**Туменбаева Г.К.**

**Воспитатель первой категории**

**КГКП «Ясли-сад№ 9 Айгөлек»**

**Технология интеллектуально-творческого развития**

**В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»**

В конце 90-х гг XX века была реализована идея создания технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Авторская технология интегрирует сразу несколько технологий: игровые технологии, элементы ТРИЗ, проблемное обучение, информационно-коммуникационные технологии. Цель технологии «Сказочные лабиринты игры» - интеллектуально – творческое развитие детей в игре.

**Задачи:**

* Развитие у ребенка познавательного интереса, желание и потребность узнавать новое;
* Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
* Развитие воображения, креативности мышления;
* Формирование представлений об окружающем мире, математических речевых умений.

**Особенности технологии:**

1. **Широкий возрастной диапазон участников игр** (с одной и той же игрой могут заниматься дети раннего, дошкольного возраста, а также школьники), так как в каждой игре есть система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий;
2. **Многофункциональность развивающих игр** (с одной стороны с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач, с другой стороны одну задачу можно решать с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы, узнает или запоминает сенсорные эталоны, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует познавательные психические процессы, учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.
3. **Вариативность**. Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на его зону ближайшего развития. Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможности придумывания все новых и новых способов занятий с ней. Вариативность определяется конструкциями игр и сочетания материалов, из которых они сделаны.
4. **Сказочная огранка**. В основе технологии сказочные сюжеты. Вся технология выстроена на создании и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок. «Длительные сказки» проходят в несколько занятий и завязаны на одной игре, например «Сказка Ворона Метра», или «Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата» - игра «Квадрат Воскобовича двухцветный».

Алгоритм построения «Быстрой сказки» следующий:

1. «взрослая задача»
2. Создание / использование модели
3. Мультипликация (оживление),
4. Проблемная ситуация,
5. Разрешение проблемной ситуации
6. Проверка выполнения «взрослой» задачи.

Обязательное условие для создания сказки – внесение в нее проблемного элемента. Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

1. **Взаимосвязь развивающих пособий.**Существуют четкие и логические связи между играми. Каждая развивающая игра включает в себя определенную систему.
2. **Широта использования.** Уникальность развивающих игр состоит в том, что их можно использовать как в учреждениях дошкольного образования, так и в домашних условиях. Также развивающие игры можно использовать педагогу-психологу, учителю-дефектологу.
3. **Творческий потенциал каждой игры.** Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в реальности и детям, и взрослым.
4. **Комфортность,**которая обеспечивается рядом факторов: качественное изготовление игр (легкость и качество игр, надежность, безопасность, красочность (производит Компания «Развивающие игры Воскобовича)); методическое сопровождение (инструкция, методические разработки, фото и видео материалы по использованию, блог и т.д.); мобильность игр. Важно, что педагогу не приходится тратить время на подготовку материалов к занятию.
5. **Технология с «открытым кодом»**. Ассортимент игр, материалы для их изготовления постоянно увеличиваются, совершенствуются, изменяются, а также пополняются методические разработки с их использованием.

В Российской федерации, Казахстане и Беларуси открыты тьюторские центры, сотрудники которых мотивируют и обучают педагогов к использованию в своей деятельности технологии В.В.Воскобовича. В основу классификации игр, входящих в технологию «Сказочные лабиринты игры», могут быть положены разные признаки:

1. направленность,
2. возраст детей,
3. соответствие учебной программе дошкольного образования.

По направленности игровые средства можно разделить 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).

**Игровые средства — комплекс «Коврограф Ларчик» и комплект «МиниЛарчик».**

«Коврограф Ларчик» позволяет выполнять интересные и эффективные игровые упражнения, направленные на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления, воображения). Данный комплекс содействует сенсорному развитию детей, обучению способам обследования предметов, выполнению сложных глазомерных действий. Коврограф яв­ляется отличным подспорьем в математическом развитии детей и их зна­комстве с окружающим миром.

