



Использование современной образовательной технологии – «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в условиях ДОУ

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

п. Новые Зори 2021 год

Вячеслав Вадимович Воскобович является автором игр и пособий игровой развивающей технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

Цель технологии: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей.

На занятиях с использованием развивающих пособий В.В. Воскобовича решаются следующие задачи:

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей образного и логического мышления.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики рук.

Особенности игр Воскобовича

Широкий возрастной диапазон участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей 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. Игры Воскобовича

дают детям возможность проявлять творчество.

Сказочная «огранка». Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Образность и универсальность. Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами.



Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый

малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры.

Эмоциональная культура игры. Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко. Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.

Различные возможности использования. Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строгий алгоритм и позволяет использовать ее в различных моделях образования.

Методическое обоснование. Игра - дело серьезное (хотя и веселое). Успешность любой технологии зависит не только от оригинальности идеи, но и от ее научной обоснованности, возможности методического описания и распространения. Часто игра существовала как отдельный прием, средство, но уровень методического обоснования, описания, возможности мультимодульного использования переводят ее в разряд технологий, конструкторов образовательного процесса. Это особое отношение к игре прослеживается во всех разработках, во всех развивающих играх В.В. Воскобовича.



Подготовила: воспитатель

Есина Анна Сергеевна