



ТЕХНОЛОГИИ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ
ИГРЫ»

*ВЯЧЕСЛАВА ВАДИМОВИЧА
ВОСКОБОВИЧА*



ЭФФЕКТИВНОЕ РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



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. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обогащения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.



Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе, как считают психологи, принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребенком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то их развитие идет слабо и вяло.

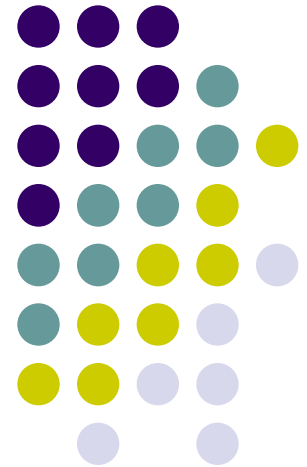
Значительное влияние на психическое развитие оказывают и продуктивные виды деятельности. Благодаря им происходит переход от предметного, внешнего уровня восприятия к смысловому, развивается ручная умелость.

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 («по спирали») 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

Развивающая среда

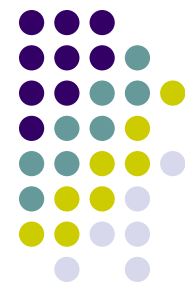


Для эффективного решения образовательных задач по технологии очень важно оснастить группу детей хотя бы одним комплектом игр и игровых пособий. Состав комплекта зависит от возраста ребенка и этапа работы, рассчитан на 8 - 10 детей и подходит для подгрупповых занятий.

В условиях ДОО все игры и пособия концентрируются в одном месте – «интеллектуально-игровом центре». Один из вариантов оформления «центра» - объемный или плоскостной Фиолетовый лес, «населенный» персонажами сказок-методик к развивающим играм Воскобовича. Фиолетовый лес - это своего рода виртуальный, несуществующий мир, и его внешний вид зависит от фантазии и творчества взрослого.

По сути, Фиолетовый лес - это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или прикрепляет к вертикальной стене, реализуя свои творческие замыслы. Сказочность развивающей среды способствует релаксации детей, создает дополнительную игровую мотивацию.

Развивающая среда



Развивающая среда - это не только обеспечение детей материалами для творчества и возможности в любую минуту действовать с ними. Интеллектуально-творческому развитию детей способствует и атмосфера в коллективе. Как кружево из тоненьких ниточек, она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и чувства внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний.

Игровой комплекс коврограф «Ларчик»

В состав комплекта входят
13 комплектов элементов + методика.

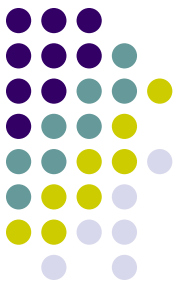
Универсальный игровой комплекс коврограф «Ларчик» способствует проведению комплексной работы по развитию у ребенка психических процессов (внимания, памяти, мышления, воображения, речи), осуществлению целенаправленного сенсорного развития (цвет, форма, величина), логико-математического развития ребенка (классификация, сериация, пространственные отношения и т.д.), ознакомлению с окружающим миром. Методическое сопровождение включает в себя игровые миниситуации, упражнения для всех возрастных категорий дошкольного образования.



КОВРОГРАФ ЛАРЧИК



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ «МИНИЛАРЧИК»



В состав входят три позиции с предыдущего варианта. Представляет собой уменьшенную копию коврографа «Ларчик» и предназначен для индивидуальной или групповой работы детей с дидактическим материалом. В комплект входят игровое поле, разноцветные веревочки, кружки. Комплект дает возможность для развития самостоятельности каждого ребенка, развития самоконтроля, индивидуального усвоения материала.

ВАЖНО: ребенок всегда может исправить неточности на своем игровом поле при выполнении заданий, что создает дополнительную ситуацию успеха!



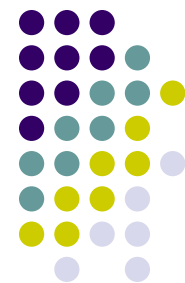
ПРИЛОЖЕНИЯ К КОВРОГРАФУ «ЛЕПЕСТКИ ЛАРЧИК»



«ЛЕПЕСТКИ ЛАРЧИК»

Пособие «Лепестки Ларчик» в игровой форме помогает ребенку освоить цвета радуги (плюс белый), пространственное расположение и его смысловое отражение в речи (над, под, рядом, слева, справа). Пособие позволяет «выращивать» загадочные цветы: восьмицветики, двуцветики, четырехцветики т.д., при этом закрепляя умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер и так далее.

