителей в вопросах развития интеллектуально-творческих способностей дошкольников была разработана консультация «Как играть в игры В.В. Воскобовича дома», «Развивающие игры В.В. Воскобовича», разработан буклет «Сказочные лабиринты игры».

В результате многие родители используют игры В.В.Воскобовича в совместной деятельности с детьми дома. Они придумывают интересные сказки, создают необычные образы, что несомненно способствует интеллектуально - творческому развитию детей. (Приложение №6)

**Результативность опыта**

Диагностика развития уровня интеллектуально-творческих способностей дошкольников на заключительном этапе работы над опытом, проведенная по методике для анализа эффективности использования технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты» в образовательном процессе позволила выявить следующее:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Год | Уровень интеллектуально-творческого развития, % | | |
| Высокий | Средний | Низкий |
| 2021-2022 | 18 | 30 | 52 |
| 2022-2023 | 28 | 32 | 40 |
| 2023-2024 | 54 | 38 | 8 |

**Динамика уровня интеллектуально-творческих**

**способностей дошкольников**

Анализ данных диагностики показал, что в результате проделанной работы количество детей с высоким уровнем интеллектуально-творческого развития увеличилось на 36 %.

В результате использования развивающих игр В.В. Воскобовича в образовательной деятельности у дошкольников наблюдается повышения уровня интеллектуально-творческих способностей:

- дети 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;

- владеют навыками условного обозначения объектов, простейшими дошкольники умеют анализировать, сравнивать, группировать;

- самостоятельно создают оригинальные творческие работы;

Анкетирование родителей показало, что повысилась заинтересованность и уровень компетентности родителей в вопросах интеллектуального развития дошкольников с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича:

- 94 % родителей отдают предпочтение играм и игрушкам, несущим в своей основе развивающий характер;

- 90 % родителей имеют представления о развивающих играх В.В. Воскобовича как эффективном средстве развития интеллектуально-творческих способностей дошкольников.

Таким образом, наиболее высокая результативность деятельности по развитию интеллектуально-творческих способностей дошкольников, достигнута с помощью развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича.

**Библиографический список**

1. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей: Сказочные лабиринты игры: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева; под ред. Л.С.Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО Развивающие игры Воскобовича, 2017.
2. Воскобович, В.В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет: Сказочные лабиринты игры / В.В.Воскобович. – М.:ТЦ Сфера, 2015.
3. Воскобович, В.В. Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы II- всероссийской научно-практической конференции с международным участием (23 ноября 2013г., Хабаровск) / под ред. Л.С. Вакуленко, В.В. Воскобовича. – СПб.: Своё издательство, 2014.
4. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет: Сказочные лабиринты игры книга 1 / В.В. Воскобович,Т.Г.Харько. – М.: ТЦ Сфера, 2015.

Дружинин, В.Н. Психология общих способностей / В.Н. Дружинин. – СПб.: Питер, 1999.

5. Дружини, В.Н. Психология общих способностей / В.Н. Дружинин. – СПб.: Питер, 1999.

6. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 – М.: ТЦ Сфера, 2015.

7. Общая психология: Учеб. для студентов пед. ин-тов./ под ред. А.В. Петровского. – М.: Просвещение, 1986.

8. От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019.

9. Руппель, Н.В., Зотьева, С.А., Коноплева, А.В. Развитие интеллектуальных способностей посредством игровой технологии В.В. Воскобовича //Молодой ученый. – 2016.

10. Харько, Т.Г., Балацкая, А.Н. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» /-М.: ТЦ Сфера, 2003.

11. Харько, Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2012.

12. Карелина, С.Н. «Разные виды занятий с развивающими играми Воскобовича В.В.» - Воронеж, ИП Лакоценина, С.С., 2012.

13. Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича: практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ / Т. М. Бондаренко. – Воронеж: ИП С. С. Лакоценин, 2009.

14. Интернет ресурсы:

<https://infourok.ru/konsultaciya-dlya-roditeley-igri-voskobovicha-1426985.html>

**Приложение**

1. Приложение 1. Диагностическая методика анализа эффективности использования технологии в образовательном процессе В.В.Воскобовича.
2. Приложение 2.Классификация игр В.В. Воскобовича по возрастам.
3. Приложение 3. Перспективное планирование образовательной деятельности с использованием развивающих игр В.В.Воскобовича.
4. Приложение 4. Конспект занятия по ФЭМП в старшей группе с использованием игровой технологии В. В. Воскобовича: «Путешествие в Фиолетовый лес».
5. Приложение 5. Конспект занятия «Путешествие в волшебный лес» с использованием игровой технологии В. В. Воскобовича для детей 3-4 лет.
6. Приложение 6. Конспект семинара-практикума для родителей .

Приложение 1

**Диагностическая методика анализа эффективности использования технологии в образовательном процессе В.В. Воскобовича**

**Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в средней группе (4 – 5 лет)**

**Задание 1. «Дорисуй фигуры»**

**Цель:** определение особенности развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

**Стимульный материал:** опросный лист – половина листа А4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается дорисовать фигурки, придумать какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того, как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать название картинок (название записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно (0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

**Критерии оценки результатов:**

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

4 балла (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

8 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

**Задание 2. «Лабиринты»**

**Цель:** оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объема внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

**Процедура проведения:** «Жила была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответь, потом проверь себя (проведи маркером по дорожкам, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

**Стимульный материал:** лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - **«**Катя, Рыжик и Рыбка», графический тренажер «Игровизор» и маркер.

**Критерии оценки результатов:**

0 баллов (низкий уровень) – ребенок не справляется с заданием.

1 балл (средний уровень) **–** ребенок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребенок выполняет задание и может проследить путь к некому предмету самостоятельно.

**Задание 3. «Конструирование по схеме»**

**Цель:** диагностиканаглядно-образного мышления, организация деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

**Стимульный материал:** игра «Чудо-Крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

**Процедура проведения:** ребенку показывают изображение предмета, состоящего из деталей игры «Чудо-Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое изображение.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок выкладывает изображение путем наложения деталей на схему 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путем проб, требуется помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.

**Задание 4. «Повтори рисунок»**

**Цель:** диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности у детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

**Стимульный материал:** половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизру» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1) , простой или черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке справа, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок за 10 минут смог заштриховать не более 1 фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 минут выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

**Задание 5. «Стрелочки»**

**Цель:** оценка ориентировки в пространстве, умения зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

**Стимульный материал:** лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур – малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

**Процедура проведения:** ребенка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирным кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага вправо».

**Критерии оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.

**Задание 6. «Придумай сказку»**

**Цель:** выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: изображение персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, МедвеженкаМишика.

**Процедура проведения:** придумать сказку о предложенных героях.

**Критерии оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – 1-2 предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

3 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

**Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в подготовительной группе (6 – 7 лет)**

**Задание 1. «Дорисуй фигуры»**

**Цель:** выявление творческого потенциала.

**Стимульный материал:** опросный лист – половина листа А4, в центре изображения фигур (7 фигур, составленных из элементов игры «Логоформочки 5» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

**Процедура проведения:** ребенку дается 7 фигур (фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат») и предлагается подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. После выполнения дается качественная и количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

**Критерии оценки результатов:**

0 – 7 баллов (низкий уровень) – ребенок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишен дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) - ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет воображаемый объект различными особенностями.

