Технология В.В. Воскобовича в дошкольном образовании как условие интеллектуального развития дошкольников

Петрова Светлана Кузьминична,
воспитатель, МБДОУ «Детский сад «Аист»
ЯНАО, г. Новый Уренгой

Процесс модернизации всей системы образования, предъявляет высокие требования к организации дошкольного образования, интенсифицирует поиск новых, более эффективных психолого-педагогических подходов к процессу образования детей дошкольного возраста.

Выделение системы дошкольного образования в самостоятельную образовательную ступень и принятие ФГОС ДО является важным этапом модернизации всей образовательной системы, обеспечивающим преемственность детского сада и школы. Проанализировав данные нормативные документы, пришла к выводу, что профессиональное педагогическое сообщество предъявляет к выпускнику детского сада достаточно высокие требования. Следовательно, успешность ребенка в будущей школьной жизни во многом будет зависеть от того, насколько развитие, воспитание и образование воспитанников в детском саду будет эффективным.

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, дошкольная педагогика осуществляет поиск и создает все новые и новые подходы к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. При организации образовательной деятельности педагоги в первую очередь обращают внимание на выбор методов, методик и технологий, а также опираются на их эффективность в практической деятельности.

Социокультурная ситуация в обществе и процессы реорганизации образовательной системы подталкивает педагогов к осознанию невозможности работы по-старому, используя стереотипные приемы и единой формы организации детской деятельности. Возникает необходимость использования современных педагогических технологий образования, в свете нового восприятия реалий сегодняшнего дня.

Инновационные (современные) технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях. Педагогические инновации могут либо изменять процессы воспитания и обучения, либо совершенствовать. Инновационные технологии сочетают прогрессивные креативные технологии и традиционные, доказавшие свою эффективность в процессе педагогической деятельности.
Существует несколько видов технологий.

1. Педагогические технологии на основе деятельностного подхода.

К технологиям деятельностного подхода относятся:

· Педагогическая технология – метод проектов. Авторы: Дж. Дьюри, В. Килпатрик.
· Технология развивающего обучения.
· Педагогические технологии программы “сообщество”. Авторы: К. Хансен, Р. Кауфманн, К. Уолш.
· Педагогическая технология самостоятельной исследовательской деятельности детей.

· Педагогическая технология детского экспериментирования.
2. Игровые педагогические технологии.
Одной из таких технологий является Педагогическая технология развивающих игр Б.П. Никитина.
Следующие:
· Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста “Сказочные лабиринты игры” Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая.
· Педагогическая технология “Блоки Дьенеша”
· Педагогическая технология “Палочки Кюизенера”
· Педагогическая технология тренинга.
3. Педагогические технологии обучения и развития.
К этим технологиям относятся:
· Педагогическая технология экологического образования детей дошкольного возраста.
· Педагогическая технология, основанная на триз (теории решения изобретательских задач).
· Педагогическая технология формирования основ безопасной жизнедеятельности.

Проштудировав эти технологии, свой выбор остановила на игровой педагогической технологии, а именно на Технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста “Сказочные лабиринты игры” В.В. Воскобовича.

Меня привлекло, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка и у нее широкий возрастной диапазон участников игры от 2-3 лет до средней школы.
Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» (В.В. Воскобович и др).

Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша. Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр - широкий возрастной диапазон участников игр и их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в

действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Познакомимся поближе с играми Вячеслава Вадимовича Воскобовича. 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 названии сказки зашифровано слово "геометрия"), в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются "серебряными". На игровое поле "Геоконта" нанесена координатная сетка. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветные резиночки), 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.

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.

Непременным условием развития детского интеллекта является обогащенная предметно-пространственная среда, данная методика уделяет этому вопросу большое внимание.

Фиолетовый Лес - это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными

задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. По сути, Фиолетовый Лес - это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

Обогащение образовательной среды младшей группы детского сада играми Воскобовича приводит к решению нескольких задач в организации деятельности педагога:

1. Обогащается предметное пространство группового помещения, при этом оно становится развивающим;

2. Оптимизируется процесс мотивирования воспитанников в процессе организации непосредственно образовательной деятельности детей, как самостоятельной, так и совместно с педагогом;

3. Систематическое, поэтапное использование игровой технологии неизменно дает устойчивый положительный результат в развитии дошкольников.

Трехлетние малыши не путают цвета. Они называют желтый цвет желтым, а красный именно красным, не путая его с оранжевым. К концу года, дети отличают оранжевый цвет от желтого, синий не путают с зеленым или фиолетовым, голубой цвет отличают от синего и серого цветов. У детей, почти нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Действительно, неплохо, когда у детей, можно сказать на глазах, развивается понятливость и формируется довольно высокий уровень познавательного развития, поскольку полноценное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста остается актуальным всегда. Известно, что комплексное развитие интеллектуальной сферы в дошкольном возрасте повышает успешность обучения детей и играет большую роль в образованности взрослого человека.

Дошкольники с развитыми мыслительными операциям, процессами и функциями быстрее запоминают материал, более уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Игра же, как ведущий вид деятельности ребенка в дошкольном детстве способствует превратить обучение в увлекательный процесс, а значит, позволяет осуществлять необходимое естественное развитие в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности.

Важное достоинство игровой деятельности - это внутренний характер ее мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Развивающие игровые технологии делают учение интересным занятием для ребенка, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.

Список используемой литературы

1. Бражников А. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению. Москва: Чистые пруды, 2008.

2. Воскобович В.В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей

дошкольного возраста 3-7 лет “Сказочные лабиринты игры”. СПб.: НИИ “Гириконд”, 2000.

3. Сумнительная С. И., Сумнительный К. Е. Домашняя школа Монтессори. Москва. “Карапуз Дидактика”, 2005.

4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013.