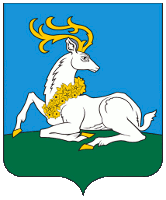
|  |  |
| --- | --- |
|  | Здравствуйте, уважаемые коллеги!  Зовут меня Ченчикова Анна Андреевн, я воспитатель детского сада №28 села Саввинская Слобода.  Вашему вниманию хочу предложить свое представление опыта работы по теме: «Использование игровой технологии Воскобовича – «Геоконт», в развитии познавательных и творческих процессов дошкольников». |
|  | Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – это развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. В основу технологии В. Воскобовича положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач. Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. |
|  | Характеристика развивающей игры:  1. **Многофункциональность.** В игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.  2. **Широкий возрастной диапазон участников игры**. Эта игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.  3. **Сказочная «огранка».** Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с разноцветными паутинками Паука Юка, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Ворона Метр. Новое, необычное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.  4. **Творческий потенциал**. Игра дает ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из разноцветных «паутинок». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир!  Основные компоненты игровой технологии, которые я  часто применяю на практике со своими воспитанниками:  • Игровой сюжет.  • Игровые и проблемные ситуации.  • Игры- путешествия.  • Дидактические игры.  • Игры- экспериментирования.  • Игры-фантазии. |
|  |
| В своей работе использую следующие игры В.Воскобовича:  «Шнур Малыш», «Ромашка», «Чудо крестики», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Геоконт Малыш». |
|  | Изначально своими руками был создан Математический планшет. Со второй младшей группы планшет находился в свободной доступе. Мне было интересно понаблюдать, как дети реагируют на него, что придумывают, интересуются ли? Затем стала потихоньку предлагать карты-схемы с разными фигурами. Из моего опыта хочу отметить дети проявляют живой интерес, фантазию, оригинальные идеи, нестандартные решения.  Чуть позже в нашей группе появился Геоконт. |
|  | Сегодня, я хочу рассказать и показать развивающую игру  Воскобовича «Геоконт».  Основными персонажами игры Геоконта являются - малыш Гео, ворон Метр, паук Юк. «Геоконт» - это деревянный квадрат, на игровом поле закреплены гвоздики, которые называются *«разноцветными»*. |
|  | На *«разноцветные»* гвоздики натягиваются *«паутинки»* (разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов). Всего используется 3 вида резинок:  синия резиночка – отрезок с петельками, не замкнутая;  красная резиночка – маленькая круговая, замкнутая;  зеленая резиночка большая круговая, замкнутая.  Динамичная *«резинка»* выступает средством конструирования |
|  | «Геоконт» - это деревянный квадрат, с наклеенной желтой пленкой с координатами, и закреплены 33 разноцветных гвоздика.  Посередине один черный гвоздик (Центр), остальные располагаются цветовыми группами, кроме белых гвоздиков сверху. Лучик белого цвета, попадая на центральный черный гвоздик, распадается на 7 цветов радуги. Красные, оранжевые, желтые, зеленые, голубые, синие, фиолетовые гвоздики. (7 цветов). |
|  | Гвоздики пронумерованы цифрами 1,2,3,4 и буквами Б (белый), К (красный),О (оранжевый), Ж (желтый), З (зеленый), Г (голубой), С (синий), Ф (фиолетовый).  Таким образом, каждый гвоздик имеет свой адрес или свое имя.  Например, задание с помощью незамкнутой резинки,  соединим гвоздики **Ф4Ж4** Что получиться ? Отрезок  задание с помощью маленькой замкнутой резинки,  Соединим гвоздики **Ф3Г3Ж3** Что получиться ? Треугольник |
|  | Конструирование фигур на *«Геоконте»* способствует максимальному развитию мелкой моторики детских пальчиков, что немаловажно для совершенствования речи и интеллекта. Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Для разминки можно использовать такие игры: «Веселые пальчики», «По дорожке». |
|  | Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома.  Применяем методику поворот.  Игра «Геоконт» является занимательным материалом для ознакомления детей с геометрическими фигурами: прямоугольник, квадрат, круг, треугольник, овал и различные многоугольники. Игра позволяет на практике научить ребенка различать круг от овала, прямоугольник от трапеции или ромба и т.д. Эта игра помогает детям сделать первые шаги конструированию предметов, т.е. черчению. |