15 – 21 (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

**Задание 2. «Стрелочки»**

**Цель:** диагностика ориентировка в пространстве, особенностей цветового восприятия.

**Стимульный материал:** лист бумаги, на котором изображено 12 стрелочек, имеющих следующие направления: в левый верхний угол, в правый верхний угол, в левый нижний угол, в правый нижний угол.

**Процедура проведения:** ребенка просят раскрасить красным цветом стрелочки, которые направлены в нижний левый угол, синим – стрелочки, направленные в верхний правый угол, зеленым – в верхний левый угол, желтым – в нижний правый. Остальные – любым цветом.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – допущено до 4 ошибок.

2 балла (средний уровень) – допущено 2 ошибки.

3 балла (высокий уровень) - выполнено без ошибок.

**Задание 3. «Повтори рисунок».**

**Цель:** диагностика уровня развития наглядно-действенного мышления ребенка.

**Стимульный материал:** лист бумаги в клетку, на котором изображены 3 рисунка по клеткам, простой или черный карандаш.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается в правой части листа воспроизвести картинки, изображенные на этом же листе слева. Для этого ему дается карандаш темного цвета и рисунок в сопровождении следующей инструкции: «Справа в пустых клетках необходимо нарисовать точно такие же фигуры, которые имеются слева. Постарайся воспроизвести рисунок как можно точнее, рисуя точно по клеточкам».

**Критерии оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – ребенок за 20 минут не смог выполнить задание.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 20 минут, но в его работе есть неточности: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположении рисунка.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил все задание менее чем за 20 минут, то есть нарисовал в левой части все три фигуры.

**Задание 4. «Продолжи узор»**

**Цель:** диагностика степени развития логического мышления, выявление способности улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

**Стимульный материал:** приложение к «Игровизору» – «Игровой калейдоскоп 1» (лист 7), игра «Шнур-Затейник» (инструкция «Продолжи ряд»).

**Процедура проведения:** ребенка просят справа от пунктира симметрично отобразить изображение. Если в изображении есть закономерность, то продолжить ряд. С помощью шнурка «написать» узор на игровом поле.

**Критерии оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – ребенок выполнил задание, допуская множество неточностей, выполнял задание с помощью взрослого.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание, то есть уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле, допуская неточности при выполнении задания.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил задание, то есть уловил закономерность в следовании линии, симметрично отобразил узор на поле и перенес его на игровое поле.

**Задание 5. «Образная фигура»**

**Цель:** диагностика усвоения пространственных отношений (на плане и схеме), усвоения алгоритмов выполнения действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий (чтение схемы, способы и пути выполнения действий).

**Стимульный материал:** игра «Геоконт «Малыш», игра «Геовизор», маркер, приложение к «Игровизору» - « Игровой калейдоскоп 1» (лист 3, рис.1, 4).

**Процедура проведения:** ребенку дается инструкция: «построй ломанную линию по координатам (Б4-Ф3-Ф2-С3-Г1-Г2-З2) с помощью кольцевой резинки на игре «Геоконт «Малыш», затем симметричное ее отображение. Перенеси рисунок на «Геовизор», дорисуй до предметной картинки».

**Картинки оценки результатов:**

1 балл (низкий уровень) – ребенок выполнил часть задания, испытывает затруднения.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание, но в его работе были неточности. С обучающей помощью взрослого.

3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил все задание самостоятельно.

**Задание 6. «Конструирование по схеме»**

**Цель:** диагностика наглядно-образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

**Стимульный материал:** игра «Чудо-Крестики 2», альбом со схемами или схематичные рисунки в уменьшенном размере, трафарет к игре «Чудо-Крестики 2», лист бумаги формата А 4.

**Процедура проведения:** ребенку показывают изображение предмета, состоящего из деталей игры «Чудо-Крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение и перенести изображение на лист бумаги с помощью трафарета, соблюдая расцветку деталей

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок справляется с заданием, допускает многочисленные неточности в расположении деталей игры и переносе на лист бумаги.

2 балла (средний уровень) – ребенок складывает изображение с помощью деталей игры, но при переносе на лист бумаги допускает множество неточностей (в расположении и цвете).

3 балла (высокий уровень) – ребенок самостоятельно справляется с заданием.

**Задание 7. «Придумай сказку»**

**Цель:** выявить уровень речевого развития, творческого воображения, образной речи.

**Стимульный материал:** лист бумаги с изображением персонажей Фиолетового леса – Малыша Гео, Ворона Метра, Гусенички Фифы, Медвеженка Мишика, Девочки Дольки, Галчонка Каррчика, Пчелки Жужи.

**Процедура проведения:** придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – сюжет отсутствует, сказка состоит из набора простых предложений.

3 балла (средний уровень) – сюжет простой, сказка состоит из простых предложений (не менее 6-8).

5 баллов (высокий уровень) – сказка имеет оригинальный сюжет, который объединяет всех героев; имеются основные части: начало, середина, конец; все персонажи имеют имена; в сказке не менее 8-12 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Приложение 2

