Технология В.В.Воскобовича

"Сказочные лабиринты игры"

*Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек.*

А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

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. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.

**Технология "Сказочные лабиринты игры"**

У методик раннего развития обычно два пути: один — от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой — напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича — это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин "педагогическая технология" появился в педагогике совсем недавно. В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях — процессуальные.

**Особенности игр**

Конструктивные элементы В "Геоконте" средством конструирования выступает динамичная "резинка", отличительные свойства "Квадрата Воскобовича" — жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в "Прозрачном квадрате" является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в "Шнуре-затейнике" — шнурок и блочка.

**Широкий возрастной диапазон участников**

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.

**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.

Универсальность по отношению к образовательным программам.

Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений, например "Детство", "Развитие", "Радуга".

**Творческий потенциал**

С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы — целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

**Сказочная "огранка"**

Интерес детей к сказкам — 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 изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

**Знакомимся поближе**

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми — "Геоконт" и "Квадрат Воскобовича".

"Геоконт" 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". В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

**"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.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами — своеобразный пальчиковый театр.

Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

**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 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. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии "Сказочные лабиринты игры" является развитие 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 — Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Способы реализации технологии

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Результаты

Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. (Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: интеллект ниже среднего, средний интеллект, норма, высокий, очень высокий, превосходный). Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

**Игры, обучающие чтению**

"Теремки Воскобовича" — базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладываем в Теремок — получается слияние. Таким образом составляются слова. Всего в комплекте — 12 кубиков, 12 теремков. В рамках статьи невозможно описать всю игру. Остановимся только на двух кубиках — синем и зеленом, так называемых кубиках начального этапа. Что на них расположено? На пяти гранях — буква и образ, на шестой — подсказка, где какая буква находится. Каждую букву представляют шуты, принимая ее позу. В позе буквы А — Арлекин. Если шут представляет букву О, то его зовут Орлекин. А если У? — Урлекин. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин — сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаком.

"Конструктор букв" позволяет из элементов, сконструировать любую букву алфавита. Элементы можно прикреплять на поле эластичным шнуром, можно выкладывать на столе.

"Игровизор" и приложение "Лабиринты букв". "Гуляя" маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, составляет слова. На каждую букву — свой лабиринт.

Читайки 1 × 2. Игры на развитие навыков чтения. Загибаем попеременно уголки, и получаем разные слова. На маленьком "пятачке" (области чтения) 4 слова, а всего в каждой игре их — больше сотни.

Коврограф "Ларчик", веревочки ("прилипают" к коврику). Он позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева — одно высокое, другое — низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: "Я — самое высокое дерево, Я — самое сильное." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и...". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо." Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И. Звук и буква — через сказку, через образ, через детские руки. "Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик" — Это новинки 2004 года. Каждая из них позволяет написать более 20 слов... шнурком.

**С мамой и папой**

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Сегодня с логотипом "Развивающие игры Воскобовича" предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов. В нынешнем году Вячеслав Вадимович и его коллеги планируют выпустить "родительский" вариант технологии "Сказочные лабиринты игры".

**Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей c тнр**

**дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры»**

Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее образование, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия. Создание условий, обеспечивающих выявление и развитие способных и одаренных детей, реализацию их потенциальных возможностей, является одной из приоритетных задач педагогики и психологии на современном этапе. Практика дошкольного образования показывает, что на успешность образования влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи, которая способна вызывать заинтересованность ребенка и его познавательную активность.Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» (авторы В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая) отвечает современным требованиям образования детей и запросу деятельностного подхода.

***Целевыми ориентациями*** технологии является формирование интеллектуально-игровой деятельности детей дошкольного возраста, направленной на решение проблемных и творческих задач, ее доминирующая ***цель*** - развитие интеллектуальных способностей дошкольников.

В основу технологии положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который достигается при решении проблемных и творческих задач.

