

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №47 г.Белгорода

**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ
ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
В.В. ВОСКОВОВИЧА**

Авторы опыта: Плыгунова Ирина Ивановна,
старший воспитатель
Леонидова Наталья Викторовна,
воспитатель
Чернова Ольга Викторовна,
воспитатель

Белгород
2020

Содержание

Информация об опыте.....	3
Технология опыта.....	9
Результативность опыта.....	12
Библиографический список.....	13
Приложения к опыту.....	15

РАЗДЕЛ I. ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

Условия возникновения и становления опыта

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №47 г. Белгорода функционирует с 1972 года. В дошкольном учреждении всего функционирует 12 групп, 2 из которых группы компенсирующей направленности для детей с тяжелым нарушением речи.

Учреждение расположено в Северном микрорайоне г. Белгорода, на улице Железнякова, 17а. Является звеном системы образования города Белгорода, обеспечивающим помощь семье в воспитании детей дошкольного возраста. Здание детского сада типовое, двухэтажное. Расположено во дворе жилого массива, вдали от промышленных предприятий. Вблизи детского сада находятся МБОУ СОШ № 29 и №7, СДЮШОР №5.

МБДОУ № 47 реализует основную образовательную программу дошкольного образования, разработанную на основе примерной ООП и УМК «От рождения до школы» /под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорوفеевой

Приоритетным направлением в работе дошкольного учреждения является познавательное развитие дошкольников. Дошкольное учреждение является базовым учреждением по данному направлению, имеется все необходимое ресурсное обеспечение.

С 2019 года ДОУ является участником региональной инновационной площадки «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Начальная входная диагностика познавательного развития проводилась по методике М. Б. Шумаковой «Вопрошайка» в сентябре 2017 года в старшей возрастной группе, целью которой являлось изучение познавательной активности ребенка - дошкольника, и умения задавать им вопросы. В ней участвовало 60 детей (5-6 лет), что составило 100% от общего состава двух старших групп. Анализ полученных данных показал, 25% детей (15 человек) имеют высокий уровень развития познавательной активности, 62% детей (37 человек) - средний уровень и 13% (8 человек) - низкий уровень. При этом согласно данным анкетирования родителей 86% - считают важным развитие познавательной активности дошкольников, 71% родителей испытывают затруднения в организации работы в этом направлении дома.

Полученные результаты подтолкнули нас к изучению проблемы развития познавательной активности детей и поиска эффективных средств ее решения.

Актуальность опыта

Процесс модернизации всей системы образования, предъявляет высокие требования к организации дошкольного образования,

интенсифицирует поиск новых, более эффективных психолого-педагогических подходов к процессу образования детей дошкольного возраста.

В условиях реализации требований Федерального государственного образовательного стандарта к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования, принципиальным отличием, которой является – исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства, перед педагогом дошкольного учреждения становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми[10].

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности.

Авторская технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша[7].

Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр - широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. 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.

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся, лучше ориентируются в социуме. Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

При этом необходимо выделить ряд противоречий между:

- требованиями ФГОС ДО, где указывается на активное развитие деятельности, способствующей развитию исследовательской и творческой активности детей и недостаточным оснащением детского сада современным игровым оборудованием, а также отсутствием организации целенаправленной систематической образовательной деятельности с использованием игр В.В.Воскобовича;

- возрастающими требованиями к качеству работы педагогов и недостаточным пониманием педагогами влияния инновационных технологий на развитие личности дошкольников.

Считаем, что технология развития интеллектуальных способностей у детей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича совершенствует память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, речь. Внедрение технологии в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к дальнейшему обучению в школе.

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая идея опыта заключается в развитии познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в условиях дошкольной образовательной организации.

Длительность работы над опытом

Работа над опытом проводилась в 3 этапа (период с января 2017 года по декабрь 2019 года):

- I этап (аналитико – диагностический) - обнаружение проблемы, сбор информации по теме опыта, проведение входной диагностики познавательного развития дошкольников, изучение и анализ психолого-педагогической литературы, проведение анкетирования родителей воспитанников, (январь 2017 г. -сентябрь 2017 г.);

- II этап (практический)– разработка и апробация системы работы по организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича, проведение промежуточной диагностики, организация сотрудничества с родителями воспитанников в части повышения их педагогической грамотности в данной области (сентябрь 2017 - август 2019 г.);

- III этап (итоговый) – итоговая педагогическая диагностика, формулирование выводов, обобщение материала (сентябрь-декабрь 2019 г.)

