Выступление на окружной научно-практической конференции

«РЕАЛИЗАЦИЯ ФГОС ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: НАПРАВЛЕНИЯ, ПЕРСПЕКТИВА И ОЦЕНКА КАЧЕСТВА»

Тема : «**Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста в контексте ФГОС»**

Автор: Фролова Светлана Юрьевна,

воспитатель структурного подразделения «Детский сад №70», реализующего общеобразовательные программы дошкольного образования, ГБОУ ООШ № 23 г.Сызрани

Адрес организации: г. Сызрань, ул. Звездная 8

телефон: 89270207598
e-mail: dou70_n@mail.ru

Сызрань, 2019 г.

Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста в контексте ФГОС

Я сегодня постараюсь рассказать вам об уникальной технологии Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которую я использую в своей педагогической деятельности.

«Сказочные лабиринты игры» - игровая технология, а так как игра – это ведущий вид деятельности детей, не только в раннем возрасте, но и во всем дошкольном периоде то на ее основе можно строить образовательный процесс на протяжении всего дошкольного детства.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Ребенок погружается в сказку, которую читает взрослый и путешествует по фиолетовому лесу, где встречает сказочных героев: например «чудо квадрат», которому скучно, по сюжету квадрат в руках ребенка превращается то в домик, то в зверушку. Путешествуя дальше, ребенок встречает чудо-соты, чудо-крестики, в которых детали мозаики превращаются в предметы любого цвета, животных. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания.

В их сюжет органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно - читаешь сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Сказки в технологии "Сказочные лабиринты игры" - авторские.

Развивающая среда - Фиолетовый лес

В.Воскобович предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес. Как будет выглядеть ваш лес – придумываете Вы сами. Его можно нарисовать на стене, ткани, подобрать обои, ковер, повесить цветы. Вы должны создать атмосферу сказочного леса. Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра, многие специалисты по дизайну цвета связывают его с какими-то находками, открытиями, созданием чего-то нового, он мистичен и загадочен.

"Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг голос свыше: "Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком". Крикнул малыш оранжевым криком - исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова Голос: "Не бойся Желтую Птицу - прогони ее зеленым свистом". Свистнул малыш зеленым свистом - исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова Голос: "Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом". Шепнул Малыш синим шепотом - исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес".

Это начало сказки "Малыш ГЕО, ворон МЕТР И Я" (зашифрованное слово ГЕОМЕТРИЯ) к игре "Геоконт", где впервые появился образ Фиолетового Леса. Фиолетовый Лес это по сути, развивающая сенсомоторная зона. Ребенок в ней действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, и другие.

В ***«Геоконте»*** незадачливый паучок Юкк решил сделать для мальчика Гео красивую паутинку, но сильно захотел пить и отправился в магазин за соком. Пока он отсутствовал, его внук решил помочь и по незнанию запутал все нити паутины.

Теперь дедушка паук не знает, как все распутать и просить ему помочь. Он так хотел порадовать Гео.

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются «серебряными».

На игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки – зашифровано слово «геометрия».

«Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)

У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке «Тайна Ворона Метра» квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные

процессы, умение конструировать, творчество.

Еще одно интересное пособие в развивающих играх Воскобовича: ***«Прозрачный квадрат».***

Это 30 прозрачных пластин с нанесенными на них изображениями квадратов, ромбов, трапеций и треугольников.

Ведущий рассказывает сказку о том, что мальчик Гео решил навестить свою бабушку, а ворон Метр, провожая его в дорогу, дал на память нетающие льдинки Айс. Мальчик удивился такому подарку, но ворон сложил из льдинок фигуру коня и Гео смог часть пути проскакать на волшебном скакуне.

Далее деткам предлагается сложить такие же фигуры, чтобы мальчик мог скакать без длительных остановок, меняя иногда лошадей. Вот в такой незатейливой игровой форме, путешествуя по сказочным мирам развивающих игр Воскобовича, ребенок осваивает счет, основы геометрических понятий.

При помощи ***«Волшебной восьмерки»***, в доступной форме можно познакомить детей с цифрами: ребята запомнают текст считалки и сопоставляют его с элементами восьмерки. Это способствует тому, что дети учатся из слов считалки составлять модели некоторых цифр.

Практически все занятия проходят в виде сказок, где вопросы и задания ставит не воспитатель, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

Виды выполнения заданий на *«Игровизоре»*: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д. Задания могут быть такими:

– заштрихуйте фигуры с тремя углами

– найдите и обведите в круг только гласные *(согласные)*

– найдите и обведите буквы, с которых начинаются эти слова: снег, ракета, арлекин и т. д.

– найдите слова, которые спрятались здесь, используя маркер, проведите стрелочки от буквы к букве, прочитайте, что получилось.*(сон, нос, ау, мина, рис)*.

«Чудо-соты» это авторское развивающее пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающие соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур.

Ребенок может играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому.По предложенным схемам из геометрических фигур ребенок сможет сконструировать на плоскости следующие предметы: замок, верблюда, медведя, зайца, розу, человечков и многое другое. Готовые фигуры можно обвести карандашом по контуру, а затем разукрасить получившееся изображение. Обрисовка задействует обе руки вашего ребенка, активизируя тем самым левое и правое полушарие головного мозга – это особенно важно для тренировки моторно зрительной координации дошкольника.

Главное назначение этих игр – развитие маленького человека, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод его на творческое, поисковое поведение. С одной стороны ребенку предлагается пища для подражания, а с другой стороны — предоставляется поле для фантазии и личного творчества. Благодаря этим играм у ребенка развиваются все психические процессы, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях, идет успешная подготовка к школе.