Основная идея, заложена в основу игр *- интерес - познание - творчество -* становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Построенная по принципу полифункциональности и высокой вариативности, саморазвития и творчества, каждая игра позволяет ребенку задействовать психические процессы в зонах ближайшего развития, в рамках возрастной психофизиологии. (*Лисина Е.А., старший преподаватель СПБ ГУП.*

***Принципы построения педагогического процесса***

* *Игра плюс сказка*. Первым принципом технологии 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. 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 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. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии "Сказочные лабиринты игры" является развитие 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 - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

***Особенности игровой технологии технологии В.В. Воскобовича***

* *Широкий возрастной диапазон участников игр - от 2-3 лет до средней школы.* Построенная по принципу полифункциональности и высокой вариативности, саморазвития и творчества, каждая игра позволяет ребенку задействовать психические процессы в зонах ближайшего развития, в рамках возрастной психофизиологии.
* *Дидактическая мультимодульность***.** Игры несут в себе способы обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей.
* *Образность и универсальность.* Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Образность в описании и изображении сказочных героев, образы цифр и букв не только точно выверенный психологический прием зрительной ассоциации и эмоционального «якорения» объекта, но и особая технология мотивации деятельности. Построенные на возрастных мотивационных акцентах деятельности - интересе, образности, доступности, нестандартности, новизны восприятия, разнообразности - игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес, и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, «думания» над задачей.
* *Эмоциональная культура игры*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, дивергентность суждений и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.
* *Различные возможности использования.*Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротеке, так и в группах детского, сада, школе, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строго алгоритмированный характер и позволяет использовать ее в различных моделях образования. Это повод побыть немного в детстве своего ребенка, оторвав его от цепких пут "мамопапозаменителя" с квадратной головой - телевизора или компьютера. Это возможность индивидуальной работы и коррекции воспитателя и педагога в школе, это материал для организации урока или занятия в группе и классе.

*Приоритетность в выборе игр.* Опыт многих педагогов подчеркивает, что для побуждения ребенка к занятиям по «Развивающим Играм Воскобовича» достаточно организовать один раз объяснение правил и задач, а доступность и технологичность материала позволят ребенку каждый раз общаясь с игрой, открывать для себя ее новые и новые грани. Начало игры может быть разным: ребенок «случайно» натыкается на игру оставленную на видном месте и начинает спонтанно знакомиться. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача педагога, на волне интереса ребенка, использовать гибкость игровой системы (принцип радиарности: сбор имеющейся информации, творческий поиск ребенка, для развития и углубления знаний и расширения понятийности) для решения развивающих целей и задач игры и подготовки к дальнейшему развитию навыков и умений.

*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. Универсальность по отношению к образовательным программам Как показала практика, игры прекрасно вписываются в программы образовательных учреждений, например "Детство", "Развитие", "Радуга".

***Реализация технологии требует следующих*** ***принципов:***

**-** *принцип обучения* на высоком уровне трудности предполагает соблюдение меры трудности, преодоление препятствий, осмысление взаимосвязей и систематизацию осваиваемых действий;

- *принцип пошаговости* предполагает организацию мыслительного процесса от частного к общему, т.е. движение (мысли) от конкретного (частного) к абстрактному;

- *принцип качественного различия стадий обучения* соотносит процесс обучения с разными этапами психического развития. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». Авторы технологии «Сказочные лабиринты игры» не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал технологии является сенситивным, то есть наиболее благоприятным психологическим особенностям развития детей дошкольного возраста, поэтому не провоцирует возникновение стрессовых состояний у детей и взрослых;

- *принцип наглядности* конкретизируется как принцип предметности: реализуя этот принцип, обучающийся должен выявить предмет и представить его в виде модели. Это существенная характеристика преобразующей – воспроизводящей деятельности обучения;

- *принцип доступности* предполагает управление темпами и содержанием развития ребёнка посредством организации обучающего воздействия;

- *принцип продуктивности* подчеркивает прагматичность, обязательность ориентации на получение значимого для ребёнка, реального, завершенного результата;

- *принцип игрового обучения* предполагает, что обучение ребенка дошкольного возраста осуществляется в игровом взаимодействии взрослого и детей посредством реализации определенного сюжета (игры и сказки);

- *принцип раннего творческого развития* детей дошкольного возраста. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» совершенствует память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, речь. Внедрение технологии в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к школе.

