

**Муниципальное дошкольное
образовательное учреждение
« Детский сад №11 «Родничок»
с.Зелёная Роща
Степновского района
Ставропольского края**

Тренинг

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РАЗВИВАЮЩИМ ИГРАМ»

Выполнили :

воспитатели:Костюк Е.Н.

Мозговая Т.И.

2023г

Цель: повышение компетентности родителей, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие детей, используя развивающие игровые инновационные технологии.

Задачи:

- развитие интеллектуальной и творческой активности родителей;
- обучение родителей методам применения игровых инновационных технологий.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

В.А.Сухомлинский

«Дерево ожидания».

Цель: развивать умение определить прогнозируемый результат.

Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм, познакомимся с некоторыми из игр В.В.Воскобовича и составим рекомендации – памятки по работе с ними.

Поскольку говорить мы сегодня будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру.

Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли на игру? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце игры? Расскажите о ваших личных ожиданиях.

Подойдите, пожалуйста. К дереву и на листочках напишите в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей с вами встречи.

«Купите билетик» (вхождение в игру).

Цель: интеллектуальная разминка.

Сейчас небольшая интеллектуальная разминка. Для того, чтобы отправиться в путешествие по развивающим играм, вам необходимо «купить билеты». В своей работе на занятиях вы используете круги Эйлера. И я вам предлагаю выбрать себе билет следующим образом.

Я буду задавать каждому вопрос:

1. Это не квадрат и он не синий (**красный круг**).
2. Это фрукт и он оранжевый (**апельсин**).
3. Это транспорт и он синего цвета (**машина**).
4. Это ягода, но не клубника (**малина**).
5. Это не круг и он не красный (**синий квадрат**).
6. Это транспорт, но он не наземный (**самолёт**).
7. Это не фрукт, но он фиолетовый (**баклажан**).
8. Это не треугольник и он не жёлтый (**голубой ромб**).
9. Это не овощ и не фрукт, но он розовый (**розовый бант**).
10. Это игрушка, но не кукла (**мяч**).
11. Это не игрушка и она не красная (**белая чашечка**).
12. Это не ромб и он не голубой (**малиновый прямоугольник**).
13. Это игрушка, но не для мальчика (**кукла**).
14. Это фрукт, но он не красный (**слива**).
15. Это не круг и не квадрат, но он зелёный (**зелёный треугольник**).
16. Это не животное и оно не домашнее (**пчела**).

После ответов на вопросы родители делятся на две команды.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.

«Винегрет».

Цель: уточнение системы знаний родителей в области игры детей.

На ваших билетах написаны номера вопросов, а на столе перед вами лежат сами вопросы по теме игровая деятельность детей.

1. Что такое игра?

Игра - основной вид деятельности ребенка, которой присущи черты, характерные для любой деятельности: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерных действий, результата.

2. Значение игры для ребёнка дошкольного возраста?

- Игра обладает мощными развивающими характеристиками. Она влияет на развитие всех познавательных процессов: мышления, внимания, памяти и, конечно же, воображения.
- Игра организует чувства ребёнка и влияет на его поступки. В игре воспроизводятся нормы жизни в обществе, правила поведения, моделируются ситуации, близкие к жизненному опыту ребёнка.
- С эмоциональной точки зрения технология игры феноменальна и не похожа на другие воспитательные технологии. Она предлагает детям удовольствие, разнообразные развлечения и одновременно с этим формирует необходимые для жизни в обществе модели нравственного поведения.
- Овладевая знаниями, полученными в ходе игры, ребёнок приобщается к культуре страны, в которой живёт и культуре мира.
- Игра помогает ребёнку усвоить общественный опыт и превратить его в достояние личности. Кроме того, в игре ребёнок активно общается со сверстниками. Это значительно расширяет его умения общения.
- Именно в игре развивается воля ребёнка, поскольку ребёнок, овладевая в ходе игровой деятельности каким-либо новым для него способом действий, учится преодолевать трудности.
- В ходе игры развивается умственная деятельность ребёнка. Ведь игра требует решения новых, постоянно усложняющихся задач. Ребёнок, следуя правилам игры, должен быстро сообразить, какого поступка ждут от него участники игры. Причём он понимает, что его действия должны удовлетворить остальных участников игры.

