**Развитие интеллектуально**-**творческих способностей дошкольников  средствами развивающих игр В.В. Воскобовича**

*Проникнув в одну из великих тайн природы — тайну возникновения и                       развития творческих способностей, люди научатся выращивать … таланты!*

*Б. П. Никитин*

     Одна из важнейших задач воспитания маленького ребёнка — развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое.

     Есть великая формула «дедушки» космонавтики К. Э. Циолковского, приоткрывающая завесу над тайной рождения творческого ума: «Сначала я открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и наконец, стал открывать истины, никому ещё неизвестные». Видимо, это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, путь развития изобретательского и исследовательского таланта. Необходимо направить маленького ребёнка и помочь встать ему на этот путь. Этому прямо и служат развивающие игры.

     Развивающее значение игры многообразно. В игре ребёнок не только познаёт мир, но и развивает мышление, волю; формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания. Игра способна развить личность, используя познавательные естественные способности ребёнка, а также его психологические и физиологические аспекты.

     В настоящее время разработано большое количество игровых технологий, развивающих игр и пособий. Среди огромного количества развивающих игр существует творческая и особенная система – развивающие игры Воскобовича. Основные принципы, заложенные в основу этих игр - «интерес, познание, творчество» становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, весёлым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

     Развивающие игры В. В. Воскобовича отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершённостью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр – от малышей до взрослых. В-третьих, возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Всё вышеперечисленное помогает поддерживать интерес в течение длительного времени, а взрослому – использовать различные

методические приёмы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий

восторг».

     Развивающие игры и пособия Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

     Первая группа – игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения цифр, понятия «количество», геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестик», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

     Вторая группа – это игры с буквами, слогами и словами. В них ребёнку приходится решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова («Теремки Воскобовича»), заниматься словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

     Третья группа – универсальные игровые пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор»). Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий.

     Сказочная развивающая среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями. «Фиолетовый Лес» может существовать в двух вариантах.

     Первый вариант – организация реально существующей среды в отдельной комнате или игровом уголке. На самом деле Фиолетового Леса в природе нет, поэтому его внешний облик будет немного отличаться от настоящего леса. Это мир фантазии и творчества, населённый необычными существами, в которых есть сказочные города, озёра, ручьи, острова, школы, связанные с играми определённой направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк – это мир занимательной математики, в котором дети знакомятся с персонажами Магноликом, забавными зверятами-цифрятами и играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Черепашками».

     Второй вариант – это использование воображаемого Фиолетового Леса в совместной деятельности детей и взрослых. В этом случае используются только сюжетные линии сказок и фигурки персонажей к ним.

**Фиолетовый лес (игры и персонажи)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Развивающая среда** | **Игры** | **Персонажи** |
| «Чудесная поляна» | «Геоконт», «Квадрат Воскобовича» | Паучок-внучок (весёлый, общительный, любит играть) |
| «Цифроцирк» | «Фонарики», «Черепашки», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра» | Магнолик (директор Цифроцирка, Великий Маг и Повелитель Нуля, умный и таинственный), Ёжик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (артисты Цифроцирка, одновременно игровые персонажи и цифры, весёлые, активные, какнастоящие артисты) |
| «Чудо-острова» | «Чудо-крестики», «Чудо-соты» | Пчёлка Жужа (художница, составляет картинки из частей игр), Китёнок Тимошка (творческая натура, любит придумывать и сочинять), Галчонок Каррчик (легкомысленный и часто ошибается), Краб Крабыч (самый умный, любит сложные задачи и вопросы) |
| «Поляна Чудесных цветов» | «Чудо-цветик» | Девочка Долька (нежная, хрупкая, впечатлительная, лепесток цветка) |
| «Голубой ручей» | «Кораблик «Плюх-плюх» | Гусь-капитан (строгий, ответственный, даёт чёткие и правильные команды), Лягушки-матросы (старательно выполняют все команды капитана) |
| «Ковровая полянка» | Коврограф «Ларчик»,«Лепестки» | Лопушок (серьёзный, умный. Часто выручает гусеницу Фифу), Гусеница Фифа (модница и воображуля, думает о шляпках, украшениях и нарядах, часто отвлекается по пустякам) |
| «Поляна загадочных следов» | «Логоформочки» | Крутик По (следопыт,     ищет следы в  Фиолетовом Лесу) |

         Всё содержание представлено в виде игровых ситуаций, которые являются совместной игровой деятельностью детей и взрослых. При её организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа. Участвует как умный опытный товарищ, не спешит ответить за ребёнка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а даёт возможность малышу подумать и принять и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата. Детская деятельность в игровых ситуациях является результативной. Ребёнок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твёрдыми и мягкими, жёсткими и гибкими) – собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует развитию речемыслительных функций и мелкой моторики пальцев рук.

         Совместную игровую деятельность можно организовать в то время, которое удобно педагогу: в утренний отрезок времени – как вариант образовательных ситуаций, в вечерний отрезок времени – как досуг или познавательно-творческое развлечение для детей и взрослых.

         Самостоятельная игровая деятельность детей очень важна для их развития. В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретённых в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуются ручная умелость и интеллект, и самое главное – появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность. Организация самостоятельных игр проявляется в том, что взрослый создаёт среду, обеспечивает доступность игр и пособий и возможность играть с понравившимися. Если во время игровых ситуаций дети проявляют интерес к игре и прощаться с ней не желают, то совместная деятельность детей и взрослых плавно перетекает в самостоятельную.

         Игры помогут детям вырасти интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, успешными людьми.