Муниципальное Бюджетное Дошкольное Образовательное Учреждение «Детский сад № 96»

**Развитие речевых и интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста средствами игровых технологий**

Подготовила:

Константинова

Анастасия Евгеньевна

Добрый день, уважаемые коллеги. Сегодня я хочу поделиться с вами опытом работы по развитию речевых и интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста средствами игровых технологий.

Современное дошкольное образование должно соответствовать изменяющимся социальным условиям и требованиям. Это, в свою очередь, приводит педагогов к поиску новых подходов к воспитанию и обучению детей дошкольного возраста.

Известный факт, самое щадящее, комфортное обучение детей дошкольного возраста – это обучение в игре. Игра успокаивает и стимулирует развитие детей. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных для детей занятий к познавательной игровой деятельности.

Среди многообразия авторских развивающих технологий выбрали «Технологию интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей «Сказочные лабиринты игры», В.В. Воскобовича, в которых заложен огромный творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений. Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро могут освоить и педагоги, и дети, и их родители. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей.

Одна и та же игра привлекает детей разного возраста, т.к в ней есть упражнения и для малышей, и для старших детей.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Игры отличается своеобразными конструктивными элементами, материалами, своиствами: много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», «Геоконта».

Игры наполнены ощущением сказки, добрые образы сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, но и человеческим взаимоотношениям.

Ребята с удовольствием играют не с **квадратами, треугольниками и трапециями**, а с Нетающими Льдинками и разноцветными паутинками Паука Юка. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Эффективность внедрения любой технологии должно быть системной, и последовательной. В соответствии с этим разработала и реализовала долгосрочный проект «Путешествие по играм В.В. Воскобовича», направлениями которого явилось развитие речевых, интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста, оптимизация взаимодействия всех субъектов образовательных оотношений.

В рамках подготовки к реализации проекта были приобретены игры, методические пособия, составлены картотеки игр с пособиями.

Некоторые игры изготовили самостоятельно и совместно с родителями: плоскостные конструкторы «Игровизор», «Яблонька», «Ромашка», «Геоконт», двухцветный квадрат, альбомы фигурок для конструирования.

Теперь в нашей группе есть отдельный центр «Удивительный мир игр Воскобовича», где игры постоянно находятся в открытом доступе для всех детей.

Мною было составлено календарно-тематическое планирование в соответствии с индивидуальными особенностями, интересами детей,

тематическими неделями и праздниками.

На Практическом этапе реализации проекта свою деятельность строила в соответствии с этапами освоения игр детьми. Авторы технологии предполагают 3 этапа.

На первом этапе освоения игр детьми особая роль отводилась педагогу. Знакомили детей с персонажами сказок, образной терминологией. Игровые задания давались по возможностям и интересам детей.

На втором этапе дошкольники осваивали основные игровые приемы, приобретали навыки конструирования, выполняли задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Деятельность была как самостоятельной, так и совместной.

На третьем этапе освоения игр большое внимания уделялось развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретали игровые задания и упражнения, предлагали новые решения предложенных задач, придумывали и конструировали предметные формы, составляли к ним схемы.

Переходить с одного этапа на другой лучше постепенно, учитывая особенности восприятия материала детьми, уровень их развития, интерес и потребности.

Развивающие игры Воскобовича направлены на сенсорное, интеллектуальное, творческое, математическое и речевое развитие.

А сейчас я немного расскажу о том, как я применяла игры В.В.

Цель всех игр, включенных в группу **логико-математическ развитие** –это развитие умственных операций.

Во время игры дети манипулируют свойствами предметов, геометрическими фигурами и числами. Эта группа игр является наиболее многочисленной и к ней можно отнести следующие игровые пособия: «Геоконт-Конструктор», «Игровизор», «Квадрат Воскобовича», и многие и др.

Для продуктивного освоения математических понятий использую игру «**Кораблик «Плюх-плюх**». Эта игра состоит из деревянного кораблика, где есть пять мачт разной высоты с разноцветными флажками и шнуровкой. Этот необычный кораблик впечатлил наших детей с первых минут.

Предлагагла воспитанникам нанизывать на верѐвочку флажки, подобрать к верѐвочке флажки нужного цвета, нанизывать столько флажков определенного цвета, сколько показано на карточке или в соответствии с цифрой, предлагала, при работе в парах, собрать из деталей конструктора такой же кораблик, как у капитана ГусЯ.

При использовании этой игры в познавательной области дети познакомились с такими понятиями, как один, много, они легко запоминали цвета, так как на каждую мачту нанизываются флажки определѐнного цвета.