ВАЖНО: пособие подходит для коврографа «Ларчик» или любого ковролинового полотна.



ИГРОВИЗОР + ПРИЛОЖЕНИЯ



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 образов.задач), экономичности (листы с заданиями используются многократно), вариативности (неограниченное количество приложений с заданиями), возможности самоконтроля самим ребенком.

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



КОНСТРУКТОР «ГЕОКОНТ»



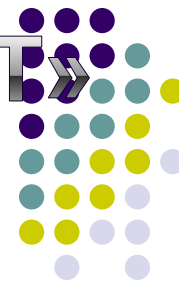
Игра «Геовизор»

С помощью универсальной игры «Геовизор» ребенок учится простейшему программированию, узнает о линиях симметрии, овладевает делением целого на равные и неравные части, а также учится воспроизводить нетипичные изображения по точкам координат сетки.

ВАЖНО: изображения рисуются маркером на экране, а по точкам, отпечатанным на листе, воспроизводятся образы!



КОНСТРУКТОР «ИГРОВОЙ КВАДРАТ»



1. 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.

ВАЖНО: игра способствует освоению ребенком приемов конструирования геометрических фигур и алгоритмов сложения предметных форм, а выполняя задания сказки, ребенок выращивает свой «Золотой плод» превращений!

КОНСТРУКТОР «ИГРОВОЙ КВАДРАТ»



2.Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный»

Многофункциональная игра-головоломка, способствующая освоению ребенком приемов конструирования геометрических фигур, осознанию их структуры (стороны, углы, вершины, диагонали). Игра направлена на овладение алгоритмом сложения предметных форм, на развитие умения использовать условную мерку.

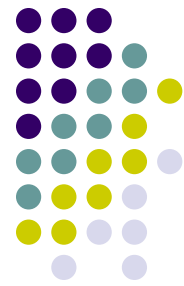
ВАЖНО: для усложнения игры и ее функциональности можно сделать дополнительные разрезы квадрата!



КОНСТРУКТОР «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Уникальная игра предоставляет широкие возможности для реализации творческих идей. Благодаря прозрачности, пластинки квадрата можно складывать друг на друга всей плоскостью. А методическая сказка «Нетающие льдинки озера Айс, или Сказка о Прозрачном Квадрате» служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных задач, усвоению эталонов целого и части, учит ребенка считать, в процессе игры ребенок отвечает на занимательные вопросы, решает проблемные задачи, упражняется в моделировании и преобразовании предметов.

ВАЖНО: с помощью игры также формируются практически все виды детской речевой деятельности!



КОНСТРУКТОР «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»



Многофункциональная игра «Прозрачная цифра» способствует развитию математических представлений (количество, пространственные отношения), умения классифицировать предметы по признакам, строить цифровой ряд, помогает овладеть структурой цифры как знака. Ребенок знакомится со свойствами гибкости и прозрачности.

ВАЖНО: игра дает возможности конструировать не только цифры, но и буквы, образы, рамки и многое другое!



ЗНАКОВЫЕ КОНСТРУКТОРЫ

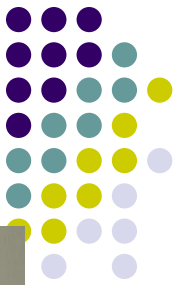


Игра «Волшебная восьмерка 3» представляет собой увеличенную в размере версию «Волшебной восьмерки 1». Она может использоваться в качестве образца правильного сложения цифры и развития внимания и самоконтроля у ребенка.

ВАЖНО: для закрепления образа цифры можно использовать вариант конструирования с закрытыми глазами по словесному описанию!



ЗНАКОВЫЕ КОНСТРУКТОРЫ



Шнур-затейник

Способствует развитию у ребенка ориентировки в пространстве, точных движений пальцев рук (работа со шнуром), эффективной подготовке к обучению в школе (овладение образами и «написанием» цифр, букв, небольших слов, примеров, узоров).