Диапазон опыта

В опыте подобран и систематизирован теоретический и практический материал, направленный на познавательное развитие детей старшего

дошкольного возраста посредством использования в образовательном процессе технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

В опыте описывается система работы по организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности посредством технологии «Сказочные лабиринты игры». Материалы опыта будут интересны старшим воспитателям, воспитателям групп дошкольных образовательных учреждений, студентам педагогических колледжей и педагогических университетов, родителям воспитанников.

Теоретическая база опыта

В ходе обобщения опыта использовалась следующая теоретическая терминология:

Познавательная активность - качество личности, которое включает стремление личности к познанию, выражает интеллектуальный отклик на процесс познания [11].

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [5].

Воспитание - целенаправленное формирование личности в целях подготовки её к участию в общественной и культурной жизни в соответствии с социокультурными нормативными моделями [5].

Обучение – целенаправленное пробуждение и удовлетворение познавательной активности человека путем его приобщения к общим и профессиональным знаниям, способам их получения, сохранения и применения в личной практике [5].

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. [11].

Теоретическими основаниями опыта являются фундаментальные теоретические положения о развитии и социальной природе психики человека, разрабатываемые в отечественной психологии: психика человека (как в филогенетическом, так и в онтогенетическом отношении) является продуктом развития; психическое развитие происходит в процессе присвоения социального опыта, накопленного человечеством (Б.Г.Ананьев, П.К. Анохин, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, А.В. Петровский, С.Л. Рубинштейн, Д.И. Фельдштейн, Д.Б. Эльконин и др.).

Согласно их исследованиям, личность есть целостная психологическая структура, формирующаяся в процессе жизни человека на основе усвоения им общественных форм сознания и поведения. Основным условием психического развития ребенка является его собственная деятельность.

Именно в активной мотивированной деятельности самого ребенка происходит формирование его личности. Причем это формирование происходит, прежде всего, под влиянием той деятельности, которая на данном этапе онтогенеза является ведущей, обуславливающей главные изменения в психических процессах и психологических особенностях личности ребенка (общение, игра, учение, труд).

Согласно культурно-исторической теории Л. С. Выготского, овладение ребенком любой деятельностью возможно только в общении со взрослыми, во взаимодействии с ними и под их постоянным руководством. Поэтому общение со взрослыми – необходимое условие психического и личностного развития ребенка, оно выполняет специфические функции в процессе формирования личности на каждом возрастном этапе[1].

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Большую роль в будущей жизни ребенка играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка. Использование развивающих игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности.

Авторская технология В.В.Воскобовича интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

В соответствии с ФГОС ДО, предполагается, что в результате освоения основной образовательной программы ребенок приобретает конкретные интегративные качества. В основе технологии В.В.Воскобовича – совместная деятельность ребенка со взрослым и со сверстниками.

Новизна опыта

Новизна опыта заключается в разработке и апробации системы работы по организации образовательной деятельности с детьми старшего

дошкольного возраста по развитию познавательной активности посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Характеристика условий, в которых возможно использование данного опыта работы

Материалы опыта имеют практическую направленность и могут быть использованы в дошкольных образовательных организациях, будут интересны старшим воспитателям, воспитателям, студентам педагогических колледжей и педагогических университетов, а также родительской общественности.

РАЗДЕЛ II. ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА.

Целью опыта является развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Задачи:

1. Разработать и внедрить педагогические условия организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.
2. Развивать познавательную активность, интеллектуальные способности: мышление, память, внимание, воображение детей.
3. Тренировать мелкую моторику рук, тактильно-осознательных анализаторов детей старшего дошкольного возраста.
4. Повышать родительскую компетентность в вопросах развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, в том числе посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Работа по проблеме началась с подбора и изучения психолого-педагогической и методической литературы, которая позволила сформировать представления о развитии познавательной активности детей.

Для реализации поставленных задач была выстроена система работы. В группе был выделен центр интеллектуального развития, в котором имеется необходимый, постоянно обновляемый ассортимент игр и учебно-игровых материалов, уголки экспериментирования, подобрано большое количество иллюстрированной познавательной литературы. Дети свободно играют в занимательные игры, игровые материалы и пособия, такие как: «Сделай сам», «Уникуб», «Кубики для всех», «Палочки Кюизенера», «Блоки Дьенеша», «Геоконт», «Волшебная Восьмерка», «Квадрат Воскобовича», «Шнур – затейник», «Ларчик», «Чудо – соты» и многие другие. Здесь же расположен занимательный материал по математике: кроссворды, ребусы; игры интеллектуального характера: шашки, шахматы; строительный объемный материал.

