

Региональный заочный конкурс инновационных продуктов

«Лидер инноваций в образовании»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждения

«Детский сад № 3» Ракитянского района Белгородской области

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ  
ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОВОВИЧА В  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА  
(методические рекомендации)**

## Содержание

Пояснительная записка .....	3
Методические рекомендации.....	5
Технология использования развивающих игр В.В. Воскобовича в работе с детьми раннего возраста.....	6
Диагностика эффективности использования развивающих игр.....	17
Заключение .....	19
Литература .....	20

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В дошкольной организации МДОУ «Детский сад №3», начиная с 2019-2020 учебного года, функционирует региональная инновационная площадка, по теме: «Апробация игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича в образовательных учреждениях Белгородской области».

Апробация игровой технологии была начата с группы детей раннего возраста. Таким образом, ранний возраст был определен, как важный период в интеллектуальном развитии детей.

В традиционной педагогике (Н. А. Виноградова, Л.Н. Галигузова, А.Г. Гогоберидзе, Т.А. Куликова, С.А. Козлова, С. Ю. Мещерякова-Замогильная, Н. В. Микляева, Ю. В. Микляева, О.В. Солнцева и др.) нет определения «интеллектуальное развитие». В работах данных ученых раскрываются цели, задачи и содержание умственного развития, в том числе и детей раннего возраста. Рассмотрим объяснения данных понятий в словарях, а также в современной психолого-педагогической литературе.

В Толковом словаре С.И. Ожегова понятие интеллект трактуется как мыслительная способность, умственное начало. Здесь же: «Ум - способность человека мыслить, основа сознательной, разумной жизни. Способность, развития в высокой степени, высокое развитие интеллекта».

**В психологической науке** умственное развитие обозначает характеристику способов, форм и содержания мышления человека. Поэтому уровень умственного развития должен в первую очередь отражать наиболее типичные, общие, характерные возрастные особенности мыслительной деятельности, касающиеся как объема и качества знаний и умений, так и запаса определенных умственных действий.

**А понятие интеллект** означает общие способности к познанию, пониманию и разрешению проблем. Понятие интеллект объединяет все познавательные способности индивида: ощущение, восприятие, память, представление, мышление, воображение. При этом следует осознавать, что уровень умственного развития человека зависит не только от интеллекта, он обусловлен многими факторами, такими, как условия жизни, особенности учебного заведения, методы обучения, случайные факторы и т.д.

Как видим, понятия умственное развитие и интеллектуальное развитие достаточно близки, так как это два качества, отражающие способность человека к умственной деятельности, но это не одно и то же.

Считаем, что в работе над темой инновационной деятельности используемое понятие «интеллектуальное развитие детей» более уместно. В интеллектуальном развитии выделяются несколько стадий. Для данной работы интерес представляют две из них: сенсомоторная стадия (от рождения до 2-х лет) и дооперационная стадия (с 2 до 7 лет).

– Интеллектуальное развитие на сенсомоторной стадии - это стихийный процесс, возникающий из предметно-жизненного опыта ребенка. Сначала между ребенком и окружающей средой возникают предметные действия. Ребенок познает окружающий мир с помощью органов чувств путем воздействия на предметы. Для этого ему необходимо их рассмотреть, потрогать, стукнуть, бросить, попробовать «на зуб».

– Начало дооперационной стадии (с 2 до 3 лет) – усвоение речевых звуков родного языка и способность ребенка к символическим действиям, которое наиболее ярко проявляется в детских играх (процессуальных играх, играх - имитациях, сюжетно – отобразительных и др.). По мере расширения и усложнения опыта ребенка происходит превращение предметных действий в некоторые умственные операции, то есть действия, выполняемые во внутреннем, мысленном плане.

Таким образом, делаем вывод, что интеллектуальное развитие в период раннего возраста характеризуется особенностями формирования восприятия, внимания, памяти и

мышления; уровнем развития игровых действий с предметами и взаимоотношениями в игре.

**Актуальность введения игровой технологии** интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в образовательный процесс дошкольных образовательных организаций обусловлена требованиями ФГОС дошкольного образования к созданию развивающей предметно-пространственной среды, ориентированной на овладение детьми способами усвоения знаний на основе системно – деятельностного подхода. Это означает, что для развития детей необходимо организовать содержательную деятельность в структурированной развивающей предметно-пространственной среде детского сада.

Высокий образовательный и развивающий потенциал игровых пособий В.В.Воскобовича, возможность многоцелевого использования при правильном с методической точки зрения подходе позволяют добиться впечатляющих результатов. Дети приобретают умения находить зависимости и закономерности, ошибки и недостатки, способность к комбинированию, пространственное видение и воображение, способность представить результаты своих действий и их вариативность.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича предусматривает скоординированную поддержку развития воображения и других творческих способностей ребенка, использование всей многообразной «палитры» детских деятельностей, куда входят и игра, и изобразительное творчество, и конструирование, и восприятие сказок, и учение, и общение, и многое другое. Это предполагается осуществлять в рамках всех направлений образовательной работы с дошкольниками, от физкультурно-оздоровительного до художественно-эстетического. Такой подход является залогом обеспечения полноценного психического развития ребенка.