***Особенностями технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей*** являются:

**•** *Связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим* (через символ и алгоритм решения). Многие игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение, понимание математического содержания. Использование сказки немаловажно и для нравственного воспитания дошкольника, формирования у него волевых усилий, эмпатии. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

**•** *Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре.* Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.

Данная технология - это использование авторских игр в системе их постоянного и постепенного усложнения («по спирали»). Поэтапное включение игр определяется возрастными особенностями ребенка.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Алгоритм реализации технологии интенсивного развития***  ***интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста***  /по Воскобовичу В.В./ | |
| *Этап* | *Деятельность ребенка* |
| Первый этап | Дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления |
| Второй этап | Ребенок с помощью образа запоминает понятия, символы. |
| Третий этап | Дошкольник знакомится с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планирует свои действия. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется *принцип потенциального развития ребенка.* |
| *Последовательность усвоения определенного опыта* | |
| - предварительное знакомство с действием, ориентировка, мотивация к деятельности;  - материальное (материализованное) действие;  - этап внешней речи, озвучивание действий, формулировка выводов;  -этап внутренней речи, осмысление проблемы;  -этап автоматизированного действия (навык). | |
| *Основные методы технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей* | |
| * *Проблемно-поисковые методы:* проблемные вопросы,проблемные ситуации,эксперименты,игровые задачи. * *Творческие:* создание моделей словоформ, продолжение сказки. | |

Как показывает опыт применения технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры», развивающие игры делают учение увлекательным, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым (в прямой или опосредованной форме). Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.

Особенности технологии таковы, что не надо перестраивать работу учреждения, ломать привычный уклад и выстраивать новый. Технология органично вплетается в уже привычный ритм жизни и образовательные задачи реализуемой программы. Единственные ***трудности,*** с которыми сталкивается педагог – это стереотипы собственного поведения. Игра не предполагает в отношениях «взрослый-ребенок» доминирования взрослого над ребенком; она диктует партнерские отношения.

В дошкольных учреждениях, работающих по технологии «Сказочные лабиринты игры», ребенок окружается непринужденной, веселой, не вызывающей негативных эмоций интеллектуально-творческой атмосферой.

***Психологические особенности*** обучения по технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей связаны с возможностью создания такой атмосферы, которая позволяет обеспечить чувство внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получат отрицательной оценки со стороны взрослых, а также чувство внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми творческих начинаний ребенка.

***Способы реализации технологии***

Особенности «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях «взрослый-ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре.

**Алгоритм проведения развивающих игр**

* В план каждого занятия включены задания на развитие тонкой моторики. Это могут быть как специальные игры и упражнения, так и различные виды творческой деятельности: лепка, аппликация, работа с конструктором, мозаиками, изготовление поделок из природных материалов.
* Воспитатель объясняет ребенку как выполнять творческое задание, и они вместе начинают работу. Заканчивает ее ребенок самостоятельно в свободное время - в этом и заключается его домашнее задание.
* Последующее занятие начинается с проверки и обсуждения домашней работы.
* Веселая переменка является активным отдыхом ребенка и предназначена для предупреждения перегрузки мозга малыша однотипным видом деятельности, вызывающим скуку и потерю интереса к занятию. Переменка включает упражнения на снятие психоэмоционального напряжения у ребенка, пантомиму, ритмопластику, дыхательную гимнастику.
* Все используемые для занятий игры и упражнения, помимо того что развивают необходимые способности и умения ребенка, стимулируют также его воображение, фантазию, творческое мышление.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Воскобович, В.В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая. - СПб. : НИИ «Гириконд», 2000.