**Классификация игр В.В. Воскобовича по возрастам**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Комплект | Название игры | Ранний возраст  (1-3 года) | Младший дошкольный возраст  (3-4 года) | Средний дошкольный возраст  (4-5 лет) | Старший дошкольный возраст  (5-7 лет) |
| Среда | Развивающая пространственно-предметная среда «Фиолетовый лес» | + | + | + | + |
| Игровой комплекс «Коврограф Ларчик» | Комплект «Коврограф Ларчик» | + | + | + | + |
| Приложение к «Коврографу Ларчик» | Пособие «Лепестки» | + | + | + | + |
| Пособие «Набор знаков и букв Ларчик» |  | + | + | + |
| Пособие «Набор цифр знаков Ларчик» |  | + | + | + |
| Пособие «Умные стрелочки» |  | + | + | + |
| Игровой мини-комплект «Ларчик» | Комплект «МиниЛарчик» | + | + | + | + |
| Графический тренажер «Игровизор» | Графический тренажер «Игровизор» |  | + | + | + |
| Приложение к «Игровизору» - «Лабиринты Букв. Гласные» |  |  | + | + |
| Приложение к «Игровизору» - «Лабиринты Букв. Согласные» |  |  | + | + |
| Приложение к «Игровизору» - «Лабиринты цифр. Счет до 5» |  | + | + | + |
| Приложение к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка» (геометрические представления) |  | + | + |  |
| Приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1» |  |  | + | + |
| Комплект «Играем в математику» | Игра «Математические корзинки 5» |  | + | + |  |
| Игра «Математические корзинки 10» |  |  | + | + |
| Игра «Счетовозик» |  |  | + | + |
| Игра «Кораблик «Плюх-Плюх»» | + | + | + |  |
| Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Ларчик » |  |  | + | + |
| Комплект «Чтение через игру» | Пособие «Теремки Воскобовича» |  | + | + | + |
| Комплект «Складушки с СD» | + | + | + | + |
| Игра «Читайка на шариках 1» |  |  | + | + |
| Игра «Читайка на шариках 2» |  |  |  | + |
| Игра-эрудит «Яблонька» |  |  | + | + |
| Игра-эрудит «Снеговик» |  |  | + | + |
| Игра-эрудит «Ромашка» |  |  | + | + |
| Игра-эрудит «Парусник» |  |  | + | + |
| Конструктор «Геоконт» | Игра «Геоконт «Великан»» |  | + | + | + |
| Игра «Геоконт «Малыш»» |  | + | + | + |
| Плакат «Геоконт. Алфавит» |  |  |  | + |
| Комплект «Резинки «Радуга» |  |  | + | + |
| Игра «Геовизор» |  |  | + | + |
| Конструктор «Игровой квадрат» | Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» | + | + | + | + |
| Игра «Треузорчик Ларчик» |  | + | + | + |
| Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный» |  | + | + | + |
| Игра «Змейка» |  |  |  | + |
| Конструктор «Прозрачный квадрат» | Игра «Прозрачный квадрат» |  | + | + | + |
| Игра «Прозрачный квадрат Ларчик» |  | + | + | + |
| Игра «Прозрачная цифра» |  | + | + | + |
| Игра «Домино» |  |  | + | + |
| Комплект «Чудо-конструкторы» | Игра «Чудо-Крестики 1» | + | + | + |  |
| Игра «Чудо-Крестики 2» |  | + | + | + |
| Альбом фигурок «Чудо-Крестики 2» |  | + | + | + |
| Настольная игра «Чудо-Крестики 2» |  |  | + | + |
| Трафарет «Чудо-Крестики 2» |  | + | + | + |
| Игра «Чудо-Крестики 2 Ларчик» |  | + | + | + |
| Игра «Чудо-Крестики 3» |  |  | + | + |
| Игра «Чудо-соты 1» | + | + | + | + |
| Альбом фигурок «Чудо-соты 1» |  | + | + | + |
| Настольная игра «Чудо-соты 1» |  |  | + | + |
| Трафарет «Чудо-соты 1» |  | + | + | + |
| Игра «Чудо-соты 1 Ларчик» | + | + | + | + |
| Игра «Чудо-цветик» |  | + | + | + |
| Комплект «Эталонные конструкторы» | Игра «Фонарики» | + | + | + | + |
| Игра «Фонарики Ларчик» | + | + | + | + |
| Игра «Логоформочки 3» | + | + | + | + |
| Игра «Логоформочки 5» |  |  | + | + |
| Трафарет «Логоформочки» |  | + | + | + |
| Игра «ЛогоформочкиВизор» |  |  | + | + |
| Игра «Логоформочки Ларчик» | + | + | + | + |
| Игра «Черепашки Пирамидка» | + | + | + | + |
| Игра «Черепашки Ларчик» | + | + | + | + |
| Комплект «Знаковые конструкторы» | Игра «Конструктор букв 1» |  |  | + | + |
| Игра «Конструктор букв 3» |  |  | + | + |
| Игра «Конструктор букв Ларчик» |  |  | + | + |
| Игра «Волшебная восьмерка 1» |  | + | + | + |
| Игра «Волшебная восьмерка 2» |  |  | + | + |
| Игра «Волшебная восьмерка 3» |  | + | + | + |
| Игра «Волшебная восьмерка Ларчик» |  | + | + | + |
| Игра «Шнур-затейник» |  | + | + | + |
| Игра «Шнур-малыш» | + | + | + | + |
| Альбомы «Автосказка» | Альбом «Автосказка 1» |  |  | + | + |
| Альбом «Автосказка 2» |  |  | + | + |
| Альбом «Автосказка 3» |  |  | + | + |
| Альбом «Автосказка 4» |  |  | + | + |
| Сказочный образ | Сказочный образ | + | + | + | + |

**Приложение 3**

**Перспективное планирование образовательной деятельности с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича старший дошкольный возраст (5-6 лет)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Тема** | **Задачи** |
| **ОКТЯБРЬ** | **Тема: «Замок Превращений»** | |
|  | Занятие №1.  Игра «Двухцветный квадрат Воскобовича». | - развитие логического умения, конструктивных умений: складывание по схемам  образов; преобразование одного образа в другой;  - малый треугольник как условная мерка; составление геометрических фигур по заданной мерке. |
|  | Занятие №2.  Игра «Четырехцветный квадрат Воскобовича». | - освоение ребенком приемов конструирования геометрических фигур; овладение алгоритмом сложения предметных форм;  - развитие умения использования условной мерки. |
|  | Занятие№3.  Игра «Змейка». | - развитие пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения;  - овладение алгоритмом сложения предметных форм. |
|  | Занятие №4.  Игры: «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Квадрат Воскобовича четырехцветный», «Змейка». | - придумывание и сложение новых предметных форм;  - развитие творческого воображения;  - использовать разнообразные уровни сложности конструирования фигур. |
| **НОЯБРЬ** | **Тема: «Цифрята»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Забавные цифры» («Цифрята»). | - ознакомление с цифрой, используя знакомый детям образ;  - установление местоположения цифры в числовом ряду;  - счет обратный, через один, через два, в разные стороны числового ряда от заданной цифры. |
|  | Занятие № 2.  Игра «Счетовозик». | - понимание отношения чисел к числовому ряду;  - действия с числами (прибавление каждый раз по два), сравнение предметов с разным количеством частей между собой и поиск одинаковых. |
|  | Занятие № 3.  Игра «Математические корзинки». | - запоминание цифр, счет: складывание и вычитание в пределах пяти;  - определение множеств: полное, неполное, пустое. |
|  | Занятие № 4.  Игра «Чудо – лукошко». | - прямой счет в пределах десяти, определение состава числа из двух меньших в пределах десяти;  - образование чисел второго десятка. |
| **ДЕКАБРЬ** | **Тема: «Озеро Айс»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Прозрачный квадрат». | - составление силуэта по схеме и правилам, группировка геометрических фигур по форме (треугольники, четырехугольники и т. д.);  - группировка геометрических фигур по форме и размеру, составление квадрата из других геометрических фигур;  - силуэты из ограниченного количества частей. |
|  | Занятие № 2.  Игра «Прозрачная цифра». | - конструирование цифр из частей путем наложения пластинок на схему и друг на друга;  - группировка пластинок по одинаковой части, придумывание и составление силуэта «гирлянда»;  - конструирование силуэта «якорь» по схеме. |
|  | Занятие №3.  Игра «Волшебная восьмерка». | - составление из палочек цифры «8», местоположение палочек;  - алгоритм цветов в цифре «8» (считалка);  - конструирование цифр из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле. |
|  | Занятие № 4.  Игры «Волшебная восьмерка», «Лепестки». | - вариативность использования игры «Лепестки»: алгоритм расположения по цвету, направление «уголка» лепестка (ориентировка на плоскости );  - преобразование одной цифры в другую: по словесному указанию, с использованием « Лепестков». |
| **ЯНВАРЬ** | **Тема: «Голубой ручеек»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Кораблик «Плюх-Плюх». | - знакомство с понятиями «много», «мало», «поровну», «высокий», «средний», «низкий», «выше среднего», «ниже среднего»;  - манипуляция цветными флажками на мачтах;  - счет, группировка, состав числа в пределах пяти. |
|  | Занятие № 2.  Игра «Кораблик «Брызг-Брызг». | - манипуляция с флажками семи цветов радуги на семи мачтах;  - овладение количественным и порядковым счетом;  - названия мачт, зависимость количества флажков от высоты мачты. |
|  | Занятие №3.  Игра «Кораблик «Брызг-Брызг». | - определение пространственного отношения: вертикаль, горизонталь, диагональ;  - знакомство с условной меркой – флажок. |
|  | Занятие № 4.  Игра «Кораблик «Буль-Буль». | - овладение счетом в пределах десяти (десять мачт на корабле);  - состав числа в пределах десяти;  - счет по два, три, четыре, пять; определение понятия «один десяток». |
| **ФЕВРАЛЬ** | **Тема: «Чудесная Поляна Золотых Плодов»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Геоконт». | - освоение понятий «луч», «точка», «отрезок», «угол», «прямая», «вертикаль», «горизонталь»;  - построение геометрических фигур, зависимость названия фигуры от количества гвоздиков, на которые надеты «резиночки». |
|  | Занятие № 2.  Игра «Геоконт». | - знакомство с координатной сеткой, шифровка фигур;  - нахождение точек в зеркальном отражении;  - построение фигур в «зазеркалье». |
|  | **Тема 2: «Школа Волшебства».**  Занятие № 3.  Игра «Геовизор». | - овладение приемом переноса изображения с «Геоконта» на «Геовизор»;  - знакомство с линиями симметрии;  - овладение делением целого на равные и неравные части;  - воспроизведение нетипичных изображений по точкам координатной сетки. |
|  | Занятие № 4.  Игры: «Игровизор», «Лабиринты цифр». | - ориентировка на плоскости;  - перенос изображения по клеточкам, штриховка, дорисовка геометрических фигур;  - овладение приемом соотнесения количества предметов с соответствующей цифрой. |
| **МАРТ** | **Тема: «Поляна загадочных следов»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Фонарики». | - сортировка геометрических фигур по признакам: форма (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), размер (большой, маленький), цвет(красный, зеленый);  - перенос геометрических форм на бумагу (обведение фигур по периметру карандашом;  - составление сюжетных картин из полученных на бумаге геометрических фигур. |
|  | Занятие № 2.  Игра «Логоформочки-3». | - сравнение и поиск фигур по признакам;  - алгоритм получения новых «двойных» фигур(вкладышей);  - нахождения места на игровом поле готовым «двойным» фигурам (вкладышам). |
|  | Занятие № 3.  Игра «Логоформочки-5». | - конструирование вкладышей из частей эталонных фигур, подвижной линейкой и по словесному алгоритму;  - алгоритм получения вкладышей;  - составление из вкладышей различных образов. |
|  | Занятие № 4.  Игра «Круговерт». | - конструктивные особенности игры: палочка с отверстиями;  - зависимость размера круга от отверстия для рисования веревочкой;  - понятия «круг» и «окружность». |
| **АПРЕЛЬ** | **Тема: «Чудо - острова»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Чудо-крестики-2». | - составление целого из разного количества частей;  - поиск геометрических фигур по форме, сравнение их между собой, обобщение по форме (многоугольники). |
|  | Занятие № 2.  Игра «Чудо-соты». | - составление целой «соты» из разного количества частей;  - составление образа из отдельных частей;  - обведение отдельных геометрических фигур для составления целого образа на листе бумаги. |
|  | Занятие № 3.  Игра «Чудо-крестики-3». | - освоение количественного счета, пространственных отношений;  - составление из отдельных частей целого (крестика);  - выбор предметного силуэта и составление его по схеме. |
|  | Занятие № 4.  Игра «Шнур-затейник». | - развитие у ребенка ориентировки в пространстве;  - придумывание и вышивание узора;  - вышивание контура геометрических фигур;  - вышивание геометрической фигуры по словесному заданию, самостоятельное достраивание до предметного образа. |
| **МАЙ** | **Тема: «Поляна чудесных цветов»** | |
|  | Занятие № 1.  Игра «Чудо-цветик». | - познакомить с дробями, составом десяти;  - помочь понять соотношение частей и целого. |
|  | Занятие 2.  Игра «Чудо-цветик». | - конструирование заданной формы;  - конструирование фигурок по схемам;  - конструирование на соотношение части и целого. |
|  | **Тема 2: «Полет на «Планету умножения».**  Занятие № 3.  Игра «Планета умножения». | - овладение составом числа;  - алгоритм увеличения результата в зависимости от прибавляемого числа. |
|  | Занятие № 4.  Игра «Планета умножения». | - игры с «Экипажами», состав числа в пределах десяти из двух, трех и т.д. меньших чисел;  - зависимость увеличения результата у финиша от количества прибавляемых очков;  - сравнительный анализ скорости умножения и сложения. |

