

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение №1  
«Красная шапочка» ЯМР**

**Тема по самообразованию:  
«Развитие интеллектуально-творческих способностей  
дошкольников посредством использования игровых технологий»**

Составила:  
Воспитатель:  
Шарипова Елена Анатольевна.

**Р. п. Красные Ткачи, 2019-2022 гг.**

## **«Развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников посредством использования игровых технологий»**

### **Пояснительная записка**

«Проникнув в одну из великих тайн природы – тайну возникновения и развития творческих способностей, люди научатся выращивать ... таланты!»  
Б. П. Никитин (1).

Современный дошкольник растёт в постоянно меняющемся мире, поэтому и образование должно соответствовать времени. Дошкольник должен освоить такие знания, умения и навыки, которые помогут ему легче адаптироваться в современной школе, следовательно, необходим поиск новых форм и методов в работе с дошкольниками.

Нынешний дошкольник – это будущий первоклассник. Первоклассник с развитым интеллектом будет чувствовать себя увереннее, сможет воспринимать учебный материал, так как у него будет хорошо развита память, мышление. У такого дошкольника выработается потребность к познанию нового, умение находить пути решения в разных встречающихся на его пути ситуациях.

**Актуальность** темы определяется необходимостью внедрить в работу с дошкольниками развивающие игры, способствующие развивать интеллектуально-творческие способности детей дошкольного возраста.

Современное дошкольное образование должно соответствовать изменившимся социальным условиям и требованиям. Что и привело педагогов к поиску новых подходов к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. С изменением информационных технологий меняется и социум, современному обществу нужны творческие личности с хорошо развитым интеллектом. Это и подтолкнуло меня изучить и применить в практике новые технологии, которые помогут в развитии интеллектуально-творческих способностей дошкольников.

**Цель:** Развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников посредством использования игровых технологий В.В. Воскобовича.

#### **Задачи:**

1. Развитие у дошкольника потребности познания окружающей среды.
2. Развитие у детей умения находить разные способы решения из встречающихся в жизни ситуаций.
3. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов: память, мышление, восприятие, воображение, ощущение.
4. Развивать умение доводить начатое дело до конца, умение работать в команде, умение слушать друг друга.
5. Воспитание у детей дошкольного возраста желание прийти на помощь сказочным героям, эмоциональной отзывчивости.

Сенсорный опыт полученный в раннем детстве является основой интеллекта. В этот период малыш получает первый опыт обобщения, начинает в процессе манипулирования с предметами делать первые умозаключения, то есть у него начинается переход от практических действий к логическому мышлению. Например, играя с пирамидкой малыш сначала может только разбирать её, потом пытается нанизывать колечки, не обращая внимания на их последовательность по размеру и только потом, пройдя практический опыт нанизывания малыш замечает, что пирамидка начинается с большого колечка. Это говорит о том, что у ребёнка происходит переход от практического мышления к логическому. У него начинает развиваться восприятие, память, внимание, логическое мышление.

Одной из форм развития интеллектуально- творческих способностей дошкольников являются развивающие игры.

В современном мире много развивающих игр и методик. В работе с дошкольниками более приемлемы развивающие игры В.В. Воскобовича. Они являются наиболее эффективными, так как ребёнок окунается через развивающие игры в сказку. Именно сказка в данном возрасте близка к их восприятию. В играх В.В. Воскобовича малыши встречаются с различными персонажами, помогая персонажам, они учатся преодолевать любые трудности, начинают решать простые логические задачи, которые постепенно усложняются.

Используя технологию развивающего обучения В. В. Воскобовича, мы приобретаем полный комплект игр, а также предметно-развивающую среду «Фиолетовый лес». Все игры изготовлены из экологически чистых продуктов: дерево, ковралин, фетр, что соответствуют требованиям СанПи.

Фиолетовый лес – это развивающая среда, сопровождаемая не только персонажами и полянами, но и сказками. Его красочность и мобильность привлекают ребят.

Фиолетовый лес –это сенсорномоторная площадка для малышей. Они могут использовать данное пространство по своему усмотрению, составить свой сюжет, придумать сказку, осуществлять свои творческие замыслы. Застенчивые дети могут выступить в роле любого героя, не боясь ошибиться.

Сказки Фиолетового леса увлекают дошкольников сюжетами с различными превращениями, в каждой сказке присутствуют забавные персонажи и конструкторы. Персонажи ставят перед детьми проблемные вопросы, ситуации, просят помочь преобразовать один предмет в другой, или сконструировать нужный предмет при помощи конструктора.

Кроме игр В. В. Воскобовича

## План по самообразованию

### Тема: «Развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников посредством использования игровых технологий»

№	Содержание работы	Сроки выполнения	Результат
<b>2018-2019 уч. год</b>			
Информационно-аналитический			
1.	Подбор литературы по теме	сентябрь	Составление плана
2.	Изучение теории и методики по данной теме	октябрь-ноябрь	Конспектирование
3.	Создание предметно-развивающей среды для работы по данной теме	декабрь-май	Практическая работа
4.	Конструктор «Черепашки»	февраль - май	Создание картотеки игр. Практическая работа с детьми.
5.	Статья «Использование игровых технологий при подготовке детей к школе»	февраль	Публикация на сайте Авторское свидетельство о публикации на портале «Знанио» № М -317337 от 12.02.2019 годп
6.	Олимпиада «Игровая деятельность»	апрель	Тестирование Диплом 1 место «Воспитатель. Ру» от 14.04.2019 года
7.	Статья «Основные виды информационных технологий применяемых в дошкольных учреждениях»	май	Публикация на сайте «Инфоурок» - свидетельство о публикации от 21.05.2019 год
8	Подготовка к VII Всероссийская научно – практическая конференция «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста»	июнь-сентябрь	Разработка и изготовление пособия «Куб времени», разработка картотеки игр
<b>2019-2020 уч. год</b>			
Внедрение в практику			
1.	Диагностика детей.	сентябрь	Мониторинг

2	Стендовый доклад «Куб Времени -элемент современной образовательной среды для дошкольников.	октябрь	Участие в VII Всероссийская научно – практическая конференция «Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста»
	Картотека игр для дошкольников 4-5 лет с нормой развития по теме «Фиолетовый лес» с конструктором «Черепашки»		
	Участие в районных, областных, Всероссийских и Международных конкурсах.	октябрь -май	Дипломы, сертификаты, благодарственные письма.
3.	Родительское собрание в форме семинара-практикума Тема: «Развивающие игры нового поколения»	декабрь	Фотоотчёт о проведении родительского собрания по теме «Развивающие игры нового поколения»
4.	«Развивающие игры нового поколения в интеллектуальном развитии дошкольников» -доклад	декабрь	Педсовет, выступление
5.	Разработка картотеки игр по технологии ТРИЗ	январь	Оснащение развивающего уголка играми ТРИЗ
6.	«Речевое развитие дошкольников посредством развивающих технологий»	февраль	Выступление с докладом МОУ Красноткацкая СШ ЯМР Региональный проект «Учитель будущего»
7.	Игра «Логоформочки -5». «Парад Победы» - презентация	март	Презентация на Всероссийском конкурсе для педагогов «Новое использование комплекта «Логоформочки», за плодотворную и качественную реализацию авторской технологии «Сказочные

			лабиринты игры» с детьми дошкольного возраста, наработку методических и практических материалов, распространения (сертификат, благодарность)
8.	Курсы «Применение цифровых технологий в дошкольном образовании (с учётом стандарта Ворлдскиллс по компетенции «Дошкольное воспитание»	Март (11.03-25.03.2020)	Удостоверение № 762410366351
9	Диагностика умений детей. Сравнительный анализ.	май	Отчёт на педчase
	«Развитие творческих способностей у детей»	Июнь-август	Программа дополнительного образования Творческое объединение «Мульт-студия «Кроха»
<b>2020-2021 уч. год</b>			
Представление опыта работы по теме			
1.	Диагностика умений детей.	сентябрь	Справка в метод. кабинет
2.	Внедрение программы «Мульт-студия «Кроха»»	Сентябрь-май	Практическая работа Создание мультфильмов.
3.	Обзор развивающих игр для детей 4-5 лет	Октябрь	Видео проект Онлайн выступление
4.	Игры по развитию связной речи	Ноябрь	Выступление на педсовете Доклад, презентация, фильм
5	Создание авторского мультфильма «Пушистик» в рамках творческого объединения «Мульт -студия «Кроха»	декабрь	Участие в конкурсе сценариев короткометражных мультфильмов для детей «Мы из детства», организованный Институтом изучения детства, семьи и

			воспитания Российской академии образования
5.	Открытое занятие по «Речевому развитию» для детей 5-6 лет. Тема: Составление рассказов по картине «Не боимся мы мороза». (с использованием технологии ТРИЗ)	январь	Фотоотчёт
6.	«Обучение рассказыванию по картине с использованием технологии ТРИЗ и РТВ» (картотека)	февраль	Картотека, практическая работа
7.	«Речевое развитие детей дошкольного возраста средствами игровых технологий»	февраль	Выступление на МО МОУ Красноткацкая СШ ЯМР Региональный проект «Учитель будущего»
8.	Лэпбук «Мы и походы»	апрель	Практическая работа
9.	Мониторинг	май	Отчёт на педсовете
<b>2021-2022 уч. год</b>			
1	Диагностика умений детей.	сентябрь	Справка в метод. кабинет
2	Участие в Областных, региональных, районных конкурсах.	Сентябрь-май	Дипломы, сертификаты, благодарственные письма.
3	«Секреты увлекательной непосредственно-образовательной деятельности»	ноябрь	Круглый стол для педагогов ДОУ
4	Проект по ЗОЖ «Пейте дети молоко – будете здоровы»	декабрь	Совместно с родителями. Видеоотчёт для родителей. В ВК, Инстограмм
5	Создание мультфильма в мульт-студии «Кроха» к 200 - летию со дня рождения на отрывок из поэмы Н. А. Некрасова Крестьянские дети «Мужичок с ноготок»	декабрь	Мультфильм Видеоотчёт для родителей. В ВК, Инстограмм
	«Секреты увлекательной непосредственно-		Круглый стол