Вертикальной развивающей средой служит сказочный Фиолетовый лес – это ковровое полотно, к которому прикрепляются панели, пособия, игры, дающие возможность действовать сразу нескольким детям.

В общей системе работы по данной проблеме особая роль отведена планированию образовательной деятельности. Игровая деятельность организовывалась как в регламентированных видах деятельности, так и в режиме дня.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса. Развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы

мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Освоение игр детьми происходило в три этапа:

На начальном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому, который знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбором игровых заданий в зависимости от возможностей и интересов ребенка.

Мир, в котором происходит развитие персонажей и все связанные с ними приключения, называется «Фиолетовый лес», и он делится на много зон, территорий и домов. Для каждой своей игры В.В. Воскобович придумал сюжетную линию, и проблему, которую ребенок решает вместе с персонажем.

Ребята с удовольствием слушали сказки, решали интеллектуальные задачи и выполняли творческие задания вместе с героем и педагогом. С помощью образов дети учились запоминать понятия, символы. Совершенствование игровых умений и навыков происходило в самостоятельной и совместной с детьми и воспитателем творческой деятельности. Воспитатель побуждал детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т. д. В группе были дети, которые ни с кем не общались, были замкнутыми, но благодаря использованию игр в самостоятельной деятельности, ребята стали общаться со сверстниками, что способствовало социально – личностному развитию дошкольников.

На втором этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, иногда выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концепции внимания. Дети научились определять свойства предметов, делать анализ их строения, научились измерять длину разными мерками, сравнивать величины на основе измерения.

На третьем этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретали игровые задания и упражнения, предлагали новые решения задач, придумывали и конструировали предметные формы, составляли к ним схемы.

Взаимодействию с семьей отведена особая роль – это консультации по теме: «Развитие математических представлений у детей посредством развивающих игр В.В. Воскобовича», «Развитие мелкой моторики как эффективный способ подготовки руки дошкольника к письму», «Развивающие игры Воскобовича» и др.

Так, в ходе проведения родительского собрания «Подготовка руки старших дошкольников к письму» родители познакомились с развивающими играми В.В. Воскобовича, смогли увидеть, как проходят занятия; прошла презентация выставки развивающих игр Воскобовича. Мы представили разные виды игр, дали рекомендации по их применению дома. Затем родители приняли участие в создании книги: «Новые чудесные превращения квадрата» по развивающим играм Воскобовича. Игры не

оставляют взрослых равнодушными зрителями и помогают реализовать свой творческий потенциал.

Особенности технологии «Сказочные лабиринты игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. 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 получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

РАЗДЕЛ III. РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

Для оценки результативности опыта использован следующий диагностический инструментарий:

- методика «Вопрошайка» М.Б.Шумаковой;
- методика «Последовательные картинки» Д.Векслера.

Так, данные полученные в ходе использования методики М.Б. Шумаковой (рис.1) позволили сделать следующие выводы. В ходе исследования выявлено, что лишь 5% дошкольников испытывают затруднения в процессе формулирования вопросов, выстраивании логических цепочек и обоснования своего выбора (по сравнению с началом работы данный критерий снизился на 18%), а высоким уровнем обладают 41%, что на 16% выше первоначального показателя.

