

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»**

Управление образования Администрации города Новочеркасска

Региональный тьюторский консультационный центр –

МБДОУ детский сад №37 города Новочеркасска

*Практическое занятие
«Использование игровой технологии интеллектуально-творческого
развития детей В. В. Воскобовича
в образовательном процессе ДОУ как условия реализации
ФГОС ДО и ФОП ДО»*

22.10.2025 г.

Введение в тему занятия, рефлексия

Подготовила Фомина Л. Н.,
зам. заведующего по ВМР

Цель занятия: создание условий для развития профессиональных компетенций в процессе использования развивающих игр В. В. Воскобовича как активного средства развития дошкольников.

Задачи:

1. Ознакомить участников занятия с возможностями использования игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей В. В. Воскобовича в развитии творческих проявлений у дошкольников.

2. Создать условия для профессионального творчества в рамках проведения практической деятельности.

Материалы: слайдовая презентаци, методические шпаргалки «Творчество и игра» буклеты «Использование сот в образовательных технологиях ДОУ» по количеству участников, «соты» для рефлексии.

Ход

(слайд 2)

Добрый день, уважаемые коллеги! Мы сегодня собрались в этом зале, чтобы в очередной раз прикоснуться к удивительному миру развивающих игр В. В. Воскобовича. На занятиях мы рассматриваем вариативность игр с разных сторон. Что же сегодня лежит в основе нашей встречи?

Внимание на экран.

(слайд 3)

По вашему мнению, что это?

соты, улитка и пр.

На самом деле это кроссворд, решив который мы сможем назвать лейтмотив нашей встречи. Вы правы, он выполнен в необычном формате с использованием сот.

Вобще соты или гексы очень часто встречаются в педагогической практике. Мы подготовили бонус – буклет по этой теме.

А мы начинаем решение кроссворда!

1. Название этой игры используется в единственном числе в архитектуре, точнее в зодчестве, а так же его можно услышать в русских народных сказках. *Теремки*

2. Это не обычная игра, а игровой планшет. Прозрачная пленка делает его универсальным дидактическим игровым пособием. *Игровизор*.
3. В названии этой игры есть немного от пчеловодства, немного от сотовой мобильной связи и геометрии. *Соты*
4. Название данной игры ассоциируется с морем или рекой, а так же с любимой весенней детской забавой. *Кораблик*
5. Это удивительные пресмыкающиеся которые дали название игре-сортеру. *Черепашки*
6. Игра связывает понятия «площадь» и «симметрия», «координаты и «геометрические фигуры». *Геоконт*
7. Игра для любителей посчитать в путешествии по железной дороге. *Счетовозик*.
8. Это игра – аналог оригами по способу действия. *Квадрат*
9. В этой игре точки могут превратиться ... в геометрическую фигуру, рисунок, цифру. Достаточно лишь их соединить. *Геовизор*.
10. Чудо-конструктор с разноцветными стрелочками. *Восьмерка*

Игры появились, а кроссворд все-таки не решен. Как вы думаете, что обозначают эти цифры?

Действительно, в кроссворде зашифрованы буквы из названия игр и игровых пособий.

Обратите внимание:

(слайды 4-13)

Теремки, игро**В**изор, с**О**ты, ко**Р**аблик, **Ч**ерепашки, г**Е**оконт, Счетовозик, квадра**Т**, гео**В**изор, в**О**сьмерка.

Что получилось?

Творчество.

(слайд 14)

Тема нашего занятия звучит так: Использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в развитии творческих проявлений дошкольников.

Для подтверждения актуальности темы предлагаю рассмотреть нормативные документы ФГОС ДО и ФОП ДО.

(слайд 15)

В каждом из них подчеркивается важность развития творчества у дошкольников.

А что же в технологии «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича?

Акцент на творчество сделан практически в каждой игре.

Для вас мы подготовили методические шпаргалки, в которых собраны основные аспекты творчества и игры.

В рамках сегодняшнего занятия предлагаю вам доказать или опровергнуть гипотезу: использование игр В. В. Воскобовича в образовательном процессе ДООУ – активный ресурс развития творческих проявлений дошкольников.

Для того, чтобы это выполнить, приглашаю вас в наши творческие лаборатории.

ВЫВОД: Как вы считаете, нам удалось подтвердить гипотезу?

РЕФЛЕКСИЯ:

Сегодня мы с вами активно использовали соты. Предлагаю вам продолжить фразу «Творчество в игре – это...», записав свой ответ на сотах-карточках и закрепив на доске.

Посмотрите, какие разные и многогранные понятия творчества в игре у нас получились.

Я уверена, что каждый из вас посмотрел на игры Воскобовича немного с другой стороны и увидел для себя ресурсы развития.

До свидани, до новых встреч!