Данные методические рекомендации могут использоваться педагогами дошкольных образовательных учреждений при организации работы по сенсорному развитию детей раннего возраста.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

Использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича основано на следующих принципах современного дошкольного образования, способствующих повышению его качества:

- развивающего образования;
- научной обоснованности и практической применимости технологий;
- соответствия критериям полноты, необходимости и достаточности;
- единства воспитательных, развивающих целей и задач процесса образования;
- интеграции образовательных областей;
- лично – развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослых и детей;
- возрастная адекватность образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

– учёта ведущего вида деятельности.

Содержание педагогической деятельности будет построено с учётом следующих методологических подходов.

**Деятельностный подход:** организация образовательного процесса на основе ведущих видов детской деятельности (общение, игра, познавательно – исследовательская деятельность, конструирование) как сквозных механизмов развития ребёнка. При реализации данного подхода обучение и воспитание в равной мере способствуют становлению субъектности ребёнка.

**Индивидуально – дифференцированный подход:** все образовательные и развивающие мероприятия, приёмы обучения дошкольников направлены на утверждение самооценности личности ребёнка, на создание условий для включения в успешную деятельность каждого ребёнка. При реализации данного подхода педагоги владеют информацией о состоянии здоровья детей, знаниями возрастных и индивидуальных особенностей, специфических возможностей развития каждого ребёнка.

**Компетентностный подход:** позволяет педагогам сконструировать содержание и организацию образовательного процесса в соответствии с интересами, потребностями воспитанников. Система педагогической деятельности направлена на формирование у ребёнка элементарных основ ключевых компетенций дошкольника – ценности-смысловая, учебно- познавательная, информационная, общекультурная, коммуникативная.

**Интегративный подход:** даёт возможность развивать в единстве познавательную, эмоциональную, и практическую сферы личности ребёнка. Цель использования данного подхода – формирование целостного видения мира. Системообразующими идеями интегративного образования являются личностная направленность обучения, обобщённые предметные структуры и способы деятельности, смыслообразующие мотивы в обучении, системность, проблемность обучения, диалогичность, рефлексия деятельности.

**Гендерный подход:** позволяет учитывать при обучении психологические особенности девочек и мальчиков, ориентирован на индивидуальные склонности и возможности, подразумевает такую организацию педагогической деятельности, когда для обоих полов формируются различные, соответствующие их гендерной принадлежности, условия развития.

При организации образовательного процесса используются современные образовательные технологии, технологии развивающего обучения, в том числе современные информационные технологии, интерактивная образовательная среда.

Автор технологии Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки ребенок помогает героям, выполняя различные задания и упражнения.

Вторым принципом методики Воскобовича является «игра с пользой». Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счёту, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша.

Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в развитии у ребенка творческого начала. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

## **ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА**

Когда говорят об играх В.В. Воскобовича, то условно выделяют три блока развивающих игр:

- универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;
- предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;
- конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.

Таким образом, игры данной технологии являются частью соответствующих игровых комплексов: универсальные игровые комплексы, «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик» и комплект «Миниларчик», «Сказочный образ», «Эталонные конструкторы», «Чудо – конструкторы», «Знаковые конструкторы» и др. Многие из этих игровых комплексов могут использоваться в работе с детьми раннего возраста.

Нами были апробированы игры и упражнения с оборудованием игрового коврика «Фиолетовый лес». Цель данного пособия развития у детей способности к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.

**Развивающая сенсомоторная зона**, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные **игры В. В. Воскобовича**

Всех героев связывает сказка, она *«оживляет»* разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

Это не просто **игры** – это **сказки**, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

- **Фиолетовый лес** – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

Главный герой этого сказочного мира - любознательный мальчик Гео. Он смелый, всегда приходит на помощь сказочным героям Фиолетового леса, помогает решать различные логические задачи. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Эту авторскую игровую технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу детского сада. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" предполагаются только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Задачи, которые мы можем решать:

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);
- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.
- Развитию аргументированной и доказательной речи;

1 Пример: для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста мы используем 4 цвета: крас, желт, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.

«Помоги ежику собрать листочки»

Задачи:

- закрепление умения выделять признак - большой и маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Материалы и оборудование: листочки двух размеров, ежики двух размеров

Игровая ситуация: ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам листочки»

Задачи: - развитие внимания памяти; - закрепление знания основных цветов; - развитие умения группировать по цвету.

Оборудование и материалы: листочки 4 цветов, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

Задание: помочь гномам собрать листочки своего цвета.

Ознакомление с окружающим миром.

Например, многие животные леса осенью начинают готовить себе норки-домики на зиму и начинают их утеплять листочками. И наши ежики и мышки тоже решили утеплить свои норки.

Задачи: - закрепление умения выделять размер: большой, средний, маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Оборудование и материалы: желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

Игровая ситуация: В фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

Задание: Помочь ежикам и мышке собирать листочки нужного им размера.

Всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей. Для кого-то мы начинаем с одного цвета и разных размеров, а кому-то можно подключать и цвет и размер.

«Украсим деревья листочками»

Задачи:

- закрепление представления об основных цветах; - развитие умения группировать листья на основе цвета.

Оборудование и материалы: стволы деревьев и разноцветные листочки.

Игровая ситуация: Ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

Задание: Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми)

Развитие психических процессов

«Откуда выпал листик?»

Задачи:

- развитие внимания, мышления; - развитие координации движений.

Оборудование и материалы: ажурное дерево с листочками.

Игровая ситуация: Гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал и этак, ничего не получалось. Давайте поможем гному поставить листочки на место.

