***Интеллектуально-творческое развитие дошкольников посредством игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»***

Подготовила Панкова Наталья Сергеевна,

заместитель заведующего по ВМР

МАДОУ «Детский сад № 11 Центр развития ребенка»

За последние несколько лет произошли принципиальные изменения в экономике и обществе. Появление ФГОС ДО положило начало интенсивному обсуждению вопросов, связанных с обновлением содержания дошкольного образования, с новыми методами и формами работы педагогов, с апробацией в широкой практике новых педагогических технологий.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность воспитанников, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. Все это включает в себя игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Поскольку дети в раннем и дошкольном возрасте обладают высоким потенциалом развития и обучения, то актуальным является вопрос образовательных средств. Образовательные средства должны иметь ряд характеристик, отвечающих «формату» возраста, т.е. они должны быть направлены на решение ряда возрастных задач (например, повышать уровень срциального и интеллектуального развития, способствовать появлению конкретных умений, действий и развивать их).

В настоящее время игровых технологий, применяемых в детских садах, очень много. Одним из самых творческих подходов к развитию детей, на наш взгляд, является игровая технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». ***Новизна технологии*** «Сказочные лабиринты игры» заключается в вариативном дидактическом сопровождении становления интеллектуальных, социальных и творческих умений детей в организованной совместной деятельности взрослого и ребенка. Учитывая особенности каждого ребенка, который становится активным участником деятельности с использованием игрового пособия, взрослый организует сотрудничество детей и взрослых как партнеров, тем самым актуализирует субъектную позицию ребенка, поддерживая его инициативность и активность.

***Практическая значимость технологии «Сказочные лабиринты игры»*** заключается в повышении образовательного потенциала предметно-пространственной среды ДОО и повышении эффективности воспитательно-образовательного процесса. В связи с этим отметим:

- наличие возможности интеграции образовательных областей основной образовательной программы дошкольного образования посредством применения игровых технологий в образовательной деятельности;

- наличие базиса для реализации преемственности дошкольного и начального общего образования;

- наличие потенциала проведения коррекционной работы с детьми с разными образовательными возможностями и потребностями.

***Главной особенностью технологии «Сказочные лабиринты игры***» является то, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые логично, легко и эффективно включаются в привычный педагогический процесс. Технология предполагает поэтапное введение игрового материала. Каждый последующий этап предполагает усложнение дидактического и смыслового материала с ориентацией на возможности ребенка, в том числе и на детей с ОВЗ. Для детей с ОВЗ при предъявлении инструкции к игре необходимо сочетать ее с использованием наглядных методов. В работе в детьми с ОВЗ рекомендуется использовать специализированные методы, повышающие эффективность технологии (метод проектов, метод наглядного моделирования, сказкотерапия, прием «рука в руке»). Игры технологии могут быть включены в любой раздел программы с учетом инклюзивного подхода и служить как для развития познавательной деятельности, так и для формирования собственной игры, поведения и эмоциональной стабильности.

Все игры сопровождаются сказочными образами. Педагогам импонирует то, что рассматриваемая технология, помимо развития детских способностей, помогает раскрыться самому взрослому, реализовать и его творческий потенциал. В чем же особенности игр В.В. Воскобовича?

Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича:

1. *Широкий возрастной диапазон.* В одну и ту же игру могут играть дети раннего возраста, и семи лет. Это происходит потому, что к простому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.
2. *Многофункциональность развивающих игр.* С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры и буквы, узнает и запоминает цвета и формы, учится ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику, совершенствует речь, развивает внимание, память и воображение, учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.
3. *Вариативность игровых заданий и упражнений.* Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития («Чудо-Соты 1»). Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней. («Чудо0Крестики 2»)
4. *Сказочность.* Построение процесса взаимодействия взрослого и ребенка, самостоятельной деятельности обучающихся на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей раннего и дошкольного возраста. В данном случает в основе всех сказочных сюжетов лежит Фиолетовый лес и его жители. Дети с удовольствием играют не с квадратиками, треугольниками и трапециями, а с нетающими льдинками озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с девочкой Долькой и малышом гео секреты «Чудо-Цветика». Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха.
5. *Взаимосвязь развивающих пособий.* Все игры можно рассматривать как образные и фронтальные средства, а также как графические и творческие средства. У игр существуют аналоги. Например, игры «Квадрат Воскобовича двухцветный» и «Квадрат Воскобовича четырехцветный» разработаны и используются по одному принципу, различие заключается лишь в количестве используемых цветов.

