

Управление образования администрации г. Белгорода
Муниципальное казенное учреждение
«Научно-методический информационный центр»

**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА СТАРШИХ
ДОШКОЛЬНИКОВ С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ
СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО –
ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»**

**Гагарина Вера Владимировна,
Чуева Анастасия Олеговна,
Шаповалова Анастасия Игоревна,**

воспитатели муниципального
бюджетного дошкольного
образовательного учреждения детского
сада комбинированного вида №60
г. Белгорода

Белгород 2020

Содержание

Раздел I. Информация об опыте.....	3
Раздел II. Технология описания опыта.....	9
Раздел III. Результативность опыта.....	13
Библиографический список.....	18
Приложение к опыту.....	19

РАЗДЕЛ I ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

Условия возникновения и становления опыта

Данный опыт работы формировался в условиях муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада комбинированного вида №60 г. Белгорода воспитателями Гагариной Верой Владимировной, Чуевой Анастасией Олеговной и Шаповаловой Анастасией Игоревной. МБДОУ д/с № 60 расположен в Западном округе г. Белгорода, в развитой инфраструктуре микрорайона «Черемушки». В дошкольном учреждении функционирует 13 групп, из которых 4 группы компенсирующей направленности. Опыт работы был обобщен на базе групп компенсирующей направленности для старшего дошкольного возраста, в период с 2018 г. по 2020 г.

Воспитателем Шаповаловой А.И. образовательный коррекционно-развивающий процесс осуществлялся в группе компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи № 10, которую посещали 7 мальчиков и 5 девочек.

Воспитателями Чуевой А.О. и Гагариной В.В. образовательный коррекционно-развивающий процесс осуществлялся в группе компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи № 11, которую посещали 7 мальчиков и 4 девочки.

Группы, на базе которых обобщался опыт, посещают дети из разных категорий семей.

На момент возникновения опыта возраст детей был 5 – 6 лет, на конец работы над проблемой 6 – 7 лет.

Опыт работы с детьми показал, что у дошкольников с ограниченными возможностями здоровья (далее ОВЗ) отмечаются затруднения развития познавательных процессов: восприятия, памяти, мышления, воображения, внимания. Основой развития познавательного процесса является формирование познавательного интереса у дошкольников.

Сущность опыта заключается в определении путей повышения эффективности развития познавательного интереса у старших дошкольников в характерных видах детской деятельности, приоритет среди которых отводится игровой деятельности.

Для диагностики познавательного интереса и психических процессов у детей старшего дошкольного возраста авторами были подобраны следующие методики сформированности: восприятия – методика «Какие предметы спрятались в рисунке» (автор Р.С. Немов); памяти – методика опосредованного понимания (автор А.Н. Леонтьев); внимания – методика «Найди и вычеркни» (автор Р.С. Немов); мышления – методика «Последовательность событий» (автор А.Н. Бернштейн); воображения – методика «Дорисовывание фигур» (автор О.М. Дьяченко); познавательного

интереса – методика «Столкновение интересов» (автор Н.И. Гуткин) (Приложение 1).

На начальном этапе, после проведения диагностических обследований детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья, авторы столкнулись с преобладанием низкого уровня сформированности восприятия, памяти, внимания, мышления, воображения и познавательного интереса. Дети с трудом выполняли предложенные задания, не понимали цели и не выполняли инструкции, в дальнейшем отказывались от выполнения задания.

В связи с тем, что ДОО с 2017 г. является региональной базовой площадкой по реализации технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, авторами была обоснована необходимость организации и проведения системы разнообразных форм работы по развитию познавательных интересов детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья.

Актуальность опыта

Согласно ФГОС ДО «.....познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.)» [10].

Результаты исследований таких психологов, как В.Н. Дружинин, Р.Зайонц, показывают, что уровень интеллектуально-творческого развития дошкольника, достигаемый им к шести-семи годам, существенно зависит от того, насколько продуманными верным было обучение ребёнка в семье и в детском саду, а так же в какой мере характер занятий соответствовал возрастным психологическим особенностям ребёнка и типу ведущей деятельности [11]. Познавательные интересы оказывают большое побудительное влияние на процесс и результат обучения. Экспериментальные данные Л.И. Божович, Л.Н. Вахрушевой, Н.Г.Морозовой свидетельствуют, что наличие устойчивых познавательных интересов один из показателей готовности ребенка к школьному обучению. Вот почему определение и создание условий, способствующих развитию познавательных интересов в дошкольном возрасте, представляется весьма важным [3].

Педагогам и родителям в работе с детьми необходимо создавать такие ситуации, при которых ребёнок всегда бы находился в зоне ближайшего развития. С этой целью необходим правильный отбор методов, приемов, прежде всего повышающих детскую познавательную и эмоциональную

активность, а также создание такой развивающей среды, которая способствовала бы развитию личности ребенка.

Понятие «дети с ограниченными возможностями», по мнению авторов Л.И. Акатова, Т.В. Егоровой, Н.М. Назаровой, охватывает категорию лиц, жизнедеятельность которых характеризуется какими-либо ограничениями или отсутствием способности осуществлять деятельность способом или в рамках, считающихся нормальными для человека данного возраста. Это понятие характеризуется чрезмерностью или недостаточностью по сравнению с обычным в поведении или деятельности, может быть временным или постоянным, а также прогрессирующим и регрессивным[1;9].

Всестороннее развитие дошкольника осуществляется на основе игровой деятельности, в процессе которой у ребёнка формируется 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 ребёнка.

Актуальность выбранной темы обусловлена:

- низкими показателями освоения дошкольниками познавательной области «Познавательное развитие» (АООП), диагностики интеллектуального развития старших дошкольников.
- сензитивностью дошкольного периода для развития познавательных процессов: восприятие, память, мышление, воображение. Среди всех познавательных процессов особое место занимает развитие и формирование мышления. А ведущей деятельностью в данном возрасте является игра;
- приоритетными направлениями федеральной и региональной образовательной политики, в которых большее внимание уделяется введению интеллектуальных и инженерно-конструкторских игр для всестороннего развития дошкольников (Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 г. № 240. «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства», Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г.);
- участием в реализации региональной инновационной площадки (Приказ департамента образования Белгородской области № 82 от 22.01.2019г. «О присвоении статуса региональной инновационной площадки образовательным организациям Белгородской области» с целью участия в реализации региональной инновационной площадки на тему: «Апробация технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области»;
- обновлением качества образования и обеспечением прав на дошкольное образование детей-инвалидов и детей с ОВЗ;

- поиском новых эффективных методов интеллектуального развития детей дошкольного возраста с ОВЗ.

Единые требования, предъявляемые к детям со стороны педагогов и родителей, заинтересованность родителей к использованию технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, способствуют успешному развитию познавательного интереса и интеллектуальных способностей детей с ОВЗ.

Данная технология научно и практически апробирована и успешно реализуется педагогическим сообществом, что способствует формированию и развитию познавательного интереса у детей дошкольного возраста.

Противоречие

На основании вышеизложенного возникло противоречие между необходимостью развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ и недостаточным уровнем внедрения технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательный процесс.

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в повышении эффективности образовательного процесса, направленного на формирование познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Длительность работы над опытом

Работа по формированию познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича проводилась в течение двух лет с 2018 по 2020 гг.

1 этап начальный (констатирующий): сентябрь 2018 – октябрь 2018 г. Проводился анализ литературы, сбор информации по данной теме.

2 этап – основной (формирующий): ноябрь 2018 – февраль 2020 г. На данном этапе авторами был разработан перспективный план работы с детьми по проблеме, намечены мероприятия по формированию познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста посредством игр В.В. Воскобовича, проводилась апробация системы работы.

3 этап – заключительный (контрольный): март 2020 – апрель 2020 г. На заключительном этапе проводилась повторная диагностика, подводились итоги работы.

Диапазон опыта представлен авторской системой работы по формированию познавательного интереса средствами технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Практическая значимость опыта заключается в возможности применения его в повседневной практике дошкольного учреждения, воспитателями групп общеразвивающей и компенсирующей направленности, педагогами-психологами, учителями-логопедами, музыкальными

руководителями, инструкторами по физической культуре, социальными педагогами и родителями.

В материалах опыта представлены конспекты образовательных игровых мероприятий и ситуаций с применением игр В.В. Воскобовича (Приложение 3), картотеки игр (Приложение 2), консультации и мастер-классы для педагогов и родителей (Приложение 4) для формирования познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Теоретическая база опыта

Нами были проанализированы научные подходы психологов к развитию познавательного интереса у детей: Д.Б. Эльконина, Л.С.Выготского, А.Н. Леонтьева, а так же методические рекомендации ученых и педагогов: А.В. Запорожца, В.Н. Сенеренко, А.П. Усовой. Неслучайно Л.С. Выготский обращал внимание на сходство любого вида творчества с игрой [8]. А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец называют игру ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста [8].

Согласно ФГОС ДО «...познавательный интерес выражается в стремлении узнать новое, узнать непонятное о качествах, свойствах предметов и явлений действительности, в желании понять их суть, найти имеющиеся между ними отношения и связи» [10].

Познавательный интерес – избирательная направленность личности на предметы и явления, окружающие действительность. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению. Познавательный интерес носит поисковый характер. Под его влиянием у человека постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. При этом поисковая деятельность дошкольника совершается с увлечением, он испытывает эмоциональный подъем, радость от удачи. Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов – мышления, воображения, памяти, внимания.

Познавательный интерес выступает и как средство обучения. Познавательный интерес направлен не только на процесс познания, но и на результат его, а это всегда связано со стремлением к цели, с реализацией ее, преодолением трудностей, с волевым напряжением и усилием. Таким образом, в познавательном интересе своеобразно взаимодействуют все важнейшие проявления личности [9].

В исследованиях Н.А. Бойченко, А.Г. Волостниковой, Г.И. Щукиной и др. четко прослеживается тесная взаимосвязь познавательных интересов со знаниями, где знания являются основой познавательных интересов, без которой они не могут возникнуть, но и сами интересы способствуют глубине и прочности усвоения знаний, т.е. их обогащению и расширению. Н.А.Бойченко, А.Г. Волостникова и др. указывают, что возникновение и дальнейшее развитие интересов находится в прямой зависимости от усвоения детьми конкретных знаний о явлениях окружающей действительности [6].

Одно из проявлений познавательного интереса детей дошкольного возраста – их вопросы. Например, А.Н. Балацкая, Т.Г. Харько указывают, что мотивы детских вопросов на протяжении дошкольного возраста не остаются неизменными. Они перестраиваются в процессе развития и под влиянием обучения и воспитания [13].

Таким образом, большое внимание в исследованиях педагогов и психологов уделяется вопросам развития познавательного интереса дошкольников, даются практические рекомендации по развитию их интеллектуальных способностей, рассматриваются особенности становления познавательной сферы дошкольника.