**Перспективное планирование образовательной деятельности с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича старший дошкольный возраст (6 - 7 лет)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Тема** | **Задачи** |
| **ОКТЯБРЬ** | **Тема: «Дары «Фиолетового леса»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игра «Математические корзинки 10». | -образование числа путем присчитывания по одному, понимание отношений между числами (больше на три);  -понимание отношений между числами (меньше на восемь), состава числа из меньших чисел. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Чудо- лукошко». | -прямой и обратный счет в пределах десяти;  -образование чисел второго и третьего десятка. |
|  | *Занятие №3.*  Игры «Математические корзинки 10», «Набор цифр и знаков». | -манипуляции с грибами в корзинках (вкладывание, выкладывание, пересчитывание);  -составление примеров по подготовленным корзинкам с грибами. |
|  | *Занятие №4.*  Игры «Чудо-лукошко», «Набор цифр и знаков». | -манипуляции с грибами в лукошке (вкладывание, выкладывание, пересчитывание);  -составление примеров по подготовленному лукошку с грибами. |
| **НОЯБРЬ** | **Тема: «Чудо-веревочки»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игра «Разноцветные веревочки». | -формирование с помощью веревочки «прямой» линии, характеристика «прямой» линии;  -формирование с помощью веревочки «ломаной» линии, характеристика «ломаной» линии;  -формирование с помощью веревочки «кривой» линии, характеристика «кривой» линии;  -примеры «прямых», «кривых» и «ломаных» линий в окружающей обстановке. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Разноцветные веревочки». | -формирование понятия «замкнутая» линия;  -примеры «замкнутых» кривых» и «ломаных» линий. |
|  | *Занятие №3.*  Игра «Геоконт». | -построение с помощью «паутинок- резиночек» прямого, острого , тупого и развернутого углов;  -построение многоугольников, подсчет и называние отрезков и углов многоугольников. |
|  | *Занятие №4.*  Игра «Геоконт». | -построение фигур по словесному указанию;  -построение фигур по схемам, перенос фигур «Геоконта» на «Геовизор». |
| **ДЕКАБРЬ** | **Тема: «Условные мерки»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игра «Разноцветные веревочки». | -определение длины предмета с помощью условной меры (мерной веревочки);  -сравнение и уравнивание предметов по длине;  -выкладывание сериационного ряда. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Четырехцветный квадрат Воскобовича». | -определение названия фигуры в зависимости от количества входящих в нее условных мер;  -сравнение геометрических фигур разной формы по площади с помощью условной мерки. |
|  | *Занятие №3.*  Игра «Кораблик «Плюх-Плюх». | -определение высоты мачты по количеству надетых флажков ( флажок условная мера);  -сравнивание мачт по высоте с помощью условной меры;  -определение состава числа в пределах пяти с помощью условной меры. |
|  | *Занятие №4.*  Игра «Круговерт». | -определение зависимости размера круга от радиуса;  -определение длины окружности условной меркой – «веревочкой». |
| **ЯНВАРЬ** | **Тема: «Игры с цифрятами»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игры «Забавные цифры», «Набор цифр и знаков». | -выстраивание числового ряда из «Забавных цифр»;  -понимание отношения чисел к числовому ряду;  -соотнесение «Забавной цифры» и соответствующей цифры числового ряда. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Волшебная восьмерка». | -составление цифр из палочек по модели и схеме;  -понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение). |
|  | *Занятие №3.*  Игры «Лепестки», «Волшебная восьмерка». | -соотнесение цвета палочек и очередности их расположения цвету «Лепестков»;  -трансформирование одной цифры в другую с использованием лепестков. |
|  | *Занятие №4.*  Игра «Разноцветные веревочки». | - выкладывание цифр «Разноцветными веревочками»;  -выстраивание числового ряда от 1 до 5 с соблюдением размера цифр («1»-одна клетка, «2» -две клетки (в вертикаль или горизонталь) и т. д |
| **ФЕВРАЛЬ** | **Тема: «Чудо-конструкторы»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игры «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1». | -конструирование предметного силуэта из частей по схеме;  -выбор схемы предметного силуэта и его конструирование, аргументирование своего выбора. |
|  | *Занятие №2.*  Настольная игра «Чудо- крестики 2». | -закрепление порядкового счета в пределах 28;  -развивать умение следовать за порядковым номером фигур, находить и соотносить их с нужными элементами конструктора. |
|  | *Занятие №3.*  Настольная игра «Чудо-соты 1». | -развивать умение находить нужные элементы сот, следовать порядковому счету на поле;  -закреплять количественный счет при подсчете очков. |
|  | *Занятие №4.*  Игры «Трафарет «Чудо-крестики 2», «Трафарет «Чудо-соты 1». | -развивать способности работать по шаблону;  -способствовать развитию конструктивных навыков, координации «глаз-рука», учить соотносить формы, размеры элементов, их взаимное расположение и соединение;  -расширять представление о возможностях использования геометрических фигур и цветовых сочетаниях, о художественных приемах и творчестве. |
| **МАРТ** | **Тема: «Путешествия на кораблях»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игра «Кораблик «Плюх-Плюх». | -понимание алгоритма расположения флажков на мачтах по словесному указанию: вертикально, горизонтально, диагонально с определением цвета на каждой мачте;  -используя шнурок, по словесному указанию провести «шнуровку» названных в определенной последовательности флажков. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Кораблик «Брызг-Брызг». | -понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), определение положения предметов относительно друг друга;  -решение логических задач на поиск флажка по признакам;  -решение логических задач на определение множеств. |
|  | *Занятие №3.*  Игра «Кораблик «Буль-Буль». | -понимание состава двузначных чисел (количество десятков и единиц);  -состав числа в пределах десяти из трех, четырех, пяти и т.д. меньших чисел. |
|  | *Занятие №4.*  Игра «Кораблик «Буль-Буль». | -овладение счетом до ста;  -состав числа в пределах ста;  -счет десятками, пятерками, четверками, тройками, двойками;  -использование условной мерки;  -выполнение команд в горизонтальной, вертикальной и диагональной плоскостях. |
| **АПРЕЛЬ** | **Тема: «Играем в школу»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игра «Шнур-затейник». | -вышивание контура с помощью графического диктанта, придумывание, на какой предмет похож полученный контур;  -вышивание контура цифр с помощью графического диктанта. |
|  | *Занятие №2.*  Игра «Игровизор». | -по словесному указанию дорисовывание фигур в одной из областей игрового поля;  -проведение графического диктанта от точки отсчета в указанной области игрового поля. |
|  | *Занятие №3.*  Игры «Умные стрелочки», «Разноцветные веревочки и кружки» | -проведение графического диктанта с использованием зеленых стрелочек-простые движения: вправо, влево, вверх, вниз;  -проведение графического диктанта с использованием зеленых (простые движения) и красных (сложные движения: вправо вверх, вправо вниз, влево вверх, влево вниз) стрелочек;  -проведение графического диктанта с использованием зеленых, красных и оранжевых (действия «ныряем», «выныриваем», «огибаем») стрелочек. |
|  | *Занятие №4.*  Игра «Чудо-цветик». | -решение задач на составление целого из разного количества частей, понимание соотношения целое-часть (чем больше количество частей, на которое делится целое, тем меньше каждая часть);  -понимание отношений целое-часть (выделение семи частей из десяти), придумывание и конструирование предметного силуэта из ограниченного количества. |
| **МАЙ** | **Темы: «Промежутки времени», «Планета Умножения»** | |
|  | *Занятие №1.*  Игры «Лепестки», «Радужные гномы». | -закрепить понятие «сутки», деление суток на части с использованием «Радужных гномов» :утро –Белыш, день-Желе, вечер-Сержик, ночь-Черныш;  -способствовать формированию понятия «неделя», составляющие неделю-сутки; очередность суток, количество, цикличность недель;  -понятие «месяц», составляющие месяца-четыре недели, цикличность месяцев. |
|  | *Занятие №2.*  Игры «Лепестки», «Набор цифр и знаков». | -формирование понятия «год», составляющие года-месяцы, количество месяцев в году;  -закрепление понятия «время года», количество времен в году;  -составление «годового» круга с «Лепестками», с использованием нумерации месяцев. |
|  | *Занятие №3.*  Игры «Набор цифр и знаков», «Стрелочки и круговерт». | -формирование понятия о часах, строение часов;  -секундная стрелка, количество секунд, проходимых стрелкой по кругу;  -минутная стрелка, количество минут, проходимых стрелкой по кругу;  -часовая стрелка, количество часов, проходимых стрелкой по кругу. |
|  | *Занятие №4.*  Игры «Пирамида Времени», «Планета Умножения». | -обобщить понятия детей о промежутках времени;  -закрепить и обобщить понятия о умножении, как ускорение сложения. |

