



Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное
учреждение



Тема:

Развивающие игры

*«Полюс Холода» по технологии
В.В. Воскобовича*

*для детей дошкольного возраста
в условиях района Крайнего
Севера*

*«Без игры нет и не может быть
полноценного умственного развития.
Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир
ребенка вливается живительный
поток представлений, понятий.*

*Игра-
это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности»*

В.А.

Сухомлинский

ФГОС

Дошкольное образование



Самой популярной игрой в дошкольных учреждениях России была определена игровая технология В.В. Воскобовича.

В 2016 году под руководством заведующей Петровой Галиной Степановной в нашем саду закуплены из г. Санкт-Петербурга и Нижнего Новгорода разные виды игрушек и развивающие игры. Эти игрушки не простые, они направлены на развитие речи, интеллектуальных творческих и физических способностей. Создатели этих игрушек известные российские и зарубежные педагоги, их методики и технологии утверждены Министерством образования и науки Российской Федерации. В результате активных поисков, в нашем детском саду ведутся работы по открытию игрового пространства под названием **«Умные игрушки»**, направленного на интеллект, познание, развитие.





Цель: развитие у детей познавательного интереса через игровую деятельность.

Задачи:

- ✓ Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
- ✓ Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- ✓ Гармоничное развитие у детей образного и логического мышления.
- ✓ Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- ✓ Развитие мелкой моторики рук.



Новизна

1. **Многофункциональность** – предполагает, что каждая игра и игровое оборудование решает задачи пяти областей: познавательное, речевое, художественно-эстетическое, социально-коммуникативное и физическое.

2. **Универсальность** - способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Так же развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от трех лет и школьного возраста.

3. **Дидактичность** - имеют сказочную «огранку», дети с удовольствием познают окружающий мир через сказку; развивают творческий потенциал. Содержат конструктивный элемент. Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность.

4. **Эстетичность** - Красочный раздаточный и наглядный материал эстетичен и привлекает внимание детей.

5. **Совместная игровая деятельность ребенка и взрослого.**

Ребенок окружается непринужденной, интеллектуально-творческой атмосферой. Он знает и чувствует внутреннюю раскованность и свободу за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний.



Познавательное



Речевое



Художественно-эстетическое



Социальное -коммуникативное



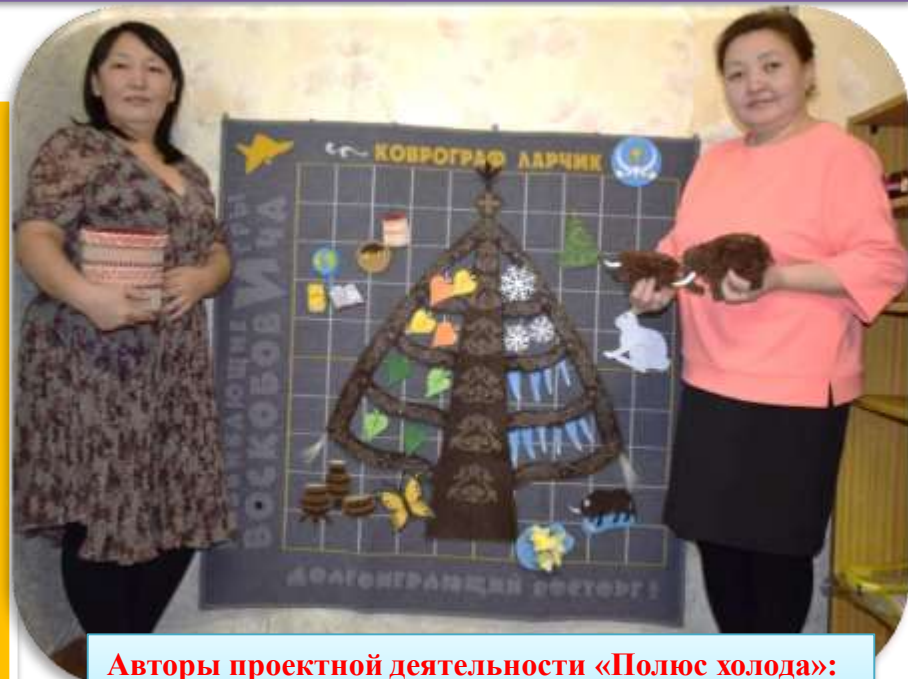
Физическое, подвижное



Изучая и применяя на практике развивающие игровые технологии В.В. Воскобовича мы осознали, что его игры очень актуальны. В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Авторские повествования требуют от ребенка выполнения каких-либо игровых и одновременно обучающих действий. В основе развивающих игр лежат сказки, которые помогают сделать обучение более интересным и вовлекают ребенка в этот процесс. Легкость и доступность технологии игры заключаются в разыгрывании персонажей сказки. Использование технологии позволяет научить ребенка логически мыслить, выполнять различные задания, связанные с креативным мышлением и творчеством. Весь материал является наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей. Принцип игр создает условия для проявления раннего творчества детей дошкольного возраста. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. В играх создается развивающая сенсомоторная зона. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым.

