**1 слайд –**

**Развитие инициативы и творчества дошкольников посредством игровой технологии В.В. Воскобовича**

В условиях реализации ФГOС поиск альтернативных форм и методов работы с детьми становится актуальным для педагога дошкольного образования.

ФГOC ДО определяет дошкольника как «играющего человека». Игра – в свете ФГОC выступает как форма социализации ребёнка. Игра – не развлечение, а особый способ вовлечения детей в творческую деятельность, способ стимулирования их активности.

Сегодня стоит острая проблема, связанная с организацией игровой деятельности современных детей. Дети избалованы изобилием и разнообразием игр и игрушек, которые не всегда несут в себе нужную педагогическую информацию. Трудности испытывают и родители, и педагоги: то, в какие игры играли родители и то, что годами отрабатывали на практике и применяли в своей жизни воспитатели, теперь – в изменившихся условиях – перестало работать. Сенсорная агрессия окружающей ребенка среды (Барби, роботы, монстры, киборги и т.д.) может привести к кризису игровой культуры.

Поэтому от педагога требуется умение ориентироваться в мире современных игр и игрушек, сохраняя баланс между желанием ребенка и пользой для него, больше уделяя внимание современным нетрадиционным дидактическим и развивающим играм, способствуя адекватной социализации ребенка.

**3 СЛАЙД** - Изучив множество технологий, остановились на технологии В. В. Воскобовича. Проект по использованию игр реализовывался через образовательную и самостоятельную деятельность, создание развивающей среды.

Основные субьекты проекта - воспитанники старшей группы и родители.

**4 СЛАЙД - Цель проекта:**  Создание педагогических условий для развития познавательного интереса, инициативы и творчества старших дошкольников посредством игровой технологии .  **(а в слайд задачи)**

**5 СЛАЙД** - На 1 – **подготовительном этапе** провели анкетирование детей по сформированности познавательных и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, которое показало, что 25 % детей имеют низкий уровень развития. Изучили методическую литературу по данной теме. Создали центр познавательно-интеллектуального развития и наполнили его развивающими играми.

На 2 – **практическом этапе** составили тематический план мероприятий с использованием игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича и внедрили его в работу. Хочется остановиться на некоторых развивающих играх.

**6 СЛАЙД- Например, играя в игру «Геоконт»** дети не просто путешествуют с Малышом Гео, а выполняя задания, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолевать различные препятствия в Фиолетовом Лесу. воспитанники с удовольствием конструируют геометрические фигуры, создают узоры, образы по собственному замыслу, плетут паутинки Паука Юка. Кроме того, в игре закрепляют знания букв и цифр.

С помощью игры дети осваивают сенсорные эталоны цвета, формы, величины, тренируют тактильно-осязательные анализаторы, Это имеет огромное значение для их дальнейшего умственного развития.

**7 СЛАЙД - В игре «Квадрат Воскобовича» или вечное оригами** можно фантазировать вместе с ребенком. Треугольники на квадратном поле располагаются так, что можно создавать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое. Можно создавать силуэты мышки, котика. В принципе, тут нет ограничений. Игры развивают творчество, инициативу ребенка, пространственное мышление, сенсорные способности, умение конструировать. С помощью квадрата ребята знакомятся и с геометрическими понятиями: угол, диагональ, центр, геометрическими фигурами, закрепляют навыки счета.

**8 СЛАЙД - Игра «Игровизор»** при использовании маркера, воспитанники рисуют различные геометрические фигуры и превращают их в предметы и целые сюжетные картины, пишут цифры и буквы, выполняют графические диктанты, решают примеры, играют в морской бой или крестики-нолики и выполняют множество разных интересных заданий. Пособие совершенствует три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение!

**9 СЛАЙД** - Что отличает игры Воскобовича от всех остальных? (ОСОБЕННОСТИ)

**1. Возрастной диапазон.**

  Одна и та же игра интересна детям разного возраста, так как у ней есть многоступенчатые задания для детей.

**2.Многофункциональность**.

  С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.

**3. Творческий потенциал.**

  Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое- нибудь открытие.

**4. Сочетание сказки и головоломки.**

    Вячеслав Вадимович предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес. Как будет выглядеть ваш лес – придумывают дети.

  Ребенок погружается в сказку, которую читает взрослый и путешествует по фиолетовому лесу, где встречает сказочных героев: например «чудо квадрат», которому скучно, по сюжету квадрат в руках ребенка превращается то в домик, то в зверушку. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания.

Таким образом, дети незаметно становятся участником события и «проживают» веселые приключения. Легко входят в игровую ситуацию и инициируют их сами, творчески развивают сюжет, применяя для этого знания, полученные из различных источников. Инициативность детей связана с любознательностью, пытливостью ума, изобретательностью, индивидуальными возможностями детей, поддержкой свободы их поведения и самостоятельности.

Родители принимают активное участие в изготовлении игр и пособий, в совместных мероприятиях по изучению правил игр, интересуются успехами своего ребенка.

В домашних условиях используют игры В. В. Воскобовича и отмечают, что сами с удовольствием занимаются с ребенком. С некоторыми играми могу поделиться.

**На 3 – заключительном этапе** провели повторную диагностику, которая показала, что 15 % детей повысили уровень развития познавательных и творческих умений.

Таким образом, игровая технология В. В. Воскобовича способствует развитию познавательного интереса, интеллектуальных способностей, инициативы и творчества дошкольников старшего возраста.

Все разработки по проекту можете увидеть на моем сайте (странице), адрес которого вы видите на слайде.

**11 слайд - Спасибо за внимание!**