ИГРА

Образные средства

(фиолетовый лес, сказки, персонажи)

Фронтальные игровые средства (коврограф Ларчик, Геоконт «Великан»)

Графические средства (Игровизор, трафареты)

Творческие средства

(альбомы фигур, узоры)

Дополнения к игре

Аналоги игры

1. *Поэтапность.* Каждая развивающая игра включает в себя определенную систему: каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построены на основе усвоенного ранее содержания и предваряют последующий материал.
2. *Широта использования.* Уникальность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что их можно ипользовать как в дошкольных образовательных организациях, так и в начальной школе, коррекционных учреждениях, в домашних условиях.
3. *Творческий потенциал каждой игры*. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течении длительного времени.

Развивающий эффект технологии заключается в новом способе приобретения детьми знаний, позволяющем ребенку самостоятельно, под разумным руководством взрослого и с помощью отдельных правил в игровой интегрированной деятельности создавать продукт. Таким образом ребенок в процессе осмысленной деятельности является творцом, автором, способным к самостоятельному принятию решений и имеющим желание действовать, то есть он становится субъектом деятельности. Педагог в этом увлекательном процессе становится партнером ребенка и в форме дружеской поддержки передает ему свой опыт.

**Принципы методики Воскобовича**

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, **один из принципов** методики Воскобовича – *интересные сказ*ки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Для родителей без специального образования данные методические разработки являются настоящей ценной находкой. Ведь можно основываясь на сюжет сказки легко играть с малышом, выполняя различные творческие задания. **Вторым принципом** методики Воскобовича является *игра с пользой*. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша. **Третий принцип** авторской методики Воскобовича заключается в развитие у ребенка *творческого начала*. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует выстраиванию линии от развития психических процессов к развитию способностей – сенсорных, интеллектуальных, творческих, математических, речевых.

***Вариативность использования развивающих игр В.В. Воскобовича***

В.В. Воскобович, в зависимости от решаемых педагогом образовательных задач, предлагает разделять игровые средства технологии на три категории:

1. универсальные (применимые на любом содержании);

2. предметные (направленные на освоение грамоты и формирование математических представлений);

3. конструктивные (включающие в себя различного рода конструкторы)

Использование игр В.В. Воскобовича в нашем дошкольном учреждении, мы пришли к выводу, что во время проведения ОД игры позволяют решать задачи математического, экологического, познавательного и речевого содержания как в чистом, так и в интегрированном виде. Так, например, на занятиях по познавательному развитию, используя универсальное пособие «Коврограф Ларчик», можно познакомить детей с отрезками, геометрическими фигурами, с выполнением графического диктанта, с упражнениями в количественном и порядковом счете (набор «Цифр и знаков ларчик», «Счетовозик»), а также ориентированием на плоскости (игра «Муха», реализуемая с помощью пособия «Разноцветные квадраты»). С помощью комплекта «Играем в математику» («Кораблик «Брызг-Брызг», «Математические корзинки 5», «Математические корзинки 10») можно изучать состав числа из двух меньших и состав числа из единиц, выкладывать цифры на «Волшебной восьмерке». А играя в «Чудо-конструкторы» и используя альбомы к ним, можно решать задачи по творческому конструированию, связав их с темами по ознакомлению с предметным миром.

