

1 слайд

Каждый ребенок – маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Важно помнить о том, что Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, выдвигает в качестве основной цели нашей работы – развитие каждого ребенка. Всестороннее развитие ребёнка можно осуществить на основе игровой деятельности, в процессе которой у него формируется воображение, приобретается опыт общения со сверстниками. Благодаря использованию игровой технологии, процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме.

2 слайд

Дети, которые развиваются по технологии В. Воскобовича, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания. Также им легко дается обучение в начальной школе. Они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание.

3 слайд

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным.

4 слайд

В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – **интересные сказки**. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

Вторым принципом методики Воскобовича является **игра с пользой**. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и

обучать малыша. Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в **развитие у ребенка творческого начала**. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок (мальчик Гео, ворон Метр, пчелка Жжужа, паук Юк, и т.д.) помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию. Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок (7 основных и белая волшебная) и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. «Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы, ребенок

учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, нестандартно мыслить.

«Квадрат Воскобовича» - данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, дедушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои. «Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: абстрактное мышление навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание.

«Чудо-крестики» и «чудо - соты» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо-крестики» и «чудо соты» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части учится использовать схемы для решения поставленных задач. Кораблик «Плюх-Плюх» - данная развивающая игра выполнена в виде

яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

«Теремки Воскобовича» - признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. Малыши в игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слоги преобразовывать в слова. Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположенные различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв. В мир гласных букв малыша приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также малыш знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее ребенок учится составлять и читать первые слова.

Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.



Технология «Сказочные лабиринты игры»

Автор Вячеслав Валерьевич Воскобович



Если игры прошли через руки, ум и сердце взрослого, они дойдут до ребенка...

В.В.Воскобович

ПРОВОДИМ СЕМИНАРЫ





Воскобович В.В.
по образованию -
инженер-физик, по
призванию – универсал,
новатор в создании
развивающих игр и
технологий для детей
дошкольного и
младшего школьного
возраста.

Основные принципы технологии

Интересные сказки

Игра с пользой

Развитие творческого
начала

**Развивающие игры В.В. Воскобовича
включают в себя разделы:**



*Развиваем логику и
воображение*

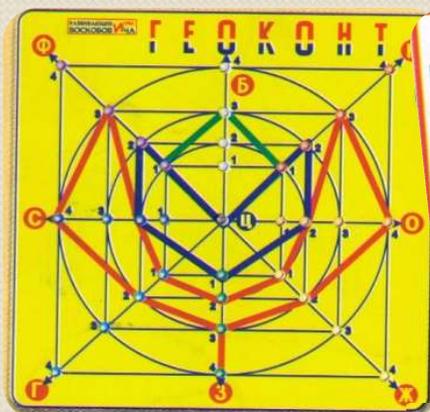
Творческое конструирование

Играем в математику

Чтение через игру

Игровые обучающие средства

Развиваем логику и воображение



ГЕОКОНТ



ЛОГОФОРМОЧКИ



ГЕОВИЗОР

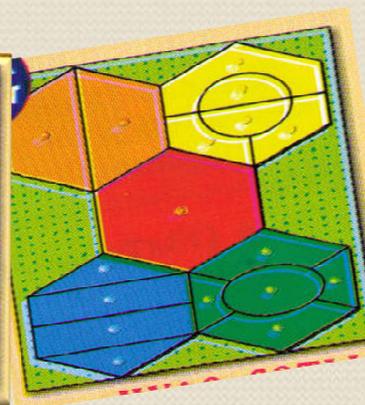


ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

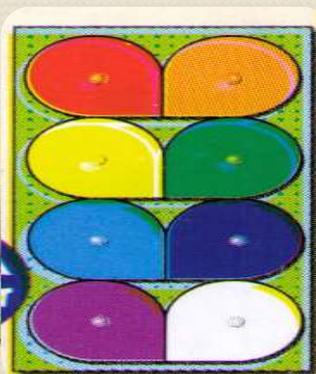
игровые обучающие технологии



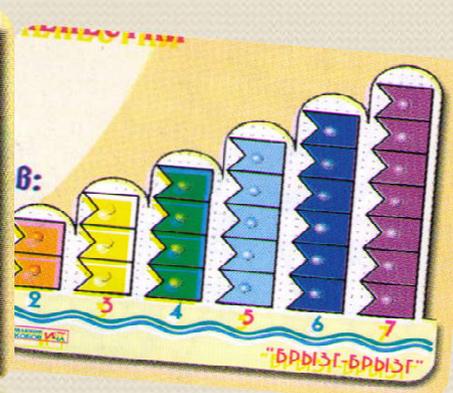
КОВРОГРАФ «ЛАРЧИК»



«ЧУДО-СОТЫ»



ЛЕПЕСТКИ



КОРАБЛИК «БРЫЗГ-БРЫЗГ»

Творческое конструирование



«ЧУДО-КРЕСТИКИ»

«ЧУДО-СОТЫ»

Чтение через игру



ШНУР-ЗАТЕЙНИК

КОНСТРУКТОР
БУКВ

Играем в математику



СЧЕТОВОЗИК

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ
КОРЗИНКИ

ФОНАРИКИ

Цель:

Создание условий для развития интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста посредством использования игровых технологий В.В. Воскобовича

Задачи:

- ❑ Формировать эмоционально-образное и логическое мышление с помощью системного, поэтапного включения развивающих игр в деятельность ребенка.
- ❑ Интенсивно развивать психические процессы детей: внимание, память, воображение, речь через игровую мотивацию.
- ❑ Стимулировать развитие творческих способностей ребенка с помощью постепенного вовлечения в сложные сферы игровой активности.
- ❑ Развивать сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), элементы творческого конструирования, сенсомоторные умения и навыки.

Преимущества технологии

```
graph TD; A[Преимущества технологии] --- B[Развитие интеллектуально-творческих способностей детей]; A --- C[Игровая мотивация обучения]; A --- D[Экспериментирование и поисковая деятельность]; A --- E[Многофункциональность игры]; A --- F[Широкий возрастной диапазон участников от 3 до 7 лет];
```

Развитие
интеллектуально-
творческих
способностей
детей

Игровая
мотивация
обучения

Экспериментиро
вание и
поисковая
деятельность

Многофункциональность
игры

Широкий возрастной
диапазон участников
от 3 до 7 лет

Играем, фигуры собираем, творческие способности активно развиваем...



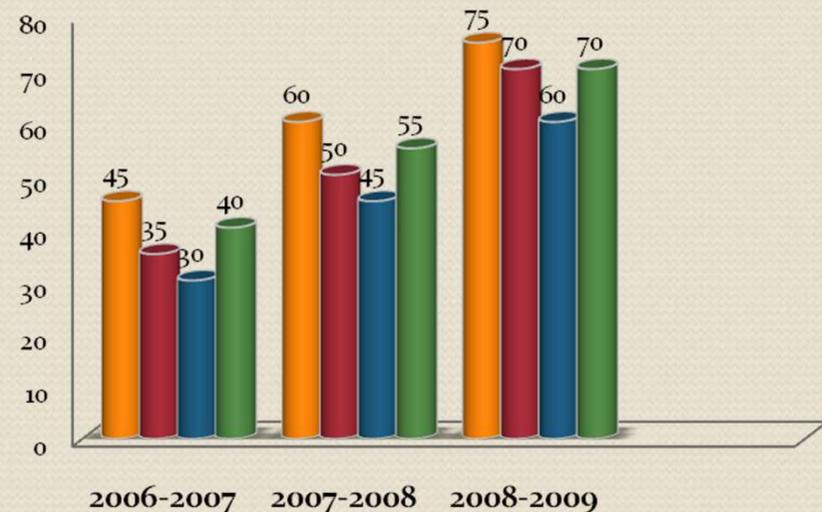
Сказки "Фиолетового леса"



