

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Буратино» с Чунояр

Методическое пособие

«Игры В.В. Воскобовича как средство развития математических представлений у дошкольников»



Составитель воспитатель 1 категории

Чиркина Светлана Филипповна

2018

1. Пояснительная записка

В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования, принципиальным отличием, которой является – исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства, перед педагогом дошкольного учреждения становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми.

Ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игра. При правильной организации игра создает условия для развития физических, интеллектуальных и личностных качеств ребенка, формированию предпосылок учебной деятельности и обеспечению социальной успешности дошкольника. Три взаимосвязанные линии развития детей: чувствовать – познавать – творить гармонично вписываются в естественную среду ребенка – игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также сферой приложения своей фантазии.

Из опыта работы могу сказать, что развитию интеллектуальных и личностных качеств детей, формированию предпосылок учебной деятельности способствуют следующие нетрадиционные игры как игры Воскобовича.

Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка.

Его игры учат моделировать, соотносить целое с его частью, развивают мышление, память, внимание, творческую жилку. Вячеслав Вадимович не просто внес вклад в альтернативную педагогику, а создал новую эпоху развивающих игр.

Главное назначение этих игр – развитие маленького человека, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод его на творческое, поисковое поведение. С одной стороны ребенку предлагается пища для подражания, а с другой стороны — предоставляется поле для фантазии и личного творчества. Благодаря этим играм у ребенка развиваются все психические процессы, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях, идет успешная подготовка к школе.

Принципы, заложенные в основу этих игр, становятся максимально действенными, так как игра развивает психические процессы: внимание, память, воображение, мышление, речь. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, которые играют по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Современный динамично развивающийся мир, всеобщая компьютеризация заставляют нас педагогов по-другому смотреть на дошкольную подготовку детей.

Актуальность

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Общеизвестно, что - развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- формирование представлений о цвете; форме, размере, величине, условной мерке предметов;
- формировать навык ребёнка ориентироваться в пространстве;

Цель данной работы – изучить влияние развивающих игр В.В. Воскобовича на формирование и развитие математических представлений у детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Проанализировать технологию В.В. Воскобовича
2. Обогащать развивающую предметно – пространственную среду в групповом помещении;

3.Использовать авторские игры в процессе формирования математических представлений, как в самостоятельной деятельности детей, так и в совместной деятельности с педагогом.

2. Теоретическая часть

Формы организации детской деятельности:

- 1.Логико-математические игры.
- 2.Интегрированные игровые занятия.
- 3.Совместная деятельность педагога и детей.
- 4.Самостоятельная игровая деятельность.

Развивающие игры Воскобовича - включают в себя 5 блоков:

Сенсорное развитие (цвет, форма, величина)

Интеллектуальное развитие (на основе наглядно – действенного мышления)

Творческое (воображение, творчество)

Математическое развитие (количество, счет, пространственные отношения, форма, размер)

Обучение чтению, развитие речи.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность – каждый из них решает множество образовательных задач.
2. Широкий возрастной диапазон участников игры – от самых маленьких (3-4 года) до младших школьников.
3. Образность и мотивация – «Коврограф Ларчик» сопровождают неповторимые образы – персонажи, с которыми ребёнок «проживает» всю игровую ситуацию.
3. Сказочность – все игровые ситуации сопровождают сказочный сюжет, путешествия, преодоление трудностей, разрешение сложных ситуаций, нахождение верного решения.

4. Вариативность – наличие в каждом игровом задании множества вариаций проигрывание ситуаций, возможностью придумывания всё новых и новых способов их решения.

5. Незавершённость игровых действий – использование разнообразных игровых заданий, задач, требующих всё новых неоднозначных решений.

6. Творческий потенциал – реализация всех задумок, составление множества образов, соединение их в истории и сказки, обыгрывание.

7. Возможность разнообразного использования – как в группах образовательных учреждений, детских центров, так и индивидуальной работе с детьми, а также в домашних условиях.

Развитие логического мышления

через развивающие игры Воскобовича.

В процессе развития человеком изобретены различные методы познания окружающего мира. Для эффективного использования этих методов мышление человека должно быть логически правильным. Условия, при которых логическое мышление развивается наиболее эффективно:

1. Подключение в работу мелкой моторики рук;

2. Комплексность подхода к занятиям, их регулярность;

3. Применение игр с головоломками, сочетающих в себе способность развивать логическое мышление со способностью вызвать интерес ребёнка к занятиям.

Одной из важнейших задач, стоящих перед воспитателем, является развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывая свои суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе принципов высокого уровня трудности. Когда перед ребёнком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то развитие способностей идёт слабо.

Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней

свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как показывают исследования психологов, креативность имеет пик в возрасте от 3,5 до 4,5 лет и впоследствии возрастает только в первые три года школьного обучения. Развитие творчества не происходит само собой, а требует создания определённых физических и психологических условий.

Игры, разработкой и производством которых занимается Вячеслав Вадимович Воскобович, совершенствуют память, воображение, восприятие, внимание, логическое и творческое мышление, речь. Игры систематизированы и на основе их создана технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3 – 7 лет, которая называется «Сказочные лабиринты игры».

