«**Познавательно-творческое развитие дошкольников посредством технологии «Сказочные лабиринты игры»**.

В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов перед педагогом дошкольного учреждения становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми. Использование современных образовательных технологий является необходимым условием профессионализма педагога. Рассматриваемая авторская технология «Сказочные лабиринты игры» интегрирует несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода обучения, обучение сотрудничеству (работа в парах, командная работа), а при задействовании воспитателями (мультимедийные презентации, интерактивные доски)- информационно - коммуникативные технологии (ИКТ). Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личного развития. С помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач, а именно:

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.

Что отличает игры В.В. Воскобовича от всех остальных? Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей. С одной стороны, с помощью одной игры можно решать сразу большое количество образовательных и воспитательных задач. С другой стороны, одну задачу можно решить с помощью разных игр. Незаметно для себя ребёнок осваивает цифры или буквы; узнаёт или запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение; учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор. Построение процесса взаимодействия взрослого и ребёнка, самостоятельной деятельности обучающихся на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста.

.В основе всех сказочных сюжетов - как придуманных автором технологии В.В. Воскобовичем, так и разрабатываемых педагогами Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой - лежит Фиолетовый лес и его жители. Фиолетовый лес представляет собой некое сказочное пространство, заселённое сказочными персонажами. Например, комплект «Играем в математику»- это Королевство Муравия и его правительница Королева Мурана, конструктор «Геоконт»- это Поляна Золотых плодов и **главный герой Малыш Гео**. При описании данного принципа автор использует понятия «сказочная огранка» или «сказочное обрамление». Вся технология выстроена на создании и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых сказок». Обязательное условие для создания сказки - внесение в неё проблемного элемента.К примеру, в ходе сказки, воплощаемой с помощью комплекта «Коврограф Ларчик», выясняется, что **Крутик По и Краб Крабыч** собрали разное количество грибов (моделируется количество кружков); у Крутика По их оказалось больше, что расстроило Краб Крабыча. Дети предлагают решения, как «сгладить» сложившуюся ситуацию и «уравнять» количество грибов (Крутик По дарит один гриб Краб Крабычу или обнаруживает, что Краб Крабыч ошибся в подсчётах, либо герои принимают решение поискать в Фиолетовом лесу ещё гриб). Дети 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 Девочкой Долькой и Малышом Гео секреты «Чудо-Цветика».

Ребёнок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и весёлые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны.

При условии правильно организованного педагогического процесса с применением игровых технологий и правильно организованной предметно- пространственной образовательной среды в ДОО развитие ребёнка будет полноценным и эффективным. Качественная реализация данной методики невозможна без определения уровня развития детей. Чтобы отследить уровень результативности данной работы проводится мониторинг, позволяющий планировать работу на будущее. Мой опыт показывает, что развивающие игры В. В. Воскобовича дают возможность проявлять творчество и детям и взрослым, они эффективно развивают психические процессы, происходит раннее творческое и интеллектуальное развитие детей. Игра - дело серьезное *(*хотя и веселое).