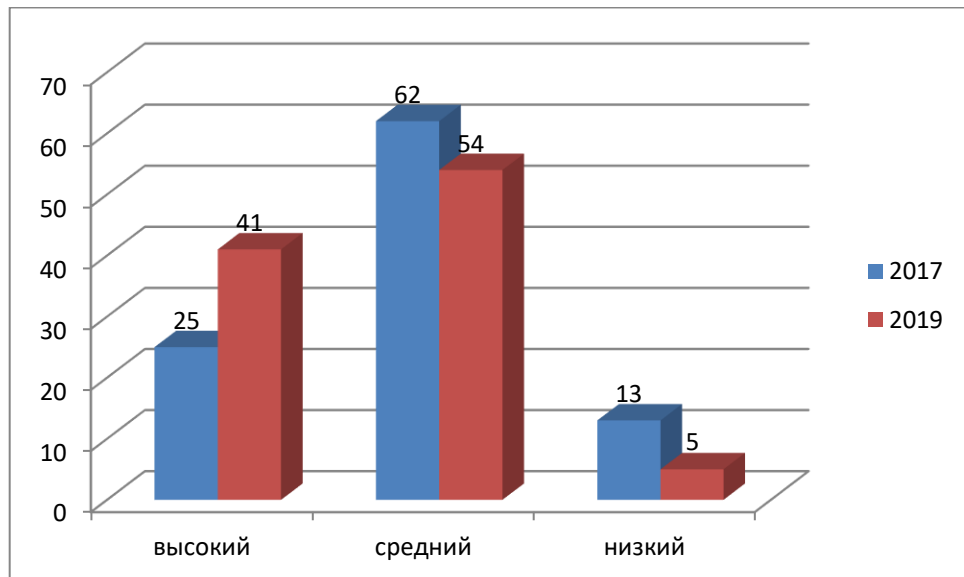


Рис. 1. Уровень развития познавательной активности

Анализируя результаты проведения методики «Последовательные картинки» Д.Векслера, видно, что количество воспитанников с высоким уровнем развития способности анализа и синтеза увеличилось на 24%, количество со средним уровнем увеличилось до 52% (было 23%), низкий уровень снизился на 53%.

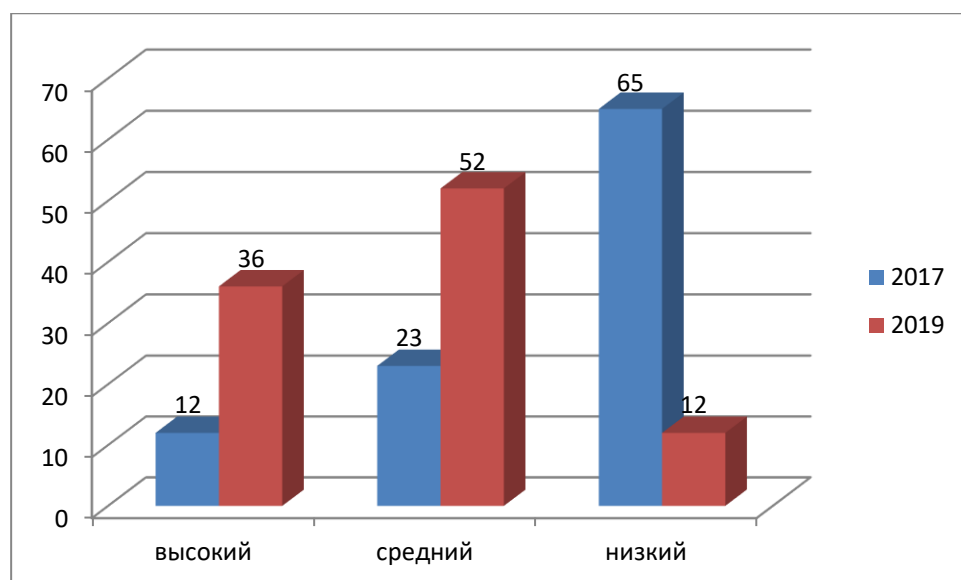


Рис 2. Уровень развития способности анализа и синтеза

Таким образом, проведенное диагностическое исследование подтверждает эффективность организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.

1. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания. – Л., 1968. С. 109.
2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012
3. Возрастная и педагогическая психология/ Под ред. А.В.Петровского. – М., 1979.
4. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра» - М., 2003.
5. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. ГОУ ВПО УГТУ-УПИ – 2006.
6. Воскобович В.В. «Гео-Метри-Я» - М., 2003.
7. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В, Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2003.
8. Дошкольная педагогика./ Гл. ред. С.Д. Ермолаев.- Издательство «Детство – Пресс» №1, 2008.
9. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е.С. Полат – М.: 2008.

10. Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования: приказ Минобрнауки России от 17.10.2019 N 1155.
11. Педагогический энциклопедический словарь. - М.: Педагогика, 2012.
12. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утв. Правительством Российской Федерации от 29.05.2015 года № 996-р.
13. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике.-М.: Педагогика, 2001.
14. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Возрастная и педагогическая психология: Тексты / Сост. и ком-мент. Шуаре Марта О. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1992. С. 92-95.

Приложение к опыту:

Приложение №1 – Перспективный план включения игр В.В. Воскобовича в образовательную деятельность детей старшего дошкольного возраста

Приложение №2 – Решение образовательных задач через игры В.В.Воскобовича

Приложение №3 – Консультация для родителей «Что такое технология «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Воскобовича?»

