Газіна І.О.
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

РОЗВИТОК ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ПЕДАГОГІЧНИХ ІННОВАЦІЙ В. ВОСКОБОВИЧА

У статті дано характеристику педагогічній технології В'ячеслава Воскобовича. Акцентовано увагу на її головних принципах (ігровий характер, широкий віковий діапазон,можливість реалізації творчого потенціалу як дітей, так і педагогів). Проаналізовано можливості її застосування у навчально-виховному процесі дітей дошкільного віку.

Сьогодні ні в кого не викликає сумніву твердження, що сучасна система освіти, як і інші галузі суспільного життя, потребує впровадження новітніх технологій, врахування і використання інноваційних технологій та методик, які дадуть змогу сам освітній процес зробити більш інтенсивним, цікавим, а відтак – більш результативним. Це є актуальним питанням сьогодення. Відтак, саме інноваційність є головною ознакою сучасного розвитку освітньої галузі, інноваційність, яка передбачає власне її здатність до оновлення, відкритість новому [2, с. 7].

При цьому інновації мають стосуватися як освітньої галузі, так і окремих її компонентів. Зокрема, на це звертають увагу М. Чепіль та Н. Дудник, наголошуючи, що «…основними напрямами інноваційних педагогічних перетворень є педагогічна система загалом, навчальні заклади, педагогічна теорія, учитель, учні, педагогічна технологія, зміст освіти, форми, методи і засоби» [4, с. 27]

Про значення інновацій та важливість їх впровадження в освітній процес України йдеться і в державній Національній програмі «Освіта» («Україна XXI ст.»). Звертається увага, що це, зокрема, дасть можливість співставити освітній процес з вимогами сьогодення [1].

Поза увагою не має залишатися дошкільна освіта, яка, закладаючи фундамент майбутньої особистості, безумовно, відіграє ключову роль у всьому освітньому процесі, створює базу, на якій ґрунтується і навчально-виховний процес загальноосвітньої школи, і вища освіта. Очевидною є необхідність пошуку нових інноваційних шляхів, методик та технологій власне розвитку дитини дошкільного віку.

Однією з таких технологій, що володіє значним навчальним та виховним потенціалом, є, зокрема, та, що була запропонована звичайним інженером з Санкт-Петербургу В'ячеславом Воскобовичем – «Казкові лабіринти гри».

Технологія ґрунтується на поетапному включенні розвиваючих ігор в діяльність дитини з поступовим ускладненням навчального

матеріалу. Головний принцип – навчання через гру, що й забезпечує ефективність навчального процесу [3].

Особливістю ігор В. Воскобовича є те, що, насамперед, кожна гра має свої відмінні конструктивні елементи. Наприклад, в грі «Геоконт» – це динамічна гумка, в «Прозорому квадраті» – прозорі й непрозорі частини, в «Квадраті Воскобовича» одночасно використані жорсткі і гнучкі елементи.

Ігри Воскобовича підходять для дітей широкого вікового діапазону. Вони цікаві і для трирічних, і для семирічок, і навіть для учнів середньої школи (взагалі вони орієнтовані для дошкільників. Для дітей передбачені нескладні одно- або двокрокові вправи, для старших дітей є складні багатоступінчасті завдання. При цьому, одна гра дає можливість вирішувати безліч освітніх завдань. Дитина одночасно засвоює букви, цифри, вчиться розрізняти колір, форму, тренує пам'ять, увагу, розвиває мислення, уяву, а також тренує дрібну моторику рук.

В іграх Воскобовича закладений величезний творчий потенціал. З якою грою дитина грає найдовше? Звичайно, з тією, яка дає їй можливість втілювати «задумки» в дійсність. Скільки цікавого можна придумати і зробити з деталей «Диво-головоломок», різнокольорових «павутинок» «Геоконта», «вічного орігамі» «Квадрата Воскобовича»: машини, літаки, кораблі, метелики і птиці, лицарі і принцеси – цілий казковий світ! Ігри дають можливість проявляти творчість і дорослим.

Усі ігри Воскобовича мають казкове оформлення. Дитині набагато цікавіше грати не просто з квадратами і трикутниками, а з крижинками які не тануть, або різнокольоровими павутинками павука Юка. Замість того, щоб вивчати дроби, дитина розгадує секрети Диво-Квіточки, в чому їй допомагає Малюк Гео. Нове і незвичне завжди краще привертає увагу і легко запам'ятовується.

Спільна риса усіх ігор – образність та універсальність. Ігри інтригують, мобілізують увагу дітей, їх інтерес. Дитина занурюється в ігрову ситуацію, послідовно аналізує свої дії, поставлені завдання, усвідомлює цілі і знаходить варіанти вирішення.

Для кожного заняття з персонажами можна придумувати нові історії і подорожі. Ігри Воскобовича можна застосовувати як в дома, так і на заняттях та в ігровій практиці ДНЗ, розвиваючих центрах, вони сумісні з будь-якою навчальною програмою ДНЗ.

Ігри не просто вчать «читати-рахувати», вони розвивають такі якості особистості-творця, як оригінальність і творче мислення, дивергентність суджень, а також вчать людським взаєминам.

