Использование игровой технологии В.В.Воскобовича в процессе организации интеллектуально-творчекого развития ребенк в семье на примере дидактического пособия «Кораблик Плюх-Плюх»

Подготовила Курченко Н.А.,   
воспитатель МАДОУ ДС №69 «Ладушки»  
 Старооскольского городского округа

-Добрый день, уважаемые коллеги, я представляю тему «Использование игровой технологии В.В.Воскобовича в процессе организации интеллектуально-творческого развития ребенка в семье на примере дидактического пособия «Кораблик Плюх-Плюх»  
Сегодня в детских садах для всестороннего и творческого развития детей широко применяются различные развивающие методики, хотелось бы, чтобы и родители перенимали этот опыт у педагогов. Авторская методика Воскобовича, на мой взгляд, выделяется среди известных методик, она отличается многофункциональностью, креативностью и высокой эффективностью.   
Основу развивающих игр Воскобовича составляет познавательный интерес, творческое начало и обучение. Дети в процессе игры погружаются в мир сказки и приключений, а также знакомятся с веселыми персонажами, которые развивают у ребенка творческий потенциал, фантазию и логику. Данные игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. Специфика развивающих игр Воскобовича, на мой взгляд, уникальна  
Во-1. Широкий возрастной диапазон участников игр  
Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.  
Во-2. Многофункциональность  
С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач. С помощью одной игры ребенок может изучить цвет и форму, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.  
3. Следующая особенность игр Воскобовича - Творческий потенциал  
Все игры - свободный полет воображения. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта и др.игр. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение ребёнка до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.  
4. И, наверное, главной особенностью игр Воскобовича является Сказочная «огранка». Сказка - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ведь новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание и лучше запоминается.  
- А поможет нам кораблик плюх-плюх.  
Игра кораблик «Плюх-Плюх» предназначена для детей 3-5 лет, но задания с усложнением будут интересны и старшим дошкольникам. Игра формирует математические навыки, логическое мышление, развивает память, внимание и усидчивость. Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами (белый, желтый, синий, зеленый, красный). Кораблик имеет 5 мачт: низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокую мачту. Имеет нос и карму, 5 палуб: нижняя, вторая, третья, четвертая, пятая палуба. У флажков может быть разная ориентация: по носу, по карме. На кораблике работают пальцы *(надо правильно брать пальчиками флажочки)*. Помогают играть с корабликом матросы – лягушата и капитан – гусь. Для того, чтобы наш кораблик отправился в плавание на нем надо навести порядок, надо наши флажочки снять и постирать. Затем разложить на столе по цветам и просушить. Потом начинаем надевать, помогаем деткам, объясняем им.  
 Как вариант, можно флажочки надеть на пальчики и перейти в динамическую паузу – потанцевать как лягушата. А потом опять превращаемся в ребяток и продолжаем нанизывать флажочки на мачты.  
 На кораблике можно провести карнавал. Для этого можно украсить кораблик гирляндой. Для этого выполняем нанизывание на шнурочек флажков различными способами (в большое отверстие или в маленькое, произвольно или по схеме, выбирая определенный цвет). Можно надеть на детей в виде бус или браслетов и опять устроить динамическую паузу – карнавал. На мачтах можно делать вертикальные ряды, горизонтальные ряды. И когда мы соберем весь кораблик, он должен отправиться в плавание по волнам *(выполняется*  
 Кораблик «Плюх-Плюх» имеет своих персонажей – Гуся – капитана и матросы – лягушки.  
-Для того чтобы попасть на кораблик, нужно выполнить задания капитана гуся  
1. Покажите средний флажок на самой высокой мачте.  
2. Покажите все мачты выше среднего.  
3. Какого цвета флажки на мачте выше среднего, но ниже самой высокой (красного).  
4. Сколько всего флажков на кораблике?(15)  
5. Сделайте так, чтобы на двух любых мачтах флажков стало поровну.  
6. На двух любых соседних мачтах поверните флажки навстречу друг другу.  
 В индивидуальных беседах родители отмечают, что дети стали более логичны в своих суждениях, находят оригинальные решения сложных задач.  
Ребята стали более усидчивы и целеустремлённы. Шестилетние детишки уже могут выполнять сложные мыслительные операции, доводя дело до конца. Это результат **развивающих игр**, которые соединяют **интеллектуальную** деятельность и возможность получить результат.

У **детей** нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Особенно хочется отметить уровень **развития** пальцевой и кистевой моторики детских рук.

У дошкольников сформирована самостоятельность, индивидуальность в приеме и выборе решений. Обучающиеся по **технологии***«****Сказочные лабиринты игры****»* дети, стараются сделать что-то свое, непохожее на других.  
Ребята стали более раскрепощенными, уверенными в себе.

Таким образом, **работая над данной технологией**, мне удалось:

- создать первоначальные условия для **интеллектуального и творческого развития детей***(приобретение игр и персонажей и изготовление их своими руками)*

- **заинтересовать коллег и родителей**.

**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**.