Задание: подобрать листочки в отверстия на кроне дерева.

Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.

Играем в математику

«Разноцветные полянки гномов»

Задачи:

- развитие внимания, мышления; - закрепление умения делить предметы на три группы по цвету;

- закрепление счета до 5, определение больше - меньше.

Оборудование и материалы: радужные гномы, наборы листьев трех цветов

Игровая ситуация: Гномы решили сделать разноцветные полянки, Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зеленую, Си – синюю. А чтобы их полянки не были скучными, гномы решили их украсить листочками.

Задание: помочь гномам украсить полянки листочками любимых цветов. Сосчитать листочки на каждой полянке. Сравнить у кого листочков больше – меньше.

Кружки и веревочки

Конструирование различных игр и заданий:

1. «Разноцветные кружочки»:

– цепочки (бусы)

- расположение на плоскости

2. «Разноцветные веревочки»:

- лабиринты

- графические диктанты

1 Пример:

Посадили мы цветок, появился стебелек,

Распускается бутон, посмотри-ка красный он,

И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Вопросы: Сколько всего цветов (бутонов) на стебле? (Много, три...) Сколько красных бутонов? (один) Сколько желтых? (ни одного)

Пальчиковая игра – указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок

Пчелка Жужа прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет?

Дополнения и усложнения:

- добавить или изменить цвета,

- прикрепить лепестки меньшего (большого) размера вокруг середины-бутона (такого же цвета (другого цвета), разноцветные лепестки)

- пчелки – желтые кружки – прикрепить рядом с указанным цветком, сравнить количество пчелок и цветов.

2 Пример: Пчелка Жужжа собирает нектар (проложить разноцветные дорожки от пчелки к цветам – белую, голубую, серую)

Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по белой дорожке, к какому цветку прилетит?

- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?



Усложнения: добавить количество цветков, сделать цветки с одинаковыми серединками но разными лепестками или цветки одинаковой расцветки, но с разным количеством лепестков

3 Пример: Чередование (бусы)

Чередование 2-3 цветов.

Усложнение: добавить размер, кривая ниточка, замкнутая.

Сделай по образцу. Усложнение: измени направление.

Сделай по описанию: - первая - красная, вторая - зеленая и т.д. (числовой отрезок); красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа.

Цвет могут задавать разноцветные гномы: Сделай для Желе такие же бусы, как у Кохле, но только желтые.

4 Пример: Слоник Ляп-ляп ищет клад (можно учить ребенка ориентироваться на плоскости)

- найди все бусины слева от Слоника,

- у кого нужно попросить белую бусину?

- объясни Слоннику, как пройти к желтой бусине

- проложи веревочку – дорожку между бусинами и собери их в следующем порядке: красная, синяя, желтая, белая (получилась незамкнутая ломаная из трех звеньев)

- разложи бусины по описанию: - зеленую подари льву, - от колодца пройди направо 2 клетки и 2 вниз, положи маленькую красную бусинку. Для кого она?

5 Пример: Слон Лип-лип идет в гости

Усложнение: камешки на дорожке

Вопросы и задания:

- Какие дорожки ведут к гномам? (красная, синяя, зеленая, прямая, кривая, ломаная)

- С какими дорожками пересекается красная дорожка?

- Какие камни-кружки лежат вдоль зеленой дорожки?

- Помоги Слоноу пройти по описанию словесному или по схеме (последовательность камней- кружков)

Трансформация картинки:

- Что изменилось?

- Какая дорожка не завалена камнями?

- Объясни Слоноу как пройти к Кохле?

- Как еще к нему можно пройти?

Соединить Слоника с гномами (желт, красн, голуб, зеленый) разными веревочками (зеленая красная, синяя)

Вопросы и задания:

- Игрок с закрытыми глазами ведет пальцем по дорожке по указанию направления другого игрока.

- Дорожка с пересадкой: идти по красной, перейти на зеленую, затем на синюю

- Идти по направлению и на заданное количество клеток: сначала идем по зеленой дорожке 3 вниз, 1 – налево, 1 – вниз, 1 – налево. К какому гному пришли?

- Найди самую короткую дорожку к Кохле.

- Как Желе дойти к Зеле?

Дополнение: проложи желтую дорожку к Селе, чтобы она пересекалась только с красной и синей

1. Дорожку от домика Дольки к домику Незримки Всюсь соединить и пройти по ней пальчиком (*воспитатели выполняют*) на коврографе выставляются фигурки героев и с помощью веревочек прокладывается путь от одного к другому.

2. Но ведь задание можно и усложнить: сначала предложить построить домики с помощью логоформочек, фонариков (показ пособия), я вам предлагаю построить домики для героев на коврографе, ориентируясь на словесную инструкцию: домик Дольки не

красный и не желтый, он находится слева вверху, а домик Незримки Всясь не желтый и не зеленый, он находится справа внизу.

Так же в набор входят: разноцветные круги-липучки. С которыми любит играть модница Фифа. И вот она рассыпала свои бусы, которые я вам предлагаю собрать на веревочку в таком же порядке, в котором бусинки разлетелись по всей полянке, то есть красных три штуки, а за ними только 2 синих, далее одна зеленая, (*воспитатели выполняют задание, собирая «бусы» на веревочку в заданном порядке*).

- Уважаемые педагоги, не трудно догадаться, что даже такие несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей – ориентировку в пространстве, умение пересчитывать предметы и располагать их в правильной последовательности, но и не маловажно, что тактильные ощущения только усиливают образовательный эффект.

