

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №70 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности
по социально – гуманитарному направлению развития детей»

Методическая разработка
Формирование у старших дошкольников математических представлений посредством
использования технологии В.Воскобовича «Сказки Фиолетового леса»

Яренских Ольга Александровна
воспитатель
высшая квалификационная категория

г. Каменск – Уральский
2022год.

Развивающие игры активно внедряются в программу дошкольного образования и даже рекомендованы для использования в ДОУ. Такие занятия в игровой форме развивают творческий потенциал ребенка, психические процессы и сенсорику, предлагают детям увлекательное путешествие в мир обучающих сказок.



Рис 1. Развивающая среда «Сказки фиолетового леса»

Поэтому в процессе реализации задач «Уральской инженерной школы» и интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста мы внедрили в образовательный процесс игровую педагогическую технологию В.Воскобовича «Сказки Фиолетового леса». Нас привлекло, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.



Рис 2. «Фиолетовый лес» и Малыш Гео

Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка и у нее широкий возрастной диапазон участников игры от 3-7 лет. Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью.



Рис 3. Воскобович Вячеслав Вадимович

Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворительно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».



Рис 5. Игры: «Соты», «Счетовозик», «Прозрачный квадрат»

Реализация этой технологии осуществляется с младшего возраста.

Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Технология предполагает создание специальной среды. Это, прежде всего наличие панно «Фиолетовый лес».



Рис 6. Панно – ковролин «Фиолетовый лес»

Его мы изготовили из металла. Фиолетовый Лес - это методическая, развивающая среда в виде сказок.



Рис 9. Выполнение задания

Технология предполагает использование определенных пособий и игр, поэтому особое место занимает в методике Воскобовича коврограф «Ларчик» - это уникальное авторское пособие, изготовленное из коврового материала (1,2 м х 1,2 м) на которое нанесена сетка. Ковролин хорошо сцепляется с наглядным материалом и с оригинальными элементами (кармашки, кружки, зажимы, стрелочки, пять разноцветных веревочек из контактной ленты, 8 разноцветных карточек, карточки с цифрами-зверятами).



Рис.10 Пособие коврограф «Ларчик»

Пособие подходит для групповых и индивидуальных занятий. Для каждого возраста методическое пособие предусматривает различные задания для развития памяти, внимания, мышления, творческих способностей. Коврограф «Ларчик» мы располагали не только на полу, но и на стене. На ковровой полянке «Ларчик» хозяева гусеница Фифа и Лопушок знакомили детей с дидактическими пособиями и играми.

Итак, одна из игр - игра "Геоконт" - в народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". На которой пластмассовые гвоздики закреплены на фанере (игровом поле). Главный герой здесь умудренный опытом паук Юк, он учит детей играть в игру «Геоконт». На гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветные резиночки), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Эта игра развивает у детей познавательный интерес и исследовательскую деятельность, наблюдательность, воображение, память, внимание, мышление, творчество и мелкую моторику.



Рис 11. Игра "Геоконт"

"Квадрат Воскобовича" это игровой квадрат представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке "Тайна Ворона Метра" квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать.



Рис 12. Игра "Квадрат Восковича"

Головоломка «Чудо-крестики» - это многофункциональное пособие для развития математических способностей. Игра 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, затем задания усложняются. Например, можно собрать различные образы предметов. По наглядности или схеме. "Чудо - крестики" формируют у ребенка понятия целого и части, помогают освоить формы и цвета, развивают умение анализировать и сравнивать.



Рис 13. Игра "Чудо - крестики"

Аналогичная игра «Чудо – соты», где главные герои играют с детьми это пчелка Жужа и китенок Тимошка.



Рис 14. Игра "Чудо - соты"

Кораблик «Плюх-Плюх» с яркими парусами, которые можно надевать на деревянные рей. На основание игрушки нанесены цифры от одного до пяти. На мачту нужно прикрепить какое-то количество флажков, предварительно рассортировав их по цвету. Играя с корабликом, ребенок знакомится с матросами Лягушатами и капитаном Гусем, которые рассказывают о своих увлекательных приключениях. В процессе игры у детей формируются умения сортировать предметы, учитывая их цвет и количество, а также развиваются тактильные ощущения и мелкая моторика.



Рис 15. Пособие Кораблик "Плюх - Плюх"

«Математические корзинки» помогают закрепить навыки счета, разъясняют состав чисел, научат выполнять простейшие математические действия. Кроме того, в ходе выполнения заданий развивается мелкая моторика. В процессе игры ребенок помогает сказочным героям складывать грибы в корзины. Выяснив, кто собрал больше, а кто меньше, сколько нужно положить грибов, чтобы корзина была полной.



Рис 16. Пособие «Математические корзинки»

На поляне Чудесных Цветов главная героиня Девочка Долька в занимательной форме учит детей делить целое на части, изучать дроби с помощью игры «Чудо-Цветик». «Чудо-цветик» - еще одна уникальная авторская игра В. Воскобовича из серии «Чудо-головоломки». Она совмещает в себе функции головоломки, пространственного конструктора, а также игровой платформы для решения логико-математических задач. Это яркая, база-вкладыш с двумя цветками, поделенными на разноцветные сегменты-дольки. Малыши смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. А деткам постарше, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части.



Рис 17. Игра «Чудо – Цветик»

НОД по методике Воскобовича должна проводиться только после предварительной подготовки. Мы сначала знакомимся с методическими рекомендациями, а потом предлагали детям игры. В процессе НОД дети обычно сосредоточены, предпочитают что-то делать руками, и мало говорили. Поэтому во время НОД мы спрашивали детей, что они делают, почему выбрали именно такую фигуру, просили придумать свой сюжет или пересказать сказочное задание. При работе с игровыми материалами дети часто длительное время находились в одной и той же позе, но такая статичность не приносит пользы. Нужно учитывать возрастные особенности и вовремя отвлекать детей от длительного сидения, устраивать перерывы, выполнять разминку, затем вернуться к выполнению заданий.

Таким образом, используя данную технологию, мы увидели, что дети стали быстрее запоминать материал, стали более уверенными в собственных силах. Ведь важное достоинство игровой деятельности - это внутренний характер ее мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.



Рис 18. Игра с мальчиками

Развивающие игровые технологии делают учение интересным занятием для ребенка, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.



Рис 19. Игры с детьми