Приложение №4 – Консультация для педагогов «Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры»» В.В. Воскобовича

**Перспективный план
включения игр В.В. Воскобовича в образовательную деятельность детей
старшего дошкольного возраста**

<i>Месяц</i>	<i>Игра</i>	<i>Задачи</i>	<i>Время и форма</i>
Сентябрь	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей детей; с помощью зрительного, осязательного и тактильного анализаторов.	Организованная деятельность
	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Учить конструировать простую плоскостную фигуру «Домик»	Свободная деятельность Поместить в зону «Волшебный лес» серию Квадрат
Октябрь	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Учить конструировать простую плоскостную фигуру «Конфета»	Совместная игровая деятельность в вечернее время Индивидуальные занятия.
	Прозрачный квадрат	Познакомить детей с игрой, учить находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы (собери все льдинки с квадратами)	Совместная игровая деятельность в вечернее время Индивидуальные занятия
	Чудо – крестик 3	Познакомить детей с игрой, помочь освоить приемы сложения предметов из частей по образцу	Свободная деятельность в зону интеллектуальных игр в вечернее и утреннее время.
Ноябрь	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	Учить детей в процессе выполнения игрового задания складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталона цвета (красного цвета) и формы.	Организованная деятельность
	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Закреплять умение конструировать простую плоскостную фигуру «Конфета»	Совместная игровая деятельность в вечернее время Индивидуальные занятия.
	Прозрачный квадрат	Закреплять умение находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы	Совместная игровая деятельность в вечернее время Индивидуальные занятия

Декабрь	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Способствовать развитию познавательных способностей. Превращение квадрата в треугольник. Учить конструировать простую плоскостную фигуру «Летучая мышь».	Организованная деятельность
	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	Учить детей в процессе выполнения игрового задания складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталона цвета и формы. Конструирование геометрической фигуры зеленого цвета.	Индивидуальные занятия
	Прозрачный квадрат	Учить детей складывать из пластин с треугольниками квадрат.	Организованная деятельность
Январь	Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)	Учить детей в процессе выполнения игрового задания складывать одноцветные фигуры, закреплять знания эталона (синего и желтого) цвета и формы. Конструирование	Свободная деятельность
	Прозрачный квадрат	Учить детей складывать квадрат из других геометрических фигур	Совместная деятельность взрослого и ребенка в вечернее время. Индивидуальные занятия
	Волшебная восьмерка	Познакомить детей с игрой. Помочь освоить приемы сложения предметов из частей по образцу	Индивидуальные занятия
Февраль	Прозрачный квадрат	Учить детей складывать из пластин простую фигуру «Ёлочку»	Совместная игровая деятельность в вечернее время Индивидуальные занятия
	Геоконт	Формировать умение ориентироваться на плоскости «Геоконта», определять верхние левый и правый углы, нижние левый и правый углы, закрепить знания о геометрических фигурах (квадрат, треугольник), вызывать интерес к играм с «Геоконтом».	Индивидуальные занятия

Март	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Способствовать развитию познавательных способностей ,мелкой моторики пальцев памяти , речи, пространственного мышления и творческого воображения. Превращение квадрата в прямоугольник. Учить конструировать сложную плоскостную фигуру «Семафор».	Организованная деятельность
	Прозрачный квадрат	Учить детей складывать из пластин простую фигур «Домик»	Совместная игровая деятельность в вечернее время. Индивидуальные занятия
	Геоконт	Учить детей выполнять простые фигуры, используя карточку. Такие как «Флажок», «Лягушка», «Девочка».	Индивидуальные занятия
Апрель	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Учить конструировать сложную плоскостную фигуру «Мышка»	Индивидуальные занятия
	Геоконт	Учить детей выполнять фигуры, используя карточку. Такие как «Котенок», «Корона», «Шлем»	Индивидуальные занятия
	Чудо – крестик 3	Развивать умения самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы	Свободная деятельность в вечернее время
Май	Квадрат Воскобовича (двухцветный)	Способствовать развитию познавательных способностей ,мелкой моторики пальцев памяти , речи, пространственного мышления и творческого воображения	Организованная деятельность
	Прозрачный квадрат	Учить детей складывать из пластин простую фигур «Домик»	Совместная игровая деятельность в вечернее время
	Геоконт	Учить детей выполнять простые фигуры, используя карточку. Такие как «Сапожок», «Кораблик», «Ваза».	Индивидуальные занятия