Одним из путей развития познавательного интереса дошкольников является внедрение в образовательный процесс технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Данная технология, в первую очередь, направлена на организацию такого развивающего обучения, в котором развивается познавательный интерес и способности дошкольника. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности дошкольников, необходимо создать ситуацию, в которой ребёнок станет активным участником образовательного процесса, через погружение в проблемно-познавательную ситуацию с использованием игр и пособий В.В. Воскобовича.

Игры, разработкой которых занимается Вячеслав Вадимович Воскобович, более 25 лет, соответствуют тем требованиям, которые предъявляет ФГОС ДО. Особенности развивающих игр В. В. Воскобовича являются:

1. Связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения).
2. Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой.
3. Реализация принципа системности [4].

Одна из главных задач игровой технологии – гармоничное сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал, а также:

1. Развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Формирование базисных представлений (математических, об окружающем мире, речевых умений [5].

Основной принцип В.В. Воскобовича «игра - интерес - познание – творчество» реализуется в образовательном процессе через педагогическую систему игр и ситуаций. Авторами опыта создан методический кейс игр и

игровых приёмов, направленных на развитие познавательного интереса детей с ОВЗ.

Новизна опыта заключается в интеграции методов и приемов игровой технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в познавательном развитии детей с ОВЗ.

Характеристика условий, в которых возможна реализация опыта

Данный опыт может представлять практический интерес для педагогических работников, использующих технологию В.В. Воскобовича в образовательном процессе, также может быть полезен родителям и использоваться ими дома в условиях семьи.

РАЗДЕЛ II ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА

Цель и задачи педагогической деятельности

Целью педагогической деятельности является развитие познавательного интереса старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья средствами интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Достижение данной цели предполагается через решение следующих **задач**:

1. Изучить методику В.В. Воскобовича как средство формирования познавательного интереса;
2. Создать условия для формирования познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ как предпосылки к обучению в школе посредством развивающих игр В.В. Воскобовича;
3. Выявить уровень сформированности познавательного интереса и психических процессов у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ;
4. Провести опытно - практическую работу по развитию познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ, средствами технологии В.В. Воскобовича;
5. Обобщить и проанализировать полученные результаты.

Содержание образования и средства достижения цели

Эффективность работы зависит от того, насколько будут соблюдены следующие **условия**:

- создание у детей интереса к пособиям В.В. Воскобовича, превратив их в занимательную игру;
- соблюдение системности и последовательности в подборе дидактических игр и упражнений;
- формирование у детей положительной мотивации, ориентировка на успешность ребенка;
- организация игр и упражнений с пособиями В.В. Воскобовича индивидуально и в подгруппах (не более 3-5 детей в группе);

- обучение способам коммуникации в совместных играх.

Принципы, которые легли в основу организации деятельности по развитию познавательного интереса у старших дошкольников с ОВЗ средствами технологии интеллектуально – творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича:

- принцип доступности - на занятии даются задания, которые соответствуют уровню психического и физического развития.
- принцип постепенности - занятия строятся по правилам, от простого к сложному, от менее трудного - к более трудному, это же применяется при изменении объема и интенсивности нагрузки.
- принцип систематичности - используются повторения занятий в разных формах проведения, с систематичностью адаптации к нагрузкам.
- принцип сознательности и активности - используются различные мотивации, оценка, поощрения, стимулирования деятельности.
- принцип наглядности - используются мультимедийные презентации, наглядные пособия, демонстрационный материал, картинки, схемы, рисунки, стихи, загадки, речевки, многократное выполнение и показ упражнений для процесса освоения двигательных действий, что способствует хорошей результативности занятия [7].

Особенности технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях «взрослый-ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда дошкольник знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его начинаний [3].

Таким образом, можно выделить некоторые аспекты технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича:

1. Возрастной диапазон. Игры одинаково интересны детям разных возрастов. Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка. В.В. Воскобович считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет. После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше [4].

2. Многофункциональность. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.

3. Творческий потенциал. Все игры – свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение дошкольника до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны.

4. Сочетание сказки и головоломки. Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов [6].

Таким образом, авторами были определены следующие **направления:**

1. Формы работы с детьми.

Поскольку основным видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то весь процесс обучения детей строится в форме игровой деятельности, разнообразных игровых упражнений. Авторами было принято решение использовать следующие игры: «Прозрачные буквы», «Прозрачный квадрат», «Прозрачные цифры», «Геовизор», «Геоконт», «Чудо-Крестики», игровое поле из комплектов «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» и т.д., которые были введены в образовательный процесс через этапы, предложенные В.В. Воскобовичем:

- введение новой игры;
- собственно игра;
- самостоятельная игра детей с развивающим материалом.

Так как участниками образовательного процесса являлись дети с ограниченными возможностями здоровья, авторы разработали и внедрили дополнительный этап «Проблемный, рефлексивный диалог», который включал в себя два вопроса:

1. Что мы узнали, что мы умеем?
2. Что мы не знаем, чему хотим научиться?

Включение дополнительного авторского этапа способствовало:

- развитию самостоятельности и активности детей в игре;
- развитию умения формулировать свои достижения и трудности;
- формированию устойчивого развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Организация образовательного процесса проводилась в двух последовательных периодах: старшая и подготовительная группы.

В старшей группе, в практической деятельности дети приобрели навыки конструирования, выполняли задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Совершенствование игровых умений и навыков происходило в самостоятельной деятельности.

Через этап «Проблемный, рефлексивный диалог» происходило побуждение детей к самостоятельному развернутому высказыванию, что способствует обогащению словарного запаса, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных

форм и т. д. В образовательной деятельности использовались игры с небольшим набором игровых заданий и упражнений для каждой игры.

В подготовительной группе усложнение игр позволило авторам поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Детям стало интересно изобретать новые игровые задания и упражнения, придумывать и конструировать предметные формы, составлять к ним схемы.

На всех этапах работы с играми В.В. Воскобовича педагоги создавали благоприятную атмосферу: поощряли и поддерживали детскую инициативу, рассматривали любые предложения детей.

Развивающий эффект внедрения дополнительного этапа введения игр «Проблемный, рефлексивный диалог», заключается в новом способе приобретения детьми знаний, позволяющем ребенку самостоятельно, под руководством взрослого и с помощью определенных вопросов в игровой интегрированной деятельности создавать новый продукт (предмет или сюжетную композицию из деталей различных развивающих игр).

Таким образом, дети с ОВЗ в процессе осмысленной деятельности, проявили способность к самостоятельному принятию решений, желание действовать, то есть дошкольники становятся субъектом образовательной деятельности. Педагог в этом процессе становится партнером ребенка и в форме дружеской поддержки передает ему свой опыт.

2. Формы работы с родителями

С целью повышения педагогической компетентности родителей были определены следующие виды деятельности и формы работы:

- консультации (Приложение 2);
- родительские собрания (Приложение 3);
- открытые показы и совместное участие родителей и детей в непосредственной образовательной деятельности (Приложение 5);
- квест «Путешествие в страну гласных» (Приложение 6).

Таким образом, систематическая работа по использованию технологии интеллектуально – творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в условиях взаимодействия всех субъектов образовательного процесса повысило эффективность работы по развитию познавательного интереса у старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья.

РАЗДЕЛ III РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

Для оценки развития познавательных процессов детей 5-7-летнего возраста авторы провели диагностики сформированности восприятия, методика «Какие предметы спрятались в рисунке» (автор Немов Р.С.), памяти, с помощью методики опосредованного понимания (автор Леонтьев А.Н.), внимания – методика «Найди и вычеркни» (автор Немов Р.С.), мышления – методика «Последовательность событий» (автор Бернштейн

А.Н.), воображения – методика «Дорисовывание фигур» (автор Дьяченко О. М.) (Приложение 1).

Результаты диагностики уровня восприятия детей дошкольного возраста с ОВЗ представлены на диаграмме (см. рисунок 1).

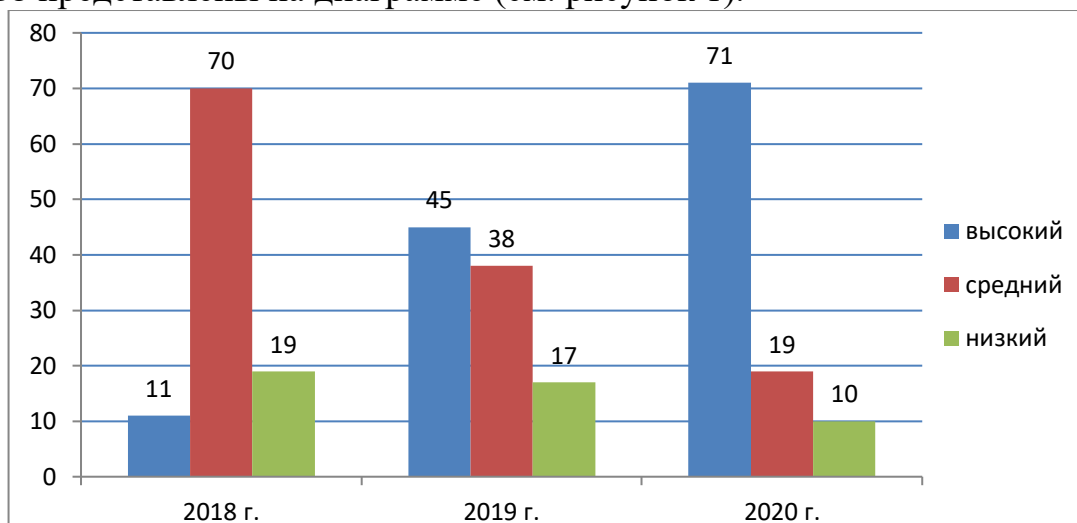


Рис. 1 Результаты диагностики уровня восприятия детей дошкольного возраста ОВЗ

Данные диагностики можно представить в виде таблицы №1.

Таблица №1

Сравнительный анализ диагностики уровня восприятия детей дошкольного возраста с ОВЗ

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог
высокий	7	5	11	21	24	45	37	34	71
средний	48	22	70	23	15	38	10	9	19
низкий	9	10	19	8	9	17	4	6	10

Из сравнительного анализа диагностики видна позитивная динамика сформированности уровня восприятия детей старшего дошкольного возраста с 11% в 2018 г. до 71% в 2020 г.

Анализ выполнения заданий свидетельствует, что большинство из тех детей, которые имели средний уровень, улучшили свои результаты.

Также значительно уменьшился низкий уровень восприятия у детей старшего дошкольного возраста.

Результаты диагностики уровня памяти детей дошкольного возраста с ОВЗ представлены на диаграмме (см. рисунок 2).