|  | Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше |
|  | Конструируя различные фигуры дети учатся ориентироваться на плоскости, изменяют и называют направления передвижения паутинки (резинки) или фигуры на поле. При описании своей модели дети учатся пользоваться пространственными предлогами: слева – справа, вверху – внизу, внутри, далеко и др. Например: игра «Выполни мою команду!» ребенок выкладывает резинку по словесной инструкции: три ступеньки вверх, две ступеньки вправо, четыре ступеньки вниз и т. д. Это в дальнейшем поможет им научиться выполнять графический диктант. Например, собака, осенний лист. |
|  | Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше (4-7 лет) – «Золотая рыбка», «Бабочка».  В ходе, которой, они учатся выполнять конструирование по схеме – образцу, по словесной инструкции (когда один ребенок читает инструкцию и дает задание другому). |
|  | В игровой форме дети знакомятся с цифрами от 0 до 9 и числом 10. т. к. поле игры «Геоконт» имеет координатную сетку, это помогает детям не только запомнить цифры, но и закрепить порядковый счет в пределах 10. Для это проводятся такие игры, как: «По узенькой дорожке», «Змейка», «След в след», где детям нужно провести резиночку от первой цифры, до последней, по порядку (так же повторяем и обратный счет). |
|  | Для проведения игры – путешествия «Удивительный космос» мы использовали «Геоконт», как карту. В ходе игры дети учились ориентироваться с ее помощью в пространстве, создание звезды. |
|  | Играть с «Геоконтом» детям будет интереснее, если мы попробуем  включить их в какую-нибудь сказочную историю.  Например, сказка о Волшебном Тюльпане. |
|  | Самостоятельно играя в «Лабиринт», дети закрепляют ориентировку на плоскости и в пространстве. Например: детям нужно найти предмет, используя карту. |
|  | Для театрализации сказок нам помогает «Геоконт». Мы используем его как театральный реквизит для пальчикового театра. Например: театрализация сказки «Заюшкина избушка». На «Геоконтах» выкладываются дома персонажей сказки – избушки ледяная и лубяная. Задание можно усложнить применив коды.  С помощью кодов сложить фигуры: зонт, домик. |
|  | В игре «Половинка», дети знакомятся с зависимостью части от целого, т.е. целое – больше части; части равны при делении на равные части. Так же и с помощью игровых ситуаций знакомятся с понятием симметрия. Например: игры «Цветок», «Бабочка», «Самолет», «Веселый гриб» и др. - у детей на модели дана половина схемы, им нужно «расправить вторую часть». |
|  | Создание проблемно - поисковых ситуаций и вовлечение в выполнение творческих заданий.  Выложи точно такую же фигуру в другую сторону.  Для решения данной задачи нужно перенести контур рисунков на другое игровое поле, изменив его направление. |
|  | Игры с «Геоконтом» развивают у детей сенсомоторные способности (освоение цвета, формы, величины). Складывая схемы по образцу дети учатся ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развивать творческие процессы.  Игры Воскобовича отличаются своей многоступенчатостью, возможностью решать задачи в несколько этапов с их усложнением. Например, игра «Геоконт» интересна детям и трех лет, и семи, и более старшего возраста. Еще одно преимущество игр Воскобовича – это их неограниченный творческий потенциал. Из одних и тех же элементов можно создать разные фигуры: животные, бабочки, корабли и прочее. Проведенные исследования показали, что методика является на сегодняшний день одной из самых эффективных и прогрессивных методик. |

 **МБОУ Саввино-Каринская СОШ ДЕТСКИЙ САД №28**

**Представление опыта работы по теме:**

**«Использование игровой технологии Воскобовича – «Геоконт», в развитии познавательных и творческих процессов дошкольников»**

**ВОСПИТАТЕЛЬ:**

**ЧЕНЧИКОВА А. А.**

с. Саввинская Слобода

**Цель:**

повышение профессионального умения педагогов по развитию интеллектуальной сферы дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр В. В. Воскобовича.

**Задачи:**

* Раскрыть особенности работы с развивающей игрой  *«Геоконт»*, ее методики работы;
* ознакомить участников  методам и приёмам использования развивающей

игры в педагогическом процессе;

-  развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;

* воспитывать желание применять полученные знания в своей практике.