Приложение 4

**Конспект занятия по ФЭМП в старшей группе с использованием игровой технологии В. В. Воскобовича: «Путешествие в Фиолетовый лес»**

**Программное содержание**:

**Цель**: развивать познавательные способности и математические представления детей,  при помощи многофункциональных творческих пособий: «Чудо крестики», «Геоконт», «Волшебный квадрат».

**Задачи:**

- формировать навыки  порядкового счета от 1 до 10-ти,  представления о геометрических фигурах (круг, овал), их размере (большой, маленький);

- научить создавать образ из геометрических фигур;

-  развивать творческое воображение, в процессе создания фигуры без схемы;

- формировать доброжелательное отношение к окружающим;

- воспитывать желание доводить начатое дело до конца, умение слушать воспитателя и сверстников, оказывать взаимопомощь друг другу.

**Оборудование:**

- «Геоконт»(2);

«Чудо – крестики» (по количеству детей);

"Четырехцветный Волшебный квадрат"(по количеству детей);

- домики для чисел и карточки с цифрами (по количеству детей);

- картинки с предметами круглой и овальной формы;

- презентация с изображением декораций и героев «Фиолетового леса»;

- фоновая музыка;

- волшебная палочка.

 Предварительная работа: знакомство с персонажами «Фиолетового леса», развивающими играми В.В. Воскобовича («Геоконт», «Волшебный квадрат», «Чудо-крестики»).

**Словарная работа:** круг, овал, большой, маленький, правый, левый, верхний, нижний.

**Ход НОД:**

**1. Вводная часть**

Под музыку выходят дети, занимают места за столом. На экране заставка Фиолетового леса, рядом игрушка мальчика Гео.  Воспитатель обращается к ребятам.

В-ль: Ребята, посмотрите, кто заглянул к нам в гости? Да это же  наш друг Гео, из Фиолетового леса (восторженно)! Вам не кажется, что он чем-то расстроен? Как вы думаете, почему? (Гео устал, потерялся, у него случилось несчастье) Давайте спросим у него что произошло?

Гео: Я гулял по Фиолетовому лесу, разглядывал цветы на полянке, играл с Пауком Юком, потом собирал нектар с пчелой Жужой, и так увлекся, что заблудился. Теперь я не знаю, как мне вернуться домой (грустно).

В-ль: Не переживай Гео, мы поможем тебе отыскать дорогу к дому! Правда,  ребята? (Да, поможем)

**2. Основная часть**

В-ль: Дом Гео очень далеко. Как же нам добраться до него? На каком транспорте? (На лодке, машине, поезде).

