

Управление образования Администрации г. Новочеркасска
ММРЦ - МБДОУ детский сад №37 г. 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.

ТВОРЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

«Использование игр В.В. Воскобовича в развитии детского творчества»

Подготовила: Нистратова Н.А.
педагог-психолог

г. Новочеркасск 2025 год

Тема творческой лаборатории:

«Использование игр В.В. Воскобовича в развитии детского творчества»

Цель: создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогов в вопросах развития детского творчества по средствам использования развивающих игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

- показать педагогам возможности использования развивающих игр В.В. Воскобовича как в традиционной авторской методике, так и нестандартно с акцентом на развитие детского творчества;
- развивать творческий и познавательный интерес педагогов к использованию игровых комплектов В.В. Воскобовича для всестороннего развития ребенка-дошкольника;
- воспитывать стремление педагогов сделать образовательный процесс ярким, разнообразным и познавательным.

Оборудование: слайдовая презентация к творческой лаборатории, развивающая игра В.В. Воскобовича «Фонарики», «Квадрат Воскобовича» для подгрупповой работы педагогов и для демонстрации, магнитная доска с магнитами, карточки-соты для составления «Бланка экспертного заключения» демонстрационные и раздаточные для участников лаборатории, карандаши, клей-карандаши.

Ход творческой лаборатории

СЛАЙД 1(Титульный лист)

СЛАЙД 2

Добрый день, уважаемые коллеги!

Приглашаю вас в свою творческую лабораторию под названием «Геометрика». Почему «Геометрика»? – спросите вы....

Ответ прост – в этой творческой лаборатории мы будем исследовать игры В.В. Воскобовича, которые направлены на ознакомление детей с эталонами формы. Но, наша с вами задача сегодня - отыскать в них развивающий потенциал, направленный на развитие детского творчества.

Для исследования нам понадобятся непосредственно развивающие игры, а вот наши выводы, умозаключения и результаты исследования мы будем отражать на «Бланке экспертного заключения», который будет располагаться у нас на этой доске.

Вместе мы попробуем доказать гипотезу о том, что «Использование развивающих игр В.В. Воскобовича – это путь к развитию детского творчества».

Смею предположить, что на нашей встрече присутствуют как опытные педагоги, которые активно используют Игровую технологию интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры», так и новички, которые только прикоснулись к этому удивительному материалу. Очень хочется, чтобы все педагоги сегодня, сделали для себя какие то новые открытия, поделились своими находками, идеями и впечатлениями.

СЛАЙД 3

Позвольте мне сейчас задать вопрос опытным педагогам, активно использующим в практике своей работы игры В.В. Воскобовича.



Подскажите, пожалуйста, на каких трех китах строится игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры». Иными словами, какие три основных принципа, заложены в основу игр В.В. Воскобовича?

ИНТЕРЕС - ПОЗНАНИЕ - ТВОРЧЕСТВО

Совершенно верно и здесь мы встречаем «Творчество».

Сегодня в творческой лаборатории для доказательства нашей гипотезы я предлагаю вам более детально рассмотреть несколько игр В.В. Воскобовича.

СЛАЙД 4

И первая игра – «Фонарики»!

Я уверена, что в арсенале игр вашего дошкольного учреждения эта игра обязательно есть, и наверняка, она одна из самых популярных и любимых игр у дошколят. Открою вам секрет, что мне она тоже очень нравится, и каждый раз, я открываю для себя и для ребят новые возможности ее использования.

Но сначала, предлагаю вспомнить ее авторское предназначение.



Развивающая игра-сортер «Фонарики» - это доска-рамка и комплект форм с вкладышами из 10 деталей разного размера круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной и овальной формы зеленого и красного цвета. Все «фонарики»-формы имеют удобные держатели.

Второй вариант «Фонариков» имеет ковровое поле – основу, к которому детали прикрепляются с помощью липучек. С такой игрой можно играть как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости.

«Фонарики» – это эталоны форм (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

К игре предусмотрено приложение – это альбом со схемами для конструирования фигур.