	образовательной деятельности»		
6	«Подготовка к обеду. Обед»	Январь	Открытый показ режимного момента (обед)
7	«Кейс -технология. Кейс по экологии»	Февраль - март	Практическая работа Выступление на МО
9	Подготовка к защите категории	Апрель	Подтверждение высшей категории
10	Отчёт	Май	Выступление на педчасе

Используемая литература:

1. Воскобович В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». - М.: ТЦ Сфера, 2015.-20 с.
2. 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.
3. Егошина С. Н. Развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников средствами развивающих игр Воскобовича // Молодой ученый. — 2015. — №22.4. — С. 16-18. — URL <https://moluch.ru/archive/102/23397/> (дата обращения: 02.05.2019).  
(цитата)
4. 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 1.

### Картотека игр для дошкольников 4-5 лет с нормой развития по теме «Фиолетовый лес» с конструктором «Черепашки»

Шарипова Елена Анатольевна  
МДОУ №1 «Красная шапочка» ЯМР  
150522, Ярославская область, Ярославский район,  
Р. п. Красные Ткачи

#### *1. Игра «Как Черепашки помогли городу».*

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета для светофора, придумывать рассказ «Как черепашки помогли починить светофор», закрепить понятия: большой, средний, маленький, поддерживать беседу на предложенные темы. Активизировать ассоциативно-творческое мышление. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Материалы и оборудование:** Игры «Черепашки» на каждого ребёнка, макет города плоскостной для магнитной доски, машинки, персонаж Пчёлка Жужа, кружочки белых цветов для игры «Светофор и водители», схемы на каждого ребёнка «торт», «пирожное».

#### **Ход игры:**

Сказочный сюжет с выходом на проблему.

Однажды Пчёлка Жужа рассказала нам такую историю. Собралась она поехать в гости в своей подружке Пчёлке Майе, которая живёт в сказочном цветочном городе. Только она стала подъезжать к городу, как увидела, что все машины стоят и не могут ехать. Все светофоры города отключил злой волшебник. Ребята, вы хотите помочь Пчёлке Жуже?

Тогда давайте отправимся мы с вами в сказочный город? Поможет нам в этом сказочный ковер –самолёт. Дети проходят на ковер закрывают глаза, воспитатель под музыку произносит волшебные слова

«Очутится в сказочном городе

Помоги нам ковер-самолёт

Мы на помощь спешим к Пчёлке Жуже

Пусть она нас чуть-чуть подождёт»

Дети подходят к макету сказочного города.

Предложение способов решения выхода из данной ситуации.

Что делать? Ведь Пчёлку Жужу ждёт в гости Пчёлка Майя. Ребята, смотрите по тротуару идут черепашки.

Как вы думаете, могут ли черепашки помочь Пчёлке Жуже и другим водителям этого города? (да)

Как они могут помочь? (починить светофоры, построить новые светофоры).

Ребята, но черепашки забыли какие цвета нужны для светофора, давайте мы им поможем вспомнить. (дети называют цвета светофора).

Беседа о светофоре. Цель: закрепить знания детей о светофоре, его цветовых сигналах.

Ребята, а для чего нужен светофор? На какой цвет светофора могут машины начать движение? Что надо делать если загорелся красный цвет? Жёлтый?

Продуктивная деятельность. Конструирование светофора.

Ребята, я предлагаю вам превратиться в мастеров и построить светофоры для сказочного города.

Дети сооружают светофоры из конструктора «черепашки».

Какие части нам нужны: большие, средние или маленькие? (каждый ребёнок выбирает размер самостоятельно).

Какого цвета нам нужны части конструктора? (красный, жёлтый, зелёный).

Какой цвет будет внизу? Посередине? Сверху?

Обыгрывание сюжета

Когда светофоры построили, детям предлагается поиграть с маленькими машинками и двумя кружочками белого цвета.

Игра «Светофор и водитель». Цель: закрепить значение цветов светофора.

Игра проводится в парах. Один включает светофор, два цвета закрывает кружочками, один оставляет, второй водитель выполняет движения в соответствии цвету светофора.

Ребята, мы вместе с «черепашками» помогли городу, отремонтировали светофоры, рассказали водителям о правилах дорожного движения и теперь Пчёлка Жужа может отправляться в путь.

Пчёлка Жужа так торопилась, что забыла купить угощение к чаю. Какие угощение вы знаете? Как можно помочь Пчёлке Жуже? (построить из конструктора «черепашки»). Дети строят пирожное или торт по выбранной схеме.