Проектная деятельность развивающей игры «Полюс Холода» по технологии В.Воскобовича в условиях района Крайнего Севера

Мы, педагоги, изучив методическую разработку развивающих игр Воскобовича «Сказочные лабиринты», «Геокоонт», «Чудо-крестики», «Ковроларчик» и др. **применительно к нашим детям разработали развивающую игру «Полюс холода» на основе технологии В.В. Воскобовича.** Все наши пособия рассчитаны на время свободной деятельности как с одним ребенком, так и группой детей. К игровому комплексу прилагаются подробное описание игры: «Путешествие мамонтенка в мир Олонхо», «Путешествие мамонтенка в царство «Вечной мерзлоты», «Путешествие в Северном полушарии «Полюс холода г. Верхоянск», «Священное дерево «Аал-луук» итд. Главными персонажами нашего проектной деятельности «Полюс Холода» - это Мамонтенок и его мать Мамонт, а задания придуманы педагогами, которые более близки к понятиям наших детей. Игрушки выполнены из натуральных материалов: фетра, текстиля. Все развивающие игры проводятся на игровое поле из коврового материала и наглядный материал «Коврограф Ларчик»: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталон цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки...



Авторы проектной деятельности «Полюс холода»:
Томская Оксана Иннокентьевна, воспитатель
Чирикова Саргылана Семеновна, воспитатель



Продукт проектной деятельности:

1. Проект «Полюс холода»;
2. Наглядные раздаточные материалы, персонажи сказки-игры;
3. Описание задания игры;
4. Защита проектной презентации





Познавательное развитие



Развивающие игры «Полюс холода»

Игра плюс сказка



Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, как мудрый Мамонт, храбрый малыш Мамонтенок, хитрый Бык, могучий Чысхаан, бесстрашный, неразлучный со студеным северным ветром, красавица Чолбон Куо, сопровождающая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. *В процессе игры коврограф превращается в царство белого снега и жгучего ледящего Полюс холода, на которой происходят различные чудеса. В Северном полушарии –г. Верхоянск, где 16 января 1885 г. Была зарегистрирована -67,8С.*

С помощью сказки дети помогают Мамонтенку путешествовать в Полюс холода, где человеку, впервые посетившему Якутию летом, трудно представить, что у него под ногами находится как бы своеобразный ледник, лишь чуть прикрытый сверху оттаявшими почвогрунтами «Вечной мерзлоты». Далее Мамонтенок путешествует в мир Олонхо, священном дереве «Аал-луук», знакомится с зверятами таежной суровой земли итд.



Речевое развитие



Ребенок расставляет схему мнемо-таблицу картинками и рассказывает стихи по методике Синквейна. Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.

Художественно -эстетическое



Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадях в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости. Можно давать такие виды заданий: 1. Счет клеток в первом ряду или до точки. Разноцветными верёвочками можно обводить и соединять якутские узоры, северное сияние, радуги и др.



Социально-коммуникативное развитие



Физическое развитие



Коврограф превращается в волшебную цветочную поляну.



*Персонажи сказки земли Олонхо.
А как им попасть к друг другу в гости?
Ну конечно помогут волшебные веревочки!*



Гипотеза:

Интеллектуальное развитие будет осуществляться эффективнее, если в практике ДОУ будет реализована игровая технология В. Воскобовича, направленная на развитие активных форм мышления.

Практическая значимость:

- Дети с интересом стали включаются в совместную продуктивную деятельность, видят свое место в ней. Дети стали больше внимания уделять сути игры, чем ее внешнему и яркому оформлению. Дети активнее и больше стали играть в развивающие игры, выбирая их по собственному желанию. Дети активней и легче стали находят себе партнеров для игры. Появилось отношение к товарищу в группе как к члену игровой команды. А разнообразие представленных игр позволило каждому ребенку включаться в игровые команды по интересам.
- Дети стали более ответственны и любознательны, они всем интересуются и придумывают всё новые и новые игры.
- Среди «проблемных» детей достигнуты улучшения по большинству показателей (речь, внимание, поведение, развитие мелкой моторики, коммуникативность и т.д.)

- **Трансформируемость**

среды предполагает возможность изменений элементов игры в зависимости от образовательной ситуации

- **Полифункциональность**

предполагает, что каждая игра и игровое оборудование решает задачи пяти областей

- **Вариативность**

предполагает разнообразие форм и методов в решении задач как отдельно взятой игре

- **Безопасность**

технологии предполагает соответствие всем элементам требования по обеспечению надежности и безопасности психического и физического здоровья.

- **Доступность**

Свободный доступ пользования играми как для воспитанников, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, во всех помещениях, где осуществляется образовательная деятельность

Во время осуществления проектной деятельности дети показали следующие **результаты:**

Игровая деятельность стала более совершенна. От рассматривания игр и бездумным действиям определился переход к игровым действиям с соблюдением определенных правил.

Активное общение во время игры улучшило и качество речи у детей. Дети научились договариваться друг с другом, стали более уверенно общаться с взрослыми.

Дети стали бережнее относиться к играм и игрушкам.

За время работы по проекту было сделано и описано ... развивающие игры.