Как вы знаете, «Фонарики» - это развивающая игра, а кто подскажет, развитию чего она способствует?

СЛАЙД 5

Игра «Фонарики» способствует:

- **развитию** сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
- **совершенствованию** интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи);
- **тренировке** мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов;
- **освоению** количественного счета, пространственных отношений.



А как вы думаете, где здесь спрятано творчество?

Конечно, развитие воображения – это и есть первые шаги в развитии детского творчества.

И вот, когда дети уже играя с «Фонариками» усвоили сенсорные эталоны формы, величины, цвета, научились конструировать из деталей игры фигурки, которые собраны в альбоме фигур к игре «Фонарики»...казалось бы, игра исчерпала весь свой развивающий потенциал...но, мы то с вами творческие педагоги и можем дать «вторую жизнь» «Фонарикам».

СЛАЙД 6

Предлагаю вам приступить к нашему эксперименту и поиграть.

Комплекты игр у вас на столах, остается только подключить ваше воображение, фантазию и творчество.

Игра «Волшебные превращения»

Предлагаю вам разделить на пары. Можно объединиться с соседом за столом. Если вас 3 человека, вы можете объединиться тройкой и играть в круговую.

Сейчас, каждый из вас, внимательно слушает загадку, и **молча**, не называя вслух, выкладывает ответ из деталей игры «Фонарики».

Итак, загадка.

Шевельнул бородкой гном,
И вошел хозяин в дом.

- Покажите друг другу свои ответы.
- Что вы выложили?
- Интересно, у кого-нибудь в парах совпали изображения ответа?

Вот вам прямое доказательство того, что проснулось воображение и активизировались ваши творческие проявления.

Продолжаем игру.

Сейчас поменяйтесь ключиками со своим партнером по игре и внимание задание!

Используя детали игры, превратите ключик в любой другой предмет.



Можно детям дополнительно давать установки ограничения по времени, например за 1 минуту, используя песочные часы или ограничить количество добавляемых деталей. Готовы, а теперь мы опять меняемся, можно поменяться местами игрокам, можно поменяться ковровыми планшетами.

Отгадайте, во что теперь превратился ваш ключик.

 Вот так просто, опираясь на творческое воображение и фантазию, мы с вами создавали предметы, то есть оперировали представлениями о предметном мире.

И сейчас, на нашем «Бланке экспертного заключения» предлагаю сделать первую отметку.

- Как вы считаете, используя метод загадок, возможно или невозможно использовать игры В.В. Воскобовича для развития творческого воображения дошкольников?

СЛАЙД 6 анимация 1

Соглашусь с вами, тем более, что практическим путем мы с вами только что доказали это предположение.

на магнитной доске размещается первая сота «ЗАГАДКИ»

Продолжаем игру.

Объедините свои изображения и придумайте название вашей композиции.

На выполнение задания у вас 1 минута.

участники творческой лаборатории выполняют задание

Здорово, очень креативные получились решения.

А что еще можно придумать в продолжение данной игры, но не забываете, наша цель – развитие детского творчества.

варианты решений участников творческой лаборатории

Если говорить об усложнении, мы начали с **предметного** изображения, создали **композицию** из нескольких предметов, и у вас это неплохо получилось!

Пришло время объединить наши усилия и создать **сюжетную** картину.

Итак, теперь мы объединяемся за столами в команду и создаем коллективную картину на тему «Осень на Дону».

На выполнение задания у вас 3 минуты.

*участники творческой лаборатории выполняют задание
и презентуют свои картины*

 Уважаемые коллеги, прошу обратить ваше внимание на то, что использование элементов игры «Фонарики» на ковровом поле позволяет нам организовать демонстрацию картины, как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости. Ребенок может поднять ковровую основу, при этом детали не смещаются и рисунок не нарушается.