Пчёлка Жужа благодарит детей за помощь.

Итоговые вопросы. Как мы смогли помочь пчёлке Жуже?

**Задания педагога:** Конструировать фигуру «светофор» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры «торт, пирожное» по предложенной схеме.

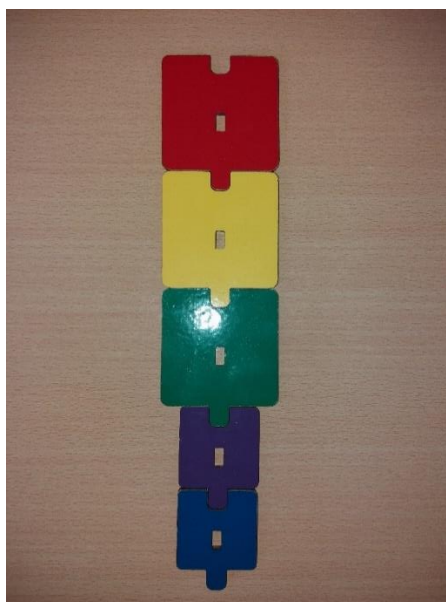


Рис.1 Светофор



Рис. 2 Торт

## ***2. Игра «Как Черепашки построили цирк».***

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета и размеры форм для постройки, придумывать рассказ «Как черепашки построили цирк», закрепить понятия: большой, средний, маленький, поддерживать беседу на предложенные темы. Активизировать ассоциативно-творческое мышление. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Материалы и оборудование:** Игры «Чеперашки» на каждого ребёнка, схема, образец, Малыш Гео, Картинки с изображением двух дрессированных собачек.

**Ход игры.** (Дети слушают сказку и строят согласно описанию, опираясь на схему).

Однажды черепашки отправились в путешествие и забрели на чудесную поляну «Золотых плодов». Там они встретили Малыша Гео. Малыш Гео рассказал черепашкам, что ему подарили на день рождение двух дрессированных собачек, но выступить ему с ними негде, так как на чудесной поляне Золотых плодов нет цирка. Черепашки посоветовались и принялись за строительство цирка для Малыша Гео.

Сначала выстроились черепашки большие: жёлтая, оранжевая, красная и зелёная.

На жёлтую большую фигуру встала маленькая жёлтая, на оранжевую большую встала большая синяя фигура, на красную большую встала большая фиолетовая фигура, на зелёную большую встала маленькая зелёная фигура. Затем между большой синей и фиолетовой встала голубая фиолетовая фигура. Так и построили они цирк для собачек Малыша Гео. Теперь Малыш Гео сможет с ними выступить в цирке.



Рис. 1 Цирк

Цирк построили, Малыш Гео пригласил своих друзей на представление, но где же сядут гости подумали черепашки и принялись строить скамейки для зрителей.

Жёлтая большая, зелёная большая и красная встали рядом друг с другом, под жёлтую большую встала маленькая красная фигура, под большую красную встала маленькая оранжевая фигура. Вот и получилась лавочка.

**Задания педагога:** Конструировать «цирк» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу.



Рис. 2 Скамейка

### 3. Игра «Как Черепашки ходили в зоопарк».

**Задачи игры:** Развивать сенсорные способности (размер, цвет), творческое конструирование, развитие моторики руки, формирование пространственных представлений, математических понятий. Активизировать ассоциативно-творческое мышление. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Материалы и оборудование:** Игры «Чеперашки» на каждого ребёнка, схема, образец, Пчёлка Жужа и Краб Крабыч.

**Ход игры.** (Дети слушают сказку и строят согласно описанию, опираясь на схему).

Однажды Черепашки отправились в зоопарк. В зоопарке они встретили разных зверей, но больше всего им понравился крокодил. Когда они шли домой то встретили: Пчелку Жужа, Краб Крабыча. Черепашки предложили угадать, кого они увидели в зоопарке и загадали им загадку:

В зоопарке перед нами  
На воде – бревно с глазами...  
Водоём переплывает,  
С шумом на берег вползает...  
Очень странное бревно!  
Очень страшное оно!  
Не хотелось бы попасть  
В длинную с зубами пасть!  
(Крокодил)  
Е. Груданов

Черепашки стали рассказывать про крокодила, но Пчёлка Жужа и Краб Крабыч никогда не видели его. И тогда черепашки начали перестраиваться, чтоб показать крокодила своим друзьям. Сначала они встали так: большая синяя фигура, на неё встала большая зелёная фигура, на которую забралась большая голубая фигура. На большую голубую забралась маленькая фиолетовая. Под большую синюю встала маленькая оранжевая фигура. Справа между большой голубой и большой зелёной устроилась маленькая зелёная фигура, между большой зелёной и большой синей фигурой – маленькая

голубая фигура. Слева между большой голубой и большой зелёной устроилась маленькая синяя фигура, между большой зелёной и большой синей фигурой – маленькая красная фигура. Так они показали крокодила.