Например: Воспитатель ставит красную точку (*липучку*). Просит первого ребенка поставить синюю точку через 2 клетки вправо. Второму ребенку предлагается поставить желтую точку через 3 клетки вниз от красной и т. д. Когда дети поставят 4 цветные точки, воспитатель спрашивает их, какая фигура получилась. После правильного ответа детей, воспитатель разноцветной веревочкой «чертит» ромб на коврографе. Таким образом, используя разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева — одно высокое, другое — низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврик).

Высокое деревце любило похвастать: "Я — самое высокое дерево, Я — самое сильное. " А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (*показываем на коврик*).

В конце-концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (*сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И*). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и. ". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо. " Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И.

#### Игра "Черепашки" Воскобовича

Это пособие для не одной игры, но для столько игр, сколько придумают дети от 4 до 6 лет. Детали этой своеобразной мозаики представляют собой пластины-черепашки и само игровое поле с прорезями, в которые можно вертикально вставлять эти детальки, получая при этом самые разнообразные фигурки от зверушек, настоящих и фантастических, до различных предметов, которые интересуют детей.

Пластины отличаются между собой: есть одна одинарная, есть пластины, соединенные по две, три, четыре и пять. Соединенные пластины - это домики для черепашек. Домики разных цветов. Используя их в игре, дети параллельно знакомятся с такими математическими понятиями, как: "столько же", "больше-меньше". В комплекте развивающей игры есть бежевые пластины со слогами. Слоги - это имена черепашек, которые живут в Фиолетовом Лесу. Их зовут Фа, Фо, Фу, Фы, Фэ и ребенок должен поселить каждую черепашку в свой домик.

Используя эту игру, дети будут умело обходиться с числами в пределах пяти, составлять различные фигуры, пользуясь схемой уменьшенного масштаба. Эта игрушка будет способствовать развитию воображения, памяти, моторики рук, даст элементарные математические знания.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, куда мы с Вами попали? (*ответы детей*).

Воспитатель: Это сказочный Фиолетовый лес, все вокруг здесь фиолетовое и деревья, и цветы, и птицы... (*появляется Матрешка*)

Воспитатель: Посмотрите, кто это? (*ответы детей*)

Воспитатель: Ребята, давайте все вместе, поздороваемся с Матрешкой!

«Доброе утро, Матрешка!»

Матрешка: Доброе утро, ребята! Я пришла к Вам в гости, я еще никогда не была в таком красивом лесу. А как он называется? *(ответы детей)*

Воспитатель: Матрешка, оставайся с нами, мы вместе с ребятами погуляем в Фиолетовом лесу.

Матрешка: с радостью! Посмотрите, какое красивое озеро! А кто это лежит на песочке?

Дети: Это черепашки!

Матрешка: Какие красивые! А какого они цвета? *(ответы детей)*

Матрешка: Черепашки хотят, чтобы Вы с ними поиграли. Возьмите себе по одной черепашке. *(дети берут черепашек и приходят к столам)*.

Матрешка: Посмотрите, а наши черепашки разные по размеру. Вот это- большая черепашка *(воспитатель выкладывает на стол большую черепашку)*. Покажите своих больших черепашек, выложите на стол большую черепашку. *(дети выполняют задание с большой пластиной)*

Матрешка: Ребята, а это черепашка поменьше *(показывает детям среднюю по размеру пластину)*

Воспитатель: Посмотрите, а где у Вас черепашка поменьше, возьмите ее и присоедините к большой черепашке, вот так. Какого цвета черепашка?

*(активизировать детей давать полный ответ)*

Матрешка: Ребята, а какая же у нас осталась черепашка?

Дети: Маленькая черепашка

Матрешка: Молодцы, у нас осталась маленькая черепашка! Возьмите маленькую черепашку и присоедините ее к средней черепашке, вот так *(показ способа действия)*. Какого цвета Ваши черепашки? *(спросить каждого ребенка)*, *(дети присоединяют маленькую пластину)*

Матрешка: Ребята, а вы хотите посмотреть, как ползают большие черепашка. Сделайте у себя больших черепашек.

*(дети выполняют задание, педагог помогает детям, уточняет, какая черепашка большая, какого цвета)*

Матрешка: а черепашки поменьше тоже хотят поползть, выложите теперь средних черепашек. *(дети выкладывают черепашек из средних пластин)*

И маленькие черепашки хотят с нами поиграть, сделайте маленьких черепашек. *(дети выкладывают черепашек из маленьких пластин)*

Матрешка: Мои подружки матрешки тоже хотят поиграть с нашими черепашками и покататься на них. Ребята, разберите матрешек. Самая большая матрешка будет кататься на большой черепашке.

*(дети выполняют задание)*

Матрешка: Молодцы ребята! А теперь матрешку поменьше посадим на черепашку. На какую черепашку Вы посадите матрешку?

*(дети выполняют задание)*

Матрешка: На какой черепашке катается большая матрешка? А маленькая? Какого цвета маленькая черепашка? *(вопросы для активизации детей)*

Матрешка: Как весело играют наши черепашки с матрешками! Ребята, черепашки устали и хотят вернуться на свое озеро, отдохнуть. Соберите черепашек, и мы их отнесем к озеру. дети собирают черепашек

И мне с подружками матрешками пора возвращаться домой. Соберите матрешек в корзинку.