Решение образовательных задач через игры В.В.Воскобовича

Игры, пособия	Комплекты																							
	Геоконт	Геоконт	Игравакарт	Прозрачныекарт	Цифрошарх	Чудо-головоломки	Игровизор	Ларчик	Конструктор-штур	Конструктор-штур														
Образовательные задачи	Геоконт /конструктор/	Геовизор	Квадрат Воскобовича /2/	Квадрат Воскобовича /4/	Прозрачный квадрат	Прозрачная шифра	Цифра - домино	Маг.корзинки	Планета умножения	Лукошко	Чудо-крестики	Чудо - соты	Чудо - шетки	Кляк, Рыжик и рыбка	Лабиринты шифр	Предметный мир	Забавные цифры	Разнош. веревочки	Этапы формы	Конструктор шифр	Конструктор букв	Штур - затейник		
Сил.опт.	Геометрические фигуры (внешняя и внутр. область фигуры), линия, отрезок, луч.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Отношения	Обобщенное понятие «многоугольник»	+	+	+	+	+												+						+
	Преобразование одних геом. фигур в другие	+	+	+	+	+												+						+
	Сериация по цвету, количеству, размеру.					+		+										+						
	Отношение целого и части при делении на 2, 3, 4, 5 и более частей	+	+	+	+	+	+	+			+	+	+					+						
Числа и цифры	Пространственные отношения	+	+	+	+	+	+				+	+	+				+		+	+	+	+	+	+
	Обозначение их на плане, схеме																							
	Количественные отношения в натуральном ряду чисел. Место числа среди других чисел ряда.						+	+	+	+		+	+				+			+	+	+	+	+
	Состав чисел из двух (нескольких) меньших чисел							+	+	+		+	+				+							
Сохранение количества	Состав чисел второго десятка							+	+	+														
	Сложение и вычитание чисел							+	+	+					+									
	Сложение одинаковых чисел								+	+														
	Неизменность числа, величины при условии различий в суммировании.					+		+	+	+		+	+				+							
Алгоритмы	Связь изменения и неизменности числа в зависимости от расположения предметов.					+	+	+	+	+	+	+												
	Выполнение действий по знаковым обозначениям, определению последовательности действий.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+											

Консультация для родителей **Что такое технология «Сказочные лабиринты игры»** **Вячеслава Воскобовича**

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.

Технология «Сказочные лабиринты игры»

У методик раннего развития обычно два пути: один – от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорфский детский сад), другой – напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича – это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин «педагогическая технология» появился в педагогике совсем недавно. В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях – процессуальные.

Особенности игр

Конструктивные элементы

В «Геоконте» средством конструирования выступает динамичная «резинка», отличительные свойства «Квадрата Воскобовича» – жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в «Прозрачном квадрате» является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнурезатейнике» – шнурок и блочка.

Широкий возрастной диапазон участников

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как

упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Многофункциональность

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Творческий потенциал

С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать «задумки» в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта», «вечного оригами» «Квадрата Воскобовича»: машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

Сказочная «огранка»

Интерес детей к сказкам – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Знакомимся поближе

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича».

«Геоконт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются «серебряными».

На игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-проежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки – зашифровано слово «геометрия».

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы

(конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

«Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)

У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке «Тайна Ворона Метра» квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами – своеобразный пальчиковый театр.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Основные принципы технологии

Игра плюс сказка

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Интеллект

Второй принцип технологии Воскобовича – построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку

книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие именно невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии «Сказочные лабиринты игры» не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

Творчество

Третий принцип «Сказочных лабиринтов игры» – раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Развивающая среда – Фиолетовый лес

По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковровина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи – Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Способы реализации технологии

Особенности «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. 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 получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Результаты

Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. (Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: интеллект ниже среднего, средний интеллект, норма, высокий, очень высокий, превосходный). Лучше всего у малышей

развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пятишестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать.

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.

С мамой и папой

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса.

Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре.

Сегодня с логотипом «Развивающие игры Воскобовича» предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов. В нынешнем году Вячеслав Вадимович и его коллеги планируют выпустить «родительский» вариант технологии «Сказочные лабиринты игры».

Приложение 4

Консультация для педагогов

Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры»

В.В. Воскобовича

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности.

Авторская технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша. [1].

Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр – широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. 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.

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно-накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся, лучше ориентируются в социуме. Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка. [2].

Большую роль в будущей жизни ребенка играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к

требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка. Использование развивающих игр Воскобовича В.В. в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности.

Авторская технология В.В.Воскобовича интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач, элементы проблемного обучения, обучение в сотрудничестве, информационно-коммуникационные технологии.

С 2017 года мы начали активно изучать и внедрять в образовательную деятельность технологию «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Были определены следующие задачи:

5. Разработать и внедрить систему работы по организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

6. Развивать познавательную активность, интеллектуальные способности: мышление, память, внимание, воображение детей.

7. Тренировать мелкую моторику рук, тактильно-осознательных анализаторов детей старшего дошкольного возраста.