**Задания педагога:** Конструировать зверей зоопарка «крокодил» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу.



Рис.1 Крокодил

#### **4. Игра «Как Черепашки подарили девочке Дольке Петушка».**

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета и размеры форм для постройки, придумывать рассказ «Как черепашки подарили Девочке Дольке петушка», обобщать словарь детей словами: «Красный», «синий», «желтый», «зеленый», «большой», «маленький», развивать мелкую моторику рук. Создавать положительный эмоциональный настрой в процессе совместной игровой деятельности.

**Материалы и оборудование:** Игры «Черепашки» на каждого ребёнка, схема, образец, девочка Долька, петушок –картинка.

##### **Ход игры.**

Черепашки любят путешествовать и однажды они встретили очень грустную девочку Дольку. Девочка Долька жила на поляне Чудесных цветов вместе с подружками: Пятиглазкой, Семиглазкой и Трехглазкой. Собрались они с подружками на концерт, купили билеты, но вот беда на поляне Чудесных цветов сломался будильник и теперь Девочка Долька боится опоздать на концерт. Черепашки стали совещаться и вот что придумали. Подарим Девочке Дольке Петушка, ведь он кукарекает рано утром, и поможет вовремя проснуться Девочке Дольке и её подружкам. И они принялись за дело.

Сначала встала синяя средняя фигура, на неё средняя зелёная, так они построили туловище петушку. Затем принялись строить голову. На среднюю зелёную фигуру встала большая жёлтая фигура, вместо глаза посередине

жёлтой большой фигуры встала синяя маленькая фигура, Клювом стала маленькая зелёная фигура, а гребешком маленькая красная фигура. Когда туловище и голова были готовы, он принялись строить хвост петушку. Хвост построили яркий из маленьких фигурок: оранжевой, жёлтой и синей. Девочке Дольке очень понравился петушок и она поблагодарила черепашек за такой подарок. Ведь теперь петушок будет её будить. и она не будет опаздывать.

**Задания педагога:** Конструировать «петушок» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу.



Рис. 1 Петушок

### **5. Игра «Как Черепашки помогли Капитану Гусю и Лягушкам-матросам».**

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета и размеры форм для постройки, обобщать словарь детей словами: «Красный», «синий», «желтый», «зеленый», «большой», «маленький», развивать мелкую моторику рук. Создавать положительный эмоциональный настрой в процессе совместной игровой деятельности.

**Материалы и оборудование:** Игры «Чеперашки» на каждого ребёнка, схема, образец, Капитан Гусь и Лягушки-матросы.

#### **Ход игры:**

Как - то Черепашки гуляли по Фиолетовому лесу и пришли к Голубому ручью. На берегу сидели Капитан гусь и его команда Матросы Лягушата. Капитан Гусь рассказал Черепашкам, что их кораблики «Плюх-Плюх» и «Брызг-Брызг» отправились на ремонт и теперь они остались без работы. Плавать им пока не на чем. Капитан также рассказал о том, что они хотели поплыть на «Чудо-острова» и покатать своих друзей на кораблике: Пчёлку Жужу, Краб Крабыча, Галчонка Каррчика.

Черепашки предложили им свою помощь и быстро начали перемещаться и строить кораблик для Капитана Гуся и его Матросов Лягушат.

Сначала выстроились в ряд большие фигуры: синяя, голубая и фиолетовая, затем средняя голубая заняла место на большой голубой, когда

кораблик был готов, развесили флажки из маленьких фигурок: по середине над голубой средней фигурой встала маленькая зелёная фигура, слева от неё маленькие фигуры- оранжевая, синяя и красная. Справа от неё маленькие фигуры: голубая, жёлтая и фиолетовая. Черепашки не только построили кораблик, но и украсили его флажками. Капитану и матросам кораблик понравился, и они сразу же отправились на «Чудо-острова».

**Задания педагога:** Конструировать «кораблик» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу.



Рис. 1 Кораблик

#### ***6. Игра «Как Черепашки помогли спастись жителям дома от пожара».***

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета и размеры форм для постройки, обобщать словарь детей словами: «Красный», «синий», «желтый», «зеленый», «большой», «маленький», развивать мелкую моторику рук. Создавать положительный эмоциональный настрой в процессе совместной игровой деятельности.

**Материалы и оборудование:** Игры «Черепашки» на каждого ребёнка, схема, образец, макет улицы, картинка с изображением горящего дома.

**Ход игры:** Однажды Черепашки гуляли по городу и вдруг они увидели, что на улице стоит много людей и смотрят вверх. Они подошли поближе и увидели горящий дом. Пожарная машина ещё не приехала, а в окне горящего дома они увидели людей. Черепашки быстро начали перестраиваться в большую лестницу. Сначала встали все большие черепашки, затем на них встали все средние черепашки, а потом на них встали маленькие черепашки так и получилась длинная лестница. Жители горячей квартиры увидели лестницу и спустились по ней. Вскоре подъехала пожарная машина и потушила огонь.