Эту игру использовала и в области художественно-эстетическое развитие. Разные цвета флажков на мачтах позволяют составлять разнообразные узоры. Игру с корабликом целесообразно применять и для развития речи: все, что делает ребенок, он комментирует.

Помимо образовательных задач, данная игра направлена и на развитие мелкой моторики: предлагала детям снять флажки, нанизать их на мачты, закрепить шнуровкой. Эту игру можно использовать исходя из того какая образовательная задача стоит перед педагогом.

Кораблик **Брызг-Брызг** рассчитан на старших детей, но я его использовала, адаптировав задания в соответствии с возрастными особенностями детей. Я брала 3 мачты, а цвета использовала основные – желтый, красный, зеленый. Дети легко играли с флажками: снимали их и прикрепляли к мачте. При этом развивается мелкая моторика.

Кораблик – это универсальная игра, в процессе которой дети знакомятся с различными цветами; у них формируются математические навыки; развиваются умения в сортировке по количеству и цвету.

Следующая игра «К**вадрат Воскобовича**».

 Играя, ребѐнок обучается конструированию, моделированию, формируются навыки абстрактного мышления и ориентации в пространстве.

Мы с детьми учились выкладывать различные фигуры из Квадрата Воскобовича. Сначала дети выполняли по показу взрослым, затем использовали предложенные схемы, а уже после научились складывать по словесной инструкции. Например, «Положите квадрат зеленым ромбиком, все уголки, кроме верхнего загнуть на квадрат».

Также с помощью квадрата знакомила детей и с геометрическими понятиями: угол, диагональ, центр, геометрическими фигурами, закрепляют навыки счета.

Использовала квадрат и в творческой деятельности, обводили полученные фигуры и раскрашивали их, украшали.

В свободное время дети с удовольствием берут игровой квадрат, придумывают свои фигуры, ведь у этого долгоиграющего оригами огромные возможности для детского творчества. Немного фантазии, несколько движений ловких пальчиков и квадрат оживает, превращаясь в различные образы: домик, конфету, ёжика, мышку, семафор, лодочку, летучую мышь и др. каждое движение проговаривать, тем самым мы активизируем речь.

Самая известная игра этой группы – «**Геоконт-Конструктор».** Потянув за разноцветные резиновые ленты-паутинки, входящие в игровой набор, ребенок может экспериментировать, создавая всевозможные пространственные фигуры и силуэты. Это можно сделать, следуя предложенным примерам или воплощая собственные идеи. Я предлагала детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Затем мы попробовали построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивали большой и маленький квадраты, строили дома. После выполняли построение узора по одной из схем, а зачем дети делали узоры по понравившейся схеме.

В познавательном развитии использовала игру «**Чудо-Соты».**

Знакомя детей с этой игрой начинали с простого: накладывали фигурки на готовые схемы. Позже схему уменьшали, дети собирали фигурки рядом. Затем дети сами придумывали фигурки, которые можно сделать из частей головоломки.

**На этапе знакомства** с игрой «Чудо-Соты» можно: составлять соты, укладывать в рамки игрового поля, сортировать по цвету, количеству частей, по расположению относительно центра; находить эталонные геометрические фигуры и их части, а деталям другой формы придумывать название; строить логические ряды на столе и без игрового поля, использовать словесные алгоритмы и задавать различные параметры отбора деталей (форма, цвет, величина).

**На 2 этапе** можно конструировать фигуры по схемам (с различными уровнями сложности): сначала – по масштабным 1:1, затем – по схемам с уменьшённым масштабом. Более сложные задания — это «разгадка» силуэтных схем.

Эти фигурки можно обводить, дорисовывать, штриховать, раскрашивать. Из элементов игры можно конструировать разнообразные фигурки, играть в логические игры, составлять мнемосхемы для запоминания стихотворения или сказочной истории.

Ребенок учится считать, составлять, делить на части, соотносить и располагать детали в зеркальном и симметричном положении.

Игра «Чудо-Крестики» представлена рамкой с разными вкладышами, отличающимися друг от друга по цвету и форме. Все фигуры разделены на части. Сначала ребенку предлагается собрать фрагменты в единое целое, а по мере появления первых успехов задания усложняются. Например, я предлагала собрать различные образы предметов. Для наглядности в комплект входит альбом фигурок. "Чудо-крестики" формируют у ребенка понятия целого и части, помогают освоить формы и цвета, развивают умение анализировать и сравнивать. В процессе игры ребенок учится использовать схемы для решения определенных задач.