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок. История возникновения методики Воскобовича Сегодня в детских учреждениях для всестороннего и творческого развития детей широко используется педагогами популярная методика Воскобовича. Дети, которые развиваются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания. Также им легко дается обучение в начальной школе. Они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание. Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел прямого отношения к педагогике и психологии. Но помимо физики Вячеслав Вадимович всегда увлекался музыкой, был неравнодушен к поэзии, писал стихи, песни для детей и взрослых. Толчком для создания известной развивающей методики послужили его собственные дети. В начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, мышления. Вячеслав Вадимович самостоятельно разработал серию развивающих игр и успешно апробировал ее. К первым играм креативного направления можно отнести «Игровой квадрат», «Геоконт» и «Цветовые часы». Данные игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. В дальнейшем была составлена целая обучающая методика Воскобовича, направленная на всесторонне развитие ребенка. На данный момент можно ознакомиться с 40 развивающими играми Воскобовича и большим количеством пособий по раннему развитию малышей. Методика Воскобовича является актуальной темой на многих семинарах приуроченных творческому развитию детей. Также открыт центр ООО «Развивающие игры Воскобовича», который производит развивающие игры для детей и распространяет основные принципы данной методики. Принципы методики Воскобовича Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Для родителей без специального образования данные методические разработки являются настоящей ценной находкой. Ведь можно основываясь на сюжет сказки легко играть с малышом, выполняя различные творческие задания. Вторым принципом методики Воскобовича является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша. Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в развитие у ребенка творческого начала. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей. Специфика развивающих игр Воскобовича Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию. Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое. Популярные развивающие игры Воскобовича Все игры Воскобовича имеют различную направленность: развивают у ребенка воображение и логическое мышление обучают чтению формируют математические навыки направленны на конструирование и моделирование развитие навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала Игра-конструктор «Геоконт» Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей. «Геоконт» вводит детей в мир геометрии развивает мелкую моторику рук помогает изучить цвета, величины и формы ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить развивает психологические процессы малыша. «Квадрат Воскобовича» Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более. Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, дедушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои. «Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: абстрактное мышление навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание Головоломка «Чудо-крестики» «Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо-крестики» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части учится использовать схемы для решения поставленных задач. Кораблик «Плюх-Плюх» Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные реи. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет «Математические корзинки» Данное пособие приглашает вас и вашего малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше. «Складушки» Красочное игровое пособие знакомит малышей с гласными и согласными буквами, помогает освоить принцип сложения слогов. Ребенок на страницах игры «Складушки» встретит множество сказочных персонажей, с которыми можно разучивать стихи и петь песенки. К игре прилагается также диск с песенками, который можно периодически прослушивать с малышом. Следует отметить, что в процессе занятия с ребенком задействованы различные анализаторы: тактильный, зрительный и слуховой. В результате таких занятий у детей: улучшается память развивается усидчивость и внимательность. Игра-шнуровка «Ромашка» Красивая ромашка поможет малышам составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов. Для детей 2–3 лет игра «Ромашка» используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук. Игра-шнуровка «Ромашка» развивает у детей: сообразительность навыки чтения обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить. «Теремки Воскобовича» «Теремки Воскобовича» признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. Малыши в игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слоги преобразовывать в слова. Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположенные различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв. В мир гласных букв малыша приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также малыш знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее ребенок учится составлять и читать первые слова. К данному пособию прилагается детальная инструкция с подробным описанием игр, обучающих ребенка основам чтения. «Теремки Воскобовича» обогащают словарный запас ребенка, развивают его психические процессы и творческие способности. «Конструктор букв» Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. В состав игры входит специальная фанерная основа с резинками, которые фиксируют части букв. Также детям предлагаются 15 деталей различной формы. Ребенок в ходе игры складывает графические образы различных букв, превращая их из одной в другую. Помогают ему в этом сказочные обитатели Фиолетового Леса, которые желают узнать о секрете фокусника Филимона Коттерфильда. «Конструктор букв» помогает малышу: понять взаимосвязь между звуком и буквой формирует у него правильный графический образ буквы развивает фантазию и мелкую моторику «Читайка на шариках» Данная развивающая игра Воскобовича является эффективной методикой для обучения и закрепления навыков чтения. Это своеобразная книжка-раскладушка позволяет формировать слова различного уровня сложности. Если загибать уголки по белым линиям, то можно прочитать слова, состоящие из двух-трех букв – это желтые шарики. На красных шариках образуются слова из трех или четырех букв и т.д. Также «Читайка на шариках» позволяет составлять из полученных слов совершенно новые слова. Таким образом, можно составить около 130 новых слов. Игровое пособие: прививает интерес к чтению расширяет словарный запас учит конструированию помогает выучить звуки и буквы Как правильно играть с малышом в игры Воскобовича Если вы приобрели игру Воскобовича и желаете поиграть с малышом, то следует детально ознакомиться с инструкцией и методическими рекомендациями к ней. В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать сюжет, чаще расспрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения. Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку. Игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите. Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой. Плюсы и минусы методики Воскобовича Многие детские учреждения успешно апробировали методику Воскобовича. Малыши, с которыми систематически играли в развивающие игры Воскобовича, умели быстро анализировать и сравнивать полученную информацию. Дети также отлично ориентировались на плоскости, легко считали, имели навыки чтения, умели различать геометрические фигуры и цвета. Кроме этого, ребята, обучавшиеся по методике Воскобовича, умели долго концентрировать свое внимание на выполнение поставленных задач, всегда доводили дело до логического конца и обладали высоким уровнем развития памяти, мышления, внимания. Все задания ребята выполняли с интересом и большим желанием. К минусам методики Воскобовича можно отнести лишь то, что авторские игры невозможно сделать самостоятельно. Их приобретают детские учреждения и родители только в специализированных магазинах.

