

Григоренко Евгения Николаевна

воспитатель

Погрецкая Марина Геннадьевна

бакалавр, воспитатель

Шнырева Яна Андреевна

бакалавр, воспитатель

Сербина Ирина Евгеньевна

бакалавр, воспитатель

МБДОУ Д/С ОВ №56 «Солнышко»

г. Белгород, Белгородская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В. ВОСКОБОВИЧА В ДЕТСКОМ САДУ КАК ОСНОВА СОЗДАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИ КОМФОРТНОЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ

***Аннотация:** статья знакомит с уникальной по своим возможностям игровой технологией В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», а также с системой формирования логико-математических представлений и умений, основанных на использовании игр В.В. Воскобовича.*

***Ключевые слова:** игровая технология, умственные способности ребенка, творческие способности ребенка, логико-математические игры, открытия.*

Дошкольное образование – это фундамент всей образовательной системы, т.к. именно здесь закладываются основы личности. Стремительное и динамичное развитие современного общества требует кардинальных изменений и в дошкольном образовании. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, в котором реализованы нормы Закона «Об образовании», определяет цель дошкольного воспитания и обучения – «формирование первоначальных знаний, умений и навыков, необходимых для становления личности на данном возрастном этапе».

Учитывая возрастные особенности детей, мы понимаем, что главной формой организации учебной деятельности является игра. Здесь хочется вспомнить

слова замечательного педагога В. Зеньковского, который, пытаясь разгадать феномен детства, утверждал, что «...для того и дано нам детство, чтобы мы играли». Среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась особенная, самобытная, творческая группа игр – развивающие игры В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» [4]. В играх В. Воскобовича заложен огромный творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений, с помощью которых ребенок приобретает новые знания, умения и навыки, подчас не догадываясь об этом. Сегодня хотелось бы более подробно остановиться на игровой технологии В. Воскобовича и показать, как мы используем ее в своей работе. Вячеслав Вадимович Воскобович – изобретатель, который придумал более 50-и пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Свою технологию он назвал «Сказочные лабиринты игры». И это не случайно. Ведь все эти игры постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры. Все игры В. Воскобовича сопровождаются сказочным сюжетом. Это позволяет поддерживать познавательный интерес ребенка. Дошкольник становится действующим лицом событий, «проживает» сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство – Фиолетовый лес и сказочных героев: Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк и др. Из всего многообразия форм и методов работы мы запланировали следующие формы работы с детьми: логико-математические игры; интегрированные занятия; совместная игровая деятельность детей и взрослых; конструктивная деятельность. Вводить детей в сказочный мир игры мы начали со 2 младшей группы. «Волшебный квадрат В. Воскобовича» – одна из первых игр, с которой познакомились дети. Играя, дошкольники осваивали приемы конструирования геометрических форм и алгоритмы сложения предметных форм. Знакомясь со сказочными персонажами (мамой Трапецией, папой Прямоугольником, дедушкой Четырехугольником), малыши путешествовали по сказке, преодолевали вместе с

ними совсем не сказочные препятствия, добивались успеха. Игры с «Волшебным квадратом» включали как часть занятия по формированию элементарных математических представлений (ФЭМП). Они помогли познакомить ребенка с геометрическими формами, понятиями «длинный», «короткий», с пространственной ориентировкой. Применяя принцип дидактики «от простого к сложному», мы поняли, что интеллектуальные способности детей интенсивно развиваются лишь в том случае, если образовательная деятельность осуществляется в системе постоянного и постепенного усложнения игр. Продолжая работу по данному направлению, в средней группе детям был предложен уже не двухцветный, а четырехцветный «Волшебный квадрат», который потребовал от ребенка интеллектуальных и волевых усилий. Малыши уже сами придумывали и складывали свои фигуры, давали им название. В процессе игровой деятельности у ребят развиваются сенсорные, познавательные и творческие способности. Интересной и новой для детей стала игра «Геокоонт». На первом этапе дети с помощью волшебных ниточек – резинок выполняли задания Паука Юкка, конструировали геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. В средней группе дети вновь с большим интересом играли с «Геоконтом». Но на данном этапе задания усложнялись. В процессе игры перед дошкольником возникали «препятствия»: задание, вопрос, задача. Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле резинка («паутинка»), которая исчезала в случае правильного решения. Ключевую роль в усвоении и закреплении пройденной цифры играет «Конструктор цифр». Дети сначала выкладывали цифру по образцу, затем по памяти. Играя с «Чудо-головоломками», дошкольники знакомились с сенсорными эталонами цвета, формы, величины. Хочется заметить, что в этом возрасте ребята уже могли составлять небольшие описательные рассказы по картинкам, сложенным из деталей головоломки. А обучающее пособие «Игровизор» явилось прекрасным дополнительным средством по математическому развитию детей, формированию представлений о предметном и природном мире. Для того чтобы дети почувствовали сказочную атмосферу, в группе был оборудован интеллектуальный игровой центр «Фиолетовый лес». «Фиолетовый лес» представляет