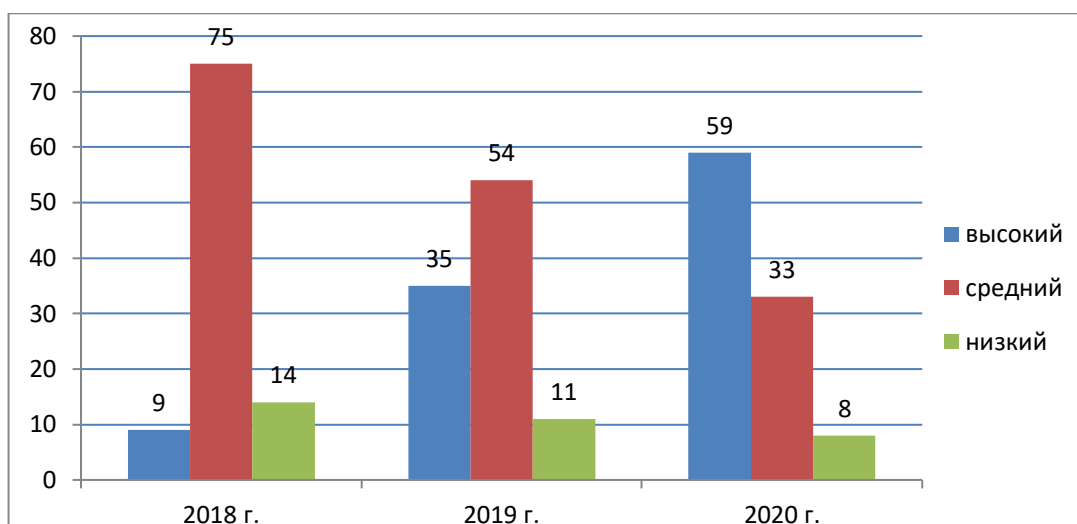


Рис. 2 Результаты диагностики уровня памяти детей дошкольного возраста с ОВЗ

Данные диагностики можно представить в виде таблицы №2.

Таблица №2

Сравнительный анализ диагностики уровня памяти детей дошкольного возраста с ОВЗ

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог
высокий	4	5	9	23	12	35	35	24	59
средний	47	28	75	34	20	54	18	15	33
низкий	8	6	14	7	5	11	5	3	8

Результаты диагностики показывают, что уровень развития памяти детей дошкольного возраста также значительно улучшился.

Результаты диагностики уровня внимания детей дошкольного возраста с ОВЗ представлены на диаграмме (см. рисунок 3).

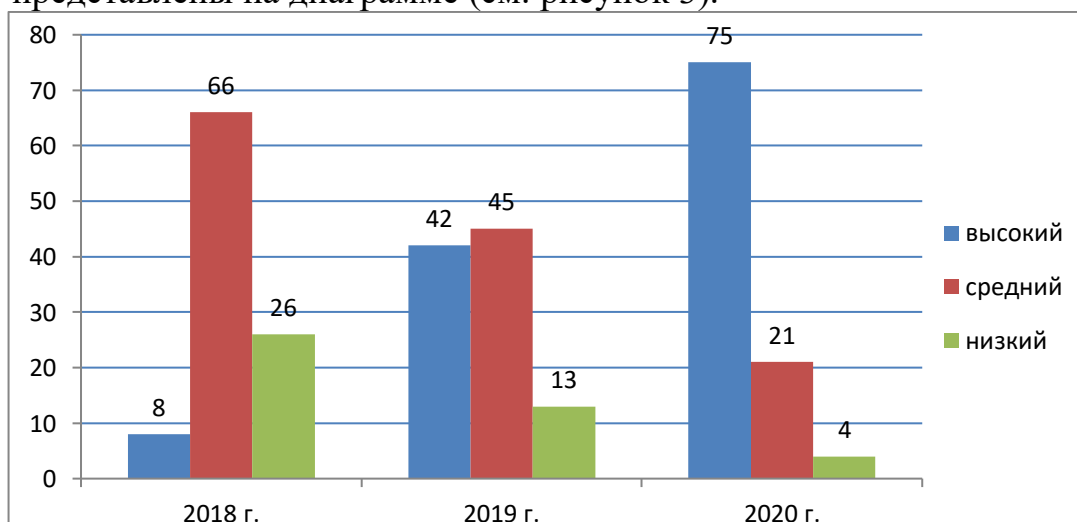


Рис. 3 Результаты диагностики уровня внимания детей дошкольного возраста с ОВЗ

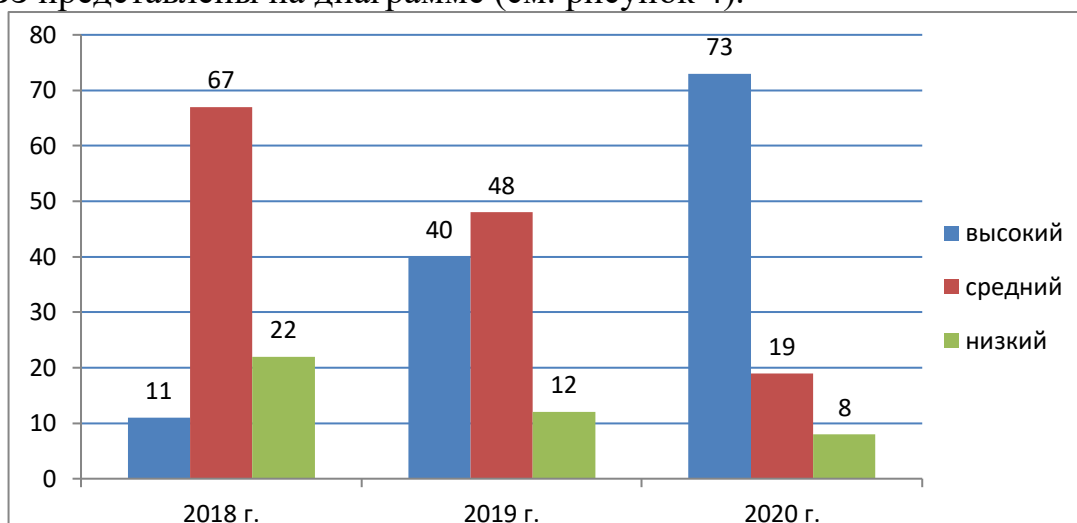
Данные диагностики можно представить в виде таблицы №3.

Таблица №3**Сравнительный анализ диагностики уровня внимания детей дошкольного возраста с ОВЗ**

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог
высокий	6	2	8	18	24	42	39	36	75
средний	38	28	66	23	22	45	12	9	21
низкий	14	12	26	7	6	13	3	1	4

Результаты диагностики показывают, что количество детей, имеющих высокий уровень, выросло с 8% в 2018 г. до 75% в 2020 г., а низкий уровень снизился с 26% до 4%.

Результаты диагностики уровня мышления детей дошкольного возраста с ОВЗ представлены на диаграмме (см. рисунок 4).

**Рис. 4** Результаты диагностики уровня мышления детей дошкольного возраста с ОВЗ

Данные диагностики можно представить в виде таблицы №4.

Таблица №4**Сравнительный анализ диагностики уровня мышления детей дошкольного возраста с ОВЗ**

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог
высокий	5	6	11	11	29	40	36	37	73
средний	32	35	67	21	27	48	8	11	19
низкий	13	9	22	7	5	12	4	4	8

Результаты показывают, что количество детей старшего дошкольного возраста, имеющих высокий уровень, выросло с 11% в 2018 г. до 73% в 2020 г., а низкий уровень снизился с 22% до 8%.

Результаты диагностики уровня воображения детей дошкольного возраста с ОВЗ представлены на диаграмме (см. рисунок 5).

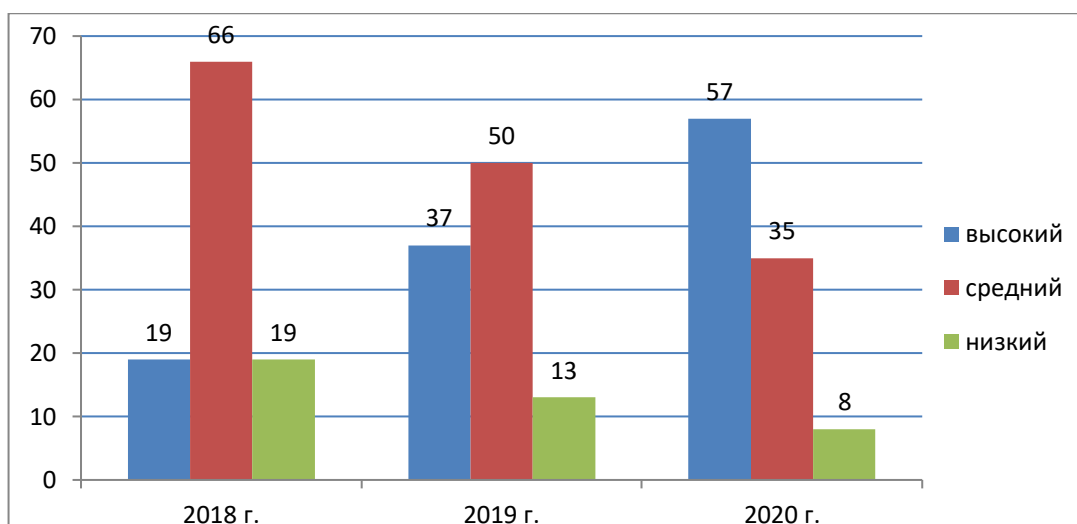


Рис. 5 Результаты диагностики уровня воображения детей дошкольного возраста с ОВЗ

Данные диагностики можно представить в виде таблицы №5.

Таблица №5

Сравнительный анализ диагностики уровня воображения детей дошкольного возраста с ОВЗ

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итого	Группа №1	Группа №2	Итого	Группа №1	Группа №2	Итого
высокий	10	9	19	20	17	37	25	32	57
средний	42	44	66	27	22	50	17	18	35
низкий	9	10	19	7	6	13	4	4	8

Таким образом, уровень развития воображения детей дошкольного возраста также значительно улучшился.

Развитие познавательного интереса детей 5-7-летнего возраста с ОВЗ представлено на диаграмме (см. рисунок 6).

