**«Развитие познавательной инициативы детей дошкольного возраста посредством игровой технологии В. В. Воскобовича: обобщение опыта педагогической деятельности и апробация её результатов»**

Ступень дошкольного образования является первой и основной в системе образования, так как именно в этот период начинается формирование личности ребенка. Одной из задач Федерального государственного образовательного стандарта является «создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром». Учитывая особенности дошкольного возраста, взаимодействие с детьми осуществляется через игровую деятельность. Здесь хочется вспомнить слова замечательного педагога В. А. Сухомлинского. Он говорил, что игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. Очень важно правильно представить и преподнести ребенку игру, чтобы вызвать интерес и зажечь искру познания. Знания, данные в занимательной игровой форме, усваиваются детьми быстрее и легче, чем те, которые связаны с длительными, примитивными упражнениями. Простая и, казалось бы, ясная мысль. И как это часто бывает, легко сказать, но трудно воплотить в реальность. Как в современном обществе при таком изобилии развивающих игр и игрушек выбрать то, от чего у малыша загорятся глаза?

В современной педагогике существует большое количество игровых технологий. Игровая технология-это взаимодействие педагога и ребенка, при котором ставится цель, используется определенный сюжет (игры, сказки, спектакли) и есть результат. Иными словами, понятие «игровые технологии» включает в себя достаточно большую группу методов и приемов организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр.

Игровая технология нацелена на создание прочной мотивационной основы для формирования навыков и умений в зависимости от условий и уровня развития детей. Главная составляющая игровой технологии – не подстраивать ребенка под правила игры, не научить каким-то игровым действиям, а дать ему возможность "пропустить через себя игровую ситуации с полным пониманием и сопереживанием взрослого.

Игровые технологии мотивируют, стимулируют и активизируют познавательный интерес детей. С помощью игровых технологий развиваются внимание, мышление, память, воображение, речь, творческие способности.

Среди изобилия игровых пособий, которые известны нам по педагогической дидактике, появилась необычная, самобытная, творческая группа игр – это развивающие игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Результат своей работы как обобщение опыта темы самообразования «Развитие познавательной инициативы детей дошкольного возраста посредством игровой технологии В. В. Воскобовича» я представила в форме образовательного кейса «Занимательные приключения радужных гномов». Кейс состоит из четырех блоков:

 - игры с детьми;

- взаимодействие с педагогами;

- взаимодействие с родителями;

- транслирование опыта.

 Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают педагоги, родители и дети. В процессе игры между ребенком и взрослым создается особая доверительная атмосфера, которая помогает полноценно развиваться ребенку.

У игр широкий возрастной диапазон участников.   Одна и та же игра интересна и трехлетнему малышу, и дошкольнику подготовительной группы. Это объясняется тем, что в них действия постепенно усложняются.

Многофункциональность игр Воскобовича помогают решать сразу несколько образовательных задач. С помощью одной игры ребенок может изучить не только цвет и форму, но и освоить счет и буквы. А также дошкольник развивает мелкую моторику рук и многие психические процессы.

 Дополнительную мотивацию к действиям создает сказочный сюжет игры, что в свою очередь образует модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с геометрическими фигурами, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Цель моей работы заключалась в формировании системы познавательной инициативы детей дошкольного возраста посредством применения авторской игровой технологии В. В. Воскобовича и систематизация ее в формате образовательного кейса

В соответствии с целью были сформулированы задачи:

-развивать любознательность и познавательную мотивацию у детей;

-формировать познавательные действия;

-формировать навыки использования игр В.В.Воскобовича в образовательной и самостоятельной деятельности детей;

-систематизировать и углублять знания по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича при организации работы с детьми.

За методологическую основу были взяты философские теории о целостности, всеобщей связи и взаимообусловленности процессов и явлений, познавательской и деятельностной направленности личности (В. В. Воскобович, Н. Е. Веракса, А. Н. Давидчук, Л. С. Вакуленко и др.)

Игры В. В. Воскобовича помогают ребенку воплощать задуманное в действительность, дают возможность проявить творчество. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать интерес ребенка к деятельности в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

Развивающие игры Воскобовича направлены на решение задач пяти образовательных областей ФГОС ДО:

- социально- коммуникативное развитие;

- познавательное развитие;

- речевое развитие;

- художественно-эстетическое развитие;

- физическое развитие.

Для достижения цели и реализации поставленных задач были использованы ресурсы:

- внешние (социальные партнеры)

- внутренние (дети, родители, педагоги)

Взаимодействие с социальными партнерами заключалось в посещении вебинаров и семинаров.

При взаимодействии с родителями проводились консультации, родительские собрания.

Для взаимодействия с педагогами проводились мастер-классы, консультации, разрабатывались публикации.

Идея игровых пособий В. В. Воскобовича заключается в том, что эти игры учат детей действовать «умом» и думать, не нагружая ребенка и не переутомляя, а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает познавательные, интеллектуальные, творческие способности детей, повышает умственную активность, мышление, память, внимание, воображение, развивает сенсорные способности восприятия цвета и формы, тренирует мелкую моторику рук, создает игровую ситуацию, развивает любознательность. Именно поэтому я планирую продолжить работу по игровой технологии В. В. Воскобовича.

В дальнейшем, на основании опыта работы по данной теме самообразования, планирую разработать и внедрить модель игровой технологии В. В. Воскобовича как средство профессионально-личностного развития педагога, а также представить опыт работы педагогическому сообществу города Тюмени.

**Список литературы**

1. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринтры игры». СПб., 2000. М.: ТЦ Сфера, 2015.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. СПб., 2007.
4. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015.
5. Давидчук А. Н. Познавательное развитие дошкольников в игре. Методическое пособие. ФГОС ДО - М.: ТЦ Сфера, 2017.
6. Веракса Н. Е., Веракса А. Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве. Мозаика-Синтез, 2012.
7. Официальный сайт В.В. Воскобовича. Режим доступа: http://geokont.ru/MethodSumm