

*Хрущева Юлия Николаевна,  
воспитатель МДОУ «Детский сад «Радуга»,  
г.Новодвинск*

**Текст выступления по теме: «Реализация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в рамках ДОП социально-гуманитарной направленности «Геоко́нтик»**

**Слайд 1.** Здравствуйте, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию выступление по теме «Реализация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в рамках ДОП социально-гуманитарной направленности «Геоко́нтик»

**Слайд 2.** Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Геоко́нтик» разработана в 2019 году. Программа предназначена для обучения и развития детей с 3 до 6 лет; рассчитана на срок обучения – три года. Ежегодно вносятся изменения в программу, обновляется нормативная база.

Актуальностью программы выступает проблема интеллектуального развития современных детей и обеспечение качества дошкольного образования как преемственной ступени начального образования.

Программа состоит из двух разделов и Приложений. В первый раздел входит **Комплекс основных характеристик программы «Геоко́нтик» для детей дошкольного возраста.** Во второй раздел - **Комплекс организационно-педагогических условий.**

Программа направлена на развитие познавательных процессов у детей дошкольного возраста.

Решение задач осуществляется с учетом возрастных особенностей детей 3-4, 4-5 и 5-6 лет.

**Слайд 3.** Содержание программы реализуется посредством игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в совместной игровой деятельности взрослого с детьми.

«Развивающие игры Воскобовича» на протяжении 30 лет эффективно используются в детских садах по всей России. Наш детский сад не является исключением. «Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система

вопросов, задач, упражнений, заданий. Эта технология не требует от детей каких-либо особых знаний.

**Слайд 4.** Особыми условиями для реализации данной программы является то, что в ДОО должны быть в наличии: РППС «Фиолетовый лес», развивающие комплекты игр Воскобовича. Реализовывать программу могут педагоги, прошедшие обучение по игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

**Слайд 5.** Учебный план составлен циклично на три года для каждого возраста по одним и тем же темам, что способствует лучшему усвоению содержания программы. Каждая тема реализуется через набор игр; конкретные обучающие и развивающие задачи каждой совместной деятельности решаются с усложнением от возраста к возрасту.

**Слайд 6.** Для того чтобы дети почувствовали сказочную атмосферу, в кабинете кружковой работы была оборудована развивающая предметно-пространственная среда **«Фиолетовый лес»**. «Фиолетовый лес» представляет собой сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя, дает возможность ребенку проявлять творчество, фантазию.

**Слайд 7.** Волшебные превращения **Квадрата** способствовали развитию у дошкольников логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики рук. Играя, ребята осваивали приемы конструирования геометрических фигур и алгоритмов сложения предметных форм; совершенствовали сенсорные, познавательные и творческие способности.

**Слайд 8.** Следующей уникальной игрой является **«Прозрачный квадрат»**. Благодаря прозрачности, пластинки квадрата можно складывать друг на друга всей плоскостью. Играя с «Прозрачным квадратом», дети незаметно для себя осваивали эталоны формы, понятия части и целого, учились считать и отсчитывать необходимое количество.

**Слайд 9.** С большим интересом дошкольники играли в обучающую игру **«Математические корзинки 10»**. Складывая «грибки» в «корзинки», дети запоминали цифры, учились считать, складывать и вычитать, осваивали состав числа до десяти, развивали мелкую моторику. При выполнении каждого задания им помогали персонажи «Цифроцирка».

**Слайд 10.** Увлекательной и новой для детей стала игра **«Геоконт. Малыш»**. На первом этапе ребята с помощью волшебных ниточек - резинок выполняли интересные задания Паука Юкка, вместе с героями конструировали геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные

обозначения. На втором этапе дошкольники учились шифровать фигуры, строить их в зеркальном отражении. Ребенок, выполняя задания, «выращивал» свой «золотой плод» знаний.

**Слайд 11.** Также ребята познакомились с уникальным комплектом «Чудо-конструктором». Играя в игры: «**Чудо – крестики 1**», «**Чудо - Крестики 2**», «**Чудо-Цветик**», дети совершенствовали конструктивные навыки, а также незаметно для себя осваивали количественный счет, отношения «часть-целое», пространственные отношения; познакомились с дробями, составом числа до 10.

**Слайд 12.** Ключевую роль в усвоении и закреплении цветов радуги играют игры: «**Кораблик «Плюх-Плюх»** и «**Кораблик «Брызг-Брызг»**». Дети отправлялись в очередное путешествие с отважными Матросами Лягушатами и решали множество логико-математических задач. Ребенок, манипулируя флажками, познакомился с условной меркой и научился определять пространственные отношения; овладел количественным и порядковым счетом, а также составом числа.

**Слайд 13.** Хочется заметить, что необходимо создавать «ситуацию успеха» у детей для того, чтобы ребенок с интересом играл в развивающие игры. Для этого дошкольникам нами был предложен **многофункциональный, экономичный и вариативный графический тренажер «Игровизор»**. С помощью данного пособия дети решали графические диктанты, переносили изображения по клеточкам, заштриховывали в разных направлениях, дорисовывали различные объекты. При выполнении заданий ребенок всегда мог исправить неточности на своем игровом поле при помощи бумажной салфетки, что создает дополнительную «ситуацию успеха»!

**Слайд 14.** С помощью игры «**Волшебная восьмерка - 1**», дети убедились, что волшебство существует. Главный герой игры - Филимон Коттерфильд - научил детей составлять цифры от 0 до 9 при помощи цветных палочек. Играя, ребята развивали не только мелкую моторику и представления о графическом образе цифр, но и усваивали и закрепляли цвета радуги.

**Слайд 15.** Уникальность игры «**Шнур - Малыш**» состоит в том, что она удобно «сидит» в ручке самого маленького ребенка. Играя, дети формировали способность ориентироваться на плоскости; учились вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту; развивали внимание, память, мышление; пространственное воображение, творческие способности; мелкую моторику.

**Слайд 16.** Хочется представить распространение своего педагогического опыта по применению игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича на муниципальном, региональном, всероссийском уровнях.

Это:

**Слайд 17.** профессиональные конкурсы

**Слайд 18-19** фестивали

**Слайд 20.** конференции

**Слайд 21.** выступления в рамках КПК

**Слайд 22.** выступление в городской августовской конференции работников образования

**Слайд 23.** участие на межмуниципальном марафоне педагогических практик

**Слайд 24.** на межрегиональных педагогических чтениях, проведение мастер-классов

**Слайд 25.** проведение занятия в другом ДОУ

**Слайд 26.** участие детей и родителей во всероссийском конкурсе

**Слайд 27.** Публикации в городской газете «Мир детства»

**Слайд 28.** В областном сборнике РОСТ

**Слайд 29.** На официальном сайте «Инфоурок» и международном научном журнале «Молодой ученый»

**Слайд 30.** В 2022 году ДОП «Геоконтик» была признана Лауреатом VIII Региональной выставки-конкурса «Дошкольное образование Архангельской области: современные программно-методические и дидактические разработки». И это еще не предел.

**Слайд 31.** Мы продолжаем реализовывать дополнительную общеразвивающую программу «Геоконтик» в рамках кружковой деятельности.

Опираясь на личный опыт, мы пришли к выводу, что использование технологии «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича помогло нам научить детей усваивать знания с радостью, получать удовольствие от самого процесса мышления. Мы учим детей быть уверенными в себе, в своей талантливости. Нам хочется надеяться, что дети не утратят любознательность, способность творить и фантазировать.