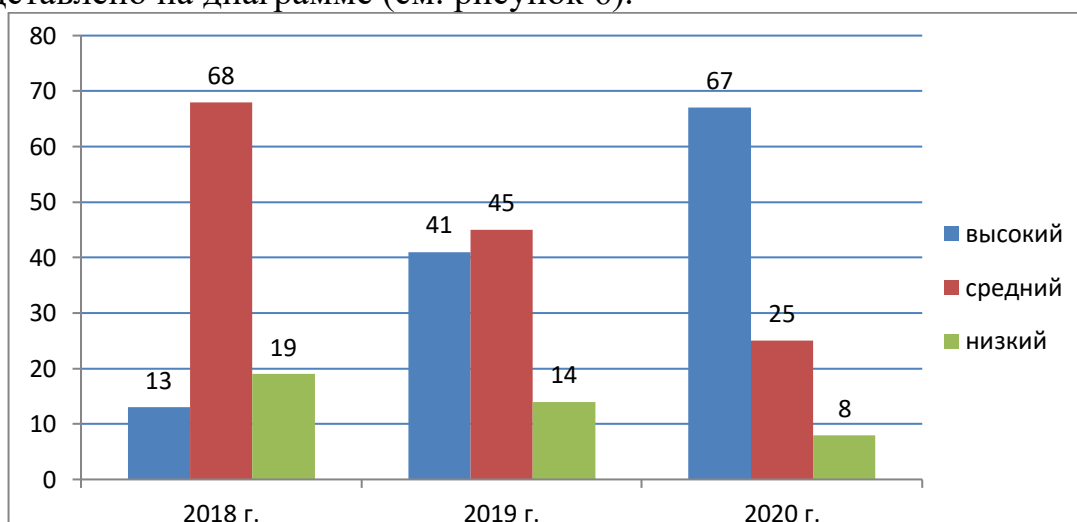


Рис. 6 Результаты диагностики уровня познавательного интереса детей дошкольного возраста с ОВЗ

Данные диагностики можно представить в виде таблицы №6.

Таблица №6

Сравнительный анализ диагностики уровня познавательного интереса детей дошкольного возраста с ОВЗ

Уровень/годы	2018 г., %			2019 г., %			2020 г., %		
	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог	Группа №1	Группа №2	Итог
высокий	7	6	13	19	22	41	32	35	67
средний	28	40	68	24	21	45	15	10	25
низкий	10	9	19	7	7	14	5	3	8

Проанализировав результаты диагностики, авторы опыта пришли к выводу, что у детей на сентябрь 2018 г. преобладает средний уровень.

Анализ результатов показывает, что игры В.В. Воскобовича развивают психические процессы (память, внимание, воображение), способствуют развитию познавательного интереса у детей с ОВЗ не только на занятиях, но и в свободной деятельности. Развивающие игры помогают воспитывать интерес, способность к исследованию и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели - составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат - стимулирует активность, проявление нравственно - волевых усилий.

После внедрения в практику работы ДОУ технологии интеллектуально-творческого развития дошкольников «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, можно отметить положительную динамику: дети с ОВЗ стали успешно решать ситуации, уровень развития познавательного интереса значительно повысился.

Подводя итог проделанной работы с детьми можно утверждать, что использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича является эффективным средством развития познавательного интереса у детей дошкольного возраста с ОВЗ.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Акатов Л.И. Социальная реабилитация детей с ограниченными возможностями здоровья. Психологические основы: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2013. 368 с.
2. Баль Н.Н., Дроздова Н.В. Логопедическая работа с детьми дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи. – Минск, 2010. – 152с.
3. Вахрушева Л.Н. Воспитание познавательных интересов у детей 5-7 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2012 (Библиотека Воспитателя).
4. Воскобович В.В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». - М.: ТЦ Сфера, 2015.-20 с.
5. 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.-20 с.
6. Волостникова А.Г. Познавательные интересы и их роль в формировании личности. - М.,1994
7. Годовикова Д.Б. Форма общения со взрослыми как фактор развития познавательной активности ребёнка-дошкольников. Общение и развитие психики. – М., 1986.
8. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. — СПб.: Питер, 1999. — 356 с.
9. Егорова Т.В. Социальная интеграция детей с ограниченными возможностями: учеб. пособие. Балашов: Николаев, 2012. 80 с.
10. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования: Приказ Министерства образования и науки России от 17 октября 2013 года № 1155 // Российская газета.- №265, 25 ноября 2013 г.
11. Общая психология: Учеб. Для студентов пед. ин-тов. / Под ред. А.В. Петровского. - М.: Просвещение, 1986. - 308 с.
12. Руппель Н.В., Зотьева С.А., Коноплева А.В. Развитие интеллектуальных способностей дошкольников посредством игровой технологии В. В. Воскобовича // Молодой ученый. — 2016. — №12.6. 102- — URL <https://moluch.ru/archive/116/31988/>
13. Харько Т.Г., Балацкая А.Н. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» /. - М. .: ТЦ Сфера, 2003.- 38с.

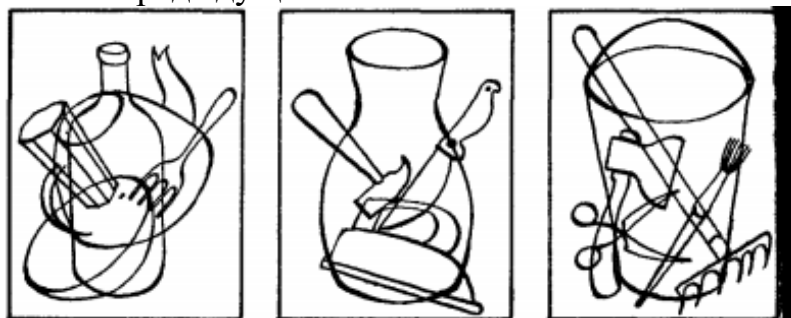
ПРИЛОЖЕНИЕ К ОПЫТУ

1. Приложение №1 – Методики диагностического обследования.
2. Приложение №2 – Консультация для родителей.
3. Приложение №3 – Сценарий родительского собрания.
4. Приложение №4 – Перспективное планирование по использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.
5. Приложение №5 – Комплексное занятие в старшей группе с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича «Путешествие в страну Грамотею».
6. Приложение №6 – Квест «Путешествие в страну гласных».

Приложение 1

Методика диагностики сфорсированности восприятия «Какие предметы спрятаны в рисунках?» (Немов Р. С.)

Ребенку представляется несколько рисунков; которых как бы спрятаны предметы, которые хороши ему известны. Время выполнения задания ограничено 1 минутой Последовательно представляется 3 картинки. Каждая следующая картинка дается ребенку только после того, как он нашел все предметы на предыдущей



ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ:

- 10 баллов — названы 14 предметов, время — 20 сек.;
- 8—9 баллов — названы все предметы за 21— 30 сек.;
- 6—7 баллов — названы все предметы за 31— 40 сек.;
- 4—5 баллов — ребенок решил задачу поиска за 41—50 сек.;
- 2—3 балла — ребенок справился с задачей за 51—| 60 сек.;
- 0 —1 балл — за время большее 60 сек. ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов.

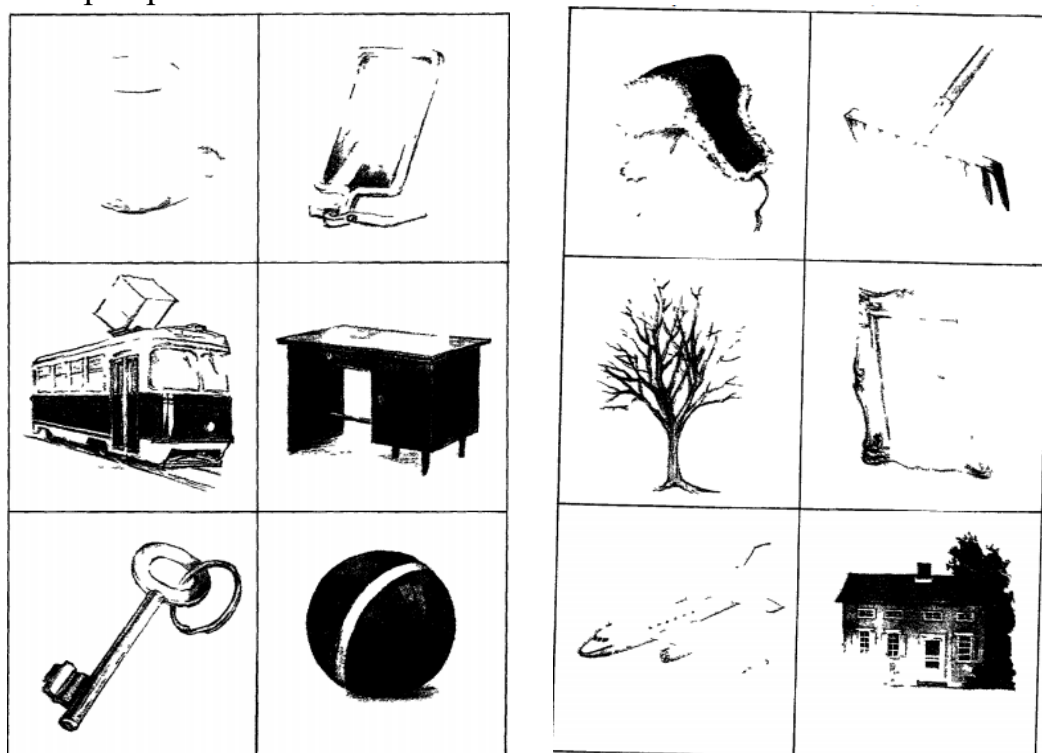
Диагностика сформированности памяти детей 5-6 лет помощью методики опосредованного понимания (А. Н. Леонтьев, 1928).

Нужно подобрать 10-15 слов, которые будут предложены для запоминания детям, а также набор карточек с картинками (20-30). Картинки не должны быть прямой иллюстрацией к запоминаемым словам.

Слова для запоминания:

Обед Сад Дорога
Поле Молоко Свет
Одежда Ночь Ошибка
Лошадь Птица Учение
Стул Лес Мышь

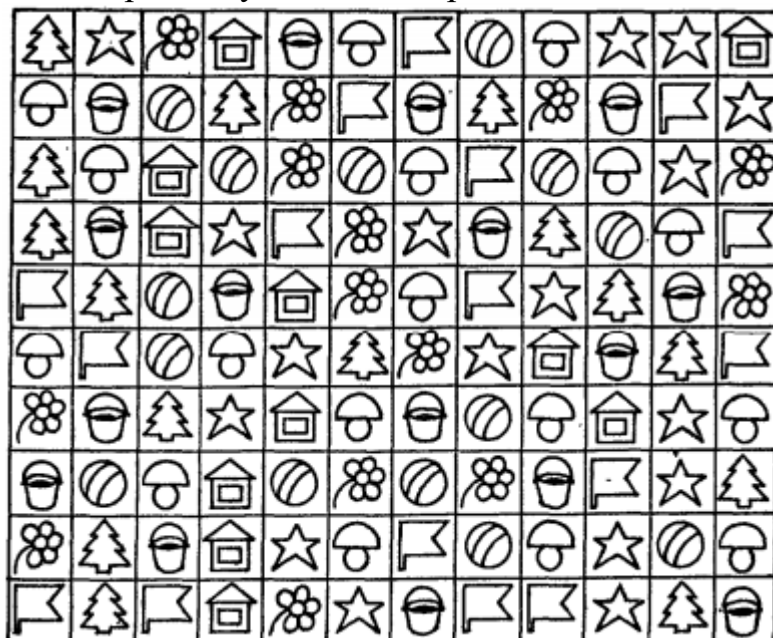
Набор карточек:



ИНСТРУКЦИЯ РЕБЕНКУ: «Сейчас я буду зачитывать слова, а ты, чтобы лучше запомнить, будешь выбирать соответствующую карточку с рисунком, которая тебе поможет вспомнить названное мною слово». Первым произносится слово, например, молоко. Для того, чтобы запомнить это слово, ребенок должен выбрать карточку с рисунком коровы и т. д. На выбор карточки к каждому слову отводится 30 секунд.