Наряду с логическим мышлением, воссоздающим воображением, памятью в данном упражнении еще развивается мелкая моторика, а для нас – педагогов-дошкольников

это очень важно – это и предпосылки речевого развития, и развитие щипкового захвата, который важен при подготовке руки к письму у будущих школьников. Еще один вариант работы – использовать элементы игры в качестве трафаретов, то есть обвести детали на лист бумаги. И тогда, используя карандаши или краски, можно нарисовать настоящую картину. И здесь у нас уже будет интеграция с изобразительным искусством.

Ваши картины можно сфотографировать на память, и я попрошу вас вернуть детали игры на место. Одно из правил «Поиграл – убери».

участники творческой лаборатории собирают игры

Еще раз вернемся к «Бланку экспертного заключения»

- Как вы считаете, интеграция рисования и игр В.В. Воскобовича может ли стать ресурсом для развития детского творчества?

СЛАЙД 6 анимация 2

на магнитной доске размещается вторая сота «РИСОВАНИЕ»

Уважаемые коллеги, если у вас еще появились идеи о том, как можно использовать развивающую игру «Фонарики» для развития детского творчества, поделитесь с нами.

участники творческой лаборатории делятся своими идеями

СЛАЙД 7

Я, в свою очередь, хочу с вами поделиться еще одной идеей организации игры, в которой сначала, «Фонарики» выступали в роли помощников, а потом, когда дети освоили правила игры, нашлось место и для проявления детского творчества.

Наверняка вы все знакомы и используете в практике своей работы кинезиологические упражнения. Если «ДА» - то покажите «зайца», если «НЕТ» - то «козу».

*участники творческой лаборатории
выполняют кинезиологическое упражнение «Заяц – коза»*

Замечательно! Смею предположить, что упражнение «Кулак – ребро – ладонь» вам тоже знакомо.

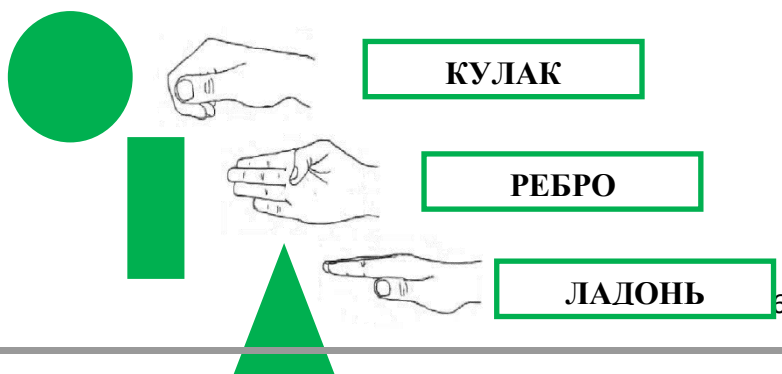


Подскажите, а можно ли провести параллель между игрой «Фонарики» и кинезиологическим упражнением «Кулак – ребро – ладонь»?

СЛАЙД 7 анимация

Гимнастика для мозга или кинезиологические упражнения с визуальной опорой.

Конечно, если приглядеться и включить фантазию, то можно увидеть, что геометрическим фигурам из игры «Фонарики» соответствует определенное положение руки ребенка.



Детали игры «Фонарики» можно использовать как визуальную подсказку для детей. Кулак похож на круг, ребро ладони ассоциируется с прямоугольником, ну а в ладони можно увидеть очертания треугольника. Эти ассоциативные связи больше подходят для нас взрослых, для ребенка нужна визуальная опора или карточка подсказка.

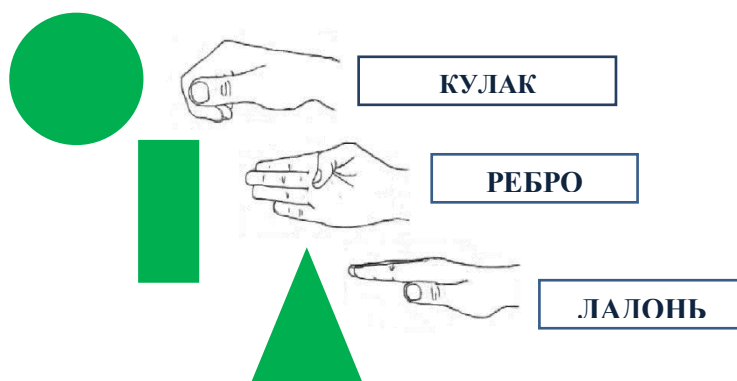
Фигуры выкладываются перед ребенком и ему надо перед каждой фигурой выполнить определенное положение руки. Упражнение выполняется сначала одновременно двумя руками, потом поочередно правой – левой. Когда ребенок запомнит положения рук, соответствующие фигурам можно переходить к кинезиологическим упражнениям.