3. Игры делятся на две большие группы. Это?

- творческие игры;
- игры с правилами.

4. Творческие игры делятся на:…?

- сюжетно-ролевые;
- игры-драматизации;
- строительно-конструктивные.

5. Игры с правилами делятся на:…?

- подвижные;
- дидактические.

6. Виды игр для развития ребёнка?

- подвижные;
- сюжетно-ролевые;
- настольные;
- дидактические;
- деловые и пр.

7. Творческие игры создаются самими детьми под руководством взрослого. В чём заключается задача родителей при руководстве творческими играми?

- помочь детям выбрать тему игры, развить её сюжет;
- помочь сделать нужную для игры постройку;
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

8. Что такое игра – драматизация?

Игра, в которой актёрами являются сами дети, которые берут на себя роли каких-либо литературных или театральных персонажей.

9. Какие игры называются дидактическими?

Игры, которые создаются и организуются взрослыми и направлены на формирование определённых качеств ребёнка.

10. Значение подвижных игр для ребёнка?

Подвижные игры несут, кроме интереса для ребёнка, ещё оздоровительную нагрузку и эмоционально-психическую разрядку. Ребёнок укрепляет разные группы мышц, тренирует вестибулярный аппарат, улучшает свою осанку, снимает утомление и повышает работоспособность. Кроме того, подвижные игры учат детей инициативе и самостоятельности, преодолению затруднений — развивая в них рефлексивность и волю. Таким образом, спецификой подвижных игр является то, что их использование даёт не только физическое, но и эмоциональное удовлетворение. Эти игры создают большие возможности для проявления инициативы и творчества детей, поскольку кроме богатства и разнообразия движений, предусмотренных правилами, дети обладают свободой их применения в различных игровых ситуациях.

11. Значение ролевых игр для ребёнка?

Ролевые игры, являются прекрасным тренировочным залом для подготовки ребёнка к жизни в обществе. В каждой игре, независимо от того, играет ребёнок один или вместе с другими участниками игры, он выполняет определённые роли. Играя, ребёнок берет себе определённую роль и выполняет действия героя игры, осуществляя поступки, присущие этому персонажу. Ценность ролевых игр заключается в том, что дети повторяют в играх подсмотренные за взрослыми типы поведения и возможности решения жизненных коллизий.

12. Значение дидактических игр для ребёнка?

Дидактические игры предназначены для детей, которые участвуют в учебном процессе. Они используются педагогами как средство обучения и воспитания. Дидактическая игра направлена, прежде всего, на умственное развитие ребёнка, не надо забывать и то, что её польза зависит от того, сколько радости её решение приносит ребёнку.

13. Виды дидактических игр?

- сюжетно-дидактические («магазин»)
- игры с предметами («чудесный мешочек»)
- настольно-печатные («лото», «домино»)
- словесные («кем быть?», «времена года»)

14. Структура дидактической игры?

1) обучающая задача – определяет игровые действия, правила помогают осуществлять игровые действия и решить задачу;

2) игровая задача;

3) игровые действия.

15. Перечислите развивающие игры для детей.

- игры на внимание;
- логические игры;
- игры на развитие памяти;
- познавательные игры.

16. Как вы думаете, а всякая ли игра может быть развивающей?

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.

1. «Каша из топора».

Цель: способствовать творческому поиску родителей, развивать навыки сотрудничества.

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

Предлагаются следующие предметы:

- картон;
- ножницы;
- прищепки;
- лист А-4;
- спички;
- деревянные палочки;

После презентаций игр делается обобщение.

Развивающие игры до года.

По сути, любая игра является для малыша развивающей: потешки, связанные с массажем, щекотанием, поглаживанием, стимулируют чувствительность и реакции младенца, демонстрация контрастных рисунков помогает ему научиться концентрироваться, вкладывание в ручки различных по фактуре и плотности предметов дарит тактильные ощущения и подготавливает мелкую моторику.

