

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 39 с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому развитию детей Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

ИНЖЕНЕРНАЯ АКАДЕМИЯ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

«Сказочные лабиринты игры»

игровая технология интеллектуально-творческого развития детей



«Сказочные лабиринты игры» - авторская технология (В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова), которая интегрирует:

- развивающее обучение
- игровые технологии
- элементы ТРИЗ
- элементы проблемного метода обучения
- обучение в сотрудничестве
- информационно-коммуникативные технологии



Цель технологии: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи технологии:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических и речевых умений.

Технология «Сказочные лабиринты игры» позволяет построить процесс взаимодействия взрослого и ребёнка на основе сказочных сюжетов. Любое задание становится для ребёнка интересным, необыкновенным, и, конечно, он добьётся цели, чтобы его выполнить.

Игровые задания с коврографами ЛАРЧИК и МИНИЛАРЧИК

выстроены на основе сказок

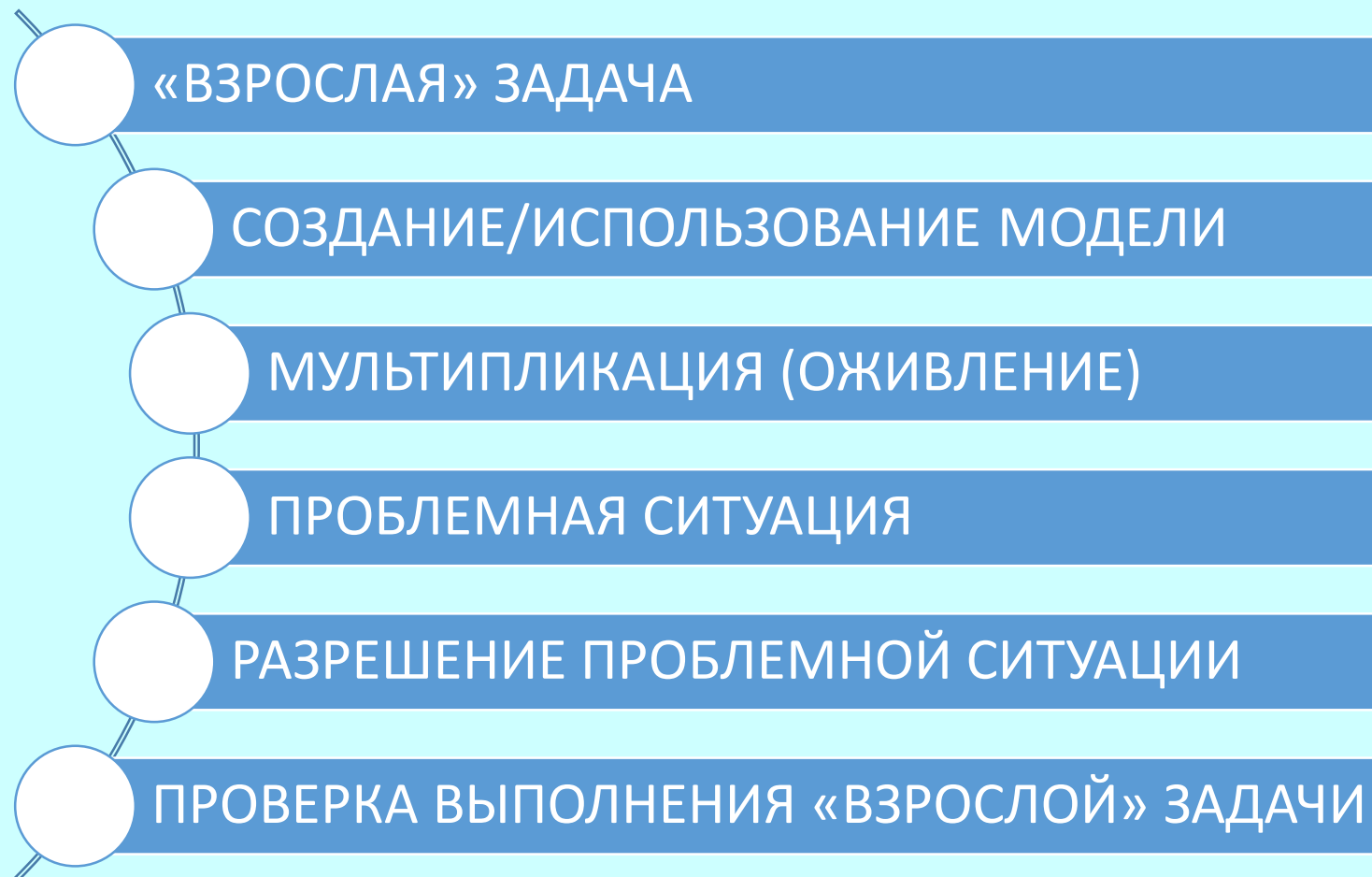
ДЛИТЕЛЬНЫХ

Проигрываются на протяжении нескольких занятий и завязаны на одной игре, сюжет которой развивается и предлагает различные задания в зависимости от поставленных задач.