Пройдя обучение по программе: «Интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста в игре (развивающие игры Воскобовича)», я начала заниматься с детьми своей группы и развивать их с помощью игр, предлагаемых данной технологией.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты игр» очень важно оснастить группу комплектами игр и игровых пособий.

Начиная с самого простого, я изготовила двухцветный квадрат на подгруппу детей и начала занятия со 2 младшей группы, когда детям исполнилось 3 года.

«Квадрат Воскобовича» — игра – головоломка, в процессе которой дети осваивают приёмы конструирования геометрических фигур и алгоритмы сложения предметных форм.

При планировании игр – занятий с двухцветным квадратом ставила цели:

- 1.Развивать мелкую моторику руки;
- 2.Пространственное мышление;
- 3.Творческое воображение;
- 4.Совершенствовать внимание и память;

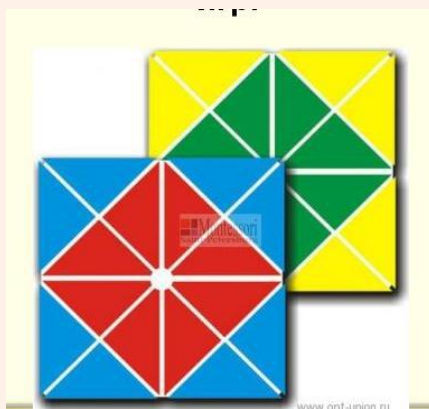
5.Развивать детскую художественно – речевую деятельность при сочетании сказки и конструирования.

Знакомясь со сказочными героями (мамой Трапецией, папой Прямоугольником, дедушкой Четырёхугольником), дети путешествовали с «Волшебным квадратом» по сказке, преодолевали вместе с ними совсем не сказочные препятствия, добивались успеха.

Игры с «Волшебным квадратом» включала как часть занятия по математике при: знакомстве с геометрическими формами, с понятиями длинный – короткий, с пространственной ориентировкой (верхние, нижние углы, середина).

Включение обучающих игр и развивающих заданий в единый игровой сюжет «Легенды Фиолетового леса» снижает излишнюю дидактичность занятий и способствует наилучшему формированию у детей представлений. Интеллектуальные способности детей интенсивно развиваются в том случае, если образовательная деятельность осуществляется в системе постоянного и постепенного усложнения игр.

В средней группе дети приобретают навыки конструирования, совершенствуются основные логические операции. Продолжая работу по данному направлению, я решила познакомить детей с новыми играми: «Четырёхцветный квадрат», «Двухцветный квадрат». В процессе выполнения заданий дети складывают многоцветные фигуры. Гномы Двин, Дван, Трин предлагают вернуть цвет геометрическим фигурам по схемам. Игровая деятельность с «Четырёхцветным квадратом» требует интеллектуальных и волевых усилий. Дети уже сами придумывают и складывают свои фигуры, дают им названия.



В процессе игровой деятельности у детей развиваются сенсорные, познавательные и творческие способности. В игре «Прозрачный квадрат»

дети знакомятся с эталонами формы и величины, соотношениями целого и части, пространственными отношениями предметов. Обыкновенные прозрачные пластинки с геометрическими формами становятся «Нетающими льдинками озера Айс». Участвуя в приключениях мальчика Гео, дети воплощают сказочные образы в предметные формы.

Интересной и новой для детей стала игра «Геокоонт» («Чудесная поляна»). С помощью волшебных ниточек – резинок дети выполняют задания Паука Юка. На первом этапе знакомства с этой игрой, дети конструируют геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. Они знакомятся с таким свойством как упругость (резинка растягивается и возвращается в исходное положение).

В процессе игры перед детьми возникают «препятствия» (задание, вопрос, задача). Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле «Геокоонта» резинка (паутинка). Она «исчезает» в случае правильного решения задачи.

Знакомство с цифрами осуществляется путём знакомства с героями математического театра, создания математических фриз, изображающих цифру и число. Поэтому игра «Конструктор цифр» очень помогает в усвоении и закреплении пройденной цифры. Дети сначала выкладывают цифру по образцу, а потом по памяти.

Эти игры мы используем как в совместной игровой деятельности с детьми, так и в самостоятельной. У детей тренируется умение, совершенствуется ручная умелость и интеллект, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Качественная реализация развивающих игр невозможна без определения уровня развития детей. В младшей группе проводилась диагностика уровня знаний детей. В этом году свои знания дети будут контролировать сами по выращенным плодам знаний в Фиолетовом лесу (закрашивают чешуйку при выполнении определённого задания).

К концу года я планирую провести диагностику по итогам самооценки детей по освоению ими операций с «Четырёхцветным квадратом», «Геоконтом», «Прозрачным квадратом», «Конструктором цифр».

Ожидаемые результаты:

-дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

3. Практическая часть.

Самыми известными и интересными играми являются «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», «Конструктор букв», «Кораблик Брызг-Брызг» и др. Среди детей наиболее любимыми являются «Ларчик», «Игровизор», «Змейка», «Чудо Крестики», «Читайки», «Прозрачный квадрат» и многие другие.