Развивающие игры с года до трёх.

В период с года до трёх лет ребёнок переживает настоящий интеллектуальный взрыв - он осваивает основы речи, углубляет и расширяет свои знания о мире, учится самостоятельности. Всё это должны учитывать развивающие игры для этого возраста. Особое внимание при их планировании следует уделить творческой деятельности – рисованию пальчиковыми красками и карандашами, лепке, конструированию, а также групповым, парным и ролевым играм.

Развивающие игры для дошкольников.

Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них - серьёзная форма воспитания. Игра для дошкольников - способ познания окружающего мира. Цель воспитателя – обогащать игровой опыт каждого ребёнка, повышая тем самым влияние игры на его развитие.

2. «Мастер-класс».

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

Сейчас я предлагаю вам поближе познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Вячеслав Вадимович Воскобович - живёт в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном, это игры- конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

Самые известные из них – «Геокоонт» и «Квадрат Воскобовича».

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича:

- Развитие у ребёнка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

Особенности развивающих игр Воскобовича:

- Игры разработаны, исходя из интересов детей.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

- Широкий возрастной диапазон.

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счёт большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

- Многофункциональность и универсальность.

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребёнок имеет возможность проявлять своё творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами, цветом или формой, счётом и т.д.).

- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

- Методическое сопровождение.

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь,

забавный Магнолик - сопровождая ребёнка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Китайская мудрость гласит: «Расскажи – и я забуду, покажи – и я запомню, дай попробовать - и я пойму».

Сейчас мы проведём мастер-класс с использованием «Квадрата Воскобовича». (Участникам семинара раздаются «Квадраты Воскобовича» и схемы-вложения, по которым создаются образы.)

А сейчас я познакомлю Вас ещё с одной игрой из технологии «Сказочные лабиринты» - «Геоконт».

Детский народ называет Геоконт “дощечкой с гвоздиками” или “разноцветными паутинками”. Это, действительно, игровое пособие, приложение к сказке. “Пособие” Геоконта представляет собой фанерную дощечку. На дощечке укреплены координатная пленка и разноцветные пластмассовые гвоздики. На эти гвоздики во время детских игр и фантазий натягиваются разноцветные “динамические” резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы. Всего на доске Геоконт находится 33 гвоздика: один центральный черный, а остальные объединены в группы гвоздиков разных цветов, кроме верхних белых гвоздиков. Верхние белые гвоздики символизируют белый луч свет. По законам оптики белый цвет состоит из 7 цветов, соответствующих 7 цветам радуги. Поэтому белый верхний лучик, попав в центр доски Геоконта, то есть в черный гвоздик, “разделяется” на 7 лучей, соответствующих цветам радуги — красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Это удобно для ознакомления детей с цветовой гаммой. Это удобно и для ознакомления ребенка с системой координат. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: “Б”, “К”, “О”, “З”, “Г”, “С”, “Ф”. И каждый гвоздик в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например “О1” или “З4”.

(Участники семинара выполняют задание по словесной модели или по схеме-образцу.)

3. «Вертушка».

Цель: обобщение полученных знаний, объединение усилий родителей при создании рекомендаций.

Задание: составление памятки.

А сейчас вам необходимо будет собраться с мыслями, вспомнить всё, что вы знаете, что узнали нового и использовать эти знания для составления памятки – рекомендации, которая пригодится вам при занятиях с детьми по применению развивающих игр. Перед вами лист ватмана, передавая его по кругу вам необходимо написать свою рекомендацию и передать соседу, который её дополнит и передать дальше всем участникам.

(Родители работают, затем кто-то один зачитывает).

А я, в свою очередь, предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать дома «Как играть в развивающие игры дома», «Советы родителям по выбору игрушек для детей».

4. «Дерево ожидания» (рефлексия).

Цель: сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе семинара.

Закончить нашу встречу мне хотелось бы словами В.А.Сухомлинского: «Духовная жизнь ребёнка полноценна лишь тогда, когда он живёт в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок».