

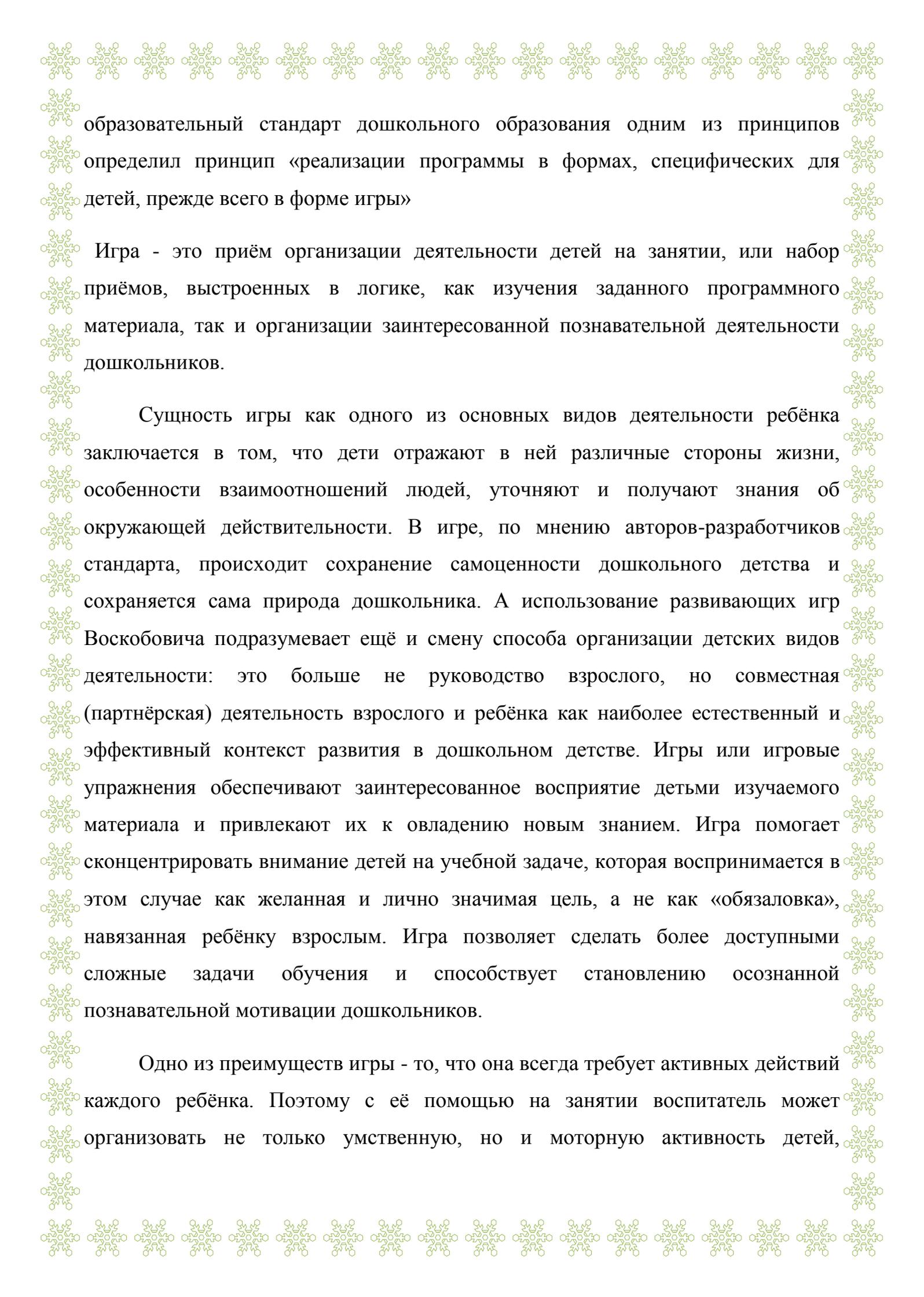
Консультация для родителей «Использование развивающих игр Воскобовича в развитии детей дошкольного возраста»



Цель: Знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду.

Внедрение игровой технологии Воскобовича в образовательный процесс нашего детского сада мы рассматриваем как развивающий стимул для обновления в соответствии с требованиями ФГОС ДО содержания основной образовательной программы. Применение развивающих игр и игровых пособий как в непосредственно образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности, предоставляют дошкольникам возможность выбора для игр.

В настоящее время актуальность игры повышается и из-за перенасыщенности современного ребёнка информацией. Телевидение, видео, радио, Интернет значительно увеличили и разнообразили поток получаемой детьми информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобное умение помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми на занятиях и в свободной самостоятельной деятельности. Неслучайно федеральный государственный



образовательный стандарт дошкольного образования одним из принципов определил принцип «реализации программы в формах, специфических для детей, прежде всего в форме игры»

Игра - это приём организации деятельности детей на занятии, или набор приёмов, выстроенных в логике, как изучения заданного программного материала, так и организации заинтересованной познавательной деятельности дошкольников.

Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребёнка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений людей, уточняют и получают знания об окружающей действительности. В игре, по мнению авторов-разработчиков стандарта, происходит сохранение самооценности дошкольного детства и сохраняется сама природа дошкольника. А использование развивающих игр Воскобовича подразумевает ещё и смену способа организации детских видов деятельности: это больше не руководство взрослого, но совместная (партнёрская) деятельность взрослого и ребёнка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве. Игры или игровые упражнения обеспечивают заинтересованное восприятие детьми изучаемого материала и привлекают их к овладению новым знанием. Игра помогает сконцентрировать внимание детей на учебной задаче, которая воспринимается в этом случае как желанная и лично значимая цель, а не как «обязаловка», навязанная ребёнку взрослым. Игра позволяет сделать более доступными сложные задачи обучения и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников.

Одно из преимуществ игры - то, что она всегда требует активных действий каждого ребёнка. Поэтому с её помощью на занятии воспитатель может организовать не только умственную, но и моторную активность детей,



поскольку выполнение игровых заданий во многих случаях связано с различными движениями. Целесообразно включённые в обучение игры или их элементы придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра активизирует взаимодействие когнитивного и эмоционального начал в учебном процессе. Она не только вдохновляет детей мыслить и выражать свои мысли, но и обеспечивает целенаправленность действий, а следовательно, дисциплинирует ум ребёнка.

Обучение в форме игры должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Возможно ли это? Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная. Развивающие игры Воскобовича выполняют роль дидактического материала и легко вписываются в содержание любой образовательной программы. Поскольку они способствуют развитию детей во всех пяти образовательных областях.

Игры и игровые пособия Воскобовича соответствуют требованиям современного законодательства в области дошкольного образования:

- игра (развивающая) способна развить личность, используя познавательные естественные способности ребёнка, а также его психологические и физиологические аспекты;

Развивающая предметно-пространственная среда нашего детского сада, во многом благодаря использованию игровой технологии, многофункциональна, соответствует всем требованиям ФГОС ДО. В каждой возрастной группе оборудован интеллектуально-игровой центр, где сконцентрированы наборы развивающих игр, соответствующих возрастным особенностям воспитанников, на подгруппу детей. Включение в воспитательно-образовательный процесс развивающих игр предоставляет возможность для творческой деятельности и



самореализации личности и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей.

Стандарт ставит во главу угла индивидуальный подход к ребёнку и игру – ведущую деятельность дошкольника. Факт повышения роли игры и отведение ей главенствующего места, безусловно, положителен, что доказывает наша практика применения игровой технологии в образовательном процессе детского сада.

Что же такое игры Воскобовича? Самые простые - это конструкторы и головоломки, которые учат конструировать геометрические фигуры. С их помощью развиваются мелкая моторика детских пальчиков, пространственное мышление, творческое воображение, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Совершенствуются внимание и память.

Более сложные игры знакомят дошколят с цифрами, учат их моделировать, соотносить части и целое.

В отличие от игр, которыми полны наши магазины, игры Воскобовича используются не забавы ради, а для развития всех видов мыслительной деятельности ребенка. Они возбуждают у ребенка интерес, на основе которого можно развивать различные психические функции: память, внимание, мышление.

Развивающие игры Воскобовича отличаются:

Конструктивными элементами. В «Геоконте» - динамичная «резинка» как средство конструирования, в «Квадрате Воскобовича» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка и т. д.

Широким возрастным диапазоном участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это

возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Многофункциональностью. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Творческим потенциалом. Вспомните, с какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать «задумки» в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», «вечного оригами» - «Квадрата Воскобовича»: машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

Сказочной «огранкой»

Игры имеют широкий диапазон применения - для специалистов ДОУ, начальной школы, коррекционных учреждений, родителей.

В процессе использования развивающих игр Воскобовича решаются следующие задачи развития и образования детей:

математическое развитие детей (свойства и отношения предметов);

знакомство с цветом («Геоконт», «Квадрат Воскобовича»); *размером* («Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Геоконт»); *геометрическими фигурами* («Геоконт», «Прозрачный квадрат»);

развитие пространственных представлений («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Игровизор», «Шнур-затейник», «Лепестки»);

развитие мышления, воображения («Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Игровизор»);

творческое конструирование («Прозрачный квадрат», «Квадраты Воскобовича»);

подготовка к чтению, обучению грамоте («Читайка», «Шнур-затейник»);

развитие мелкой моторики;

Основные принципы, заложенные в основу этих игр

- интерес - познание - творчество

- становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

«Игровизор»

К игре прилагается маркер, с помощью которого дети могут рисовать, обводить, а потом стереть. Под прозрачную пленку подкладывается лист с заданиями.

Задания: направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями; задания направленные на формирование моторного образа буквы, цифр; графический диктант и т. д.

Развивает

- сенсорные и творческие способности;

- внимание, память, операции логического мышления, воображение, сообразительность;

-мелкую моторику рук.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

Отметим явные плюсы пособия:

-Обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка;

-Эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

-Задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

-«Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе, а также в школе.

-Очень важный плюс в вариативности игр, т. е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

-Возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

-В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

«Игровизор» прост в изготовлении и использовании.

Давайте поиграем!

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д.

Задания могут быть такими:

-выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, квадраты, треугольники). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой



формулировкой (кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам):

-выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и таким:

-заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и работа по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и целесообразность данного задания, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.

Переверните игровизор, перед вами буквы. При обучении детей грамоте можно использовать задания, такого рода:

-найдите и обведите в круг только гласные (согласные). Задание помогает на первых этапах знакомства с буквами.

Определению буквы в слове, помогут такие задания:

-найдите и обведите буквы, с которых начинаются эти слова: снег, ракета, арлекин и т. д.

Далее, когда буквы освоены, начинается этап буквосложения. Здесь очень важен сам процесс соединения:

-найдите слова, которые спрятались здесь, используя маркер, проведите стрелочки от буквы к букве, прочитайте, что получилось (сон, нос, ау, мина, рис).

Внедряя в наше дошкольное учреждение использование развивающих игр Воскобовича, мы надеемся получить более качественный и быстрый



результат развития пространственного мышления и графических умений у детей дошкольного возраста.