ВАЖНО: с помощью «Шнур-затейника» можно проводить графические диктанты с детьми!

«Шнур-малыш» эффективное средство подготовки руки ребенка к письму и овладения ориентировкой в пространстве (нахождение заданных точек). С помощью шнура ребенок выполняет точные действия («ныряет», «выныривает», «огибает»). Ребенок может выполнять шнуровку по готовым схемам, придумывать свои, следовать словесным указаниям взрослого (граф.диктанты).

ВАЖНО: использование цветных шнурков дает большой полет фантазии ребенка!



ПОСОБИЕ «АВТОСКАЗКИ»



Уникальная серия альбомов для рисования, раскрашивания и творчества ребенка. Каждый альбом представлен своими героями сказок и автомобилями. Ребенок может выполнять многочисленные задания как в самом альбоме (клеить, раскрашивать), так и с помощью «Игровизора»

- **ВАЖНО:** пособие способствует развитию у ребенка наблюдательности, аргументированной и доказательной речи!



КОМПЛЕКТ «ЧТЕНИЕ ЧЕРЕЗ ИГРУ»



Отличное средство для тренировки навыка чтения! Пособия имеют разную степень сложности. Можно составить слова из двух, трех букв, четырех, трех-шести букв. Также способствуют формированию интереса к чтению, различение звонких, глухих согласных звуков, звуковой анализ слов; деление слов на слоги и произвольные части; слоговое чтение; конструирование и чтение слов, развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, операций логического и творческого мышления. Развитие речи: расширение словарного запаса, освоение содержания слов, словотворчество.

ВАЖНО: «Читайки» покрытые прозрачной пленкой будут служить Вам более длительное время!



КОМПЛЕКТ «ЧТЕНИЕ ЧЕРЕЗ ИГРУ»



Пособия способствуют развитию мелкой моторики рук, координации «глаз-рука», точные движения кистей рук и детских пальчиков; развивает процессы внимания, памяти, речи, способность ориентироваться на плоскости, гибкость мышления, сообразительность.

Формируют навыки чтения, словотворчеству (подготовка к чтению и письму).

Ребенок может читать придуманные и «написанные» слова, писать сами, самостоятельно «писать» смешные слова, слова-небывалки, слова по теме, имена и т.д., придумывать и «писать» слова закрытыми глазами!



Технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»



- игры и пособия раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО.
- предлагает комплект материалов, позволяет создать многофункциональную развивающую среду – «Фиолетовый лес», закрепляемую на стене и представленную в двух размерах. Данный комплект полностью удовлетворяет требованиям ФГОС ДО к созданию развивающей предметно-пространственной среды:
 - содержательно-насыщенной,
 - трансформируемой,
 - полифункциональной,
 - вариативной,
 - доступной,
 - безопасной.
- игры и пособия применимы в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (нарушения опорно-двигательного аппарата, слуха, зрения, речи, интеллекта и пр.), поскольку многие выпускаются с опорой на закрепление эталонов цвета и формы (кораблик «Плюх-Плюх», «Фонарики» и др.), в нескольких размерах

Особенности развивающих игр



1. Многофункциональность

В чем заключается многофункциональность развивающих игр?

Во-первых, с помощью одной игры можно решить множество задач; например, игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» решает задачи:

- По сенсорному развитию (цвет, форма, величина)
- По математическому развитию (осознание структуры геометрических фигур (стороны, углы, вершины, диагональ), оперирование меркой);
- По развитию психических процессов (мышления, памяти, внимания, воображения);
- По освоению приемов конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм;
- По развитию умения читать и работать со схемами;
- По развитию связной и аргументированной речи.

Во-вторых, одну задачу можно решить с помощью разных игр Воскобовича.

Особенности развивающих игр



2. Вариативность

Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития. Например, варианты усложнения игры «Чудо-соты 1»:

- 2-3 года - рассматривание геом.форм, вкладывание и выкладывание, сортировка по цвету, нахождение фигур по образцу, называние форм, признаков, действий
- 3-4 года- составление сот по цвету, по количеству деталей, по пространственному расположению на поле, выкладывание на столе по заданию взрослого, составление фигур способом наложения на схему, придумывание сюжета с помощью взрослого;
- 4-6 лет – выстраивание сот в горизонтальной и вертикальной плоскости по заданию взрослого, составление фигур по схематическим рисункам в натуральную величину и уменьшение масштаба, составление описательных рассказов;
- 6-8 лет - составление фигур по силуэтным схематическим рисункам (без прорисовки деталей сот), составление собственных фигур и их зарисовка на бумаге, составление сюжетных рассказов по придуманным фигурам.

Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней.

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ В ИГРАХ ВОСКОБОВИЧА



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

1. игры, направленные на логико-математическое развитие. Целью таких игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями-манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами. В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ В ИГРАХ ВОСКОБОВИЧА...



3. Универсальные игровые обучающие средства

Они могут быть материалом для игры детей и дидактическими пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и добавляют удовольствие и радость детям .

ПЛАНИРОВАНИЕ...



Технология включает различные формы организации детского коллектива - логико-математические игры; интегрированные игровые занятия; совместную игровую деятельность детей и взрослых, детей и родителей, самостоятельную игру детей.

Виды занятий регламентируются содержанием комплексной программы, реализуемой данным учреждением. Развивающие игры Воскобовича выполняют роль дидактического материала на них и легко вписываются в любую форму планирования. Наилучший результат в развитии и образовании детей дает использование технологии в разделах программы, направленных на развитие познавательных способностей, математических представлений, экологическое образование, ознакомление с предметным миром и конструирование.

ПЛАНИРОВАНИЕ...



Совместная игровая деятельность детей и взрослых планируется в разделах «Развивающие, дидактические, конструктивные игры» по месяцам и кварталам учебного года с учетом принципа постепенного и постоянного усложнения.

Усложнение игрового материала идет по трем направлениям:

1. Выбор игры, соответствующей интересам и возможностям ребенка в данный период
2. Подбор соответствующих заданий к игре
3. Постепенное использование всех игр комплекта.

СТРУКТУРА ТЕХНОЛОГИИ...



Методический материал может быть основой для любого конспекта занятия, сценария совместной игровой деятельности или развлечения. В том случае, если дети легко справляются с заданиями, им предлагаются более сложные упражнения и задачи. Это необходимо для поддержания детской деятельности в зоне «оптимальной трудности». Работу по технологии можно начинать с любого возраста дошкольного детства.

Для реализации принципа постепенного усложнения детям сначала необходимо освоить материал, предназначенный для младшего возраста.

СТРУКТУРА ТЕХНОЛОГИИ...

Технология представлена серией книг:

1 книга «Сказочные лабиринты игры».

В ней содержатся концептуальные положения технологии, рекомендации по организации образовательной деятельности, конспекты логико-математических игр и интегрированных игровых занятий, сценарии совместной деятельности детей и взрослых. В книгу включены материалы, позволяющие сформировать развивающую среду: комплектация игрового оборудования для каждой возрастной группы, перечень сказочных названий комплектов и имен соответствующих персонажей.



СТРУКТУРА ТЕХНОЛОГИИ...



Технология «Сказочные лабиринты игры» разработана на основе идей интегративно-гуманитарного подхода в соответствии с целями и задачами комплексных образовательных программ «Детство», «Воспитание и обучение в детском саду» (сейчас «От рождения до школы»).

Поэтому в таблицах «Решение образовательных задач в играх» указаны задачи речевого и математического развития детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста и их решение с помощью игр Воскобовича. В отдельной таблице представлен перечень психических процессов, которые интенсивно развиваются при помощи авторских развивающих игр.

Педагог, планируя деятельность, определяет задачи, содержание развития ребенка и с помощью таблиц выбирает игры, направленные на решение этих задач.

СТРУКТУРА ТЕХНОЛОГИИ...



Книги «Развивающие игры и пособия». Методический материал разработан к каждому игровому комплекту. Книги так и называются «Геоконт», «Игровой Квадрат», «Прозрачный Квадрат» и т.д. В них описаны особенности игр, указано их значение для развития и образования детей, определены нюансы восприятия игр дошкольниками разного возраста.

Методический материал к развивающим играм представлен в виде сказочного сюжета с системой постепенно усложняющихся поисковых, творческих вопросов и игровых заданий. Предлагаемый сюжет, если в этом есть необходимость, можно изменить. Изменения могут проходить как по сюжетным линиям, так и по содержанию заданий и упражнений.