**Диагностика сформированности внимания
«Найди и вычеркни» (Немов Р. С.).**

ИНСТРУКЦИЯ РЕБЕНКУ: По сигналу «Начинай» ты будешь искать и зачеркивать елочки и звездочки до тех пор, пока я не скажу «Стоп». Ребенок работает 2,5 минуты. Каждые 30 секунд делаются остановки, и ребенок показывает взрослому, на каком предмете он остановился.



Определяется количество предметов на рисунке просмотренных за 2,5 минуты, а также за каждые 30 секунд. -, 0,5N - 2.8п 8=_____1_____

8 — показатель продуктивности и УСТОЙЧИВОСТИ внимания.

N — количество предметов, которые просмотрел ребенок.

п — количество ошибок.

1 — время.

$8 > 1$ — высокий уровень.

$0,5 < 8 < 1,0$ — средний уровень.

$8 < 0,5$ — низкий уровень.

Диагностика сформированности мышления «Последовательность событий» (А.Н. Бернштейн).

Цель: исследование развития логического мышления, речи, способности к обобщению.

Стимульный материал: серии сюжетных картин (3-6) с изображением последовательности событий 2 варианта:

а) картинки с явным смыслом сюжета – по деталям изображения можно восстановить причинно-следственные и временные отношения;

б) картинки со скрытым смыслом сюжета – когда требуется привлечь определенные знания о закономерностях явлений природы и окружающей действительности.

Процедура проведения методики: перед ребенком кладут произвольно картинки, связанные сюжетом. Ребенок должен понять сюжет, выстроить правильную последовательность событий и составить по картинке рассказ. Задание состоит из двух частей:

1) выкладывание последовательности событий картинок;

2) устный рассказ по ним.

После того, как ребенок разложил все картинки, экспериментатор записывает в протоколе (например, 5, 4, 1, 2, 3), и затем просит ребенка рассказать по порядку о том, что получилось. Если ребенок допустил ошибки, ему задают вопросы, цель которых помочь выявить допущенные ошибки.

Инструкция: «Посмотри, перед тобой лежат картинки, на которых нарисовано какое-то событие. Порядок картин перепутан, и тебе надо догадаться, как их поменять местами, чтобы стало ясно, что нарисовал художник. Подумай, переложи картинки, как ты считаешь нужным, а потом составь по ним рассказ о том событии, которое здесь изображено».

Выводы об уровне развития

Ребенок самостоятельно нашел последовательность картинок и составил логический рассказ. При неправильно найденной последовательности рисунков испытуемый тем не менее сочиняет логичную версию рассказа.

Высокий - Ребенок правильно нашел последовательность, но не смог составить хорошего рассказа. Составление рассказа с помощью наводящих вопросов экспериментатора.

Средний - Ребенок не смог найти последовательность картинок и отказался от рассказа; по найденной им самим последовательности картинок составил нелогичный рассказ; составленная ребенком последовательность не соответствует рассказу; каждая картинка рассказывается отдельно, сама по себе, не связана с остальными – в результате не получается рассказа; на каждом рисунке просто перечисляются отдельные предметы.

Низкий - ребёнку не удалось установить последовательность картинок и составить рассказ.

Методика «Столкновение интересов», автор Н.И. Гуткина

Цель: выяснить степень выраженности познавательного или игрового интереса (мотива) в обучении и общении.

Порядок проведения: в комнате, на столике выставлены обычные, не слишком привлекательные игрушки. Ребенку предлагают в течение минуты рассмотреть их. Затем взрослый подзывает его к себе и предлагает послушать сказку. На самом интересном месте чтение прерывается, и у ребенка спрашивают, что ему в данный момент больше хочется: поиграть с выставленными на столе игрушками или дослушать сказку до конца?

Тестовый материал

Сказка «Почему зайцы зимой шубки носят»

Повстречались как-то в лесу Мороз и заяц. Мороз расхвастался: - Я самый сильный в лесу. Любого одолею, заморозю, в сосульку превращу. - Не хвастай, Мороз Васильевич, не одолеешь! — говорит заяц. - Нет, одолею! - Нет, не одолеешь! — стоит на своем заяц. Спорили они, спорили, и надумал Мороз заморозить зайца. И говорит: - Давай, заяц, об заклад биться, что я тебя одолею. - Давай, — согласился заяц.

(В данном месте чтение прерывается)

Принялся тут Мороз зайца морозить. Стужу-холод напустил, ледяным ветром закружил. А заяц во всю прыть бегать да скакать взялся. На бегу-то не холодно. А то катается по снегу, да поет: -Князю тепло, Князю жарко! Греет, горит — Солнышко ярко. Уставать стал Мороз, думает: «До чего ж крепкий заяц!» А сам еще сильнее лютует, такого холода напустил, что кора на деревьях лопается, пни трещат. А зайцу все нипочем — то на гору бегом, то с горы кувырком, то чертогоном по лугу носится. Совсем из сил Мороз выбился, а заяц и не думает замерзнуть. Отступился Мороз от зайца: - Разве тебя, косой, заморозишь — ловок да прыток ты больно! Подарил Мороз зайцу белую шубку. С той поры все зайцы зимой ходят в белых шубках.

Обработка данных: О доминировании познавательного интереса свидетельствует выбор ребенка: дети с выраженным познавательным интересом предпочитают послушать продолжение сказки, дети со слабым познавательным интересом предпочитают поиграть.

Качественный анализ:

Высокий уровень – 8 баллов, средний уровень – 6 баллов, низкий уровень – 3 бала.

**Консультация для родителей
по теме: Развивающие игры Воскобовича**

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геокоонт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.

Технология «Сказочные лабиринты игры»

У методик раннего развития обычно два пути: один – от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой – напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича – это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин «педагогическая технология» появился в педагогике совсем недавно. В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях – процессуальные.

Знакомимся поближе

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми – «Геокоонт», «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат Воскобовича».

«Геокоонт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются «серебряными».

На игровое поле «Геокоонта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-продержка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели.

Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки – зашифровано слово «геометрия».

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

«Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)

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. В сказке «Тайна Ворона Метра» квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

«Прозрачный квадрат Воскобовича»

«Прозрачный квадрат» – это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка дошкольного возраста. Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Приложение 3

Сценарий родительского собрания

Тема: *«Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича».*

Обоснование актуальности темы: Вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остается актуальным. Доказано, что интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает успешность обучения детей в школе. Не для кого не секрет, что у родителей большая загруженность, в следствии чего, дома дети часто играют в «бесполезные» компьютерные игры, пока родители заняты своими делами. Этим мастер-классом мы хотим показать родителям альтернативу. То есть показать те игры, которые будут детям не менее интересны, чем компьютерные и при этом способствовать их полноценному развитию.

Цель родительского собрания

Познакомить родителей с технологией интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича, в основу которой положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач.

Задачи родительского собрания

- Создать условия для совместной деятельности с родителями на мастер-классе.
- Повысить родительскую компетентность в вопросах организации совместных с детьми развивающих игр и упражнений.
- Учить применять развивающие игры в организации игрового взаимодействия с помощью игрового материала В.В. Воскобовича.
- Способствовать развитию положительных эмоций родителей в интеллектуальной деятельности.
- Формирование практических навыков родителей в игровой деятельности через участие в мастер – классе.

Форма: мастер - класс

Возраст детей: подготовительная группа

Оборудование и оформление: игры «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», картинки героев – малыш Гео, ворон Метр, незримка Всясь, Околесик, китёнок Тимошка; «Геовизор», «Чудо – крестики 2 - трафарет»; листы бумаги, простые карандаши, гелевые ручки; листы – схемы, образцы рисунков заданий, ИКТ: ноутбук, проектор.

Продолжительность собрания: 30 – 35 минут

План подготовки и проведения:

- 1.Организационный момент - вступительное слово.
- 2.Игра «Дерево желаний»
- 3.Практическое занятие с родителями «Двуцветный квадрат»

4. Ознакомление родителей с играми В.В. Воскобовича
5. Ознакомление родителей с «Воспитание поликультурной личности – ориентир по подпрограммы «Воспитание и знание»
5. Проведение рефлексии
6. «Свободный отчет»
7. Итог собрания.

Конспект родительского собрания

Организационный момент

Добрый вечер, уважаемые родители наших любимых воспитанников. Сталкивались ли вы с тем, что к приобретённым вами игрушкам и играм дети быстро теряют интерес, попросту забрасывают их и просят Вас дать им Ваш телефон для того, чтобы поиграть в него? (Ответы родителей).

Безусловно, мы - родители часто сталкиваемся с этой проблемой. Хотите узнать, как и чем можно занять ребенка дома? Тогда начнем. Представляем Вашему вниманию новую игровую технологию «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру «Дерево ожидания» Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли в игру? У Вас на столах лежат листочки, пожалуйста, напишите на них в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей вами встречи. Теперь немного о создании.

Вячеслав Вадимович Воскобович житель г. Санкт — Петербурга, в прошлом физик, инженер, изобретатель. Получая образование по специальности инженер-физик, он даже не предполагал, что ему придется погрузиться в педагогику.

Отец двоих детей. Именно они и вдохновили его на изобретение новых развивающих пособий. Так как рождение его детей пришлось на нелегкое время перестройки, где в магазинах были только пустые полки, ни о каких развивающих пособиях не было и речи, трудно было достать даже обычную пирамидку.

Кроме того, как родитель он обратил внимание на отношение своих детей к игрушкам, которые все были как бы "одноразовыми". Дети сначала проявляли интерес к новым игрушкам. Но после двух трёх игр, когда ребёнок всё уже знал об игрушке, она становилась ему неинтересной. И Воскобович решил попробовать сам придумать игры и игрушки, которые будут интересны не только его сыновьям, но и их ровесникам.