На занятиях по речевому развитию можно познакомиться с шутами-акробатами (набор карточек «Забавные буквы»), закреплять понятия «гласный звук», «Согласный звук», учиться слиянию звуков в слоги, решать головоломки с буквами на «Игровизоре». Кроме того, можно «рисовать» «Разноцветными веревочками» и придумывать короткие истории, а также пересказывать сказки.

Среди игр В.В. Воскобовича можно выделить такие, которые можно использовать сразу без дополнительного предварительного знакомства с игровым сюжетом («Счетовозик»,»Кораблик «Плюх-Плюх» и «Брызг-Брызг», «Шнур-Затейник»). Хочется отметить, что у детей наблюдается большой интерес, например, к таким играм, как «Чудо-Крестики», «Геоконт», «Чудо-Цветик», «Игровизор», они с удовольствием возвращаются в «уголок развивающих игр», самостоятельно выбирают игру и конструируют.

Хочется отметить еще раз, что в дошкольном возрасте важно развивать познавательный интерес и активизировать мышление ребенка. Ребенок, приученный с раннего детства к действию «по штампу», по готовому рецепту «типового решения», теряется там, где от него требуется самостоятельное размышление и выбор.

В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Считаем, что современное обучение должно давать детям новые возможности. Перспективность применения игр В.В. Воскобовича обусловливается его высокими образовательными возможностями. ТАК…

В 3-х группах нашего детского сада (группе раннего возраста № 10, подготовительных группах № 1 и 9) у воспитателей приоритетным направлением является: «Использование современных развивающих игр в развитии у детей элементарных математических представлений», «Развитие умственной активности дошкольников посредством современных развивающих игр» в 2017 году уже имеющуюся РППС этих групп дополнили и фиолетовым лесом В. Воскобовича, автором игровой технологии «Сказочные лабиринты игры». Для развития игровой и творческой деятельности детей «Фиолетовый лес» можно использовать в любой возрастной группе детского сада. Модульные элементы представлены в большом количестве и становятся действующими лицами событий и сказочных приключений в фиолетовом лесу. Дети самостоятельно придумывают различные игры, играют вместе и по одному. Вместе с воспитателем можно придумывать различные сказки, ситуации, можно составлять красивые узоры из цветов и листьев. «Фиолетовый лес» — не ограниченное поле деятельности для творчества и самовыражения детей. Мало того, ее можно использовать и

**"Фиолетовый лес" способствует:**

-ознакомлению детей с окружающим миром (временами года, природными явлениями, с растительным и животным миром)

-развитию познавательных процессов (пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения)

-развитию способности к анализу, сравнению, обобщению, классификации

-развитию аргументированной и доказательной речи.

Развивающие игры В.В. Воскобовича способствуют социально-коммуникативному, речевому, познавательному, художественно-эстетическому и физическому развитию детей, то есть тем направлениям развития и образования дошкольников, которые предусмотрены ФГОС ДО.

**Социально-коммуникативному развитию** детей способствуют игры и игровые пособия, предполагающие общение детей друг с другом в парах, командах, формирование чувства эмпатии, сопереживания, а также материалы, которые можно использовать для выполнения упражнений соревновательного характера. Яркими примерами могут стать коллективные настольные игры «Чудо Крестики», «Чудо Соты», «Домино», игры-соревнования с конструкторами «Геоконт «Малыш», «Прозрачный квадрат». С позиции развития эмоциональной сферы прекрасно себя зарекомендовали сказочные образы – жители Фиолетового леса.

Задача **речевого развития** реализована во всех игровых комплектах, поскольку все игры подразумевают оречевление действий, обращение к сказочным сюжетам. С позиции подготовки к обучению грамоте можно выделить игры и пособия «Геоконт «Штурвал Алфавит», «Конструктор букв 1», комплекс «Коврограф ларчик» и «миниларчик», графический тренажер «Игровизор» с приложениями.