Игра «Геоконт» предназначена развивать творческое конструирование у детей. В народе её называют «дощечка с гвоздиками». Помогают детям выполнять задания такие сказочные персонажи, как малыш Гео, ворона Метра и дядя Слава. С помощью неё дети могут увидеть и провести контуры геометрических фигур, протянув разноцветную резинку между гвоздиками. Игру можно усложнять для достижения наилучшего результата, она полезна для формирования и закрепления математических представлений, как у дошкольников, так и младших школьников .

«Квадрат Воскобовича» помогает детям развить логику и воображение. Эту игру называют по-разному: «Косынка», «Вечное Оригами», «Кленовый

листок». «Квадрат Воскобовича» представляет собой треугольники, приклеенные к тканевой основе. Одна сторона - зеленая, другая - красная. Квадрат может трансформироваться в другие фигуры. Помогают ребенку найти ответ в задачах папа Прямоугольник, мама Трапеция и дедушка Четырехугольник.

Навыки чтения можно сформировать с помощью игры «Конструктор букв». Фанерное поле для игры покрыто разноцветным покрытием. Игра содержит цветные модули, закрепляющиеся на поле с помощью резинок - модули располагаются под ними. Перед детьми стоит задача собрать правильно букву и разобраться с логическими задачами.



«Кораблик Брызг-Брызг» - это игра, развивающая математические способности. Мачты корабля построены по цветам радуги. Играющий ребенок должен правильно прикрепить флажки. Усложнить игру можно за счет выстраивания мачт по цветам радуги в диагональном или горизонтальном направлении. Как показывает опыт, такой кораблик надолго занимает внимание малышей. Если рассматривать более подробно игры, развивающие математические способности, то можно выделить такие игры, как «Математические корзинки», «Волшебная восьмёрка», «Логоформочки», «Счетовозик» и «Математические Корзинки» помогают ребенку запомнить числа, освоить счёт, научиться складывать и вычитать в пределах пяти, затем десяти. Заданием является сложить все грибочки в корзинки и заполнить ими весь формат игрового поля. Помощниками для детей в этой игре являются Ежик-Единичка, Зайка-Двойка, Мышка-Тройка и другие. Они помогают ребёнку и друг другу собирать грибочки. Таким образом, малыши наглядно видят и запоминают состав чисел.

«Волшебная восьмёрка» - это игра, которая позволит ребёнку научиться составлять двузначные числа, а также запомнить цвета радуги, развить мелкую моторику рук и логическое мышление. В этой игре используется

т.п.)». Такие задания знакомят ребёнка с составом числа, с вычитанием и сложением в пределах 20.

«Чудо – крестики»

Цель: Развитие памяти, внимания, мелкой моторики рук, воображения и мышления. Развитие творческих и сенсорных способностей. Научить ребенка свободному пространственному конструированию. Тренировать моторно-зрительную координацию

Описание: Детская головоломка с помощью, которой ребенок сможет составлять картинки из фигур разных форм и цветов.

Игровые действия: Можно предложить детям из деталей конструктора сложить снеговика, ракету, девочку, дом, клоуна, бабочку, лодку, а также придумать свои собственные предметы. Можно предложить детям обвести предметный контур на бумаге, а затем разрисовать или заштриховать его. Таким образом, будет тренироваться моторно- зрительная координация.

«Геовизор»

Цель: Совершенствование внимания, памяти, мышления, воображения, речи. Развитие математических представлений (пространственные отношения, количественный счет), творческих способностей. Тренировка мелкой моторики рук.

Описание: «Геовизор» представляет собой картонный лист и прозрачную пластину, которые соединены блокнотной «пружинкой». На пластину нанесено изображение координатной сетки, подобной игровому полю «Геоконта».

Игровые действия: Геовизор дает возможность рисовать под диктовку или по образцам, представленным в альбоме фигур. Занятия могут проводиться как с использованием игры Геоконт, так и самостоятельно, когда воспитатель диктует координаты, а ребенок соединяет названные точки. Такой способ позволяет познакомить детей с понятием отрезка. Кроме того, в инструкции дается несколько заданий, помогающих детям запомнить геометрические формы. Например, можно предложить детям нарисовать на Геовизоре мордочку кошки и спросить какие геометрические фигуры пришлось объединить (квадрат и треугольники)

4. Заключительная часть.

Логико – математические игры развивают у детей: самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Также данные игры способствуют развитию психических процессов, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации. Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Список использованной литературы.

1. Воскобович В.В., Харько Г.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».- СПб.: Гириконт, 2013.
2. Воскобович В.В. Развивающие игры и игровые технологии ТЦ Сфера, 2017г.
3. Изюмова О.А., Киричек К.А. Роль развивающей предметно-пространственной среды в математическом развитии детей дошкольного возраста // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 3
4. Развивающие игры Воскобовича. Сборник методических материалов / под ред. Воскобовича В.В., Вакуленко Л.С. - М.: ТЦ Сфера, 2015.