

## Консультация для педагогов

### Технология «Сказочные лабиринты игры»

**Технология «Сказочные лабиринты игры»** - это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса. У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальфдорский 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.

#### **Игра плюс сказка**

**Первым принципом** технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Идея развития детей в игре не нова. Новое здесь то, что почти весь процесс обучения ребенка дошкольного возраста **реально** выстраивается в игре. Технология "Сказочные лабиринты игры" - это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

Развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, 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 или самостоятельной.

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.

Дополнительную игровую мотивацию создают и **методические сказки**. 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.

"Сказочные лабиринты игры" является чисто игровой технологией (авторские сказки; большое количество предметных игр, направленных на различные аспекты детского развития - математика, конструирование, подготовка к чтению; совместные игры детей и взрослых), и это является ее отличительной особенностью.

### **Развивающая среда - Фиолетовый лес**

"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. Спустя несколько лет развивающая среда в виде Фиолетового Леса появилась во многих городах России. Фиолетовые Леса очень разнообразны, их делают из фанеры, ковροлина, рисуют на стене, ткани. Создается, 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.

### **Интеллект**

**Вторым принципом** технологии "Сказочные лабиринты игры" является 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 деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в <зоне ближайшего развития>. В каждой игре дети добиваются какого-то <предметного> результата.

Не случайно много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. Как правило, развивают вербальный интеллект, то есть "приобретенный". Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате ребенок много знает, о многом слышал. Таких детей школьные учителя называют "натасканными". Но в этой бочке меда есть ложка дегтя. Нет гарантии, что эти дети будут в дальнейшем хорошо учиться. У них может быть плохо развит невербальный интеллект, то есть "врожденный". Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память.

Психологи говорят, что развивать врожденный интеллект сложно. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие, в основном, невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал технологии является сензитивным, то есть наиболее благоприятным, психологическим особенностям развития детей дошкольного возраста, поэтому не провоцирует возникновение стрессовых состояний у детей и взрослых.

### **Творчество**

**Еще одним принципом** технологии "Сказочные лабиринты игры" является **раннее творческое развитие** 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.

### **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 получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

## 2. Практическая часть.

Развивающие игры Воскобовича имеют сказочную составляющую. Мир, в котором происходит развитие персонажей и все связанные с ними приключения, называется «Фиолетовый лес», и он делится на много зон, территорий и домов. Для каждой своей игры Воскобович придумал сюжетную линию, и проблему, которую ребенок решает вместе с персонажем.



*Мальчик Гео, с которым мы путешествуем*

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.



### *Паучок Юкк*

Теперь дедушка паук не знает, как все распутать и просить ему помочь. Он так хотел порадовать Гео. Затем ребенку предлагается по координатам восстановить узор паутинки.

**«Игровой квадрат»**, или вечное оригами. Здесь можно фантазировать вместе с ребенком. Треугольники на квадратном поле располагаются так. Что можно создавать домик для собачки, скворечник для вороны и многое другое. Можно создавать силуэты мышки, котика. В принципе, тут нет ограничений. Автор сам говорит, что игра должна жить, и поэтому, подключая свою творческую мысль, вы питаете игру энергией.

Еще одна 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.



*Ворон Метр*

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.

**Подготовил воспитатель: Кальщикова И.В.**