В комплекс «Коврограф Ларчик», являющийся фронтальным игровым средством, входят: игровое поле «Коврограф Ларчик»; комплекты «Раз­ноцветные веревочки 1, 2»<sup>1</sup>, «Круговерт и стрелочка», «Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе», «Карточки отрицания», «Зажимы на ли­пучках», «Кармашки»; набор «Разноцветные кружки 1, 2»; пособие «Раз­ноцветные квадраты»; наборы карточек «Забавные буквы» (образы букв), «Забавные цифры» (образы цифр), «Разноцветные гномы» (образы цве­та) ; образные пространственные карточки «Лев — Павлин — Пони — Лань»; «Касса трехрядная»; персонажи «Слон» и «Слоник» (Лип-Лип, Ляп-Ляп).

Для индивидуальной работы каждого ребенка с комплектом В. В. Вос-кобовичем разработан игровой комплект «МиниЛарчик», с которым ре­бенок может работать за своим столом. В него входят игровое поле «Ми­ниЛарчик» и «Волшебный сундучок „МиниЛарчик"», в который включены комплекты «Разноцветные веревочки 1», «Круговерт и стрелочка», набор «Разноцветные кружки 1», персонажи «Слон» и «Слоник» (Лип-Лип, Ляп-Ляп) и мини-версии пособия «Разноцветные квадраты», наборов карточек «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные гномы», образных пространственных карточек «Лев — Павлин — Пони — Лань».

**2. Графическое универсальное средство — игровой графический тренажер «Игровизор» с печатными приложениями.**

Графический тренажер позволяет ребенку рисовать любые фигуры, буквы, цифры, переносить изображения по клеточкам, выполнять графи­ческие диктанты на ориентировку в пространстве листа. В отличие от обычного рисования, «Игровизор» значительно повышает функциональ­ность и результативность выполнения каждого задания, так как есть воз­можность исправления ошибок, использования листов самоконтроля и создания у ребенка ситуации успеха.

В комплект «Игровизор» входят: графический тренажер «Игровизор», маркер на водной основе, приложения («Лабиринты Букв. Выпуск 1» (глас­ные), «Лабиринты Букв. Выпуск 2» (согласные); «Лабиринты Цифр. Выпуск 1» (счет до 5), «Катя, Рыжик и Рыбка» (геометрические представления), «Игровой калейдоскоп 1»).

**3.**      **Сказочное универсальное средство — развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес».**

Не только способствует организации пространства, но и позволяет ре­шать множество образовательных задач, предусмотренных учебной программой дошкольного образования. С по­мощью сказочного пространства, необычных персонажей, живущих в этом лесу, и методических сказок ребенок становится действующим лицом со­бытий и сказочных приключений. У дошкольников эффективно развива­ются психические процессы внимания, памяти, мышления, воображения, активизируется речь, происходит раннее творческое развитие.

В комплектацию входят: ковролиновая основа с модульными элемен­тами (небо, земля, лужайка), переносные элементы (озеро с кувшинками; солнышко и облака; деревья, ели, листья; птицы; насекомые (бабочка, стрекоза, божья коровка); животные (ежик, лягушка, мышка, змейка, ящерица, улитка); золотые плоды; следы; цветок).

**4.      Сказочные образы (персонажи и предметы).**

Эти образы вводят ребенка в атмосферу сказки. Малыш сопереживает героям и событиям, происходящим с ними. Персонажи и сказочные пред­меты создают дополнительную игровую мотивацию, помогающую взрос­лому организовать процесс обучения в ненавязчивой форме. За каждой сказочной областью, включающей ряд игр, закреплены определенные персонажи, от лица которых осуществляются сказочные действия.

Постепенно сказочные образы стали пополняться атрибутами (следы Незримки Всюся, автомобили для жителей Фиолетового леса и др.). Серия «Автосказка» включает в себя четыре альбома.

Разделение игр и пособий В. В. Воскобовича по образовательным об­ластям весьма условное, так как большинство пособий реализуют целый комплекс образовательных задач.

