

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



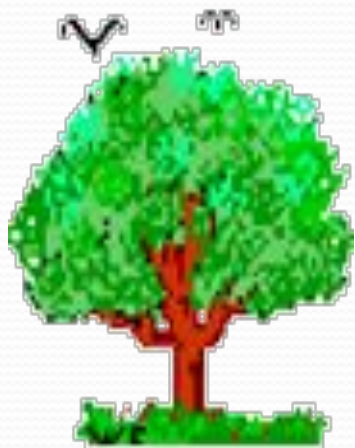
*«Игра – это огромное светлое окно,  
через которое в духовный мир ребенка  
вливается живительный поток представлений,  
понятий об окружающем мире».*  
**В.А. Сухомлинский**

## Деловая игра

### «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РАЗВИВАЮЩИМ ИГРАМ»

#### «ДЕРЕВО ОЖИДАНИЯ»

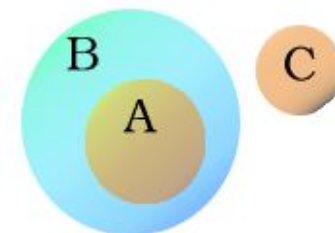
Цель: развивать умение определить  
прогнозируемый результат встречи



#### «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.

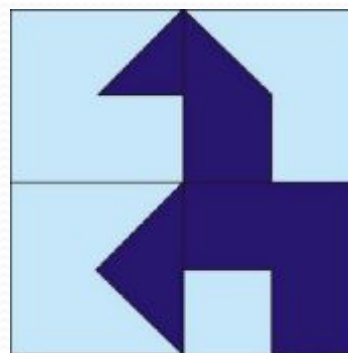
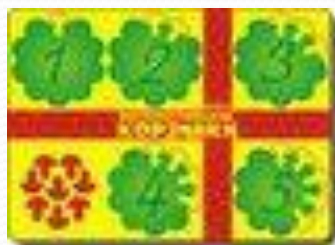






## 2. «МАСТЕР-КЛАСС»

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.

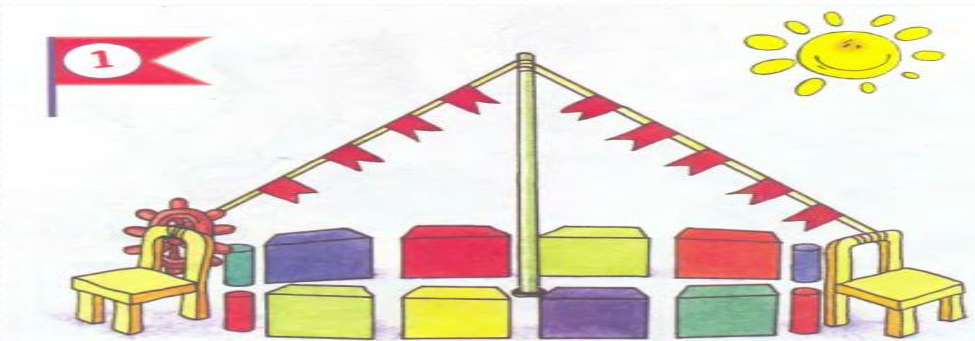
К игре "Геоконт" прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава». Сказка позволяет познакомить ребенка с Малышом Гео и другими героями Фиолетового леса, которые с помощью "Геоконта" открывают мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Взрослые читают сказку детям, 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**