В-ль: Так, так! Много видов транспорта вы  назвали. Что же выбрать (задумчиво)!? Послушайте загадку:

Не птица, а летит,

Не грузовик, а с кабиной,

Не летучая мышь, а с крыльями.

( Самолет)

В-ль: Что это?  (Самолет) Хотели бы отправиться в путешествие на самолете, вам нравится этот транспорт? (Да)  Гео, а ты бы хотел полететь на самолете? (Да) Предлагаю сделать самолеты из «Волшебных квадратов».  (Дети делают самолеты по схеме, изображенной на экране, воспитатель сопровождает показ объяснением) Сложите квадрат пополам так, чтобы получился треугольник, затем одну сторону треугольника превратим в маленький квадрат, опустим уголки.  Молодцы! Самолет готов!

В-ль: Итак, мы поднялись на борт, наш полет проходит в  штатном режиме. Рейс «Детский Сад - Фиолетовая страна», идет на посадку. (Дети проходят за большой стол) Вот мы и приземлились, но куда идти дальше? Давайте спросим дорогу у жителей леса. (На экране появляется изображение Зверят-цифрят)

В-ль: Цифрята, подскажите, как пройти к домику Гео?

Герои: Мы бы подсказали, да у самих неприятность случилась! Пока друг с другом в прятки  играли, позабыли, кто в каком домике живет (разочарованно).

В-ль: В этом вам поможем! Дети посмотрите, как можно Цифрят выручить? Что лежит перед вами? (Это домики, где живут Зверята - цифрята. Не все цифры виднеются в окошках. Нужно правильно вставить в окошки все недостающие  цифры.)

В-ль: Правильно ребята, давайте выручим Цифрят из беды, а они подскажут нам, в какой стороне дом Гео. Какая цифра идет после 3-х, 4-х? Что стоит перед цифрой 7-мь, 9-ть? Что находится между цифрами 2 и 4, 7 и 9?

(Дети вставляют цифры в окошки, закрепляют порядковый счет)

В-ль: Молодцы, справились  с  заданием.  Цифрята говорят, что дом Гео находится, в той стороне, за большими деревьями (Воспитатель показывает направление). Отправляемся дальше.

(Воспитатель проводит физкультминутку «Лес»)

В-ль: Идем мы дальше через лес  
(Дети маршируют на месте.)  
Сколько здесь вокруг чудес!  
(Удивились, развели руками.)  
Сколько ёлочек зелёных,  
Столько выполним наклонов.  
(Раз, два, три.)  
Сколько здесь у нас игрушек,  
Столько сделаем прыжков.  
(Раз, два, три ...)  
Впереди из-за куста  
Смотрит хитрая лиса.  
Мы лесу обхитрим,  
На носочках убежим.  
(Бег на носочках.)  
Всё вокруг мы рассмотрели  
И тихонечко все сели.

 (Дети возвращаются за свои столы. На экране изображение пещеры заваленной камнями)

В-ль: Ой, ребята. Мы оказались возле пещеры.  Но вход завален камнями. Наверное Незримка Всюсь опять напроказничал (качает головой)! Как пройти дальше? (разобрать завал) Как думаете, как это сделать? (рассортировать камни)

В-ль: Посмотрите внимательно на камни. Какой они формы и размера (Круглые и овальные, большие и маленькие)?

В-ль: Как мы будем сортировать эти камни? (все  круглые маленькие  в один угол (левый верхний), все  большие круглые в другой (правый верхний), овальные маленькие в третий (правый нижний), овальные большие в четвертый (левый нижний) Сколько видов камней у нас получилось? (4)

В-ль: Ребята, вы справились с заданием, путь открыт. Но куда он ведет (задумчиво)?  Гео, ты ничего не начал вспоминать?

Гео: Да, я вспомнил это место, мой дом совсем близко, за тем озером.

В-ль: Перед нами  глубокое  озеро. Как можно перебраться через него? (Перелететь на самолете, переплыть на лодке, плоте).

В-ль: Так, так (задумчиво), на самолете мы уже летали, а  давайте переплывем озеро на лодке, согласны. (Дети делают лодки из «Чудо – крестиков» по схеме,  изображенной на экране)

В-ль:  Вот мы переплыли озеро и оказались у больших ворот. Гео, доставай ключ, открывай ворота.

Гео: Ой (растеряно)! Кажется,  я потерял ключ,  когда играл  с Жужой….(расстраивается)

В-ль: Не унывай Гео, наши ребята, очень умные, отважные и смелые, мы обязательно что-нибудь придумаем! Да ребята? (Да) Как можно помочь Гео? (Сделать ключ с помощью «Геоконта») У нас будет две команды: девочек и мальчиков.  Посмотрим, кто окажется быстрее и проворнее.

(Дети делятся на две команды,  при помощи схемы на экране делают  «Ключ».)

В-ль: Обе команды справились одновременно. Молодцы!

В-ль: Держи ключи Гео. Открывай ворота!

(На экране появляется замок Гео)

 Гео: Спасибо ребята, вот я и дома! Как хорошо, что у меня есть такие верные и смелые друзья!

**3. Итоговая часть**

В-ль: Наше путешествие  подошло к концу. Вы отлично справились со всеми препятствиями и помогли Гео вернуться домой. Но пора возвращаться обратно в группу. И я знаю, как это быстро сделать. У меня есть волшебная палочка и как только я скажу волшебные слова, мы снова окажемся в детском саду.  (Дети закрывают глаза) "Крекс, пекс, фекс"! (Открывают глаза) Мы очутились  в нашей любимой группе.

В-ль: Где мы сегодня с вами побывали? Какие трудности нам встретились на пути? Что было для вас сложным, легким?

- Как вы подобрали ключ к двери? Как перебрались через озеро, разобрали завал? Из чего сделали самолет? Что нового узнали? Вам понравилось, помогать Лео? (Дети отвечают на вопросы, высказывают свое мнение)

- Спасибо ребята, вы все были большие молодцы!

Приложение 5

**Конспект занятия «Путешествие в волшебный лес» с использованием игровой технологии В. В. Воскобовича для детей 3-4 лет**

**Цель**: активизация игрового взаимодействия детей через использование Коврографа «Ларчик» В.В. Воскобовича.

**Задачи**: 1. Формировать умение копировать изображение из геометрических фигур путём наложения.

2.Развивать познавательную активность, внимание, конструктивные навыки, мелкую моторику на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

3.Воспитывать желание прийти на помощь.

**Словарная работа**: активизация словаря:красный, синий, зелёный,жёлтый, названия гномов ( Желе,Зеле,Селе,Кохле). обогащение словаря: сладкоежка. Материал: демонстративный материал - игровое поле "Коврограф Ларчик", "Разноцветные квадраты", набор карточек "Разноцветные гномы"(Кохле, Желе, Зеле и Селе), Мишик, круги большого размера- красного, синего, зеленого и желтого цвета , игра "Фонарики", фигуры для изображения леса.

**Раздаточный материал**:"Волшебный квадрат», игра "Строим дом". Предварительная работа: знакомство с играми В.В. Воскобовича «Фонарики», «Волшебный квадрат, решение проблемных ситуаций на "Коврографе Ларчик" с его героями.

**Ход занятия.**

Воспитатель собирает детей около себя.