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других.

Однажды царь Прометей спросил Евклида: " Нет ли более короткого и менее утомительного пути к познанию геометрии?" На что ученый ответил: "Нет царской дороги к геометрии". "Нет царской дороги к геометрии, а сказочная - есть!" - говорится в предисловии к "Геоконту".

гры В. Воскобовичa можно рaзделить нa:

1. игры, нaправленныe нa творческоe конструированиe,

2. игры нa рaзвитие логики и вообрaжения,

3. игры, обучaющиe чтeнию,

4. игры нa рaзвитие мaтeматических способностeй.

Приведём примеры самых известных игр и зaданий с ними:

Гeоконт — игрa нa рaзвитиe творчeского конструировaния.

Методика развития В.Воскобовича. Описание игр.

ГEОКОНТ в нaродe нaзываeтся просто — дощeчка с гвоздикaми. Чeрез гвоздики протянутa рaзноцвeтная рeзинка тaким обрaзом, что получaются контуры гeомeтрических фигур. Зaдания рaзличaются в зeвисимости от возрaста дeтeй:

— мaленькиe просто выдумывaют свою гeомeтрическую фигуру,

дошкольники постaрше – «нaтягивают» фигуру по шaблону,

школьники состaвляют нaстоящие гeометрические городки.

Прaвда, от словa гeомeтрия веeт кaкой-то сeрьeзностью, поэтому для дeтей – это скaзка про Мaлыша Гeо, Ворона Мeтра и дядю Слaву.

— Игру можно прeвратить и в нaстоящую викторину: eсли рeбенок прaвильно отвeтит на вопрос, то прeпятствиe (нaтянутая нa полe рeзинка) исчeзает и открывaет путь для дaльнейшeй игры.

Квaдрaт Воскобовичa — игрa нa рaзвитиe логики и вообрaжeния.

Методика развития В.Воскобовича. Описание игр.

Косынкa, Вeчное Оригaми, Клeновый листок – всe это синонимы Квaдрaта Воскобовичa. Выглядит он довольно просто: нa квaдратной основe из тaкни наклеeны трeугольники. С одной стороны – крaсного цвeта, с другой – зeленого.