Багато ігор супроводжуються спеціальними методичними книгами з казками, в яких переплітаються різні сюжети з інтелектуальними завданнями, питаннями та ілюстраціями. Казки-завдання і їх добрі герої – мудрий ворон Метр, хоробрий малюк Гео,

хитрий, але простакуватий Всюсь, забавний Магнолік, супроводжуючи дитину по грі, вчать її не тільки математики, читанню, логіки, а й людським взаєминам.

Загалом можна вивести три ключові принципи технології Воскобовича «Казкові лабіринти гри»

Першим принципом є органічне поєднання гри та казки. «Казкові лабіринти гри» – це форма взаємодії дорослого і дітей через реалізацію певного сюжету (гри та казки). При цьому казка створює додаткову мотивацію. У казковий сюжет органічно вплітається система запитань, вправ та завдань. При цьому створюється ситуація, коли дорослий читає казку, дитина її слухає і водночас відповідає на запитання, вирішує задачі, виконує завдання.

Другий принцип – інтелектуальне наповнення ігрових сюжетів та спрямування на інтелектуальний розвиток дитини. Слід відзначити, що саме в дошкільному віці відбувається інтенсивний розвиток вербального, тобто «набутого», інтелекту. Дорослий читає дитині книжки, розглядає з нею енциклопедії, водить її до музею. У результаті дитина багато дізнається, про те, що чула й бачила. Таких дітей шкільні вчителі називають «навченими». Але немає гарантії, що такі діти будуть в подальшому добре вчитися.

Однак, є і невербальний інтелект, тобто «вроджений» (це психічні процеси уваги, здатність до аналізу, синтезу, сформованість причинно-наслідкових зв'язків, дрібна моторика, пам'ять.), який може бути розвинений у дітей погано. Ігри Воскобовича в першу чергу спрямовані на розвиток невербального інтелекту.

Третій принцип – творче спрямування методики Воскобовича. Гра створює умови для прояву творчості, стимулює розвиток творчих здібностей дитини. Дорослим залишається лише використовувати цю природну потребу для поступового залучення дітей у більш складні форми ігрової активності.

Головне, що за допомогою ігор Воскобовича навчання дітей проходить ненав’язливо та цікаво. За допомогою цікавих яскравих персонажів (галченя Каррчик, Филимон Коттерфілд, ворон Метр, ведмедик Мишко, малюк Гео, Околесик, Павучок, Лопушок, Краб Крабич та інші) автор огортає гру в захоплюючу казкову історію і тим самим занурює дитину в ігрове середовище, яке сприяє розвитку логічного й просторового мислення, уяви, фантазії, навиків конструювання та орієнтації в просторі.

Тут також слід звернути увагу на саме матеріал та оформлення ігор. Так, казкові фігурки виготовлені з добре обробленої фанери з кольоровою плівкою. На зворотній стороні фігурок розташовано магніт і липучка, які дають змогу прикріпляти їх на різні ігрові поверхні: фланелеграф, магнітну дошку чи навіть холодильник.

На сьогодні В’ячеславом Воскобовичем розроблено понад 70 розвиваючих ігор, найвідоміші із них: «Геоконт», «Кораблик Плюплюх», «Математичні кошики», «Паравозик», «Диво-стільники», «Грашнурівка Ромашка», гра «Пелюстки», «Теремки», Розвивальна гра «Конструктор букв», «Прозорий квадрат», «Ігровий квадрат» та інші.

Слід відзначити, що застосування у роботі з дітьми дошкільного віку ігор В. Воскобовича дає очевидний розвиваючий ефект. При цьому він стосується доволі різних напрямків. Зокрема, вони впливають на формування та розвиток уміння орієнтуватися у формі та розмірах геометричних фігур, просторовому розташуванні предметів; розвивають уміння конструювати площинні та об’ємні фігури користуючись пропонованою автором схемою або за власним задумом. Також вони розвивають такі необхідні для дитини якості, як увагу, пам'ять, логічне та просторове мислення, уяву та творчі здібності, дрібну моторику рук.

Відтак, можна стверджувати, що дана інноваційна технологія є доцільною у навчально-виховному процесі ДНЗ та відіграє неабияку роль у навчанні, вихованні та розвитку дитини дошкільного віку.

Застосування запропонованої системи ігор в навчально-виховній діяльності допоможе не тільки сформувати у дітей знання, уміння, навики, а й сприятиме творчому розвитку особистості дитини-дошкільника.

Список використаних джерел:

1. *Державна національна програма «Освіта» («Україна. XXI століття»). – Київ : Райдуга, 1994. – 61 с.*
2. *Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології : підручник / Ілона Дичківська. – 3-тє вид., випр. – Київ : Академвидав, 2015. – 304 с.*
3. *Развивающие игры Воскобовича : сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – Москва : ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.*
4. *Чепіль М. М. Педагогічні технології : навч. посіб. / М.М. Чепіль, Н.З. Дудник. – Київ : Академвидав, 2012. – 224 с.*

Демчик К.І.

Кам’янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

ОЗНАЙОМЛЕННЯ ДІТЕЙ З РІЗНОЖАНРОВИМ ЖИВОПИСОМ У ДОШКІЛЬНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ: МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

У статті розглянуто методи та прийоми роботи з дошкільниками на матеріалі живописних картин різних жанрів (портрет, пейзаж, натюрморт, казково-билинний тощо). Запропоновано найефективніші форми ознайомлення дітей з творами живопису на заняттях у дошкільному навчальному закладі.