БЫСТРЫХ

Игровое задание направлено на решение поставленной развивающей задачи, на основе построения определённого алгоритма по авторской методике.

АЛГОРИТМ ПОСТРОЕНИЯ БЫСТРОЙ СКАЗКИ



КОВРОГРАФ ЛАРЧИК

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ФРОНТАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ РЕШЕНИЯ
ЛЮБЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ



Состав комплекса: игровое поле из ковролина серого цвета с делением на клеточки, 19 дополнительных элементов: конструктивно-сенсорные, образные, знаковые и вспомогательные; методическое пособие.



КОВРОГРАФ МИНИЛАРЧИК

УМЕНЬШЕННАЯ КОПИЯ «КОВРОГРАФА ЛАРЧИК», ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ИЛИ ГРУППОВОЙ РАБОТЫ ДЕТЕЙ С ДИДАКТИЧЕСКИМИ МАТЕРИАЛАМИ



Состав комплекса: игровое поле из ковролина серого цвета с делением на клеточки, 10 дополнительных элементов в упаковке «Волшебный сундучок»: конструктивно-сенсорные, образные, знаковые и вспомогательные; методическое пособие.

ГЕОКОНТ

Название игры образовано от словосочетания «геометрический контур». Конструктор представляет собой дощечку, на которую наклеена пленка с координатами и закреплены 33 гвоздика разных цветов. По центру крепится черный гвоздик, остальные же располагаются цветовыми группами, кроме белых гвоздиков сверху.

В. Воскобович использовал в конструкторе законы оптики, говорящие о том, что белый цвет состоит из 7 цветов. Лучик белого цвета, попадая на центральный черный гвоздик, распадается на 7 цветов радуги.

Это свойство помогает не только познакомить детей с основными цветами, но и упрощает знакомство детей с координатной системой. Лучи имеют буквенное обозначение в соответствии с цветом, где "Б" - белый, "К" - красный, "О" - оранжевый, "З" - зеленый, "Г" - голубой, "С" - синий, "Ф" – фиолетовый.

Гвоздики в лучах пронумерованы от 1 до 4. Поиск необходимого гвоздика происходит по его обозначению, например БЗ, О1, Ф2. В комплекте к конструктору идет набор разноцветных резинок, пособие с иллюстрациями, в котором предложены творческие игры разного по сложности уровня.

Основой для игры стала сказка. Главные сказочные герои – это малыш Гео, ворон Метр и дядя Слава. Ребенок совершает путешествие и помогает героям выбраться из различных сложных и опасных ситуаций.



ГЕОВИЗОР

Игра может использоваться, как дополнение к ГЕОКОНТУ или, как самостоятельное игровое пособие. Состоит из экрана с нарисованной на нем координатной сеткой. Маркером на водной основе можно рисовать на экране, подложке или бумаге, положенной под экран.

ГЕОВИЗОР дает возможность рисовать под диктовку или по образцам, представленным в альбоме фигур. Занятия могут проводиться как с использованием игры Геокоонт, так и самостоятельно, когда взрослый диктует координаты, а ребенок соединяет названные точки. Такой способ позволяет познакомить малыша с понятием отрезка.

Игра способствует :

- совершенствованию мыслительных процессов;
- развитию пространственных представлений;
- формированию математических представлений;
- развитию творческих способностей;
- совершенствованию мелкой моторики.

Пособие создает ребенку ситуацию успеха (всегда можно исправить ошибку).



ИГРОВИЗОР

«Игровизор» - тренажер, направленный на интеллектуальную деятельность. Он предполагает собою прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют их фломастерами на водной основе, которые оставляют четкий отпечаток, но при этом легко стираются тряпочкой. Дошкольник, выполняя задания, способен дать оценку результату и легко исправить ошибки.

При обучении с «Игровизором» применяются дополнения Воскобовича, которые имеют различные образовательные цели:

- развитие математических способностей («Лабиринты цифр»);
- развитие речи (приложение «Лабиринты букв»);
- знакомство с окружающими нас вещами, а также трудом старших («Катя, Рыжик и рыбка»);
- комплексное развитие («Игровой калейдоскоп»);

Игровизор используется как в непосредственной образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей, так и в коллективной работе детей со взрослыми.

Можно предложить ребятам такие задания, как графические диктанты и задания на ориентацию в пространстве листа.