Квaдрат можeт склaдываться в рaзличные фигуры: мaлыши с лeгкостью сдeлают домик с зeленой крышeй или конфeтку в крaсной обeртке, дeтки постaрше смогут рaзличить спрятaнныe в домикe гeометричeские фигуры. Рeшать зaдачи рeбенку помогaют мaма Трaпеция, пaпа Прямоугольник и дeдушкa Чeтырeхугольник.

Вaриaнтов сложeния – 1.000.000 (!).

Конструктор букв — игрa нa обучeние чтeнию.

Методика развития В.Воскобовича. Описание игр.

Игровоe полe сдeлано из фaнеры, покрытой цвeтной плeнкой. К игрe прилaгаются цвeтные модули, которыe можно зaкрепить нa полe с помощью рeзинок – модули под них подклaдываются. Рeбенок должeн состaвить прaвильно букву, a такжe рeшить логичeские зaдачи. Зaдания выполняются под мeтодику-скaзку – Филькинa грaмотa.

Корaблик Брызг-Брызг — игрa нa рaзвитиe мaтематических способностeй.

Методика развития В.Воскобовича. Описание игр.

Этот рaзнопалубный корaблик зaймет мaлышей нaдолго. Обратите вниманиe, пaлубы выстроены соглaсно цветам рaдуги. Рeбенок должeн прaвильно прикрeпить флaжки. Усложнить зaдачу можно, попросив рeбенка выстроить пaлубу по цвeтaм рaдуги в диaгональном или горизонтaльном напрaвлении.

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах – и самостоятельной. Развивающие игры технологии, разработанной В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны.  Они включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям  в непринуждённой обстановке проявлять речевую активность, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными. Учитывая особенности высшей психической деятельности рассматриваемой категории детей, всё вышеперечисленное  приобретает наибольшую значимость. Многофункциональность, многообразие и возрастная адекватность развивающих игр В. Воскобовича позволяет использовать их для решения указанной проблемы – коррекции и формирования речевых и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста с ТНР (ОНР).

         Игровая технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» соответствует требованиям ФГОС. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. Воскобовича, во многом совпадают.

Применение игровой технологии В.Воскобовича адаптировано нами с учётом особенностей психического и речевого развития детей с ОНР.

Известно, что при общем недоразвитии речи нарушено формирование всех компонентов речевой системы: лексики, фонетики, грамматического строя, связной речи.

Неречевые психические функции  детей с ТНР (ОНР) 5-7го года жизни сформированы не в полной мере.

Опыт работы с детьми, имеющими ОНР, показывает, что они  испытывают трудности слухового внимания, зрительного восприятия, зрительно-пространственного гнозиса и праксиса. Дети затрудняются в узнавании предметов, находящихся в непривычном для них расположении, представленных в виде  контурных или схематических изображений, особенно если они перечеркнуты или перекрывают друг друга.

Страдает также и целостность восприятия. Дети с общим недоразвитием речи испытывают трудности при вычленении отдельных элементов из объекта, который воспринимается как единое целое.

Недостатки восприятия приводят к тому, что дети с ОНР  ограниченно воспринимают информацию об окружающем их мире, «не видят» многого из того, что показывает педагог, демонстрируя наглядные пособия, картины.

У рассматриваемой категории детей не сформирована моторная сфера: общая и ручная моторика. Как правило, объём движений неполный,  движения неточные, недостаточно скоординированные, затруднена  их переключаемость. Манипуляция с предметами, в частности, действия со шнурками (шнуровка) страдают.

С учетом актуальности проблемы организации  коррекционно- образовательного и воспитательного  процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно, нами была разработана система коррекционных мероприятий для детей 5-7 лет с общим недоразвитием речи. Работа проводилась в два последовательных этапа: старшая и подготовительная группы для детей с ОНР.

**Цель**применения данной технологии – коррекция  нарушений речи и развитие сопутствующих неречевых процессов посредством игры, в непринуждённой игровой обстановке.