дети складывают матрешке

Матрешка: До свидания, ребята, мне очень понравилось с Вами играть.

Дети: До свидания, матрешка! *(дети возвращаются в группу)*

"Геоконт"

Детский народ называет Геоконт "дощечкой с гвоздиками" или "разноцветными паутинками". Это, действительно, игровое пособие, приложение к сказке. "Пособие"

Геоконт представляет собой фанерную дощечку. На дощечке укреплены координатная пленка и разноцветные пластмассовые гвоздики. На эти гвоздики во время детских игр и фантазий натягиваются разноцветные "динамические" резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы. Всего на доске Геоконт находится 33 гвоздика: один центральный черный, а остальные объединены в группы гвоздиков разных цветов, кроме верхних белых гвоздиков. Верхние белые гвоздики символизируют белый луч свет. По законам оптики белый цвет состоит из 7 цветов, соответствующих 7 цветам радуги. Поэтому белый верхний лучик, попав в центр доски Геоконта, то есть в черный гвоздик, "разделяется" на 7 лучей, соответствующих цветам радуги -- красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Это удобно для ознакомления детей с цветовой гаммой. Это удобно и для ознакомления ребенка с системой координат. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: "Б", "К", "О", "З", "Г", "С", "Ф". И каждый гвоздик в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например "О1" или "З4".

С помощью разноцветных резиночек можно познакомить ребенка с различными геометрическими понятиями. Ребенку легче понять наглядно, что такое точка или линия - прямая или замкнутая, что такое угол прямой, острый или тупой, что такое отрезок и т.д. С таким игровым наглядным пособием ребенок легко узнает и усваивает различные геометрические фигуры - треугольник, прямоугольник, трапеция. Но с помощью резинок Воскобовича можно устраивать и другие, самые различные игры. Например, превращать геометрические фигуры друг в друга, передвигая резинки по гвоздикам или достраивать симметричную половинку какой-нибудь фигуре, или переворачивать фигуру зеркально.

Из резинок можно создавать не только геометрические фигуры, но и самые разнообразные узоры. Можно собрать узоры по образцам, представленным в прилагающемся альбомчике, а можно придумать свои. Можно не просто составлять узоры, а по заданному воспитателем алгоритму. Воспитатель говорит ребенку имена гвоздиков, на которые следует одеть резиночки, а он создает узор и демонстрирует результат. Например: "Ф4, Б4, З4, Г4". Получился прямоугольник. Или пусть ребенок дома, а не в детском саду загадает фигуру и задаст алгоритм родителям, а родители должны угадать и собрать ее на Геоконте.

Игровой набор Геоконта - это приложение к сказке, придуманной Воскобовичем. Это методическая сказка с названием, в котором зашифровано слово "геометрия": "Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава". Начинается сказка, типичная для мышления физика, так: "Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: "Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком". Крикнул малыш оранжевым криком - исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: "Не бойся Желтую Птицу - прогони ее зеленым свистом". Свистнул малыш зеленым свистом - исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: "Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом". Шепнул Малыш синим шепотом - исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес"...

Ребенок, иллюстрируя сказку, с помощью резинок и гвоздиков создает изображения на "Геоконте". Он делает лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться. В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

## Квадрат Воскобовича

"Квадрат Воскобовича" или "Игровой квадрат" бывает 2-х цветным (для детей от 2 до 5 лет) и 4х цветным (для детей от 3 до 7 лет). Этот волшебный квадрат можно превратить по желанию во что угодно - в домик, в лодочку или в конфету. Все, что хочет сделать сообразительный малыш: летучую мышь, конверт, семафор, мышку, ежика, звездочку, башмачок, лодку, рыбку, самолет, птичку, подъемный кран, черепаху... Это неполный перечень только тех "превращений" Квадрата Воскобовича, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать!

Все это возможно благодаря тому, что эта игрушка изготовлена из ткани. На тканевую основу наклеены пластиковые треугольники. Они разноцветные - зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать. Складывая "Квадрат" можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами. Играя с "Квадратом Воскобовича", воспитатель детского сада может давать задания на тренировку внимания, логики или сообразительности. Например, сложив домик с зеленой крышей, воспитатель спрашивает у ребенка, сколько он видит красных квадратов. Первый ответ, который приходит на ум - два, но если присмотреться внимательнее, то ясно, что квадратов три. А зеленый квадрат один. И таких заданий можно придумывать бесконечное множество! Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры. Квадрат Воскобовича безотказно развивает пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, а также моторику рук и творческие способности. Если "Квадрат Воскобовича" есть у вас дома, его можно взять с собой даже на прогулку или в дорогу. Он легко поместится в карман и не прервет интересных игр во время прогулки или в путешествии. Для детей постарше "Волшебный квадрат Воскобовича" - наверное, самая популярная игрушка. Этот четырехцветный Квадрат представляет собой 32 пластиковых треугольника, наклеенных также на гибкую тканевую поверхность в определенном порядке. Между квадратами оставляется небольшое пространство, благодаря которому игрушка может сгибаться, формируя плоские и объемные фигуры различной сложности.

После первых удачных опытов с Геоконтом и Волшебным квадратом Воскобович разработал более 40 развивающих игр и пособий. Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр и букв, на обучение чтению. Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет. Вот лишь некоторые из них.

### "Лепестки" Воскобовича

С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие "Лепестки", вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.

Эта игра или пособие для лучшего усвоения детьми от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.