Автор хотел сделать такие игрушки, которые были бы интересны не один раз: не поиграл и забросил, а чтобы раз за разом в одной и той же игре открывались новые возможности. И это ему с успехом удалось. Созданные им игры помогают не только разнообразить времяпрепровождение детей, но и способствуют их полноценному развитию.

Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку что-нибудь в руки, чтобы он начал думать». А что лучше подготовит ребенка-дошкольника к будущей

жизни? Безусловно – это игра. Как воспитатели, мы используем многие игры В.В. Воскобовича, направленные на развитие мелкой моторики, воображения, мышления, внимания, памяти, речи. Сегодня мы познакомим Вас с некоторыми из них. Для проведения практического занятия нам понадобятся такие игры, как: «Квадрат Воскобовича», «Геовизор», «Чудо крестики - 2», «Нетающие льдинки»

Начнем с квадрата Воскобовича (оборудование: квадраты Воскобовича)

Данную игру еще называют «Вечное оригами» или «Квадрат-трансформер». Название говорит само за себя «Квадрат» можно легко трансформировать, за счёт мягкой основы, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры, как по предложенным схемам, так и придумывать собственные образы.

Обратите внимание, у Вас на столе, есть вот такой квадрат. Давайте поближе рассмотрим данное пособие.

Да это же к нам в гости пожаловал его величество ВОЛШЕБНЫЙ ДВУХЦВЕТНЫЙ КВАДРАТ и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку. Он очень хочет с вами поиграть. Наш волшебный квадрат какой большой или маленький? Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось?

- Предлагаю вам послушать сказку:

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник, и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у него не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому, что добираться до него надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает всем доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать:

После завтрака мама с папой ушли на работу, а квадрат остался один дома. «Интересно кем я могу стать?» - вспомнил квадрат дедушкино письмо и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны равны и все углы тоже были ровны. «Всюду одинаковый ни чем не примечательный, - То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот если б Я мог стать домиком!» квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел в зеркало и увидел домик. (Показ манипуляций с квадратом) Конечно, он этому немного удивился, и он снова превратился в квадрат. И тут квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную ёлку и почему то большую конфету. Она висела среди нарядных игрушек и была ничуть не хуже их «Вот бы мне стать конфетой», - подумал Квадрат и снова почувствовал, как его уголки зашевелились – он превратился в конфету. Так что же получается, я могу стать кем захочу...

А теперь наш квадрат превратиться в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе, и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с красной крышей. Молодцы! Теперь превратите квадрат в конфету. Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок. Молодцы, вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать.

Обратите внимание, почти к каждой игре есть сопровождение, схемы.

Откройте схемы сложения и ознакомьтесь с правилами работы и условными обозначениями. Теперь выберите любую фигуру попробуйте ее сложить...

Назовите, какие фигуры у вас получились? Эта игра развивает: сенсорные способности (умение дифференцировать предметы по форме, размеру и цвету), пространственному расположению частей; умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом.

- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.
- активный словарный запас математическими терминами.

Согласитесь, такое маленькое пособие, а сколько возможностей оно открывает.

Попробуем поиграть с другими.

Скажите вы любите подарки? А хотели бы вы получить в подарок, какой ни будь волшебный предмет? Тогда предлагаю вам послушать ещё одну сказку: «Подарок хранителя озера Айс» (оборудование: прозрачные квадраты)

Познакомьтесь это малыш Гео – главный герой сказок Воскобовича (показываю картинку)

По приказу царя малыш Гео отправляется в Фиолетовый лес за золотыми плодами. Сказочные приключения, новые знания ожидают малыша Гео впереди. Малышу часто помогает Ворон Метр. (показываю картинку) Если долго идти по Фиолетовому Лесу в сторону высоких гор, то по пути непременно встретится Озеро Айс. Хранитель озера - главный Незримка Фиолетого Леса. (показываю Всюсь). Когда то давным-давно появились на озере Айс волшебные Нетающие льдинки. (показываю квадраты) Тайну их знал только хранитель озера, которого никто из филонцев никогда не видел.

- Как вы думаете, кто такие филонцы? Правильно это жители Фиолетового леса.

- А почему лес именно фиолетовый? (фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже лечит от бессонницы.)

Продолжим нашу сказку...

Ходила молва, что с помощью этих льдинок он превращался в кого угодно: и в дракона, и в рыбку, и даже самолет. Немудрено, что все филонцы мечтали получить волшебные Льдинки у Хранителя Озера.

Так начинаются удивительные приключения с летающими льдинками озера Айс. Сейчас я предлагаю их рассмотреть. С помощью этих льдинок можно составлять различные фигуры, это можно делать 2 способами - наложение и приложение.

При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью. При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

Положите перед собой прозрачные квадраты, рассмотрите их, найдите такую фигуру ... (показ)

Как вы думаете, какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? (После того как выскажут свои предположения – вывести на экран второй элемент)

Какую часть от целого квадрата она составляет? Большую или меньшую.

Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)?

Придумайте и сложите свой квадрат из двух равных частей.

Сколько вариантов складывания из 2-х равных частей у вас получилось? (2 квадрата) А теперь сложите квадрат из трех различных фигур, например таких, как на рисунке.

- Придумайте и сложите свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

Обратите внимание сколько вариантов складывания квадрата из трёх частей возможно. Молодцы!

Хранитель озера Айс превратился в самолет. Попробуйте сконструировать его, глядя на экран. Затем хранитель озера Айс превратился в кубок. Кубок появился неспроста. Вы справились с заданиями. Малыш Гео благодарит Вас за помощь и говорит, что вас ждут ещё встречи с интересными сказочными героями Фиолетового леса.

Это простое, на мой взгляд, пособие способствует успешному освоению детьми эталонов формы; развивает навыки счёта, отсчитывания нужного количества элементов; знакомит детей с пространственными отношениями и величиной, соотношением целого и части; совершенствуют память и воображение у детей, развивает речь, через пересказ сказочных историй, придумывание своих рассказов; аргументацию правильности своих решений; предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Как вы думаете, чему учат в школе волшебства? В школе Волшебства учат чудесам и превращениям. Самая любимая игра будущих волшебников – «Геовизор». (оборудование: «геовизоры», листы бумаги, простые карандаши или гелевые ручки). Устройство игрового пособия (сопровождается показом).

Положите перед собой данное игровое пособие. Кто сумеет без ошибок выполнить трудное задание с его помощью, тот легко совершит магическое превращение. Ведь недаром говорит волшебная мудрость: «Трудно в учении – легко в превращении». В школе волшебников учатся Околесик (показываю) и четверо его друзей – гномы: Разделяй – Объединяй, Увеличь – Уменьши, Крути – Верти, Появись – Исчезни. Положите перед собой «Геовизоры», (выставляем на магнитную доску) вложите лист бумаги, возьмите простой карандаш. У Гнома Разделяй – Объединяй появилась кошка Мурлыка, но гном Появись – Исчезни спрятал ее. Давайте поможем гному Разделяй – Объединяй найти кошку Мурлыку. Помогут нам координаты, которые я буду называть, вы отмечаете карандашом точки на экране «геовизора». Ф4 – Ф2 – К2 – К4 – Ж2 – ЗЗ – Г2 – Ф4. Достаньте лист и соедините точки по порядку.

Какие геометрические фигуры пришлось объединить будущему волшебнику, чтобы получилась кошка?

1- квадрат

3 - треугольника

А сейчас дорисуйте полностью всю кошку: мордочку, туловище, лапы и хвост.

Как вы думаете во что ещё можно превратить фигуру, которая изначально получилась на геовизоре? (ответы) Увлекательно, правда?

Задание для самостоятельного выполнения: вложите новый лист в «Геовизор». Будущий маг Увеличь – Уменьши решил поиграть с квадратами – увеличить их. Сначала сделал самый маленький, затем побольше, еще больше. Попробуйте назвать координаты самого маленького квадрата (Ф1 – К1 – З1 – Г1) Нарисуйте его. Какой будет следующий? (Ф2 – К2 – З2 – Г2). Нарисуйте самый большой квадрат. Назовите его координаты. Ф4 – К4 – З4 – Г4. На что похожа данная фигура? Ваши предположения. (Показываю готовый образец)

Данная игра даёт представление о пространственных отношениях, количественном счете;

- симметрии, системе координат, делении целого на равные и неравные части

- развивает умение решать логико-математические задачи, внимание, память, мышление, воображение и творческие способности, мелкую моторику руки.

Познакомьтесь это Китенок - Тимошка (оборудование: Трафареты, гелевые ручки, простые карандаши). Китенок - Тимошка очень любит веселиться и играть, а самая любимая игра, «Чудо - крестики » (показываю) - это своеобразный трафарет. У него много друзей и когда они приходят к Китенку Тимошке в гости, они играют в «Чудо – крестики - это интересный конструктор». С помощью него можно придумать самые разные фигуры. Человечки и драконы, принцессы и бабочки – посмотрите, вот они оживают на наших листах - схемах. А еще вы можете строить свои собственные

фигурки, создавать разных зверей, города и цветы – что угодно! Попробуйте скорее, и вы увидите, как это весело! Положите перед собой листы – схемы.

- Обратите внимание на листы – схемы. Изображения на листах помощниках разные. Как вы думаете почему? Изображения различаются по размеру и уровню сложности: на белой части – схематические изображения реального размера (соответствует размеру деталей конструктора – 1 уровень сложности); на цветном же фоне расположены уменьшенные схемы, собирать по которым сложнее, и составлять фигуру нужно не на самой схеме, но рядом с ней (2 уровень сложности); а 3 - уровень угадать по контуру из каких фигур собрано данное изображение; затем переходите к самому сложному - к уменьшенным силуэтным схемам. (4 уровень).

Дорогие родители, попробуйте собрать фигуру рыцаря или принцессы, схемы которых находятся перед вами. Используем цветные ручки и большие листы бумаги. А теперь давайте раскрасим наши рисунки, но раскрашивать будем необычно, а штриховать, будем разными цветами и в разном направлении. Можно раскрашивать красками, мелками, дополнять рисунок, так как вы хотите. Ребёнку предоставляется полная свобода творчества.

Понравилось играть с «чудо крестиками»? Потому что конструирование – это всегда:

- Развитие мелкой моторики и координации «глаза – рука».
- Сенсорное развитие (учет формы и размера элемента).
- Математическое развитие (учет количества элементов, их взаимного расположения и соединения).

- Развитие мышления (работа со схемами, анализ изображения и его синтез)

- Развитие творческих способностей (речи, воображения, расширение словарного запаса)

- Молодцы!

Давайте прочитаем что вы написали на листочках в начале нашей встречи, оправдались ли ваши ожидания ?

Рефлексия «Свободный отчет».

Продолжите фразу:

Я благодарен сегодняшней встрече.....

Я благодарен своим педагогам.....

Я благодарен родителям моей группы.....