Для реализации задач **художественно-эстетического развития** детей особенно подходят следующие игры и игровые пособия: развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», практически весь состав комплекта «Эталонные конструкторы».

**Физическому развитию** способствуют большинство игр и игровых пособий. Формирование мелкой моторики пальцев рук эффективно осуществляется при использовании конструкторов, игр со шнурками («Шнур-Малыш», «Яблонька»), крупная моторика задействуется при применении РППС «Фиолетовый лес», игрового комплекса «Коврограф Ларчик».

**Способы реализации технологии**

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

***Развивающая предметно-пространственная среда***

Ни для кого не секрет, что РППС группового помещения детского сада, где ребенок проводит большую часть времени, является одним из основных составляющих качественной и успешной работы педагога. Интересная и разнообразная среда вызывает у детей положительное отношение к детскому саду и побуждает к самостоятельной деятельности.

Насыщенность среды реализуется через разнообразие игр и пособий. Предметно-развивающая среда легко **трансформируется** в зависимости от цели занятия и возможностей детей. Например, ковролиновая основа «Фиолетового леса» тоже может быть трансформирована: ковролиновые модули размещаются произвольно или в соответствии с замыслом педагога и детей. Предметно-развивающая среда обладает свойством **полифункциональности**, то есть дает возможность разнообразно использовать различные составляющие предметной среды. **Вариативность** достигается за счет наличия различных игр и пособий, обеспечивающих свободный выбор ребенка.

Весь игровой материал доступен для детей. Важно, что дети занимаются в непринужденной сказочной атмосфере, получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач, быстро не утомляются. Учитывая все это, развивающие игры В.В. Воскобовича можно применять в различных образовательных областях и развивать каждого ребенка разносторонне и индивидуально, что и требует от нас ФГОС ДО.

**Кадры**

Качество педагогической деятельности по использованию современных игровых технологий главным образом зависит от квалифицированных педагогов. В связи с этим, педагоги нашего детского сада прошли обучение в КОИРО по игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича» в контексты ФГОС ДО.

Активно участвуют педагоги в семинарах «Работаем по ФГОС: игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича» с онлайн-трансляцией, вебинарах «Развивающие игры Вячеслава Воскобовича для детей раннего возраста в контексте ФГОС», а также педагоги зарегистрированы на официальном канале компании "Развивающие игры Воскобовича", где систематически отслеживают новинки, методические рекомендации, опыт работы с играми и многое другое.

Специфика педагогической деятельности обуславливает необходимость постоянного саморазвития педагога, а образовательные стандарты подталкивают педагога к совершенствованию педагогического мастерства. Поэтому педагоги нашего детского сад находятся в постоянном поиске новой информации, используя доступные для них источники, к которым относятся: онлайн конференции, онлайн-олимпиады (проводимые Институтом развития педагогического мастерства), педагогические дискуссии (Международный образовательный портал МААМ.RU), вебинары (организованные Федеральным институтом развития образования), а также используют дистанционные формы обучения.

Хотелось бы отметить, что воспитатели опубликовывают свой опыт в виде авторских материалов в журнале «Педагогический опыт» и сетевом издании «Педжурнал».

Все педагоги нашего учреждения создали в социальной сети работников образования nsportal.ru свой персональный сайт. Сайт позволяет представить более подробную информацию о педагоге, его интересах, взглядах всему педагогическому сообществу. Здесь можно создавать свои альбомы, блоги, находить необходимую информацию по темам, а также самим выкладывать свои материалы, тем самым демонстрируя уровень педагогического мастерства.

ВЫВОД: при условии правильно организованного педагогического процесса с применением игровых технологий и правильно организованной РППС в ДОО развитие ребенка будет полноценным и эффективным

**Результаты**  
Работая по технологии Воскобовича хотелось бы отметить, что у детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют цвета, геометрические фигуры. Кроме того ребята рано начинают читать и считать. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.