Игра "Лепестки" представляет собой набор из 8 разноцветных "лепестков": 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно

"репейник", крепятся на игровое поле из ковролина. Игровой коврик можно положить на пол, если ваш малыш любит играть на полу, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика. К пособию прилагается небольшая инструкция с описанием основных игр. На основе этих игр, после усвоения их ребенком, вы сможете придумать большое число собственных игровых вариантов. Игра "Лепестки" Воскобовича развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для развития навыков счета (отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т.п.).

#### "Логоформочки" Воскобовича

Это еще одна прекрасная развивающая игра Воскобовича. Поле игры разделено на квадраты размером 3х3. Внизу поля находится подвижная линейка. Передвигая линейку, можно моделировать геометрические и любые другие составные фигуры, которые состоят из 3 геометрических эталонных фигур красного цвета (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур зеленого цвета. Шесть составных фигур путем соединения верхней и нижней частей геометрических эталонных фигур. Каждая составная фигура имеет название по сходству с соответствующим предметом: грибок, вазочка, окно и т.д. Эти названия вы найдете по периметру инструкции. Названия этим фигурам ребенок по желанию может дать свои.

Каждую фигуру мысленно можно разделить на две части - верхнюю часть и нижнюю часть фигуры. Все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены в определенном порядке, то есть: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половины (вершки), а в горизонтальных рядах - нижние половины (корешки). На каждой фигуре игрового поля есть пластмассовый гвоздик, с помощью которого удобно вынимать и вставлять фигуры в ячейки, как в формочки.

Есть много вариантов игры с малышами в Логоформочки Воскобовича. В них играют и дома, и в детских садах. Например, мама или воспитатель детского сада может выложить фигуру "грибок" на линейке, а ребенку необходимо найти на игровом поле получившуюся фигуру и вложить ее в ячейку или в формочку. К тому же, ребенку можно объяснить, из каких геометрических фигур состоит "грибок" (круг и треугольник). Другой вариант игры с Логоформочками Воскобовича, своеобразная игра в Вершки и Корешки. Выньте все фигуры из ячеек, а затем поставьте на поле любую фигуру и дайте задание ребенку собрать только корешки. Малыш начинает заполнять соответствующий горизонтальный или вертикальный ряд. У Логоформочек Воскобовича есть еще одно достоинство - фигурки могут служить раскрасками, их можно обводить и разукрашивать, рисовать с помощью них различные сюжеты. "Логоформочки" Воскобовича способствуют развитию у детей внимания, памяти, логического мышления, воображения, мелкой моторики рук. Ребенок научится анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

#### «Кораблик Плюх-плюх»

Пять цветов, пять мачт разной высоты, флажочки, которые снимаются и одеваются.

На кораблике работают пальцы (надо правильно брать пальчиками флажочки). Помогают нам играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание не надо навести порядок, надо наши флажочки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. И затем начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им. На маленькую надеваем самую маленькую кучку и тд. Как вариант, можно флажочки надеть на пальчики и перейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребятку и продолжаем нанизывать флажочки на мачты. На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик герляндой. И мы выполняем нанизывание на шнурочек флажков различными способами ( в большое отверстие или в маленькое, произвольно или

по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам (выполняется движение плавание кораблика по волнам правой и левой рукой).

#### "Волшебная Восьмерка-3" Воскобовича

Для детей от 3 до 9 лет Воскобович сконструировал еще один вариант развивающей игры "Волшебная Восьмерка-3". Эта замечательная игра аналогична Волшебной восьмерке №1, но только большего размера. Игра в Восьмерку также состоит из фанерного поля, к которому с помощью резинок крепятся 7 деревянных деталей всех цветов радуги с одной стороны и одного цвета - с другой. Под деталями пословица-шифр (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Но эта игра более разнообразна по степеням сложности. Степеней сложности три.

Первая степень - это когда ребенок должен конструировать цифры по схеме: от 0 до 9 из однотонных деталей. Вторая степень сложности - это умение конструирования цифр по словесной модели. Для этого родителям или педагогу нужно будет выучить считалку-шифр. В ней каждое слово соответствует не только определенной детали в цифрах, но и цвета детали. Когда ребенок поймет и запомнит эту закономерность, можно будет загадывать цифры, шифруя их словами считалки или цветами радуги. Например, цифра "восемь" соответствует считалке КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, а цифра "девять" - КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Третья степень сложности - это достижение умения оформить мысленное представление о цифре в слове без опоры на действие. Например, попросите ребенка вспомнить все цифры, в которых есть зеленая деталь, не собирая цифру. Сколько их всего? Благодаря этому пособию ваш ребенок научится составлять цифры из палочек, разовьет память, внимание, образное и логическое мышление, координацию рук, мелкую моторику рук.

#### Эталонные конструкторы «Фонарики»

На первый взгляд это обычные вкладыши. Но как бы не так. Просто так ничего не бывает в РИВ. Вариативность: - вкладыши (для самых маленьких. Причем когда мы находим домики, у нас может загораться в домике красный цвет, а потом мы выключили свет и красный потух, зеленый загорелся); - геометрические формы; - конструирование по схемам; - свободное конструирование; - трафаретное рисование.

Когда знакомим с геометрическими формами, вынимаем фигуру, обводим пальчиками, пробуем прокатать по столу. Исследуя треугольник, обязательно бегаем по уголочкам (ой-ой-ой), зажигаем огонечек (такого же зеленого цвета или красного цвета). Тоже самой прodelываем и с квадратом (ойкаем 4 раза).

