

Казенное дошкольное образовательное
учреждение Воронежской области
«Кантемировский центр психолого-
педагогической, медицинской и социальной
помощи детям дошкольного возраста»

СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ
«Развивающие игры нового
поколения в интеллектуальном
развитии дошкольников».

Презентацию подготовила
Старший воспитатель
С.А.Скрынник



22.10.2019



Целью игры является повышение педагогической компетентности педагогов, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии в условиях ДОУ.

Задачи:

- повышение профессиональной компетентности педагогов в области современных технологий;
- развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов и родителей воспитанников;
- обучение педагогов методам применения игровых инновационных технологий



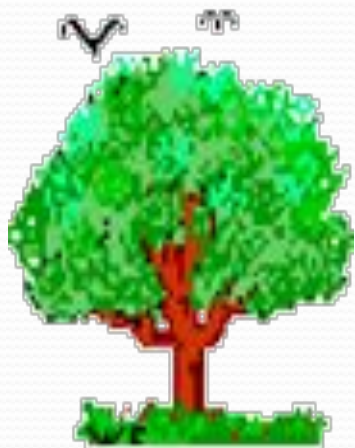
*«Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире».*
В.А. Сухомлинский

Деловая игра

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РАЗВИВАЮЩИМ ИГРАМ»

«ДЕРЕВО ОЖИДАНИЯ»

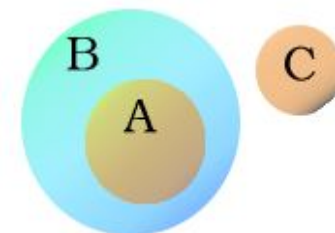
Цель: развивать умение определить
прогнозируемый результат встречи



«КУПИТЕ БИЛЕТИК»

(ВХОЖДЕНИЕ В ИГРУ)

Цель: интеллектуальная
разминка



«Играя – учимся, играя – познаём!»

Теоретическая часть

1. «Педагогическая кухня»

Цель: уточнение системы знаний педагогов в области игровой деятельности дошкольников.

Современная отечественная педагогика делит игры на игры, придуманные самими детьми (творческие) и игры, придуманные взрослыми (игры с правилами).

ТВОРЧЕСКИЕ – СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ, СТРОИТЕЛЬНЫЕ И ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ - ПОДВИЖНЫЕ И ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.



ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1. «Каша из топора»

Цель: способствовать творческому поиску педагогов.

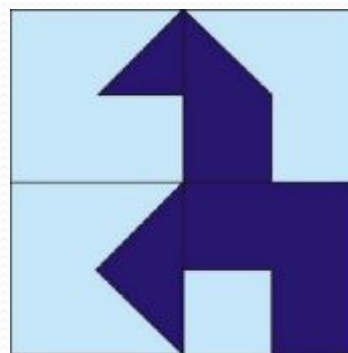
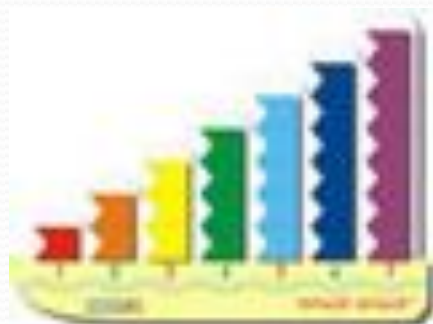
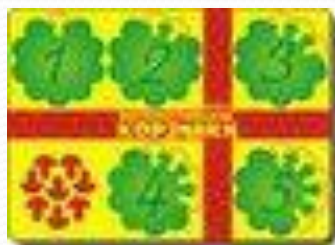
Задание: из предложенных предметов придумать развивающие игры, поставить цель и презентовать.





2. «МАСТЕР-КЛАСС»

Цель: знакомство и практическая работа педагогов с играми В. В. Воскобовича.



Цели и задачи технологии.

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.



К достоинствам развивающих игр В.В. Воскобовича можно отнести:

Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

СКАЗОЧНАЯ «ОГРАНКА» ИГР

Многофункциональность

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач:

Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Универсальность использования

позволяет использовать развивающие игры В.В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования: «Детство», «Радуга», «Развитие» и т.д.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи – девяти лет.



«МАСТЕР-КЛАСС»

*«Расскажи – и забуду,
покажи – и я запомню,
дай попробовать – и я
пойму»*

Во что можно превратить квадрат?

*Если это «Квадрат Воскобовича»,
который еще называют вечным
оригами,
то его можно превратить в домик,
конфету, лодку.*



*Занятия с «Квадратом Воскобовича»
развивают умение различать геометрические фигуры,
определять их свойства и размеры,
пространственное мышление, воображение, логику,
внимание, умение сравнивать и анализировать,
гибкость мышления, моторику рук и
творческие способности.*



«Геоконт-конструктор» — одна из первых игр, разработанных в центре В.В. Воскобовича

Игра представляет собой фанерный планшет с пластмассовыми гвоздиками, расположенными особым образом, и набором цветных резинок.

Игра развивает:

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры, ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.

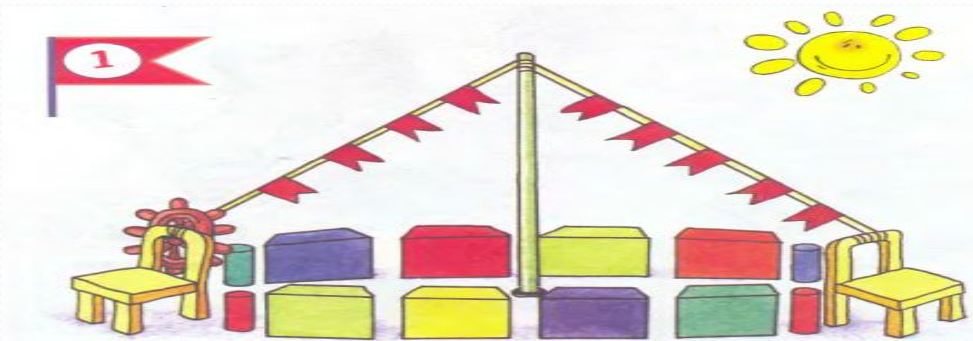
К игре "Геоконт" прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава». Сказка позволяет познакомить ребенка с Малышом Гео и другими героями Фиолетового леса, которые с помощью "Геоконта" открывают мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Взрослые читают сказку детям, а они по ходу сюжета складывают фигуры на «Геоконте», отвечают на вопросы.

5. «Педагогическая вертушка»



Цель:

Обобщение полученных знаний,
объединение усилий коллектива при
создании памятки-рекомендации .



Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

**СПАСИБО
ЗА
СОТРУДНИЧЕСТВО**