СЛАЙД 8

А сейчас, коллеги, предлагаю вам немного поиграть. Карточки схемы у нас на экране. Предлагаю выполнить кинезиологические упражнения. Перед началом еще раз вспомним условные обозначения.

Но еще, мы добавим музыкальное сопровождение, чтобы развивать слуховое внимание и чувство ритма.

*участники творческой лаборатории
выполняют кинезиологическое
упражнение*



Здорово! У вас все получилось!

Если что-то не получилось – не расстраивайтесь, кинезиологические упражнения – это тренировка, обязательно получится.

А в чем здесь творчество? – спросите вы.

Ответ прост – в игре «Фонарики» еще много деталей и дети могут сами придумать действие, которое необходимо выполнить при показе других фигурок. А когда принцип игры понятен, можно используя музыкальное сопровождение придумывать различные музыкально-ритмические упражнения.

И как вы видите, в этой игре мы добавляем интеграцию с музыкой.

СЛАЙД 9

И сейчас мы с вами немножко прикоснемся к Боди-перкуссии – инновационной методики ритмотехники в работе с дошкольниками.

Боди – перкуссия – это техника владения своим телом как «музыкальным инструментом» с элементами танца, где в ход идет хлопки, шлепки, топот ног, удары пальцами или тыльной стороной ладони, которые сопровождают музыкальное произведение.

И детали игры могут выступать именно зрительной опорой для ребенка.

СЛАЙД 10

Упражнение «Повтори и придумай»

с опорой на зрительный образ участники творческой лаборатории выполняют движения под музыкальное сопровождение (боди – перкуссия)

И вновь обратимся к «Бланку экспертного заключения»

- Как вы считаете, интеграция музыки и игр В.В. Воскобовича способствует или не способствует для развития детского творчества?

на магнитной доске размещается третья сота «МУЗЫКА»

Мне кажется, мы очень результативно поработали с вами с развивающей игрой «Фонарики» и можем с уверенностью сказать, что она может выступать хорошим средством для творческого развития дошкольников.

СЛАЙД 11

А теперь я предлагаю вам отложить в сторону «Фонарики» и экспертным взглядом посмотреть на еще одну игру – «Квадрат Воскобовича».

демонстрация развивающей игры-головоломки «Квадрат Воскобовича»

Игровой квадрат имеет тканевую основу, на которой расположены 32 картонных треугольника:

- в двухцветном квадрате (16 красных с одной стороны и 16 зеленых с другой);
- в четырехцветном (16 красно-синих с одной стороны и 16 желто-зеленых с другой).

Игру-головоломку можно складывать в разных направлениях, получая различные геометрические формы и образы.

Игры с «Квадратом Воскобовича» направлены на:

- формирование сенсорных эталонов (форма, размер, цвет);
- развитие мелкой моторики, конструктивных навыков, математических и пространственных представлений;
- развитие творческих способностей.

Более подробно с игрой вы можете на официальном сайте В.В. Воскобовича <https://geokont.ru>

А я вам предлагаю немного ближе познакомиться с превращениями квадрата.