Когда мы приступаем к конструированию, для детей раннего возраста мы используем схемы 1 в 1 (на листе А4 отрисовываем схему можно черно-белую, можно цветную). Схемы прилагаются в инструкции к пособию. Когда ребенок освоит прием наложения на схему, можно переходить к выкладыванию на столе. Тоже по схеме, но на столе. Далее может быть свободное конструирование. Придумывается сказочный сюжет и дети строят на столе, педагог в Фиолетовом лесу. И все вместе строят дом для гнома или пчелки, фантазируя и развивая сюжет. Далее можно пользоваться маленькой схемой. В качестве трафаретного рисования можно просто обрисовывать геометрические фигуры, а можно опять же вернуться к сказке и пройти ее всю, обрисовывая детали. Обязательно надо придумывать сюжет вокруг какого –то сказочного героя и в конце, например, посадили пчелку на машину и проговорили как она едет на машине, и обязательно учим складывать игры на место.

#### «Чудо Крестики 1»

Основные цвета, вкладыши, количество и состав числа. Модно выкладывать вертикальную башню, горизонтально – поезд, лесенка, конструирование по схемам (схемы прилагаются)

«Чудо соты» - продолжение Чудо – крестиков (добавляется новый цвет, разнообразится конструирование)

Конструкторы могут сочетаться между собой.

Шнур – малыш

На конце шнурочка завязываем узелок. Начинаем с обучения нырять и выныривать. Затем мы учим их огибать кнопочки. Это движение более тонкое и хорошо развивает пальчики детей. А как известно, любое действие руками способствует развитию речи, мышления. Когда мы овладели действиями одной рукой, делаем все тоже самое другой рукой. У детей до 3-4 лет основная рука не стоит, поэтому развивая обе руки, мы развиваем оба полушария. Усложняя задачу, можно предлагать схемы, словесные указания.

«Игровизор» игровой графический тренажер

К игре прилагается маркер, с помощью которого дети могут рисовать, обводить, а потом стереть. Под прозрачную пленку подкладывается лист с заданиями.

**Задания:** направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями; задания направленные на формирование моторного образа буквы, цифр; графический диктант и т. д.

**Развивает:**

- сенсорные и творческие способности;
- внимание, память, операции логического мышления, воображение, **сообразительность**;
- мелкую моторику рук.

**«Игровизор»** - это интеллектуальный тренажер. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно **использовать листы-задания**.

В играх с интеллектуальным тренажером **развивается** мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют **развитию** интеллектуальной культуры, умению **учиться**: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе **работы**, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

**«Игровизор»** делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. **Использование игровизора** в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к **познавательной** интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. **«Игровизор»**, направлен на различные аспекты детского **развития** – **математика**, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует **развитию** творческого воображения, логического мышления и памяти.

Отметим явные плюсы пособия:

- Обучение происходит в **игровой форме**; задания увлекают ребёнка;
- Эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;
- Задания можно **использовать многократно**, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

**«Игровизор»** можно **использовать** с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе, а также в школе.



- Очень важный плюс в вариативности игр, т. е. один лист-задание можно **использовать** по разным направлениям. Возможность самоконтроля (*возможность проверить себя и легко исправить ошибку*).

В игре с «Игровизором» **развивается** точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение. «Игровизор» прост в изготовлении и **использовании**.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д.

Задания могут быть такими:

- выберите и обведите по контуру только прямоугольники (*круги, овалы, квадраты, треугольники*). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой формулировкой (*кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам*):

- выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и **таким**:

- заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и **работа** по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и **целесообразность данного задания**, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.

Переверните **игровизор**, перед вами буквы. При обучении детей грамоте можно **использовать задания**, такого **рода**:

- найдите и обведите в круг только гласные (*согласные*). Задание помогает на первых этапах знакомства с буквами.

Определению буквы в слове, помогут такие **задания**:

- найдите и обведите буквы, с которых начинаются эти **слова**: снег, ракета, арлекин и т. д.

Далее, когда буквы освоены, начинается этап буквосложения. Здесь очень важен сам процесс **соединения**:

- найдите слова, которые спрятались здесь, **используя маркер**, проведите стрелочки от буквы к букве, прочитайте, что получилось. (*сон, нос, ау, мина, рис*).

## **ДИАГНОСТИКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР**

Для организации педагогической диагностики были изучены психолого-педагогические диагностические методики и инструментарий к ним таких авторов как Л.Г. Голубева, Г.Н. Лаврова, К.Л. Печора, Г.В. Пантюхина, Е.О. Смирнова, Е.А. Стребелева и др.

Проанализировав их разработки и рекомендации, для оценки сформированности игровых действий с предметами были подобраны игровые задания для детей разного возраста.

Возраст 2 года: идентификация («Подобрать три «пробки» к трем отверстиям); поиск («Найди игрушку!»); определение частей тела; диагностика ориентации в пространстве («Строительство» из кубиков. Башня); определение предметов по их названию (альтернативное задание).

Возраст 2 года 6 месяцев: определение предметов по их назначению (использованию); определение частей тела (аналогично заданию для возраста 2 лет); название предметов; память на числа (повторение двух чисел); картинный словарь; выполнение простых заданий.