Диагностика творческого потенциала детей

Достигнутые результаты:

1. Наличие высокого уровня интересов и увлечений ребенка (заинтересованность и активность участия в творческой деятельности, доминирование познавательной мотивации).
2. Эмоциональное отношение к процессу и результату творческой деятельности (эмоциональный фон, богатство переживаний и др.).
3. Оригинальность, гибкость, адаптивность, беглость и оперативность мышление; легкость ассоциаций, уровень творческого воображения, речь.
4. Способность к саморегуляции и самоконтролю, качества внимания, самостоятельность, способность к волевому напряжению, требовательность к результатам своего творчества.



■ мотивация к деятельности

■ эмоциональное отношение к деятельности

■ развитие творческого мышления и воображения

■ способность к саморегуляции

Цель: Продолжать знакомить детей с новой сказкой «Геоконта». Познакомить с геометрическими фигурами. Развивать умение наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения и интерпретировать их. Развивать мышление, конструктивные умения, тренировать мелкую моторику рук, стимулировать развитие речи и интеллекта детей.

Ход игры

Методы,	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Предложения	<p>Воспитатель тихим голосом говорит:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Мы одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! - А теперь слушаем вместе. - Вдох! - Выдох! <p>Так не только дышит животное, также ровно бьется его большое доброе сердце</p> <ul style="list-style-type: none"> - Стук - Стук <p>А теперь поиграем в игру про других животных «Закончи фразу»:</p> <p>«Часто к озеру напиться, ходит рыжая ...»</p> <p>«А возле этой елки бродили злые ...»</p> <p>«Хитрый след плести, стараясь, по сугробам бегом ...»</p> <p>«Стужа. Снег. Метут метели, темной ночью бродят ...»</p> <p>Прежде, чем мы начнем играть давайте, сделаем гимнастику для пальцев.</p> <p>«Разотру ладони сильно, Каждый пальчик покручу, Поздороваясь с ним сильно, и вытягивать начну. Затем ручки я помою пальчик в пальчик я вложу. На замочек их закрою И тепло поберегу.</p>	<p>Дети в кругу, держатся за руки</p> <p>Дети прислушиваются к своему дыханию.</p> <p>Шаг вперед Шаг назад</p> <p>Шаг вперед Шаг назад</p> <p>Ответы детей</p> <p>Дети выполняют движения согласно текста</p>

<p>- Вопросы</p>	<p>Выпущу я пальчики, Пусть бегут, как зайчики»</p> <p>Беседа:</p> <ul style="list-style-type: none"> - В какую игру мы сейчас учимся играть? - Почему она так называется? - Прежде, чем войти в контакт с лучом Владыкой, какое заклинание должен был запомнить Гео? - В чем тайна Чудесной Поляны Золотых Плодов в Фиолетовом лесу? - Кого встретил Гео на чудесной поляне? 	<p>Ответы детей</p>
<p>Работа с геоконтом</p>	<p>Сегодня я познакомлю вас с новой – сказкой – игрой, в которой Гео знакомится с фигурами.</p>	<p>Дети выполняют задания с паутинками – резинками.</p>
<p>Физ. минутка</p>	<p>Мы устали, засиделись, Нам размяться захотелось. То на стенку посмотрели, То в окно поглядели. Вправо – влево поворот, А потом наоборот. Приседанья начинаем, Ноги до конца сгибаем. Верх, вниз, верх, вниз, Приседать не торопись! И в последний раз присели, А теперь на место сели.</p>	<p>Дети выполняют движения согласно текста.</p>
<p>Работа со знакомыми играми</p>	<p>Игра «Чудо - Соты» «Сложи цветок для пчелки Жужжи!»</p>	<p>Из геометрических фигур выкладывание цветка</p>
<p>Гимнастика для глаз</p>	<p>Обрисуем глазами силуэт Китенка</p> <p>Игра «Лепестки» «На что похоже»</p> <p>Молодцы! Благодарю вас за игру.</p>	<p>Ответы детей</p>