**Задачи:**

1. Развивать психические процессы внимания, памяти, словесно-логического и творческого мышления, воображения.

2. Развивать навыки познавательной активности.

3. Актуализировать, обогащать словарный запас детей, развивать коммуникативные навыки.

4. Прививать интерес к играм со звуком и словом.    
5. Формировать положительный эмоциональный настрой на восприятие обучающего материала.

6. Развивать тонкую моторику руки.

7. Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с правилами игры, с действиями сверстников и педагога.

Расширение базовой программы обучения и воспитания детей с общим недоразвитием речи посредством включения в неё игровой технологии  В.В. Воскобовича способствует  более эффективному проведению коррекционных мероприятий.

**Основные принципы использования  технологии "Сказочные лабиринты игры"  в воспитании и обучении детей с ОНР**

    1. Игровое обучение детей старшего дошкольного возраста с тяжёлым нарушением речи (ОНР).  "Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игра плюс сказка). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. В сюжеты методических сказок органично вплетается система заданий, упражнений, вопросов. Ребёнок слушает сказку и по ходу сюжета выполняет задания.

 2. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали» от простого к сложному). В результате такого подхода развивается речь и неречевые психические процессы: внимание, память, воображение, мышление, мелкая моторика. Такой подход позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности, в  любой игре  добиваться  того или иного «предметного» результата.

3. Принцип сензитивности. 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.

4. Формирование раннего творческого развития дошкольников.                      Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Педагог, используя естественную потребность ребёнка в игре, постепенно вовлекает его в более сложные формы игровой активности.

Все вышеперечисленные принципы гармонично сочетаются с принципами обучения и воспитания детей с тяжёлыми нарушениями речи (ОНР).

**Формы и режим занятий**

Форма организации занятий с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» – подгрупповая или индивидуальная.

Подгрупповые занятия проводятся 1 раз в неделю с детьми старшей и подготовительной к школе групп в рамках изучаемой темы в качестве дополнительного коррекционного образования.

Индивидуальные занятия – по мере необходимости.

Ниже приведено примерное перспективное планирование подгрупповых занятий с детьми с ОНР в старшей и подготовительной группах компенсирующей направленности.Использование игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» включает диагностику, коррекцию и развитие лексико-грамматических компонентов речи, фонетико-фонематических процессов, подготовку и начальные этапы обучения грамоте. Благодаря разнообразию и многофункциональности разработанных В.В. Воскобовичем игр, совершенствуются графомоторные навыки, происходит формирование зрительно-пространственного гнозиса и праксиса, что, в конечном итоге, служит профилактикой нарушения чтения и письма при дальнейшем обучении в школе. Представленное перспективное планирование отображает все вышеперечисленные аспекты коррекционно-развивающей деятельности с детьми 5 – 7 лет.

**Ожидаемые результаты**

         В процессе коррекционно-развивающих мероприятий воспитанники овладевают:

1. Сформированными сенсорными способностями: обогащается их сенсорный опыт, совершенствуется аналитическое восприятие, развивается умение выделять свойства предметов с помощью разных органов чувств. Дети овладевают разными способами обследования и  устанавливают связи между ними и познаваемыми свойствами предмета.

Как результат, дети с ОНР овладевают соответствующим словарём (упругий, шероховатый, треугольный, цветной и т.д.), сначала в импрессивной, затем – в экспрессивной речи.

2. Развитым зрительно-пространственным гнозисом и праксисом. Как результат, актуализация в словаре  детей наречий типа слева, справа, а также  предлогов пространственного значения.

3. Сформированными компонентами устной речи (лексико-грамматическими категориями, правильным звукопроизношением, диалогической и монологической формами связной речи) в соответствии с возрастом и с учётом тяжести речевого нарушения.

4. Интонационной выразительностью речи. Эмоционально реагируют, сопереживают персонажам сказок и игровых ситуаций.

5. Базовыми знаниями, умениями и  навыками, предотвращающими и/или снижающими риск возникновения в дальнейшем нарушений чтения и письма.

