

и активно используется как педагогами детских садов Санкт-Петербурга, так и России. Теперь на базе ДОО организуются тьюторские центры, которые активно внедряют технологию и распространяют педагогический опыт по использованию развивающих игр и пособий В.В. Воскобовича. Таким тьюторским центром (единственным в Ленинградской области) с июня 2016 года является наше учреждение – МДОБУ «Кузьмоловский ДСКВ».

Развивающий эффект технологии заключается в новом способе приобретения знаний детьми: ребенок самостоятельно (под разумным руководством взрослого) в игровой деятельности средствами развивающих игр создает какой-то продукт, являясь в этой ситуации творцом, способным к самостоятельному принятию решений, а взрослый занимает позицию партнера.

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки, задания и их добрые герои (мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всьось, забавный Магнолик), сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Игры включаются в различные формы организации детской деятельности: непосредственно образовательную, совместную и самостоятельную. Часто во время проведения занятий игры В.В. Воскобовича выполняют роль дидактического материала.

Работа по данной технологии требует особой развивающей среды, описанной в работе: «Сказочный «Фиолетовый лес». Известно, что с введением ФГОС ДО большое внимание уделяется созданию единого образовательного пространства, а развивающая среда – одна из его составных частей. Существует несколько вариантов организации развивающего пространства в рамках данной технологии.

*Специально оборудованная комната, позволяющая погрузить детей в сказочный мир игры.*

Начать организацию работы такой комнаты необходимо с изучения самого помещения (его размеров, освещения, сколько игровых зон можно выделить и сколько детей смогут в ней взаимодействовать) и выбора цвета. У нас в учреждении – основной цвет – фиолетовый, поэтому и комната называется «Фиолетовая». С точки зрения специалистов в области цветового дизайна, фиолетовые оттенки связывают с некоторым открытием, озарением, а еще они повышают творческую активность, помогают преодолевать нервные и психические расстройства. Решив эти вопросы, педагог встает перед другими – какие сказочные области появятся у него и где. Ведь технология «Сказочные лабиринты игры» – это целая страна не

только с развивающими играми, но и со своими героями, хозяевами настоящих игровых территорий (например: озеро Айс, Поляна золотых плодов, Поляна чудесных цветов, Ковровая полянка, превращающаяся в поляну загадочных следов и др.). Размещая игровые зоны, необходимо помнить о частоте использования игрового пространства и количестве игр, их логическом сочетании. При этом стоит помнить о наличии игр графического характера («Игровизор»), поэтому стоит предусмотреть место для работы за столами. Хорошо оборудовать комнату интерактивной доской, ведь современное дошкольное образование уже невозможно представить без информационных технологий. Дети хорошо реагируют на сказочный сюжет, созданный новейшими технологическими средствами. Применение ИКТ позволяет сделать занятие более зрелищным, динамичным, емким, моделируя разнообразные игровые ситуации. В настоящее время компания ООО «РИВ» занимается разработкой специальной интерактивного приложения в помощь педагогам для проведения занятий.

*Создание игрового развивающего пространства посредством игровых маркеров, когда нет возможности оборудовать специальную комнату для игр.*

Маркерами могут быть: сами герои и игры; уголок развивающих игр в группе; интерактивная доска или экран. Выделим здесь пособие «Игровой парашют». Данный маркер позволяет погрузить детей в «Фиолетовую сказку» в любом помещении (ведь это не просто полотно, а кусочек фиолетового леса, который всегда с тобой), помогает быстро настроить детей на деятельность, дает возможность успешно сочетать двигательную активность со сложнейшими процессами познания, а также внести элемент сюрприза.

Если в ДОО нет возможности выделить специальную игровую комнату, то на помощь придет *использование передвижного модуля для создания воображаемого сказочного пространства*. Для этого понадобятся стеллаж с играми; изображение волшебного леса на одной из стен или развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»; передвижной столик; ковровое покрытие и ширма в виде легко сдвигающейся в обе стороны шторы, что позволяет детям попасть или покинуть сказочную зону, не выходя из группы.

В целом, создание предметно-развивающей среды и организация самого игрового процесса полностью зависят от творчества педагога, его видения и понимания, как самой технологии, так и отдаленно взятых игр. Но, безусловно, что для детей это всегда радость: радость от сказочной атмосферы, от выполненных задач, от узнавания нового.

Развивающие игры Воскобовича разделяют на три группы (в зависимости от решаемых образовательных задач):