**«Сказочные лабиринты» развивающих игр В.В. Воскобовича**

**в системе работы детского сада.**

**Выступление на заседании «Школы молодого педагога-психолога» в рамках методического совета педагогов-психологов дошкольных образовательных учреждений г. Тамбова**

**17.01.2020**

Кантинова Т.В.

педагог-психолог МБДОУ «Детский сад № 67 «Улыбка»

г. Тамбов

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и *«пустые»* магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: *«Геоконт»*, *«Игровой квадрат»*, *«Цветовые часы»*. Чуть позже был создан центр ООО *«Развивающие игры Воскобовича»* по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

**Развивающие игры В.В. Воскобовича - включают в себя 5 блоков:**

1. Сенсорное развитие *(цвет, форма, величина)*.

2. Интеллектуальное развитие *(на основе наглядно – действенного мышления)*.

3. Творческое *(воображение, творчество)*.

4. Обучение чтению, развитие речи.

5. Математическое развитие *(количество, счет, пространственные отношения, форма, размер)* [1].

Цели занятий с игровыми материалами В. В. Воскобовича: развитие у ребенка познавательного интереса, исследовательской деятельности, наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления, творчества и мелкой моторики.

Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Технология В. В. Воскобовича органично вписывается в образовательную и воспитательную работу и раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО.

Технология *«Сказочные лабиринты игры»* - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в *«зоне ближайшего развития»*.

**Технология решает следующие задачи:**

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

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

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

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

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

6. Построение образовательной деятельности, способствующей интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

**Характеристика развивающих игр В.В. Воскобовича:**

*1. Многофункциональность*

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы, узнает и запоминает цвет, форму, величину, тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

*2. Широкий возрастной диапазон участников игр*

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.

*3. Сказочная «огранка»*

Сказочный сюжет для детей – 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 осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты «Чудо-Цветика». Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

*4. Творческий потенциал*

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей *«Чудо-головоломок»*, разноцветных *«паутинок»* *«Геоконта»*, гибкого *«Игрового квадрата»*. Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

*5. Конструктивные элементы*

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В *«Геоконте»* - это динамичная *«резинка»*, в *«Игровом квадрате»* - жесткость и гибкость одновременно, в *«Прозрачном квадрате»* - прозрачная пластинка с непрозрачной частью.

**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 В.В. 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, потому что недостаточно развиты внимание, память, способность к анализу, синтезу, умение устанавливать причинно-следственные связи, мелкая моторика. Игры В.В. Воскобовича в первую очередь направлены на развитие познавательной сферы ребёнка, и одним из концептуальных положений технологии "Сказочные лабиринты игры" является формирование 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, ковролина, 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.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может сочинить про это целую историю.

***«Игровизор»* и «*Геовизор*».**

Прекрасное многофункциональное средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, дорисовки и многого другого. Уникальность *«Игровизора»* состоит в его многофункциональности. Один лист тренажера решает несколько задач:

- экономичность (листы с заданиями используются многократно);

- неограниченное количество приложений с заданиями;

- возможности самоконтроля самим ребенком.

ВАЖНО: пособие создает ребенку ситуацию успеха *(всегда можно исправить ошибку)*

Игра ***«Чудо-цветик»*** направлена на развитие сенсорики и психических процессов, математических представлений и творческих способностей. Малыш 3-5 лет осваивает состав числа в пределах первого десятка, учится считать и отсчитывать необходимое количество, соотносить цифру и число. Составление образных фигурок из деталей головоломки *(сначала по образцу, а потом по своему замыслу)* тренируют мелкую моторику рук, развивают пространственное воображение и фантазию. Ребенок 5-7 лет с помощью игры и сказочного сюжета учится решать логические задачи и осуществлять свои творческие замыслы, осваивает принцип образования чисел из единиц и двух меньших, получает представление о соотношении целого и части, дробях.

***Квадрат Воскобовича*** двухцветный + сказка. Волшебные превращения квадрата способствуют развитию логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики рук. А сказка *«Тайна Ворона Метра»* или *«Сказка об удивительных приключениях Квадрата»* служат дополнительной игровой мотивацией, побуждающей детей выполнять необходимое по сюжету действие и добиваться результата.

Игровой комплекс ***Коврограф «Ларчик»***-уникальное пособие Вячеслава Воскобовича. В состав комплекта входят 13 элементов + методика. Коврографом можно использовать на занятиях, в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с дошкольниками.

*Игра-шнуровка Воскобовича* обучает детей словообразованию, способствует развитию памяти, сообразительности и внимания. Через игру ребенок знакомится с новыми словами, что значительно расширяет его кругозор, а также укрепляет мелкую моторику пальцев, налаживает координацию движений кистей рук. Например, из начального слова «Яблонька» можно составить более 200 других слов и в этом поможет еще один значок – маленькая звездочка, которой можно заменить недостающую букву.

Слова пишутся шнурком, продевая его сквозь отверстия или наматывая на кнопки. В приложении описаны варианты нескольких игр с Яблонькой, которые рассчитаны на детей самого разного возраста.

**Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо** **обратить внимание на следующее:**

*Подготовка.* Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

*Речь.* В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

*Статичность.* Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать *«заигравшихся»*.

*Усидчивость.* Для игры с пособиями В.В. Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Закончить свое выступление мне хотелось бы словами великого педагога В.А. Сухомлинского, который сказал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.

**Список использованных источников**

 1. Воскобович В.В. Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. Книга 1. Методика. СПб, 2003.

 2. Воскобович В.В. Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста. Книга II. Описание игр. СПб, 2003.

 3. Воскобович В.В. Методическое пособие «Коврограф Ларчик». М.: РИВ, 2006.

 4. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. Воронеж, 2013.

 5. Воскобович В.В. Нетающие льдинки Озера АИС, или Сказка о Прозрачном Квадратике. М.: РИВ, 2006.

6. Nsportal. Ru detskii-sad…prezentatsiya….voskobovicha.

7. deti-club. Ru >metodika\_ voskobovicha