**Задания педагога:** Конструировать «лестницу» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу



## **7. Игра «Как Черепашки помогли Девочке Дольке увидеть Жонглёра».**

**Задачи игры:** Развивать умения находить нужные цвета и размеры форм для постройки, обобщать словарь детей словами: «Красный», «синий», «желтый», «зеленый», «большой», «маленький», развивать мелкую моторику рук. Создавать положительный эмоциональный настрой в процессе совместной игровой деятельности.

**Материалы и оборудование:** Игры «Черепашки» на каждого ребёнка, схема, образец, Девочка Долька.

**Ход игры:** Однажды Черепашки гуляли по Фиолетовому лесу и встретили в нем Девочку долька. Девочка долька была грустной и рассказала черепашкам о том, что с ней произошло. Девочке Дольке подружки подарили билет в цирк. Она очень хотела посмотреть на жонглёров. Когда Девочка долька шла в цирк, налетел сильный ветер и унёс её билетик. Теперь она не сможет увидеть жонглёров.

Черепашки решили помочь девочке. Они быстро стали перемещаться в пространстве.

Сначала встал большая голубая фигура, на неё встала большая синяя фигура. Слева от большой синей средняя синяя, справа от большой синей средняя голубая фигура. На большую синюю встала средняя зеленая фигура. Под большой голубой фигурой к левому углу прикрепилась средняя жёлтая фигура, а к правому углу средняя оранжевая фигура. Так получилась фигура жонглёра. Маленькие фигурки выстроились слева на право от большой синей фигуры в полукруг: фиолетовая, оранжевая, зелёная, синяя, красная, голубая, и желтая пристроилась к большой голубой фигуре. Девочка долька увидела, как Черепашки превратились в жонглёров и перестала грустить.

**Задания педагога:** Конструировать «жонглёра» путем перемещения частей в пространстве, конструировать фигуры по предложенному образцу



### **«Речевое развитие детей дошкольного возраста средствами игровых технологий»**

Развитие речи у детей на современном этапе представляет собой актуальную проблему, так как исходя из различных диагностик развитие речи ребёнка западает.

Поэтому в работе с детьми необходимо большое внимание уделять речевому развитию и найти эффективные игровые технологии речевого развития детей. Речь является важнейшей психической функцией человека и ярким показателем развития ребенка. Имеется много исследований, которые с большой убедительностью доказывают, что все психические процессы: восприятие, память, внимание, мышление, воображение - развиваются через речь.

И наша задача – найти эффективные способы и приемы, формы и средства развития речевой деятельности у детей.

Первая игровая технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича – это находка для педагогов, работающих с дошкольниками. Данная методика предполагает включение детей в проблемные игровые ситуации, они вместе осуществляют совместный поиск решения проблемы. Эффективно решают вопросы взаимодействия и коммуникации, тренируют мелкую моторику рук, развивают пространственные представления, совершенствуют речь и психические процессы при этом дети меньше утомляются, исчезает негативизм, связанный с многократным повторением речевого материала.

**Работа с «Коврографом «Ларчик», «Мини Ларчиком»,** как и реализация технологии в целом выстроена на построении и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок.

Ребёнок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, путешествуя по полю вместе со сказочными героями, он «проживает» таинственные и весёлые сказочные приключения, преодолевает с героями различные препятствия, добивается успеха. Ребёнок словно описывает свой путь и ищет решение, возникающих проблемных ситуаций у него активно развивается связная речь, мелкая моторика рук. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает речевые и интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

В образовательную деятельность включались различные игры на «Коврографе Ларчике» и «Мини-Ларчике», способствующие коррекции и развитию речи воспитанников:

- игры на развитие фонематических процессов: «Прятки», «Слоговые дорожки», «Составь слово», «Звуковозик»;

- игры на развитие лексико-грамматических категорий: «Подбери слово», «Машина», «Чего не стало», «Найди и посчитай», «Подбери

действие», «Какой, какая, какое», «Найди игрушку и составь предложение»; «Зоопарк», «Четвёртый лишний» и др.;

- игры на развитие связной речи: «Начни предложение», «Придумай картинку с героями и составь предложение», пересказ текста, составление различных рассказов, придумывание историй, сказок, заучивание стихов.

Трансформируемая развивающая среда «Фиолетовый лес» эффективна в работе с дошкольниками. Ребёнок погружается в сказку, которую мы ему рассказываем, путешествует по необыкновенному фиолетовому лесу, встречает сказочных героев: например, находит «Чудо-квадрат», «Нетающие льдинки озера Айс». Воспитанники, играя с пособиями, превращают квадрат, то в домик, то в зверя, пересказывают сказочную историю, придумывают описательный рассказ, доказывают правильность своих решений.

Подборка игр по развитию речи в Фиолетовом лесу:

- формирование словаря: «Кто больше назовёт действий», «Путешествие по Фиолетовому лесу», «Придумай красивые слова» и др.