Малыши строят башни, складывают из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывают свои силуэты. В ходе игры дети обучаются счету, учатся сравнивать, усваивают понятия «больше-меньше», «поровну».

**Игра «Игровизор**» является интеллектуальным тренажѐром. Выделим положительные стороны данного пособия: - все задания проводятся в игровой форме, что и привлекает ребѐнка; - ребѐнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всѐ исправить, что даѐт ребѐнку уверенность и формирует положительную самооценку; - все задания можно использовать много раз, усложняя их, что приводит всегда к закреплению пройденного материала; - данное пособие используется на протяжении всего дошкольного возраста; - положительный момент данной игры состоит в том, что одно задание можно использовать в разных образовательных областях.

Приведу несколько заданий с использованием данного пособия «Игровизор»:

«Дорисуй домик». Цель: развивать воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить). Ход игры: Я предлагала детям дорисовать данную схему так, чтобы получился домик.

«Кто, чем питается?» Цель: закрепить знания по теме «Дикие и домашние животные», активизировать словарь ребѐнка по данной теме, развивать способность анализировать и мыслить, продолжать учить различать и называть животных. Ход игры: рассмотрев картинку, дети должны назвать, что на ней изображено, при этом используя такие вопросы как: «Кто это?», «Что это?». После чего соединить предложенные картинки между собой, объясняя свой выбор (Корова питается травой и т.д.).

Следующее пособие – **Коврограф «Ларчик»** – помогает развивать сенсорику, мелкую моторику рук, активизировать творческий потенциал, а также развивает речь и формирует математические навыки. Данное пособие сделано из ковролина и липучек, что позволяет раздаточному материалу лучше держаться на ковролине, это удобно для воспитателя и для детей на занятиях. В отличие от фланелеграфа и доски, комплекс создает условия для проявления творчества педагога и дошкольника. В данном пособии все образовательные области интегрируют.

Детям очень нравится повторять узоры, прокладывать путь от одного домика к другому, продолжать приклеивать бусинки для бус.

В сенсорном восприятии использовала такие игры, как соотнеси по цвету, разложи по цвету, используя для этого гномов и разные мелкие детали, типа камешков марблс (Помоги гному - разложи камни-самоцветы в мешочек нужного цвета и т.п.) Узнай на ощупь (н-р, детали от сот) из волшебного мешочка детали. А также я использовала кораблик «Плюх-плюх». Дети показывают и называют соответствующую мачту. Я предлагаю сортировать флажки по цвету, надевать их на мачты. Есть в этом пособии шнурок. Шнурки дети продевают в дырочки, находящиеся у флажков. Флажки поворачивают язычком вправо, влево. Предлагаю детям флажки надевать в разном порядке, например, флажки дети группируют по цвету: в первом ряду вешают флажки синего цвета, во втором - красного цвета и т. д. Флажки надевают на пальчики.

Для ознакомления с цветом, величиной, формой предлагала детям игру «Фонарики». Знакомя детей с геометрическими формами, я предлагала детям вынуть фигуру, обвести пальчиком, прокатить по столу. Приступая к конструированию, использовала приём наложения на схему. Когда дети освоили этот приём, переходим к выкладыванию на столе. Предлагала детям пофантазировать, выложить сюжеты по желанию.

Для развития умения определять высоту предметов использовала игру «Кораблик «Плюх-Плюх». Дети одевали на каждую мачту флажки определенного цвета. После этого мы сравнивали высоту первой и второй мачты, третьей и четвертой, и т.д.

Для ознакомления с геометрическими фигурами предлагала детям игру «Чудо-Крестики». Играя в эту игру, дети вынимают детали из ячеек, называют геометрическую фигуру, на которую похожа эта деталь, вставляют их в нужное место. Затем собирают их в силуэты. Складывают предметы по предложенным схемам. Но вначале накладывают фигурки на готовую схему.

Эти игры направлены на развитие речи и мышления. Ребенок решает логические задачи с помощью букв, ходит по лабиринтам, учится составлять слОги и слова, учится составлять слова. Основная задача игр этой группы – превратить сложный процесс обучения чтению в занимательную и увлекательную игру. Игры «Яблонька» и «Ромашка» состоят из «игрового поля», «кнопок» и одного или нескольких цветных шнуров. На конце шнура завязываем узел и продеваем в «кнопку» так, чтобы узел остался с обратной стороны (выныриваем) игрового поля. Шнур может огибать «кнопку», закручиваться вокруг «кнопки» или продеваться сквозь нее «нырять» и «выныривать».