**Организационный момент** «Подари улыбку»

**Воспитатель**: Собрались детишки в круг. Я твой друг и ты – мой друг. Крепко за руки возьмёмся И друг другу улыбнёмся! Воспитатель: Дети посмотрите, к нам сегодня пришли гости. Поздороваемся с ними и подарим им свои улыбки (дети здороваются,улыбаются)

- Вы хотите отправиться в путешествие? (Да, хотим) - Наше путешествие будет не простое, а…волшебное! Я приглашаю вас в волшебный лес. На чём можно отправиться в путешествие? (На машине, на автобусе, на поезде). - Хорошо, оправляемся в путь на поезд. Занимайте свои места, поехали… (воспитатель встаёт впереди,а дети строятся за ним и имитируют движения поезда)

Воспитатель: Загудел паровоз И вагончики повез. Чу-чу-чу!Я ребят сейчас привезу. - Вот мы и приехали в волшебный лес. Дети проходят на стульчики, садятся, снимается зановес с Ларчика и появляется на Коврографе – изображение леса, дома выложенного из фигур игры «Фонарики» и медвежонок Мишик.

**Воспита**тель: В сказку с вами мы пришли, Дом чудесный здесь нашли. В доме том живёт хозяин, Отгадайте, кто же он?( ответы детей) (рядом с домиком – медвежонок Мишик) Воспитатель: - Здравствуй, Мишик! (Дети здороваются). - Почему ты такой грустный? Мишик: У меня есть друзья – гномики, но у них нет домиков, а у меня есть, но только один и маленький. Как же мне им помочь, мы все в мой домик не поместимся. Что же делать? (Давайте построим домики). Воспитатель: - Я с вами согласна, давайте построим много домиков,поможем Мишику и его друзьям- гномикам.Занимайте места в поезде. Мы отправляемся на станцию «Фанарики» (дети строятся за воспитателем). Загудел паровоз И вагончики повез. Чу-чу-чу!Я ребят сейчас привезу. Воспитатель: Вот мы с вами прибыли на станцию «Фонарики» Дети проходят к столам, встают около своего дома. игра «Строим дом» (по схеме)

**Воспитатель:** Послушайте внимательно задание. Перед вами находятся схемы домов, но они еще не достроены. В корзине- строительные материалы, детали. Вы должны подобрать детали, наложить на схему и достроить домик так, чтобы он получился одного цвета-зеленого. Приступайте. Воспитатель: Какие красивые дома у вас получились? Теперь у нас много домов, всем гномикам хватит. Какого цвета у вас дома? (зеленые). Воспитатель: - Молодцы! Не устали? Едем дальше! Занимаем места в нашем поезде. Загудел паровоз И вагончики повез. Чу-чу-чу!Я ребят сейчас привезу. (Дети проходят на стульчики) Воспитатель: - Вот мы свами прибыли к нашим гномикам (На Коврографе, изображены "Разноцветные гномики"(Кохле,Желе,Зеле,Селе). - Давайте вспомним, как их зовут…….(дети по одному называют имена гномиков).. - Хотите послушать интересную историю которая произошла с гномиками? (да).

- Однажды гномы вышли погулять на поляну, и вдруг на небе появилась большая снежная туча. Туча закрыла солнышко. На полянке стало темно, и пошёл снег. Гномики Кохле, Желе, Зеле и Селеиспугались.Ведь в темноте они не смогут найти свои домики. Воспитатель: Что же делать? Давайте вместе зажжем фонарики и поможем найти гномикам свои домики. Игра "Помоги гномикам найти свой домик" Дети подбирают фонарик такого же цвета, как и домик, ставят фонарик рядом с домиком (дети поочерёдно, выполняют задание). - Какого цвета у тебя фонарик? К домикукакого цвета ты поставишь фонарик? Теперь гномики точно найдут свой домик (дети поочерёдно, выполняют задание). - К домику какого цвета ты поставишь гномика Кохле? - А гномика Желе? - В домике какого цвета будет уютно гномику Зеле? - Гномик Селев каком домике будет жить? Воспитатель: Молодцы! - Вот мы и помогли нашим гномикам попасть в свои дома. -Ребята, а вы знаете, гномики такие сладкоежки! А вы знаете кто такие сладкоежки (ответы детей). Сладкоежки – это любители конфет и шоколада. Давайте вместе повторим новое слово- сладкоежки (дети хором повторяют). - Я предлагаю вамприготовим сюрприз для наших гномиков, хотите?(Да, хотим!. Тогда- в путь! (дети строятся за воспитателем). Загудел паровоз И вагончики повез. Чу-чу-чуЯ ребят сейчас привезу. (Дети садятся за столы) игра «Волшебный квадрат» Воспитатель: - Какой необычный интересный квадрат лежит перед вами. - Покажите, где у квадрата уголки. Вот, один, два, три, четыре, всего четыре уголка. - Это волшебный квадрат, а мы с вами волшебники, ведь и путешествие наше волшебное, будем сейчас колдовать! - Посмотрите внимательно, как я делаю (показывает). - А теперь давайте все вместе. Положите квадрат так, чтобы его уголочек смотрел вам в живот, как у меня. У всех получилось? Теперь загибаем одной ручкой уголочек к середине квадрата и держим его! А другой ручкой загибаем другой уголок так, чтобы первый встретился с ним в серединке. Наши уголочки должны смотреть друг на друга. И переворачиваем его на стол. Наш квадрат превратился….. в конфетку. - Вот какой сюрприз мы сделали нашим гномикам. Оставим угощение для наших сладкоежек. - А нам с вами, ребята, пора возвращаться в детский сад.

Занимаем свои места в поезде и отправляемся в путь. Загудел паровоз И вагончики повез. Чу-чу-чу! Я ребят сейчас привезу. Воспитатель:

- Вам понравилось наше волшебное путешествие? (ответы детей)

- Какие вы молодцы! Помогли нашим друзьям и справились с такими сложными заданиями! Кому мы сегодня помогали? (гномикамКохле, Желе, Зеле и Селе.) Давайте попрощаемся с нашими гостями.

Приложение 6

**Конспект семинара-практикума для родителей**

**Тема:** Игровая технология В.В. Воскобовича детей дошкольного возраста

**Цель:** обеспечение педагогической поддержки семьи и повышение компетентности  родителей в вопросах развития и образования ребёнка через вовлечение родителей непосредственно в образовательную деятельность.

**Задачи совместной деятельности:**

1. расширить представления родителей, как полноценных участников образовательного процесса, об игровой технологии В.В. Воскобовича;
2. показать родителям значимость игр данной технологии в формировании психических процессов, активизации речи и раннем творческом развитии детей;
3. повысить уровень осведомленности родительской аудитории о степени важности организации предметно-пространственной развивающей среды;
4. закрепить полученные знания родителей в практической деятельности, посредством вовлечения их в игровую ситуацию;
5. обеспечить эмоциональное благополучие родителей, используя активные формы взаимодействия для получения обратной связи, возможность высказать свою точку зрения.

**Планируемый результат:**

1. родители смотивированы на предстоящую совместную деятельность; имеют представления о том, что такое игра и какие способности ребёнка она развивает;
2. родители осведомлены в вопросе важности организации предметно-пространственной развивающей среды;
3. родители, как полноценные участники образовательного процесса, ознакомлены с игровой технологией В.В. Воскобовича;
4. родители понимают  значимость игр данной технологии в формировании психических процессов, активизации речи и раннем творческом развитии детей;
5. родители используют полученные знания в практической деятельности;
6. родители эмоционально откликаются на активные формы взаимодействия и высказывают свою точку зрения.
7. Принципы дошкольного образования (ФГОС ДО):
8. содержание и сотрудничество детей и взрослых, признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
9. сотрудничество Организации с семьёй;
10. возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

**Материал:**

листочки-стикеры, фломастеры;

 «Игровой квадрат Воскобовича»;

комплект «Геоконт» («Геоконт», «Геовизор»);

комплект «Математика» («Счетовозик», «Кораблик Брыз-Брызг», «Математические корзинки»);

комплект «Чудо-конструкторы» («Чудо-цветик», «Волшебная восьмёрка», «Чудо-крестики», «Чудо-соты»);

игровое пособие «Лепестки» (по количеству родителей).