- игры на развитие лексико-грамматических категорий: «День-ночь», «Придумай новое слово», «Измени слово», «Прятки», «Кто с кем», «Дерево родственных слов» и др.

- игры на развитие связной речи: «Сказочники», «Придумай загадку», «Отгадай загадку».

Использование корабликов «Плюх-плюх» и «Брызг-брызг» с целью развития речи – это различные игры: «Подбери слово», «Какой, какая, какое?».

Речевое развитие детей средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича. она представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр.

**Работа с коврографом «Ларчик». Моделирование.** Сравнительное описание диких животных лисы и зайца. Воспитанники, играя с пособиями, превращают квадраты, кружочки, верёвочки, в модель для составления рассказа, пересказывают сказочные истории, придумывают описательный рассказ.

Наглядное моделирование – это воспроизведение существенных свойств изучаемого объекта, создание его заместителя и работа с ним. Наглядная модель высказывания выступает в роли плана, обеспечивающего связность и последовательность рассказов ребенка.

Подготовительный этап к составлению рассказа по картине «Лиса с лисятами» (Использовали: разноцветные веревочки, разноцветные круглипочки, разноцветные квадраты, а также деревья и фигуры животных их сказочных лабиринтов).

Пособие «Коврограф Ларчик» соответствует требованиям ФГОС.

Его можно использовать в разных образовательных областях. Является трансформируемым, содержательным, доступным.



**В развитии речи ребёнка можно использовать Технологии ТРИЗ. К ним относится «Волшебный экран» (системный оператор).**

Работа по использованию метода ТРИЗ «Системный оператор» осуществляется с помощью таблицы, которая носит название «системный оператор». А поскольку в ТРИЗе все волшебное и загадочно, то для детей это «Волшебный экран», который состоит из девяти окошек.

Используя «Волшебный экран», можно с дошколятами изучить «жизнь» любого предмета, процесса, явления.

В данный момент является подготовительным этапом к рассматриванию и составлению рассказа по картине «Лиса с лисятами». Дети при помощи системного оператора знакомятся подробнее с живым объектом лисой. В процессе игры активизируют словарь по данной теме. В средней группе начинаем анализировать предмет (объект по пятиэкранке, в старшем дошкольном возрасте по девятиэкранке. Но к середине года в средней группе есть дети, которые могут проанализировать объект по девятиэкранке.

После предварительной работы, приступаем к рассматриванию картины «Лиса с лисятами».

Применяем игровую технологию «Коврограф ЛАРЧИК» и ТРИЗ.

Использовали кармашки, из приложения к коврографу Воскобовича «Ларчик», зажимы на липучках, а также карточки свойства технологии ТРИЗ.

Из свойств выбрали следующие карточки: время, количество, цвет, размер, вес, форма.

Дети составили описательный рассказ: «На картине изображена лиса с лисятами. Лиса находится в летнем лесу. У неё два лисёнка. Лиса и лисята оранжевого цвета. Лиса большая, а лисята маленькие. Лиса тяжелее лисят. У неё круглая голова, треугольные ушки, овальное туловище, овальный хвост».

Можно свойства менять взять другие карточки со свойствами: время, место, количество, цвет, размер, действие, части. Рассказ получится другой.

Составление рассказа по картине «Зимние забавы» Также использовали кармашки, из приложения к коврографу Воскобовича «Ларчик», зажимы на липучках, и карточки свойства технологии ТРИЗ.

Во время рассматривания картины использовала игру ТРИЗ «Подзорная труба». Которая побуждала детей к выделению и называнию объектов на картине. Найти и перечислить как можно больше объектов.



**Составление рассказа по картине, используя имена признаков. Технология ТРИЗ.** (Свойства: время, температура, место, действие, звук, запах). «Наступила зима. На улице стало холодно. Дети вышли на улицу. Мальчики катались на коньках. Девочка с собачкой наблюдала за ними. Дети по старше катались на лыжах. Малыш привёз морковку для снеговика. Слышно, как на морозе скрепит снег, смех детей. Пахнет морозной свежестью».

Подготовительный этап к составлению рассказа по картине «Зимнее забавы». Игра с кубом времени. Дети самостоятельно составляли на кубе Времени сюжеты «Зима», «Зимние забавы детей».

При первом рассматривании картины, использовали для мнемодорожки картинки на липучках. Опираясь на которую, составляли свои рассказы.

Для индивидуальной работы использовали пособие «Куб Времени». Дети при помощи липучек и картинок составляли план для рассказывания по картине.

Затем для рассказывания по картине использовали «Волшебный поясок» ТРИЗ. В кармашках выставили алгоритм последовательность составления рассказа. Так как в группе дети с разным уровнем развития применили дифференцированный подход к составлению рассказа по картине при помощи мнемодорожки.