6. Мотивацией активного включения в коллективные познавательные игры, общения со сверстниками в поиске рациональных способов решения игровых проблемных ситуаций, взаимопомощи.

7. Развитием умения свободно, в спонтанной речи, общаться со взрослыми, обращаться к ним с вопросами, предложениями в процессе игровых действий.

Использование развивающих игр в коррекционно- педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, позволяет решить проблемы мотивационного характера, способствует осуществлению качественной индивидуализации обучения детей.

Среди многообразия развивающих игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая и добрая Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей «Сказочные лабиринты игры.» В.В. Воскобовича. «Принципы, заложенные в систему этих игр- интерес- познание – творчество, становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, весёлым языком сказки, интриги забавного персонажа или приглашения к приключениям».

Развивающие игры В.В. Воскобовича- это интеграция психологических, педагогических и логопедических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений. Особенности «Сказочных лабиринтов» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать реализуемые программы. Технология органично вплетается в уже сформированный процесс обучения и коррекции. В отношениях «взрослый- ребёнок» здесь не предполагается положение взрослого над ребёнком, только партнёрские отношения. Ребёнок окружается непринуждённой, весёлой, интеллектуально- творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и вырастет ощущение внутренней раскованности за счёт поддержки его творческих начинаний.

Преимущество развивающих игр В.В. Воскобовича:

 Широкий возрастной диапазон (от 2х до 7-8 лет).  
Построенная по принципу полифункциональности и высокой вариативности, саморазвития и творчества, каждая игра позволяет ребёнку задействовать психические процессы в зонах ближайшего развития, в рамках возрастной психофизиологии. Такие игры, как «Геноконт», «Прозрачный квадрат», способны развивать от простых сенсомоторных актов, локальных функций внимания, памяти, мышления, пространственного воображения до структурной модели осознания себя, как части живого. От фокусирования внимания и точности в исполнении до спонтанного творчества и поиска дивергентных решений.

 - Дидактическая мультимодульность.  
Одна и та же игра может быть направлена на развитие математических, конструктивных, творческих способностей, на развитие речи, обучение грамоте. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться педагоги, родители без специального обучения.

 Образность и универсальность.  
Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Сказки- задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, умная гусениц Фифа, забавный зайчонок Лопушок, сопровождая ребёнка по игре, учат ребёнка не только логике, грамоте, правильной речи, но и человеческим взаимоотношениям.

 Эмоциональная культура игры.  
Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьёзными. Но игра- дело весёлое. Поэтому яркой особенностью этих игр является лёгкость в отношении, искромётный юмор и ирония, которую ребёнок воспринимает как язык равенства, поддержки. Что будет, если соединить галошу и лошадь? Будет галошадь. Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребёнок развивает главные качества личности- творца непохожесть, творческое мышление, дивергентность суждений и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.

 Возможность индивидуального коррекционного обучения.

 Предоставление возможности самостоятельной продуктивной деятельности.

Развивающие игры В.В. Воскобовича позволяют:

 Подбирать материал разной степени сложности. Конкретным детям всегда можно предложить то, что соответствует в данный момент его возможностям и задачам обучения.

 Во время логопедических занятий с использованием развивающих игр у детей исчезает негативизм, связанный с многократным повторением речевого материала.

 Дети меньше утомляются, дольше сохраняют работоспособность.

Включение развивающих игр в процесс обучения содействует закреплению понимания значений частей речи и грамматических категорий, развитию понимания логико- грамматических конструкций и целостного речевого высказывания. При этом используемые игры включают в себя наглядные модели в виде стилизованных изображений реальных предметов, символов для изображения некоторых частей речи (белый квадрат- существительное, красный- прилагательное, зелёный- глагол). Схемы для обозначения основных признаков отдельных видов предметов, а также выполняемых действий по отношению к ним с целью обследования, стилизованные обозначения «ключевых» слов основных частей описательного рассказа.