**Предварительная работа:**

проведение ознакомительного родительского собрания в начале учебного 2022-2023 года по теме: «Развивающие игры В.В. Воскобовича»;

изготовление игрового, раздаточного материала;

**Последующая работа:**

проведение мастер- класса на тему: «Изготовление развивающих игр по технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича своими руками».

**Ход  семинара-практикума**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Последовательность деятельности | Деятельность педагога и родителей | Планируемый результат |
| 1 этап – мотивационно-целевой.  Задача:  смотивировать родителей на предстоящую совместную деятельность;  актуализировать знания родителей о том, что такое игра и какие способности ребёнка она развивает;  повысить уровень осведомленности родительской аудитории о степени важности организации предметно-пространственной развивающей среды. | – Добрый вечер, уважаемые родители, рада приветствовать Вас на семинаре – практикуме: «Игровая технология В.В. Воскобовича.  – Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю Вам тоже включиться в игру …  – Да, действительно при создании определенной развивающей среды, в которой находится ребенок, даже обычные предметы имеющиеся, как говориться «под рукой» могут превратиться в развивающую игру.  – Вопрос организации предметно-пространственной развивающей среды Дошкольного  – Развитие дошкольного образования, переход на новый качественный уровень не может осуществляться без разработки инновационных технологий. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, использующиеся в педагогической практике, ориентированные на личность ребенка, на развитие его способностей.  – Как Вы думаете, уважаемые родители, какие способности развиваются у детей во время игры?  Родители высказывают свои собственные мысли. Педагог записывает их на интерактивной доске.  Предполагаемые ответы родителей:  – умение анализировать,  -делать простейшие обобщения,  – развивается самостоятельность,  -творческая самореализация,  – познавательная и коммуникативная активность. | Родители смотивированы на предстоящую совместную деятельность;  имеют представления о том, что такое игра и какие способности ребёнка она развивает;  родители осведомлены в вопросе важности организации предметно-пространственной развивающей среды. |
| 2 этап – ориентационный.  Задача:  расширить представления родителей, как полноценных участников образовательного процесса, по игровой технологии В.В. Воскобовича;  показать родителям значимость игр данной технологии в формировании психических процессов, активизации речи и раннем творческом развитии детей. | – Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных задач современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверенны в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Чтобы добиться такого результата, мы начали с начала этого учебного года внедрять технологию В.В. Воскобовича.  –Учитывая, что игра является ведущим видом деятельности ребенка дошкольника, выбранная нами авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью, именно потому, что осуществляется в игровой форме.  – В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым. Дети погружаются в мир сказки и приключений, а так же знакомятся с веселыми персонажами.  Показ коврогрофа «Ларчик»  – Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. Во время перестройки разыскивая по магазинам хоть какие-нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Копировать чужое не стал, и потому, его новые игры вызвали такой интерес.                                                      – Всем известно, что  развивающий эффект будет выше, если  материал использовать в системе. Так появилась идея создания технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет с помощью развивающих игр Воскобовича, которая осуществилась в 1998 году.  – Технологию назвали «Сказочные лабиринты игры». К играм Воскобовича разработано методическое сопровождение.  Показ игрового пособия  – Все игры – свободный полет воображения, которое может вылиться в какое – ни будь открытие. Например, Игровой квадрат Воскобовича. 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. Благодаря такой конструкции, квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.  Презентация игрового квадрата Воскобовича родителям.  Показ игрового пособия  –Игры с «Геоконтом» формируют у детей геометрические представления (строение геометрических фигур, углов, понятия «отрезок», «луч», «прямая» и другие) и развивают конструктивные умения. «Геовизор» учит ориентироваться в пространстве и развивает фантазию.  – В играх с детьми возможно использование как объёмной, так и плоскостной модели «Геоконта».  Презентация «Геоконта» и «Игровизора»  родителям.  Показ игрового пособия  – Игры комплекта способствуют развитию сенсорных и познавательных способностей, пространственного и логического мышления, способностей к конструированию, воображению, произвольности, концентрации внимания и умению решать логико – математические задачи.  Презентация родителям «Счетовозика», «Математических корзинок» и «Кораблика Брыз-Брызг».  Игры комплекта способствуют развитию познавательных способностей, пространственного и логического мышления, способностей к конструированию, воображению, произвольности и концентрации внимания.   «Прозрачный квадрат» – это конструктор который способствует развитию психических процессов. Развивает способности к абстрагированию, анализу, сравнению и обобщению.  Показ родителям  – Сортируя детали головоломки по цвету, форме и количеству разрезанных частей, составляя многоугольники – «крестики» и «соты» по образцу и памяти с учетом заданных условий (цвета, пространственного расположения и др.), ребята знакомятся с сенсорными эталонами, познают структуру геометрических фигур, свойство симметрии, соотношение целого и части, осваивают количественный счет и пространственные представления. Складывая образные фигуры, дети тренируют мелкую моторику руки, учатся работать с уменьшенными и силуэтными схемами, проявляют творчество в конструировании на заданную тему и собственному замыслу. А так же составляют описательные рассказы по сложенным из деталей картинкам, развивая речь.  – Сказки – задания учат ребенка не только математике, логике, развитию речи, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры.  – Сказки – это фантастические и реальные, забавные и приключенческие игровые ситуации, в которых действуют сказочные существа. | Родители, как полноценные участники образовательного процесса, ознакомлены с игровой технологией В.В. Воскобовича;  родители понимают  значимость игр данной технологии в формировании психических процессов, активизации речи и раннем творческом развитии детей. |
| 3 этап – содержательно-операционный  Задача:  закрепить полученные знания родителей в практической деятельности, посредством вовлечения их в игровую ситуацию. | – Для того чтобы лучше понять о чем сегодня мы с вами беседовали, я предлагаю Вам, уважаемые родители на некоторое время стать детьми… Приглашаю вас, в сказку.  Педагог прикрепляет к мольберту рисунок куртки с карманами, на которых написаны цифры: 3,4,5,6.  Родители составляют цветок из лепестков пособия «Лепестки».  – «Какой красивый цветок! Подарю его Дольке, девочки любят цветы», – решил Малыш и сорвал цветок. Почему Малыш обратил внимание на него? Что в цветке необычного?  Родители высказывают предположения и приходят к выводу, что цветок напоминает радугу.  Родители предлагают свои варианты (Например, радужный, семицветик, разноцветик и т.д.). | Родители применяют полученные знания в практической деятельности. |
| 4 этап – рефлексирующий  Задача: обеспечить эмоциональное благополучие родителей, используя активные формы взаимодействия для получения обратной связи, возможность высказать свою точку зрения. | -Что нового Вы узнали сегодня, на сколько интересна и полезна была наша встреча, хотели бы Вы дома играть в развивающие игры с детьми.  Родители пишут на цветочках-стикерах свои отклики о встрече.  – В заключении хотелось бы сказать, дорогие родители, давайте не будем забывать, что «Игра-это детство, детство – это игра», давайте же чаще будем играть с нашими детьми! | Родители эмоционально откликаются на активные формы взаимодействия и высказывают свою точку зрения. |