Дети среднего уровня составили рассказ по картине, используя 5 картинок в мнемодорожке, а дети с высоким уровнем 10.

Ценность развивающих детских игр состоит в том, что они быстро и эффективно позволяют достичь желаемых результатов, не утомляя при этом ребёнка.



### **Дидактическая игра «Речевая карусель» с включением элементов технологий ГРИЗ**

Перед началом игры дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами.

«Рассказ»

Дети должны составить описательный рассказ.

Каждый игрок в соответствии со своей схемой-символом задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из игроков повторяет рассказ.

**Ещё одна технология, которую можно использовать на занятиях по составлению описательных рассказов о предметах, игрушках, животных - это дидактические игры и упражнения с применением блоков Дьенеша.** Их использование помогает детям совершенствовать умение наблюдать и выделять характерные признаки предметов и явлений, объединять предметы по группе признаков, устанавливать простейшие связи между явлениями. Восприятие детей приобретает более целенаправленный характер. Интерес к составлению описательных рассказов становится все устойчивее.

Дидактическая игра «Найдите, такую же фигуру, как эта по цвету (форме, размеру), объясни свой выбор» (с показом, без показа). Она упражняет в подборе существительных к прилагательному (красный - круг, квадрат, прямоугольник и т.д., но красная - фигура), в подборе слов с противоположным значением (большой - маленький, толстый - тонкий).

Игра «Расскажи, что изменилось». – на развитие связной речи у детей, умения отстаивать свою точку зрения.

Используется игра «4-й лишний». Играя, в игру дошкольники учатся отвечать на вопросы, рассуждать, определять и называть местоположение фигур (слева, справа, рядом, около, между).

Игры «Найди пару», «Клад» -развивают связную речь, умение делать выводы, объяснять, использовать в речи предлоги, умения задавать вопросы.

Игра «Художник» развивает умение составлять рассказ по картине, созданной ребенком с помощью блоков Дьенеша.

**Рассказывание сказки с помощью блоков** формирует умение соотносить героя сказки и свойства блоков;

Например: «Сегодня мы с вами будем пересказывать сказку «Кот, петух и лиса» совсем необычным способом» -говорит воспитатель.

Перед каждым ребенком лежит коробка с блоками Дьенеша.

Воспитатель совместно с детьми подбирает блоки каждому персонажу.

Кот: квадратный, большой, синий, толстый.

Петух: круглый, большой, желтый, тонкий.

Лиса: треугольная, большая, красная, толстая.

Затем дети рассказывают сказку используя вместо картинки персонажей блоки Дьенеша.

Ещё одна технология - моделирование сказки геометрическими фигурами.

Исходя из возрастных особенностей дошкольников, наглядный материал усваивают легче, чем словесный. Использование приемов наглядного моделирования помогает задействовать все виды памяти (зрительную, слуховую, двигательную при использовании приема зарисовки таблицы с детьми), совершенствует мышление и речь детей, делает высказывания детей более логичными и последовательными, поддерживает интерес дошкольников к активной речевой деятельности.

Моделирование помогает обучать детей построению и использованию моделей для пересказа сказок и сочинения собственных историй, рассказов.

Например: при знакомстве детей со сказкой «Репка», героев сказки можно выставлять последовательно друг за другом, а под ними выкладывать модели их заменяющие. Репка - большой жёлтый круг, дед – коричневый большой круг, бабка – зелёный средний круг, внучка –маленький малиновый круг, жучка маленький коричневый круг, кошка -белый маленький круг, мышка – серый маленький круг.

С детьми воспитатель обговаривает, кого из героев сказки должна замещать та или иная фигура. Так как у малышей наглядно-образное мышление, необходимо использовать картинки персонажей.

Когда дети освоят заместители, они сами смогут разложить круги в нужном порядке и рассказать сказку без картинок. Важно, чтобы ребенок понимал принципы замещения и мог использовать его самостоятельно, играя в речевой зоне или театральном уголке.

Если педагог систематически использует наглядное моделирование в работе с детьми в разных учебных областях, то дети могут самостоятельно составить историю и рассказ, и пересказ, последовательно изложить, используя наглядное моделирование.

Составление такой схемы позволяет детям усвоить способы программирования, содержания развернутого сообщения путем установления последовательности и взаимосвязи основных смысловых звеньев рассказа, что способствует развитию связной речи дошкольника.

Таким образом, используя развивающие игры, можно добиться положительного результата в речевом развитии детей.

В результате такого подхода развиваются все стороны речи, особенно связная речь, а также и неречевые психические процессы. Такой подход позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности, в любой игре добиваться того или иного результата.

Список литературы:

1. Бондаренко Т. М. **Развивающие игры в ДОУ**. Конспекты занятий по **развивающим играм Воскобовича**. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценин С. С., 2009. – 190 с.

2. Харько Т. Г. Методика познавательного-творческого **развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса»** (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. – 304 с.

**3. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/ Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко.** – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с. – (Библиотека Воспитателя). (1)