№	Стихотворное сопровождение	Алгоритм сборки
1	Был квадрат и вдруг стал дом Будет весело жить в нем.	<i>Квадрат.</i> <i>Верхние уголки загнуть на квадрат.</i>
2	Ромб в конфету превращу И друзей я угощу.	<i>Ромб.</i> <i>Боковые уголки загнуть на квадрат.</i>
3	Конфету пополам сложи И лодочку получишь ты.	<i>Ромб.</i> <i>Боковые уголки загнуть на квадрат.</i> <i>Одну из сторон загнуть на квадрат.</i>

		<i>Повернуть квадрат в одной плоскости.</i>
4	Письмо мне надо написать Но где конверт мне отыскать? Ромб в конфету превращу Нижний угол отыщу. Его наверх загну скорей – Конверт готов – пиши быстреей.	<i>Ромб. Боковые уголки загнуть на квадрат. Нижний угол загнуть на квадрат.</i>
5	Квадрат сложите пополам И спрячьте уголок... За ней охотится в ночи Пушистый Васька кот (<i>мышка</i>)	<i>Квадрат сложить пополам, верхнюю часть загнуть на квадрат. Верхний правый угол сложить вовнутрь.</i>
6	Мышка по полю бежала Мышка хвостик свой поджала Мышки нет – не беда, Есть у нас теперь звезда.	<i>Квадрат сложить пополам, верхнюю часть загнуть на квадрат. Верхний правый угол сложить вовнутрь. Верхний левый угол сложить вовнутрь. Развернуть лучики звездочки.</i>
7	Был квадрат....стал – треугольник Верхний спрячем уголок Получился еж -дружок У него колючий бок.	<i>Квадрат сложить пополам по диагонали. Верхний угол сложить вовнутрь.</i>

Вот такие забавные превращения, используя технику оригами можно выполнять с квадратом. И здесь нам еще понадобится творческое воображение, чтобы увидеть в полученной фигуре ежика, рыбку, птичку, мышку или подъемный кран. На первых этапах работы вы можете использовать уже знакомый прием дорисовывания деталей...обвести фигурку и дорисовать иголки ежику, ушки мышке. И это только первые проявления творчества, а я предлагаю вам сейчас поиграть.

СЛАЙД 12

Игра «Приключения одного....»

Игра называется «Приключения одного....», а кого вы сейчас узнаете.

Итак, 3 стола – это три команды. Каждая команда будет составлять свою историю, а кто будет главный герой вашего рассказа, вы сейчас выберите сами.

Перед вами на экране 6 домиков, житель одного из них станет героем вашего рассказа. Выбирайте номер домика.

1. Котенок
2. Черепаха
3. Рыбка
4. Птичка
5. Ежик
6. Мышка

Замечательно, главный герой рассказа выбран. Теперь каждый из вас выбирает и делает одну фигурку из «Альбома фигур».

А дальше вы составляете рассказ о своем герое, главное условие, каждый из вас по очереди, вплетает в повествование встречу главного героя со своей фигуркой. Так, чтобы у вас получился сюжет.

Например, пошел ежик гулять и добежал до берега реки, а на воде стоит лодочка.....

Задание понятно, тогда творческих вам успехов, у вас есть 5 минут для работы в команде.

*участники творческой мастерской выполняют задание
и презентуют свои рассказы*

Здорово, какие интересные у вас получились истории.
Подскажите, а в чем здесь было проявление творчества?

ответы участников творческой мастерской

Полностью согласна с вами и думаю, мы можем зафиксировать это в «Бланке экспертного заключения»

- Игры с «Квадратом Воскобовича» способствуют развитию воображения и словотворчества детей.

«СЛОВОТВОРЧЕТВО»

Итак, уважаемые коллеги, в моей творческой мастерской «Геометрика» мы опытным путем смогли доказать что интеграция музыки, речи, рисования с играми В.В. Воскобовича способствует развитию детского творчества.

Предлагаю вам сейчас зафиксировать эти выводы в своих «Бланках экспертных заключений», ведь это был опыт вашей продуктивной деятельности.

*участники творческой мастерской заполняют свои «Бланки экспертных заключений»,
рисую или приклеивая картинки-символы*

СЛАЙД 13

А в завершении нашей работы я хочу поделиться с вами одной мудростью - **Главное понять «Зачем?», а «КАК» придет очень быстро.** Пожелать вам позитива, творческого вдохновения и поблагодарить за совместную работу.

И приглашаю посетить еще одну творческую мастерскую.