Социально-коммуникативное развитие направлено на совершенство­вание навыков общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и свер­стниками, формирование социального и эмоционального интеллекта, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий, эмоциональной отзывчивости.

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.

Познавательное развитие предполагает развитие любознательности, познавательных интересов детей, сенсорное развитие, становление по­знавательной мотивации и формирование познавательных действий, раз­витие воображения и творческой активности.

Изначально игры и пособия, созданные В. В. Воскобовичем, были на­правлены преимущественно на развитие интеллектуальных качеств детей, поэтому неудивительно, что практически все игры так или иначе под­ходят для решения задач познавательного развития дошкольников.

Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, граммати­чески правильной диалогической и монологической речи; развитие ре­чевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской лите­ратурой, понимание на слух текстов различных жанров детской литера­туры; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Задача речевого развития реализована во всех игровых комплектах, поскольку все игры подразумевают оречевление действий, обращение к сказочным сюжетам.

Художественно-эстетическое развитие предполагает становление эсте­тического отношения к окружающему миру, стимулирование сопережи­вания персонажам, реализацию самостоятельной творческой деятельно­сти детей (изобразительной, конструктивно-модульной, музыкальной и др.), развитие воображения, реализацию самостоятельной творческой деятельности детей.

Физическое развитие включает приобретение опыта в двигательной деятельности, развитие координации движений, крупной и мелкой мо­торики обеих рук, становление ценностей здорового образа жизни и проч.

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

**Алгоритм по освоению развивающей технологии В.В.Воскобовича**

1. Изучение методической литературы, которая поможет педагогам оценить весь потенциал развивающих игр и их взаимосвязь со сказочными героями понять, как реализовываются цели технологии через циклы тематических занятий во всех возрастных группах.
2. Создание условий. Здесь может быть два варианта. Создание специально оборудованной комнаты, где на стене размещаются «Фиолетовый лес» и другие пособия, либо создание уголка выделенного в группе. Для эффективного решения образовательных задач очень важно оснастить группу хотя бы одним комплексом игр и игровых пособий (на подгруппу).
3. Выбор направления работы для реализации технологии существенно облегчит структурирование его деятельности и повысит эффективность его работы.

Развивающие игры могут являться частью занятия и выполнять роль демонстрационного или раздаточного материала. Также проводится занятие полностью построенное на играх В.В. Воскобовича.

**Структура занятия  с использованием игр В.Воскобовича.**

В вводной части дается установка, обеспечивается мотивация. Правильная мотивация – залог успешной познавательной деятельности детей. Это может быть появление сказочного персонажа «Фиолетового леса», нахождение письма, сундука или загадочного предмета. В основной части решаются обучающие, развивающие и воспитательные задачи в различных игровых ситуациях. Каждое занятие – это придуманная педагогом сказка, в ходе которой дети действуют согласно заданному сюжету. В процессе проведения основной части педагогу важно учитывать следующее: оптимальное сочетание разных видов деятельности, в том числе и двигательной; использование на занятии разных видов игр, поддержку детской инициативы за счет предоставления самостоятельного выбора средств (игры, схемы) и партнеров для выполнения поставленной задачи. В заключительной части педагог подводит итоги и нацеливает детей на продолжение деятельности: например, дети могут что-нибудь нарисовать, сочинить продолжение сказки и т.д. Развивающие игры Воскобовича можно использовать в нерегламентированной деятельности.

**Этапы проведения развивающих игр включают в себя:**

1. Ознакомление с героями игры, ее содержанием, с дидактическим материалом, который будет использоваться в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей);
2. Объяснение правил игры, при этом педагог обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);
3. Показ игровых действий, в процессе которых педагог учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведет к нужному результату;
4. Определение роли героя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия педагога в игре определяется уровнем подготовки детей, сложностью задач и игровых правил;
5. Подведение итогов игры – очень ответственный момент, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов педагог подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность. В конце игры педагог спрашивает у детей, понравилась ли игра, и обещает, что в следующий раз они будут играть в новую игру, и она будет такой же интересной. Дети с нетерпением ждут этого дня.