Я благодарен своему ребенку....

Я благодарен себе.....

Вывод: Сегодня, когда информация подается нашим детям буквально в «готовом» виде, крайне важно, чтобы еще в юном возрасте создать условия для того, чтобы электроника (ТВ, планшеты, телефоны, приставки) не стали для ребенка любимым источником знаний. Развивающие игры Воскобовича для дошкольников станут в этом отличными помощниками.

Приложение 4

Перспективное планирование по использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Месяц	Название игры	Цель.Задачи	Применение
Сентябрь	1. Геоконт	Цель: закрепление названий геометрических фигур: «треугольник», «квадрат», «прямоугольник». Задачи: 1. Закреплять порядковый счет в пределах 10. 2.Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие. 3. Воспитывать усидчивость.	Совместная деятельность педагога с детьми.
	2.Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Цель: закрепление знаний эталонов цвета, формы. Задачи: 1. Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник) и придумывание сказок, составление новых фигур. 2. Развивать мелкую моторику рук. 3. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.	Непосредственная образовательная деятельность
	3. Чудо крестики	Цель: создание силуэтов из геометрических фигур. Задачи: 1. Формировать умение составлять изображение по схеме. 2. Развивать творческое воображение. 3. Воспитывать интерес к играм.	Совместная деятельность педагога с детьми.
Октябрь	1. Геоконт «Чудесная поляна»	Цель: развитие умения придумывать новые фигуры. Паук Юк просит выполнить задания. Задачи: 1. Закреплять умение определять верхние левый и правый углы, ориентироваться на плоскости. 2. Развивать творческое воображение, пространственное мышление. Воспитывать интерес к развивающим играм.	Непосредственная образовательная деятельность
	2. «Квадрат Воскобовича» Знакомство с четырехцветным квадратом.	Цель: развитие элементов логического мышления и воображения. Знакомство с гномом Двином. Задачи: 1. Формировать умение конструировать плоскостные фигуры по схемам, складывание синего квадрата, красного треугольника. 2. Развивать речь, пространственное и логическое мышление. Воспитывать самостоятельность, активность.	Совместная игровая деятельность с опорой на сказку.

	3. «Чудо – крестики 1»	Цель: Формирование сенсорных способностей, знакомство с новой игрой. Задачи: 1. Закреплять умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей. 2. Развивать умение определять количество предметов и порядковый счет, творческие способности, воображение, 3. Воспитывать инициативность и самостоятельность.	Совместная деятельность педагога с детьми.
Ноябрь	1. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Цель: Формировать умение в форме Задачи: 1. Способствовать освоению приемов конструирования плоскостных и объемных фигур по схемам (лодочку, рыбку). 2. Развивать речь, воображение, творческие способности, логическое мышление. Воспитывать интерес к играм, отзывчивость и доброту.	Совместная игровая деятельность с опорой на сказку.
	2. «Чудо – крестики 2»	Цель: формирование умений детей собирать несложные фигуры по схемам. Задачи: 1. Формировать умение правильно конструировать предметные формы по схеме «Цветок», «Бабочки», «Богатырь», «Ваза». 2. Развивать глазомер, мелкую моторику рук. 3. Воспитывать самостоятельность.	Самостоятельная деятельность детей
	3. «Шнур – змейчик»	Цель: Развитие освоения моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание. Задачи: 1. Формировать умение с помощью шнура «вышивать» цифры, буквы по схеме и графическому диктанту. Развивать умение ориентироваться на плоскости. Воспитывать интерес к играм Воскобовича	Непосредственная образовательная деятельность
Декабрь	1. «Чудо – соты»	Цель: формирование умений детей придумывать фигуры с опорой на схему. Задачи: 1. Закрепить геометрические фигуры, уточнить целое – части. 2. Развивать творческие способности и мелкую моторику рук. 3. Воспитывать любознательность и активность.	Совместная игровая деятельность.

	2. «Геокоонт»	Цель: Формирование умений конструировать по схемам предметные формы в соответствии лексики (мебель, посуда и др). Задачи: 1. Закреплять умение ориентироваться на плоскости. 2. Развивать мелкую моторику, воображение. 3. Воспитывать усидчивость.	Непосредственная образовательная деятельность
	3. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Цель: Формирование умений ориентироваться в форме и размере геометрических фигур. Задачи: 1. Закреплять умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры. 2. Развивать воображение, зрительную память. 3. Воспитывать интерес к развивающим играми Воскобовича.	Совместная игровая деятельность.
Январь	1. «Прозрачный квадрат»	Цель: Освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера. Задачи: 1. Закреплять умение составлять геометрические формы из частей, понимать соотношение целого и части. 2. Развивать зрительную память, фонематический слух. 3. Воспитывать усидчивость.	Непосредственная образовательная деятельность
	2. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Цель: развитие умений детей складывать Задачи: 1. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам « Летучая мышь», « Домик», « Красный квадрат» 2. Развивать воображение, зрительную память. 3. Воспитывать самостоятельность, активность.	Совместная игровая деятельность.
	3. «Шнур – затыльник»	Цель: закрепление умений детей « вышивать» геометрические фигуры. Задачи: 1. Закрепить название геометрических 2. Развивать координацию рук и глаза. 3. Воспитывать самостоятельность.	Самостоятельная деятельность детей
Февраль	1. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Цель: Развитие умений детей придумывать сказку и складывать свои фигуры. Задачи: 1. Способствовать освоению приемов конструирования фигур. 2. Развивать сенсорные и познавательные способности. 3. Воспитывать желание доводить начатое	Совместная игровая деятельность

		дело до конца.	
	2. «Прозрачный квадрат»	Цель: Освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера. Задачи: 1. Закреплять умения конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок 2. Развивать у детей умение сравнивать, анализировать. 3. Воспитывать самостоятельность.	Непосредственная образовательная деятельность
	3. «Чудо крестики 3»	Цель: Формирование сенсорных способностей (различие цветов радуги, геометрических фигур). Задачи: 1. Закреплять умение «читать» схемы. Сравнить и составлять целое из частей. 2. Развивать логическое мышление. 3. Воспитывать интерес новой игре.	Совместная игровая деятельность
Март	1. «Счетовозик»	Цель: Формирование освоения порядкового и количественного, соотнесение цифры и количества. Задачи: 1. Закреплять умение сравнивать числа первого и второго десятка, состав чисел. 2. Развивать мелкую моторику рук, элементы логического мышления. 3. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.	Самостоятельная деятельность детей
	2. «Чудо – цветик»	Цель: Совершенствовать освоение состава числа в пределах 10, соотношение целого и части (дробей). Задачи: 1. Закреплять умение составлять целое из частей по схеме и по замыслу. 2. Развивать умение анализировать, сравнивать. 3. Воспитывать интерес к новой игре.	Совместная игровая деятельность
	3. «Прозрачный квадрат»	Цель: формирование умений детей составлять одну фигуру из нескольких. Задачи: 1. Закреплять название геометрических фигур. 2. Развивать творческие способности. 3. Воспитывать самостоятельность.	Непосредственная образовательная деятельность
Апрель	1. Прозрачная цифра «Волшебная восьмерка»	Цель: формирование умений детей конструировать цифры по схеме. Задачи: 1. Закреплять прямой и обратный счет. Формировать умение конструировать цифры по образцу и памяти, 2. Развивать память, мышление,	Непосредственная образовательная деятельность

		воображение, речь. 3. Воспитывать активность и самостоятельность.	
	2. «Чудо – цветик»	Цель: формирование умений детей составлять числа первого десятка. Задачи: 1. Закреплять умение составлять целое из частей по схеме собственному замыслу 2. Развивать память, внимание, логическое мышление. 3. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.	Совместная игровая деятельность
	3. «Прозрачная цифра»	Цель: Формирование умений сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок. Задачи: 1. Упражнять в сложении цифры одного цвета, составлять цифры от 0 до 9. 2. Развивать умение анализировать, сравнивать. 3. Воспитывать самостоятельность, активность.	Непосредственная образовательная деятельность
Май	1. «Лепестки элит» (эталон цвета-)	Цель: Совершенствование освоения счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи. Задачи: 1. Закреплять умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер. 2. Развивать внимание, память, мышление, воображение. 3. Воспитывать интерес к играм Воскобовича.	Совместная деятельность игровая
	2. «Шнур-затейник»	Цель: Совершенствование умений ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд) Задачи: Закреплять умение «вышивать» различные узоры, буквы и цифры 2. Развивать монологическую речь, память, креативность мышления. 3. Воспитывать познавательный интерес.	Непосредственная образовательная деятельность

Приложение 5

Комплексное занятие в старшей группе с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича «Путешествие в страну Грамотею».

Реализация содержания программы в образовательных областях: "Познавательное развитие", "Социально-коммуникативное развитие", "Речевое", "Физическое развитие".

Виды детской деятельности : коммуникативная, познавательно-исследовательская, игровая.

Формы организации коллективной деятельности: совместная деятельность педагога с детьми, самостоятельная деятельность детей.

Материалы и оборудование: интерактивная доска, презентация, "Квадрат Воскобовича", "Геокопт", "Коврограф", "Липкие веревочки", "Набор букв".

Предварительная работа:

- Работа с развивающими играми Воскобовича.

Планируемые результаты:

- развивать интеллектуальные и творческие способности детей через игровую деятельность с использованием игр Воскобовича.

Задачи:

1. Развивать у детей внимание, память, пространственное мышление, словесно-логического и творческого мышления, аналитического восприятия.
2. Закреплять ориентировку в пространстве.
3. Закреплять звуковой анализ слова.
4. Воспитывать настойчивость, целеустремленность, умение слушать воспитателя и сверстников, работать сообща.
5. Способствовать формированию доброжелательного отношения к окружающим, желание помочь попавшим в беду.

Ход непосредственно образовательной деятельности.

В дверь стучат, и воспитателю передают большую конфету.

В.: Ребята, смотрите, какая конфета! Наверное, очень вкусная! Давайте развернем ее?

Разворачивает, от туда выпадает флешка.

В.: Ребята, смотрите, здесь флешка. А на ней, видимо, какое-то послание. Давайте посмотрим.

Включается презентация.

"Здравствуйте, дорогие ребята. Меня зовут Малыш Гео. Я живу на планете Грамотее. У меня случилась беда. Злой волшебник заточил меня в темницу. Друзья, мне нужна ваша помощь."

В.: Поможем, Малышу Гео?

" Чтобы вы меня нашли, я нарисовал вам карту и замаскировал ее под конфету, чтобы злой волшебник не смог догадаться и помешать вам"

В: Вот карта, смотрите? Отправимся в путь?
На нашем пути встает океан. Что же нам нужно, чтобы его переплыть?
Ну, конечно же, лодка. Возьмем "Квадрат Воскобовича", (делаем лодку)

Поплыли через океан....и очутились на острове. На карте написано, что этот остров называется Букварик. Как же нам отсюда выбраться?

