

Игровая технология интеллектуально - творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления – наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического.

Технология представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием игр Воскобовича.

Технология решает следующие задачи.

Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал.

Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

Построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на три группы:

Универсальные игровые обучающие средства. Они могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям. Здесь в основном собраны игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо – крестики», «Чудо – соты»), освоение целого и части («Чудо – цветик», «Геоконт», «прозрачный квадрат»).

Игры с буквами, звуками, слогами и словами. В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру. Сюда можно отнести такие игры, как «Конструктор букв», «Теремки Воскобовича», «Снеговик», «Ромашка» и др.

Игры, направленные на логико – математическое развитие. Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

Развивающие игры В.В. Воскобовича имеют ряд особенностей.

1. Широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

2. Многофункциональность развивающих игр Воскобовича. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в

пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

3. Вариативность игровых заданий и упражнений. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

4. Творческий потенциал каждой игры. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»¹.

К развивающим играм Воскобовича разработано методическое сопровождение в виде сказок Фиолетового Леса. Фиолетовый лес представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, «Волшебная восьмерка» - это арена Цифроцирка. «Чудо – соты» - это Чудо- острова, Пчелка Жужжа и её друзья, «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, Малыш Гео, Ворон Метр и Паук Юкк. Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные приключения, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

Сказка, сопровождающая все игры Воскобовича, создающая игровую ситуацию представляет собой модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юкка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты «Чудо – Цветика»².

Сказки решают следующие задачи:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.

2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

3. Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.

4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

5. Развивать гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

Содержание сказок способствует становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходство и различие, видеть различные образы в знакомых предметах. Дети активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и другим признакам и выбирают необходимые. Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствует развитию волевой регуляции.

Ребенок, целенаправленно манипулируя различными предметами всегда получает результат от действий с ними (собранный фигуру, построенную башню и т.п.)

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы

¹ Харько Т.Г., ВОскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. С-Пб., 2007.

² Харько Т.Г. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». С-Пб., Детство-Пресс 2013.

сенсорных эталонов. Происходит постижение геометрических форм и пространственных отношений.

Методика «Сказки Фиолетового леса» разработана с учетом принципа интеграции, обозначенного в ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач всех образовательных областей. Совместную игровую деятельность можно проводить в удобное для педагога время: в утренний отрезок времени – как вариант образовательных развивающих ситуаций на игровой основе – или в вечерний отрезок времени – как совместную игровую деятельность детей и взрослых.

Методика «Сказки Фиолетового леса» не копирует методические разработки, изложенные в инструкциях к развивающим играм Воскобовича, а предлагают максимально возможное и эффективное использование этих игр в жизнедеятельности детей в детском саду.

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста, в основном на геометрическом материале, являются основными задачами технологии «Сказочные лабиринты игры» и дополняющей её методики «Сказки Фиолетового леса», поэтому подходят для реализации с любой примерной основной общеобразовательной программой дошкольного образования.

Целью данной технологии является интеллектуально – творческое развитие дошкольников. Однако, в процессе реализации игровой технологии, педагоги – практики диагностировали положительную динамику в развитии не только творческих и интеллектуальных способностей, но и развития психических процессов, особенно мышления.

Анализируя современную ситуацию развития, внедрение стандарта дошкольного образования, обновление содержания образования, приходим к выводу, что технология, созданная Воскобовичем В.В. и Харько Т.Г. в 1998 году соответствует современным требованиям к содержанию образования, а также формам работы с детьми дошкольного возраста.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575783

Владелец Федорова Лариса Вячеславовна

Действителен с 18.05.2021 по 18.05.2022