8. Повышать родительскую компетентность в вопросах развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, в том числе посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

Для реализации поставленных задач была выстроена система работы. В группе был выделен центр интеллектуального развития, в котором имеется необходимый, постоянно обновляемый ассортимент игр и учебно-игровых материалов, уголки экспериментирования, подобрано большое количество иллюстрированной познавательной литературы. Дети свободно играют в занимательные игры, игровые материалы и пособия, такие как: «Сделай сам», «Уникуб», «Кубики для всех», «Палочки Кюизенера», «Блоки Дьенеша», «Геоконт», «Волшебная Восьмерка», «Квадрат Воскобовича», «Шнур – затейник», «Ларчик», «Чудо – соты» и многие другие. Вертикальной развивающей средой служит сказочный Фиолетовый лес – это ковровое полотно, к которому прикрепляются панели, пособия, игры, дающие возможность действовать сразу нескольким детям.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса. Развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Освоение игр детьми происходило в три этапа:

На начальном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому, который знакомит детей с персонажами

сказок и образной терминологией, подбором игровых заданий в зависимости от возможностей и интересов ребенка.

На втором этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, иногда выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концепции внимания.

На третьем этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретали игровые задания и упражнения, предлагали новые решения задач, придумывали и конструировали предметные формы, составляли к ним схемы.

Особенности технологии «Сказочные лабиринты игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Для оценки результативности работы нами был использован следующий диагностический инструментарий: методика «Вопрошайка» М.Б.Шумаковой; методика «Последовательные картинки» Д.Векслера.

Так, данные полученные в ходе использования методики М.Б. Шумаковой позволили сделать следующие выводы. В ходе исследования выявлено, что лишь 5% дошкольников испытывают затруднения в процессе формулирования вопросов, выстраивании логических цепочек и обоснования своего выбора (по сравнению с началом работы данный критерий снизился на 18%), а высоким уровнем обладают 41%, что на 16% выше первоначального показателя.

Анализируя результаты проведения методики «Последовательные картинки» Д.Векслера, видно, что количество воспитанников с высоким уровнем развития способности анализа и синтеза увеличилось на 24%, количество со средним уровнем увеличилось до 52% (было 23%), низкий уровень снизился на 53%.

Таким образом, проведенное диагностическое исследование подтверждает эффективность организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ИСТОЧНИКИ

15. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В, Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2003.

16. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ - Воронеж, ИП Лакоценина С.С., 2012.

**Внедрение игровой технологии интеллектуально – творческого развития
детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры
В.В.Воскобовича» в работе с детьми ОВЗ**

Каждый родитель для своего ребёнка хочет только самого лучшего: так было всегда! На каждом этапе жизни ребенка требует правильного питания для роста и развития организма, хорошей качественной одежды, ярких игрушек, надежных друзей и, конечно же, крепкого здоровья. Физического и психического. Можно бесконечно перечислять составляющие счастливого детства, ведь в каждой семье свои уставы и правила. Но качественного образования и успешности своего ребенка желают все родители. И современная педагогическая наука предоставляет такие возможности!

На современном этапе актуальной задачей является развитие интеллектуальных способностей детей-дошкольников. Ведь именно в дошкольном детстве происходит первоначальное становление личности и раскрытие творческих сил и основ индивидуальности. Педагоги практикуют развивающее обучение, т.е. использование таких образовательных технологий, которые объединяют игровые, поисковые, познавательные методы и приёмы интеллектуального развития детей. И здесь, одним из главных условий успешной работы является оснащение и обустройство предметно – пространственной среды детского сада, которая обеспечит овладение детьми способами усвоения знаний на основе системно - деятельного подхода.

Мы несколько лет работаем в группе для детей с тяжёлыми нарушениями речи. К нам приходят пятилетние дети с ярко выраженным логопедическим спектром особенностей речи. Но это только «верхушка айсберга». Дети скованные, неактивные, застенчивые, практически «закрытые». У них недостаточно развиты социально – бытовые навыки, налицо моторная неловкость. И как следствие, низкая самооценка и неумение общаться и взаимодействовать в коллективе.

Чтобы дети почувствовали себя комфортно в группе и были открыты педагогическому воздействию, мы используем при построении образовательного процесса различные формы игровой деятельности. Нам предложили уникальную программу региональной инновационной площадки по проблеме «Апробация игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в дошкольных образовательных организациях Белгородской области».

