

Консультация для воспитателей

"Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей через игровую деятельность с использованием игр Воскобовича"

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности.

Социокультурная ситуация в обществе и процессы реорганизации образовательной системы подталкивает педагогов к осознанию невозможности работы по-старому, используя стереотипные приемы и единой формы организации детской деятельности. Возникает необходимость использования современных педагогических технологий образования, в свете нового восприятия реалий сегодняшнего дня.

Инновационные (современные) технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях.

Педагогические инновации могут либо изменять процессы воспитания и обучения, либо совершенствовать. Инновационные технологии сочетают прогрессивные креативные технологии и традиционные, доказавшие свою эффективность в процессе педагогической деятельности.

Существует несколько видов технологий:

1. Педагогические технологии на основе деятельностного подхода.
2. Игровые педагогические технологии.

Одной из таких технологий является Педагогическая технология развивающих игр Б.П. Никитина.

Следующие:

- Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста “Сказочные лабиринты игры” Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая.
- Педагогическая технология “Блоки Дьенеша”
- Педагогическая технология “Палочки Кюизенера”
- Педагогическая технология тренинга.

3. Педагогические технологии обучения и развития.

К этим технологиям относятся:

- Педагогическая технология экологического образования детей дошкольного возраста.
- Педагогическая технология, основанная на триз (теории решения изобретательских задач).
- Педагогическая технология формирования основ безопасной жизнедеятельности.

Простудировав эти технологии, свой выбор остановила на игровой педагогической технологии, а именно на Технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста “Сказочные лабиринты игры” В.В. Воскобовича. Меня привлекло, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка и у нее широкий возрастной диапазон участников игры от 2-3 лет до средней школы. Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» (В.В. Воскобович и др) Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр - широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Геоконт - 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 названии сказки зашифровано слово "геометрия"), в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются "серебряными".

На игровое поле "Геоконта" нанесена координатная сетка. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветные резиночки), 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.

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. Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами - своеобразный пальчиковый театр. Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать. Непременным условием развития детского интеллекта является обогащенная предметно-пространственная среда, данная методика уделяет этому вопросу большое внимание.

Фиолетовый Лес - это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и

преобразование предметов. По сути, Фиолетовый Лес - это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

Обогащение образовательной среды младшей группы детского сада играми Воскобовича приводит к решению нескольких задач в организации деятельности педагога:

1. Обогащается предметное пространство группового помещения, при этом оно становится развивающим;
2. Оптимизируется процесс мотивирования воспитанников в процессе организации непосредственно образовательной деятельности детей, как самостоятельной, так и совместно с педагогом;
3. Систематическое, поэтапное использование игровой технологии неизменно дает устойчивый положительный результат в развитии дошкольников.

Трехлетние малыши не путают цвета. Они называют желтый цвет желтым, а красный именно красным, не путая его с оранжевым. К концу года, дети отличают оранжевый цвет от желтого, синий не путают с зеленым или фиолетовым, голубой цвет отличают от синего и серого цветов. У детей, почти нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Действительно, неплохо, когда у детей, можно сказать на глазах, развивается понятливость и формируется довольно высокий уровень познавательного развития, поскольку полноценное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста остается актуальным всегда. Известно, что комплексное развитие интеллектуальной сферы в дошкольном возрасте повышает успешность обучения детей и играет большую роль в образованности взрослого человека.

Дошкольники с развитыми мыслительными операциями, процессами и функциями быстрее запоминают материал, более уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Игра же, как ведущий вид деятельности ребенка в дошкольном детстве способствует превратить обучение в увлекательный процесс, а значит, позволяет осуществлять необходимое естественное развитие в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности.

Важное достоинство игровой деятельности - это внутренний характер ее мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Развивающие игровые технологии делают учение интересным занятием для ребенка, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.