собой сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя, дает возможность ребенку проявлять творчество, фантазию. Созданная соответствующая среда способствовала успешной работе по данному направлению, а также создала условия для наблюдения и экспериментирования. Ни для кого не секрет, что успех работы по развитию детей может быть достигнут только при тесном взаимодействии с родителями, поскольку те знания, которые получает ребенок в детском саду, должны закрепляться в условиях семьи. Для этого нами были проведены родительские собрания, дни открытых дверей, семинар – практикум, на которых познакомили родителей не только с развивающей сутью технологии, но и дали практические советы, как в домашних условиях можно использовать данные игры, предложили игровые задания и упражнения для совместных игр с детьми. В течение года для родителей были проведены консультации на темы «Развивающие игры В. Воскобовича» [5], «Возможные пути решения воспитательных и образовательных задач», составлены «Памятки» по использованию игровых технологий. Совместные игровые мероприятия детей и родителей помогли взрослым понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста. Мы понимаем, что качественная реализация развивающих игр невозможна без определения уровня развития детей. Результаты проведенной диагностики показали стабильную динамику развития детей. Первичная диагностика в начале года показала, что умственная активность дошкольников составляет 25%, уровень логического мышления – 30%, интеллектуальные способности – 25%. К концу года умственная активность возросла на 35%, уровень логического мышления – на 30%, интеллектуальные и познавательные способности – на 35%. Данные действительно впечатляющие, а секрет на самом деле очень прост – игровая технология В. Воскобовича. Трудно переоценить роль игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в познавательном развитии ребенка. Опираясь на личный опыт, мы пришли к выводу, что использование данной технологии помогло нам научить детей усваивать знания с радостью, получать удовольствие от самого процесса мышления. Мы учим детей умению задавать умные вопросы и самостоятельно искать ответы, быть

уверенными в себе, в своей талантливости. Нам хочется надеяться, что дети не утратят любознательность, способность творить, фантазировать.

Список литературы

1. Воскобович В.В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3–7 лет «Сказочные лабиринты» / В.В. Воскобович. – СПб.: НИИ «Гириконд», 2000.
2. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича: практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценин Н.А., 2012. – 190 с.
3. Развивающие игры Воскобовича: сборник методических материалов / под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ «Сфера», 2015. – 128 с. (Библиотека воспитателя).
4. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3–7 лет // Развивающие игры Воскобовича. – 110 с.

Evgenia N. Grigorenko

kindergarten teacher

Marina G. Pogreckaya

bachelor, kindergarten teacher

Yana A. Shnyreva

bachelor, kindergarten teacher

Irina E. Serbina

bachelor, kindergarten teacher

MBPSEI K/G of GDT № 56 «Solnyshko»

Belgorod, Belgorod region

**USING V. VOSKOBVICH'S GAME TECHNOLOGY IN KINDERGARTEN
AS A BASIS FOR CREATING A PSYCHOLOGICALLY COMFORTABLE
DEVELOPING ENVIRONMENT**

Abstract: *this article introduces a unique gaming technology in its capabilities “Fairy mazes of the game”, as well as a system of developing of logical and mathematical representations and skills based on the use of games by V. Voskobovich.*

Keywords: *game technology, child's mental abilities, child's creative abilities, logical-mathematical games, discoveries.*

References

1. Voskobovich V. V. Technology of intensive intellectual development of children of preschool age 3–7 years «Fairy-tale labyrinths». SPb.: research Institute «girikond», 2000.
2. Developing games in PRESCHOOL. Notes of classes on developing games V. Voskobovich Practical guide for educators and methodologists of DOW-Voronezh-IP Lakotsenin N. A. 2012–190s.
3. Educational games voskobovich the Collection of methodical materials/ Edited By V. V. Voskobovich, L. S. Vakulenko. – Moscow: SC Sphere, 2015. – 128s. – (library of the Educator).
4. kharko T. G., Voskobovich «Fairy-tale labyrinths of the game» Game technology of intellectual and creative development of children 3–7 years old. Manufacturer: educational games of Voskobovich, 110 s.