Это современная, яркая, добрая и понятная детям методика. Содержание и герои игр увлекают детей в сказочные истории, приключения, в творческие поиски. Ребята с интересом погружаются в придумывание сказок, решение игровых задач, сочинительство и рассказывание своих собственных сказок. Дети с интересом отнеслись к появлению комплекса «Коврограф Ларчик» и панно «Фиолетовый лес». Постепенно мы знакомили детей с героями, которые предлагали занимательные игровые элементы. Дети легко запоминали и с нетерпением ждали новых историй от веселых ярких гномов Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи.

Вместе с героями ребята становятся участниками необыкновенных приключений, погружаются в сказку, в которой в игровой форме преодолевают препятствия, решают определённые задачи и проблемы. Таким образом, в непринуждённой остановке у детей совершенствуется речь, исчезает скованность, зажатость. Ведь через сказку дети познают мир, окружающую действительность. Они могут сами моделировать ситуацию, действовать в воображаемых обстоятельствах, когда свои фантазийные образы тоже оживают. Большой интерес вызывает дополнительный материал к игровому полю «Ларчика» - это «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Лепестки Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Разноцветные круги». Дети с интересом играют, особенно их внимание привлекают оригинальные элементы: зажимы,

крепления, сцепления. Действуя с элементами «Ларчика», у детей не только развиваются внимание, память, речь умение классифицировать и ориентироваться в пространстве, но и мелкая моторика.

Большой интерес вызывает у детей пособие «Игровизор». При выполнении задания не страшно ошибиться, ведь всегда можно исправить ошибку! Это пособие позволяет выполнять несколько заданий – графические диктанты, штриховки, рисование по клеточкам, дорисовку, симметричное рисование...

«Геокоонт» позволяет закрепить цвет, величину, развивает начальные навыки моделирования и конструирования.

Для детей нашей логопедической группы незаменимы комплекты «Чтение через игру». Игры с пособиями «Снеговик», «Яблонька», «Ромашка» способствуют развитию мелкой моторики рук, координации «глаз-рука» формируют навыки чтения, словотворчества. Дети придумывают и составляют слова, пишут их с помощью шнуровок, придумывают игры с ними самостоятельно.

Особый интерес детей вызывают игры –головоломки Воскобовича. Игровая сказочная мотивация побуждает детей на трансформацию фигур, на овладение алгоритмами сложения предметных форм («Квадраты Воскобовича»).

Не менее интересна и важна деятельность детей с конструктором «Прозрачный квадрат». Эта уникальная игра учит ребенка выполнять интеллектуальные задания, складывая прозрачные пластинки разными способами. Благодаря этой деятельности формируются практически все виды речевой активности. Но ещё большее внимание детей направленно на игры с «Фиолетовым лесом»! Вот где неиссякаемый источник детского вдохновения и творчества! Яркое панно расположено в удобном и доступном для детей месте группового помещения. Элементы игры вызывают у детей неподдельный восторг и восхищение! Казалось бы, знакомые, но в тоже время и сказочные, необычные деревья, кусты, разнообразные детали, создают атмосферу сказки, волшебства. Детали пособия легко трансформируются, позволяют создавать разные варианты игровых ситуаций, менять и добавлять героев по ходу игры.

Дети настолько увлекаются игрой, сочинительством, что готовы бесконечно придумывать новые истории для героев «Фиолетового леса». В играх с персонажами ребята реализуют свои творческие замыслы, учатся общению и чувствуют ситуацию успеха и свободы за счет поддержки своих творческих начинаний. А сказочность и игровая мотивация способствуют релаксации детей, что немаловажно для их эмоционального и психологического комфорта.

Игровые технологии В.В.Воскобовича позволяют научить детей усваивать знания с интересом, радостью. Они помогают детям получать удовольствие уже от самого процесса решения ситуаций, от решения задач и размышления над проблемой. Игровая мотивация побуждает детей ставить проблему и самостоятельно искать пути её разрешения, задавать вопросы и отвечать на них, находя разные варианты решений. Ведь весь успех педагогического воздействия заключается в поддержке и развитии детской любознательности, пытливости ума, развитии детского творчества. Нам важно научить детей быть способными воспринимать и понимать информацию. Игры В.В.Воскобовича

позволяют организовать педагогический процесс и предметно пространственную образовательную среду в группе для полноценного и эффективного развития ребенка. [1].

Мы уверены, что систематическая и планомерная работа по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в весёлой и непринуждённой форме позволит развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнать новое. Игры развивают наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей жизни, креативность мышления. Постепенное усложнение игр способствует положительной динамике развития творчества и повышению уровня интеллектуальных способностей детей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович, В. В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты» - СПб.:НИИ «Гирikonд», 2000. С. 24.