Смотрите, на карте написана загадка:

На корабле воздушном, Космическом, послушном,
Мы, обгоняя ветер, Несемся на...(ракете).

Ребята, возьмите буквы, лежащие перед вами. И давайте сложим слово ракета. Сколько в нем букв? Сколько слогов? Но согласные буквы перед вами синего и зеленого цвета. Почему? Буква Р какая, мягкая или твердая? Какой цвет? Буква К какая, мягкая или твердая? Какой цвет? Буква Т какая, мягкая или твердая? Какой цвет? Составляем слово.

В.: Раз, два – стоит ракета, (Руки вверх, ладони образуют «купол» ракеты)

Три, четыре – космолет. (Руки в стороны)

Раз, два, три, четыре – (Наклоны в стороны)

Руки выше, плечи шире.

Раз, два, три, четыре – (Наклоны в стороны)

И на месте походили.

В.: Вот и приземлились мы на планете Грамотее. Перед нами расстилается большая пустыня. И, чтобы ее пройти, нам предлагается три дороги. Давайте их построим. Возьмите Коврограф и липкие веревочки.

1 дорога: 2 кл вверх, 2 кл вправо, 4 кл вверх, 1 кл вправо, 1 кл вверх, 2 кл вправо, 2 кл вниз.

2 дорога: 7 кл вправо, 2 кл вверх, 3 кл влево, 1 кл вверх, 4 кл вправо, 2 кл вверх, 3 кл влево.

3 дорога: 1 кл вправо, 1 кл вверх, 2 кл вправо, 4 кл вверх, 2 кл вправо.

Как вы думаете, какая дорога короче?

Правильно, третья.

В.: Вот и пришли мы к темнице. Но дверь у темницы закрыта. Что нам нужно, чтобы ее открыть?

Правильно, ключ.

Возьмите Геоконт, резиночку.

34,3,2,1-Ц -Б4- Ф1,2,3-Б4-К3,2,1-Б1-Ц-31,2-Ж2,3

Малыш Гео: Спасибо, вам ребята, за то, что освободили меня.

В.: А теперь нам пора возвращаться в детский сад. Возьмите волшебный квадрат, Превратим его в самолет. Полетели.

В.: Вам понравилось наше путешествие?

Что было интереснее всего выполнять?

С каким заданием было трудно справиться?

Приложение 6

Квест «Путешествие в страну гласных»

Образовательная область. «Познавательное развитие».

Интеграция образовательных областей. «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие».

Задачи.

1. Коррекционно-образовательные:

- закрепить знания детей о понятиях: «гласные звуки» и «гласные буквы» (и, а, о);
- продолжать формирование умения проводить звуковой анализ слов;
- расширить, уточнить и активизировать словарь по теме «Зима».

2. Коррекционно-развивающие:

- развивать навыки речевого общения, речевого слуха, осваивать фонетическую систему языка. Создать условия для развития мышления, тонкой моторики, зрительного внимания и восприятия.

3. Коррекционно-воспитательные:

- продолжать формировать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, самостоятельности, инициативности, ответственности.

Основные виды деятельности детей. Совместная игра детей, родителей и воспитателя, диалоговое общение.

Предварительная работа. Знакомство с детьми и условиями проведения занятия. Подбор необходимых учебно-игровых материалов.

Форма работы с детьми. Квест. (Совместная образовательная деятельность взрослого с детьми на основе игры. Работа с подгруппой 6 человек).

Методы работы с детьми: игра, беседа, игровые упражнения с пособиями В.Воскобовича, решение логических задач.

Материалы и оборудование: учебно-развивающие пособия В.В. Воскобовича: Кораблик «Плюх-Плюх», «Забавный буквоцирк», «Шнур-малыш», «Нетающие льдинки», «Раскрути спираль» (коврограф), «Что с чем связано» (коврограф). Коврограф «Фиолетовый лес». Значки из самоклеящейся бумаги с изображением «буквоцирка» для детей, ободок с бантом для игрового персонажа Долька, снежинки с заданием,

Ход игры.

1.

- Здравствуйте, ребята! Как вы думаете кто я? (*варианты детей*). Ну конечно я девочка, а зовут меня Долька. Вы попали в волшебный город поющих звуков. Как вы думаете, почему наш город так называется? А какие это «поющие» звуки? Давайте попробуем вместе их спеть Ааааа-ооооооо-иинииин-ууууууу (*Следить за артикуляцией*) Как вы думаете, кто еще живет в нашем городе? (*Буквы*) А чем отличается звук от буквы? А еще живут у нас веселые ребята, шуты и акробаты, они лучшие друзья букв, и у них очень

забавные имена Ирлекин, Орлекин, Урлекин, Ярлекин, Ырлекин. Как вы думаете? Почему их так зовут? Но совсем недавно случилось у нас большое несчастье, залетела в наш город злая волшебница и заколдовала наших друзей акробатов Ирлекина, Арлекина и Орлекина, как жители города не старались никому, не удалось решить загадки злой чародейки. Может вы нам поможете? Тогда, чтоб злодейка не догадалась кто вы, нужно превратиться в жителей города (*детям предлагается выбрать кем они хотят быть, и приклеивается значок из самоклеющейся бумаги на футболку*). Теперь закроем глаза и произнесем волшебные слова:

Если мы глаза закроем,
И подсматривать не будем,
Мы волшебный мир откроем,
О котором не забудем

2.

«Шнур-малыш»

Смотрите, вот и первое задание, давайте прочтем?

Посмотри вокруг дружок,
Отыщи скорей пенек
Ты пенёчек подними,
Там секрет себе возьми.

- Вы внимательно слушали, куда же нам идти? (*Ищут пенёчки, там шнур-малыш и схемы для моделирования буквы «И»*). Как вы думаете, что это? Это Веселый шнурок он нам поможет, он будет делать шаги, огибать кнопки и получится буква. Дощечки нужно взять кнопками к себе (*показываю как*).

Шнурок выныривает в верхнем левом углу, делает два шага вниз, огибает кнопку, делает два шага вверх наискосок в верхний правый угол, огибает кнопку, делает два шага вниз и ныряет в нижнюю правую кнопку.

Ребята, что у нас получилась? (*Буква И*). Давайте споем ее песенку вы будете протяжно тянуть начало, а я допою:

И-И-И совсем наискосок И-И-И натянула поясок...

- А где у буквы «И» поясок, покажите?

-Здесь мы всё правильно сделали, разрушили чары волшебницы и освободили как вы думаете кого? Конечно Ирлекина? С какими словами он дружит? Со словами которые начинаются на звук «И». Какие это слова? За то, что мы освободили Ирлекина, скажет он куда дальше путь держать, только скучно ему тут одному давайте его с собой возьмем?

Где деревья и снега
Время года там зима,
Вы туда скорей идите,
Слово это соберите

Куда нам нужно идти? Это же наш волшебный Фиолетовый лес. Кто запомнил, что нам тут сделать нужно? Составить слово «Зима»

- Из чего можно составить слово? (*Из букв*). Волшебница перемешала все буквы, вам нужно найти только те, из которых получится слово «Зима». Ребята, скажите, а что такое зима? А чем это время года отличается от других? Какой снег? Смотрите тут что-то написано, прочитаем?

Слово, верно, вы собрали,
Только друга не отыскали,
К озеру вы поспешите
Там задание решите.

3.

Кораблик «Плюх-Плюх»

- Ребята это наше озеро Айс, там живут рыбы, им нужен воздух, и чтобы это озеро не замерзло, по нему всегда должны плавать корабли, но эта вредная колдунья нагнала ветер и сорвала все паруса и корабли не могут плыть. Нам нужно надеть паруса правильно, паруса это звуки в слове «Зима», какой первый звук?

Выделяем первый звук «З», это согласный мягкий звук, поэтому парус будетцвета. Следующий звук Да, конечно, это наш знакомый звук «И». Надеваем парус....., ведь это гласный звук. Дальше звук «М» и парусцвета. Последний парус вы сами назовёте, правда? Какой это звук? Молодцы. Правильно это А. Ребята сколько в этом слове гласных? Один это любимый звук Ирлекина, а какой второй? ну конечно А, давайте споем его песенку:

А-А-А как лесенка стоит А-А-А начинает алфавит...

Вот и второй акробат с нами, как вы думаете, с какими словами он дружит? (*со словами на звук А*). Возьмем его с собой? А он нам укажет, куда двигаться дальше.

Я веселый Арлекин,
Не привык играть один,
Нужно гномов отыскать,
Чтобы домики собрать.

- Где же гномы? Давайте, искать! (.....)

4.

«Нетающие льдинки»

- Ребята, гномы плачут, как вы думаете почему? А что это за льдинки у гномов? Да это же снова проделки злой волшебницы разрушила она дома гномов и превратила в льдинки, какой формы льдинки? Давайте поможем гномам и построим заново их дома? (*Выполняют задание*).

- А какой гласный спрятался в этом слове? О, вот и Орлекин расколдован, споем его песенку: О-О-О как обруч захочу, О-О-О по дороге прокачу.

- Думаю, вы заслужили награду. А где же она? Орлекин, неужели мы не все загадки злой волшебница разгадали? Вот она оставила послание

Чтобы получить награду,
Потрудиться еще надо
Отыщи большое поле
Там задание простое
Букву нужную найди
И спиральку раскрути.

- «Раскрути спираль». Нам нужно прочесть, какое слово здесь написал Орлекин. Видите, часть букв открыта, а вторая половина закрыта (М...Р...З). Вам нужно вспомнить поющие звуки, с которыми мы сегодня играли. Мы их подставим и попробуем прочесть слово. *(Подставляем сначала А, потом И, потом О. Должно получиться слово «мороз». В центре спирали план комнаты).*

- Что же это? Может это план комнаты? А что это за красный крестик? *(Наверное, так отмечен клад).* Сумеете найти, значит, он ваш. Внимательно сначала рассмотрите план. Видите, это окна, это двери, а это что... . Теперь ищите клад. *(Ищут).* Смотрите, что же это? А может тут есть любимые буквы наших новых друзей? Какие это буквы? Давайте еще раз споем их песенку:

А-А-А как лесенка стоит,
А-А-А начинает алфавит,
О-О-О как обруч, захочу
О-О-О по дороге прокачу.
И-И-И совсем наискосок
И-И-И натянула поясок.

Это заслуженная награда, жители города вам очень благодарны, и надеются, что вы еще придете к ним в гости. Ведь еще со многими жителями города вы не знакомы. А теперь пришло время превращаться обратно:

Снова мы глаза закроем,
И подсматривать не будем
В детский садик мы вернемся,
Мир волшебный не забудем