Возраст 3 года: нанизывание бусин (глазомер и координация); картинный словарь (см. предыдущий возраст, задание); строительство моста из кубиков; запоминание картинок; рисование круга; вычерчивание прямой вертикальной линии.

В обследовании приняли участие 22 ребенка. Из них 4 ребенка – в возрасте 2 лет, 14 человека – возраст от 2 до 3 лет, 4 ребенка – 3 года.

Анализ результатов психолого-педагогической диагностики детей двух лет показал, что двухлетние дети испытывают большой интерес к окружающим предметам и увлеченно «исследуют» их, подвергая различным манипуляциям. При этом дети не только «изучают» сами предметы, но и стремятся овладеть действиями, которые совершают с ними взрослые, увлеченно подражая старшим. Но более половины детей этого возраста (3 человека - 75%) не определили предметы по назначению, (2 человека) 50% ошиблись в определении частей тела на кукле, легко отвлекались, не всегда правильно выполняли простые (просьбы) задания: принести, положить и др.

Дети от 2,6 до 3 лет преобладают в группе (14 чел. - 63,6%). Анализ результатов выполнения игровых заданий показал, что в данном возрасте дети реже ошибаются в назначении предметов (полностью правильно выполнили задание 57,1% детей); знают части тела и показывают их на кукле, а также называют предметы по картинкам (правильно выполнили 71,4%). Не очень хороший результат показали дети данного возраста в задании на память на числа (повторение двух чисел). Правильно повторили только 5 детей, что составляет 35,7%; с картинным материалом полностью справились 8 чел, что составляет 57,1%.

На время организации диагностических мероприятий в группе детей, которым исполнилось три года, было 18,2% от общего количества воспитанников группы. Анализ результатов выполнения ими заданий показал, что в основном дети этого возраста правильно выполняли предложенные задания на оценку глазомера и координацию и по называнию предметов (картинный словарь), а круг нарисовали правильно только 2 человека (50%), вертикальную линию – 1 ребенок (25%).

Для оценки взаимоотношения в игровой деятельности использовалось педагогическое наблюдение в процессе игровой ситуации «уход за куклой» (автор методики Л.Н. Галигузова) Методика обследования заключалась в следующем. На столике располагались атрибуты игры, позволявшие осуществлять различные действия: кормить куклу, укладывать спать, причесывать, купать и т. д. Среди реалистических игрушек находились предметы с неопределенной функцией, которые можно было использовать как заместители. Воспитатель включается в игру лишь по мере необходимости.

Суммируя полученные данные о процессуальной игре, можно сделать некоторые выводы. В два года у детей уже имеются некоторые игровые действия. В центре внимания детей оказывается не кукла, а предмет, выполняющий в игре роль средства. Появилась последовательная и самостоятельная отработка разных схем одного действия и вариантов переходов к другому (сначала резать овощи, потом варить суп). Хотя ребенок еще не может оторваться от опоры на предметную ситуацию, тем не менее содержание его игровых действий позволяет судить о некотором моделировании реальности в игровых обстоятельствах. Игра осуществляется индивидуально. Для организации детей для игр «рядом» нужны специальные упражнения.

В поведении детей 3 лет наряду с имитационными действиями появляются некоторые самостоятельные замещения, не заимствованные целиком из опыта наблюдения за взрослым. Игра все более захватывает ребенка и иногда разворачивается по его инициативе. Не выходя за рамки предложенного сюжета, ребенок начинает придумывать свои игровые действия с предметами. Однако наблюдаемые действия еще не являются замещениями в полном смысле этого слова, которые потом станут частью сюжетно-ролевых игр. Играют дети «рядом», а при содействии взрослого малыши группами.

Таким образом, результаты психолого-педагогической диагностики показали, что для интеллектуального развития детей раннего возраста необходима систематическая и планомерная работа по развитию игровых действий с предметами, а также упражнения в

позитивных отношениях во взаимоотношениях в игре. Для этого необходимо создание оптимальных условий для обогащения и развития разнообразных действий с предметами и обеспечение достаточного количества игр и пособий, которые направлены на интеллектуальное развитие детей раннего возраста.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**Развивающие игры В.В.Воскобовича** можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, а также помогают организовывать самостоятельную деятельность детей с играми.

В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать сюжет, чаще расспрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

Следует отметить, что игры В.В.Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

Игры В.В.Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

Методика В.В.Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.

## Литература:

1. Воткинова, О.М. Развивающие игры В.В. Воскобовича для детей раннего возраста в контексте ФГОС [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docplayer.ru/58435630-Razvivayushchie-igry-vyacheslava-voskobovicha-dlya-detey-rannego-vozrasta-v-kontekste-fgos.html> (дата обращения 01.09.2019)
2. Галигузова, Л.Н. Творческие проявления в игре детей раннего возраста [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10367.php> (дата обращения 01.09.2019)
3. Гуревич, К.М. Психологическая диагностика. Учебное пособие. М.: Просвещение, 1997. – 198 с.
4. Дошкольная педагогика: учебник и практикум для академического бакалавриата / Л.Н. Галигузова, С. Ю. Мещерякова-Замогильная. - 2-е изд., испр. и доп.- М.: Юрайт, 2016. - 284 с.
5. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения \ Под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. - СПб.: Питер, 2013. - 464 с.
6. Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 3-е изд., исправ. и доп. - М.: ИЦ Академия, 2001. - 416 с.
7. Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.: ЯЗЪ, 1996. – 928 с.