

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №4 «Солнышко»
г. Моршанск

"Игровая технология В.В. Воскобовича,
как средство формирования
математических представлений у
старших дошкольников в дошкольной
образовательной организации".

Выступление из опыта работы
воспитателя первой
квалификационной категории
Щебланиной Ирины Викторовны

2021г.

Дошкольное детство - период раскрытия творческих сил ребёнка, становления основ индивидуальности. Игра - самоценная деятельность дошкольника, позволяющая наиболее полно реализовать себя в ситуации "здесь и сейчас". Проявлению творческих сил детей эффективно содействуют современные развивающие игровые технологии. В контексте ФГОС ДО огромным развивающим потенциалом обладает группа игр, автором которых является Вячеслав Вадимович Воскобович.

Использование авторских развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от привычных для детей, занятий к познавательной игровой деятельности.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Особое признание у ребят получил игровой комплекс "Коврограф Ларчик" - уникальный методический комплекс, с помощью которого возможно создать для ребёнка многофункциональную развивающую и обучающую среду. Ковролинное игровое поле представляет собой совокупность школьной доски и фланелеграфа.

С помощью различных приспособлений можно фиксировать на нем разнообразный демонстрационный материал: дидактические карточки с цифрами, буквами, фигурами, различными изображениями и т.д.

Как отмечает сам Вячеслав Вадимович Воскобович, отличий методики несколько: насыщенность, многофункциональность, многоплановость игрового материала. Отсюда как следствие, широкий возрастной диапазон.

Знакомство с развивающей методикой Воскобовича происходит во время увлекательной и занимательной игры. Выдуманные персонажи помогают ввести ребёнка в сказочную атмосферу, что намного интереснее и привлекательнее, чем просто вертеть игрушку в руках в поисках нового образа.

Мои воспитанники познакомились с игровым комплексом "Коврограф Ларчик" в среднем дошкольном возрасте. Занятия по всем образовательным

областям начинались у коврографа – дети приходили в гости к жителям «Волшебного леса». Озвучить игровую ситуацию вместе с детьми легко и забавно. В развивающих творчество областях (лепке, рисования и аппликации), придуманная мотивация для детей была понятна и интересна. Например - они делали новый домик для зайчика Весельчака, лепили ягодки (грибочки) для мишки Топтышки, рисовали дерево с листиками для гусеницы Жужи и т.д.

На занятиях по формированию элементарных математических представлений - дети выбирали мост (узкий, широкий) или дорогу (длинную, короткую) для жителей волшебного леса, знакомились с эталоном цвета и фигурами при помощи игровых пособий, входивших в комплект.

Ориентироваться в пространстве они учились с ЛаНью (левый нижний угол), ЛьВом (левый верхний угол), ПоНи (правый нижний угол) и ПаВлином (правый верхний угол). Наши дети выросли и при знакомстве с составом чисел, числительными, с соотношением их с предметами к нам помощь приходили прозрачные кармашки с набором цифр, входящие в набор «Ларчика». Для лучшей наглядности мы сами изготовили дополнительное пособие. Это очень легко - достаточно на любые картинки приклеить липкую ленту. Познакомить детей с клеткой, графическим письмом, мерой длины помогли «Разноцветные веревочки». В комплекте пять веревочек: первая веревочка – одна и девять клеток, вторая – две и восемь и т.д. Это прекрасный материал с большими функциональными возможностями. Веревочками можно обводить и соединять картинки, выделять множества, создавать из них различные фигуры и узоры, измерять величину предметов.

При знакомстве детей с цифрами и числами натурального ряда эффективно используется набор карточек "Забавные цифры" (сказочное название - "зверята - цифрята"), являющийся элементом "Коврографа Ларчик". Примеры игровых ситуаций:

На арене Цифроцирка находятся все зверята - цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, ребенок показывает и называет их. Отгадай, какую цифру загадал МагНолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 3 и т.д.

Помоги МагНолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто

следующий? (Порядковый и обратный счёт).

Особый интерес детей группы вызывают игровые пособия "Геокоонт", "Квадрат Воскобовича двухцветный". "Чудо-соты 1".

Игра "Геокоонт" служит прекрасным средством для развития мыслительных процессов, произвольного внимания, памяти, формирования способности анализировать, сравнивать, объединять признаки и свойства. В игре развиваются пространственное мышление и творческое воображение. Помогают детям выполнять задания такие сказочные персонажи, как Малыш Гео, Ворон Метр. С её помощью дети могут увидеть и провести контуры геометрических фигур, протянув разноцветную резинку между гвоздиками.

Игра с "Квадрат Воскобовича двухцветный" помогает детям усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, в микропространстве, конструировать плоскостные и объёмные фигуры. В работе с "Квадратом" предлагаются такие задания:

"Знакомимся с квадратом" (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадрата, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.);

"Играем в прятки" (найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком);

"Сложи квадрат" (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаёшь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;

"Путешествие в квадрате" (пройдись по дорогам - диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам).

Постепенно далее вводится "Квадрат Воскобовича четырехцветный", дающий ещё больший простор для творчества. При этом правило проговаривания детьми порядка складывания сохраняется, что развивает речь, позволяет закреплять название формы, цвета, лучше запоминать пространственные понятия.

Игра-вкладыш "Чудо-Соты 1" представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей - геометрических фигур. Ребенок может

играть, собирая все элементы воедино в рамке или конструируя из них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому. По предложенным схемам из геометрических фигур ребёнок сможет сконструировать на плоскости многочисленные предметы окружающего мира.

Первый опыт применения игр и развивающих пособий В.В.Воскобовича показал, что:

- у детей улучшилось умение анализировать и обобщать закономерности;
- дети стремятся доводить начатое дело до конца;
- легко различают и называют цвета;
- повысился уровень развития мелкой моторики;
- нет проблем со счётом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости;
- дети умеют работать в команде, согласовывать свои действия с партнерами по игре.

Опыт работы показал, что наиболее эффективным способом обучения детей в старшем дошкольном возрасте по формированию элементарных математических представлений является использование технологии В.В.Воскобовича, которая позволяет сочетать наглядность с увлекательной игрой и с помощью которой можно производить различные практические операции. Ведь обучение происходит на эмоциональной, чувствительной, ориентировочной основе доступной дошкольнику.