Сначала дети *«вышивали»* по схемам, точно такие же потом *«достраивали»* непрерывные дорожки.

После этого дети плели узоры из двух, трех шнуров**.** Находили буквенное обозначение звука «А», «О», или звука, на которое начинается имя ребенка, слова-обозначения предметов.

В работе использую разные методы и приемы: проблемные вопросы, ситуации, эксперименты. Вопросы и задания от жителей фиолетового леса, помогают малышам осмыслить поставленную задачу и сознательно выполнить задание. В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы.

В процессе игры обучала рассказыванию, путем договаривания слов или звукоподражаний. Зная, что пальчиковая гимнастика помогает ребенку расслабиться, способствует снятию напряжения, переключает внимание (если ребеночек плачет), с детьми играю в пальчиковые игры.

Игры В. Воскобовича создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие творческих способностей ребенка. Мне оставалось лишь использовать эту естественную потребность.

В художественно-эстетическом развитии в соответствии с этапностью освоения игр дети познакомились с двухцветным квадратом Воскобовича. Дети складывали фигуры по схемам. Потом начали фигуры выкладывать на листок, обводить их, и раскрашивать. После начали сами придумывать фигуры, которые видели в группе.

Ребята с восторгом обводили детали конструктивных игр, делились идеями, рассматривали иллюстрации, создавали шедевры из пособий Воскобовича. В результате у наших творцов получились замечательные картины.

Социально-коммуникативную сферу, социальную отзывчивость, основы безопасного поведения мы формировали вместе с каждой игрой. С помощью каврографа «Мини-Ларчик», мы помогали гномикам, слоникам найти свои домики, рассказывали правила дорожного движения. С помощью чудо-головоломок мы учились делиться деталями. С помощью кораблика «Плюх-Плюх» мы плыли все вместе по реке, сначала один ребенок был капитаном, затем другие ребята.

В физическом развитии мы использовали корврограф, чтобы помочь гномикам найти их конфетки, лягушатам мотросам помогали прыгать с кувшинки на кувшинку. Отправлялись в веселые путешествия с Капитаном Гусем на кораблике.

Огромная роль в формировании у ребенка интеллектуально-творческих способностей не возможна только в рамках детского сада. Необходимо сотрудничество с родителями, осознание **родителями** цели деятельности и личностная заинтересованность.

Сотрудничество с родителями осуществлялось в соответствии с предположенным планом. Проведённые мероприятия помогли родителям осознать актуальность деятельности, проявлять личную заинтересованность, инициативу.

Проводила множество консультаций с родителями «Развивающие игры Вячесла Вадимовича Воскобовича», «В чем же особенности игр Воскобовича?», «Правила конструирования квадрата». Создала буклет «Развивающие игры В.В. Воскобовича».

Для того, чтобы помочь родителям самостоятельно развивать ребенка в домашних условиях, мы решили провести для родителей мастер-класс «Путешествие По играм Воскобовича». В процессе мастер-класса родители узнали, как интересно, а главное с пользой можно провести свободное время с ребенком.

Родителям очень понравился наш мастер-класс. Они прислали нам в мессенджеры положительный отзыв о нем.

На день Космонавтики, дети дома рассказали родителям про Космос, а также сделали вместе с родителями ракету из игрового материала «Чудо-головоломки»

На родительских собраниях, консультациях, мастер-классе провела знакомство родителей с новыми играми В. В. Воскобовича, предоставляла информацию в папках передвижках, буклетах. Некоторые родители всё чаще приобретают игры В. В. Воскобовича в домашнее пользование.

3 этап Заключительный. Качественная реализация технологии «Сказочные лабиринты игры» невозможна без определения уровня развития детей, поэтому мной был разработан мониторинг. Предлагаю ознакомиться с заданиями для диагностики игр Воскобовича. Более подробную диагностику, можете скачать, отсканировав Qr-код.

Дети легко и быстро справились с заданиями и показали хорошие результаты, которые подтверждают, что развивающие игры Воскобовича эффективно развивают психические процессы, творческое и интеллектуальное развитие детей.

В результате реализации проекта воспитанники овладели:

-сформированными сенсорными способностями;

-развитым зрительным восприятием;

-сформированной выразительной речью;

-активно включаются во взаимодействие со сверстниками и взрослыми.

Таким образом, игровая технология «Сказочные лабиринты» В.В. Воскобовича играет роль дидактического материала и легко вписывается в содержание любую образовательную программу, поскольку они способствуют развитию детей во всех образовательных областях.