

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА СРЕДСТВАМИ ИГР В.В. ВОСКОВОВИЧА

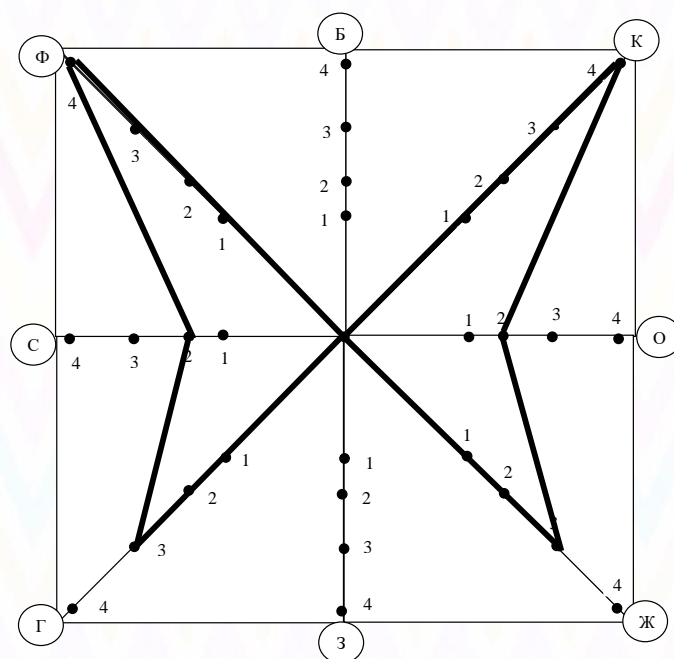
Уникальность авторских пособий В.В. Воскобовича заключается в том, что разработанный материал имеет несколько уровней сложности и подойдет как ребенку младшего дошкольного возраста, так и детям старшего дошкольного возраста. «Интерес – познание – творчество» являются основополагающими в играх, формируя вектор развития каждого ребенка. Развивающие игры В.В. Воскобовича позволяют решать образовательные задачи последовательно, начиная от простых действий и заканчивая решением сложных многоуровневых задач. В ходе игры ребенок имеет возможность самостоятельно выбирать темп и нагрузку, последовательно решать образовательные задачи. *Главная задача педагога – разрабатывать и подбирать новые варианты заданий, в зависимости от поставленной цели.* Можно с уверенностью сказать об универсальности, многофункциональности образовательных решений.

Удивительным пособием является **набор «Геоконт»**, который знакомит ребят с геометрическими понятиями, учит логически мыслить и развивает мелкую моторику. Пособие включает в себя разноуровневые по сложности задания.

Пример выполнения задания с использованием дифференцированного подхода. Ребятам предлагаются три способа конструирования фигуры («Бабочка») в зависимости от уровня сложности. В первом случае ребята конструируют фигуру по схеме, во втором случае задание выполняется по словесному алгоритму, а в третьем – по заданному шифру на карточке, где буква обозначает цвет луча, цифра обозначает номер гвоздика.

На столах лежат Геоконты, «паутинки» и карточки с заданиями.

1. Выполнение задания по схеме



2. *Выполнение задания по словесному алгоритму*

Педагог зачитывает детям задание: «**На чудесной Поляне Золотых плодов появилось зеркало** (отрезок Б4-34). **Слева появилось изображение фигуры Ц-Ф4-С2-Г3-Ц. Сделайте справа ее отражение в зеркале с помощью паутинки**».

3. *Выполнение задания по заданному шифру на карточке, где буква обозначает цвет луча, цифра обозначает номер гвоздика*

Ц-Ф4-С2-Г3-Ц;

Ц-К4-О2-Ж3-Ц.

Не менее удивительным пособием является **прозрачный квадрат Воскобовича**. Это игра-головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач.

Пример выполнения задания с использованием дифференцированного подхода. Ребятам предлагаются три способа конструирования фигуры («Лошадка Ош»). На столах лежат прозрачные квадраты Воскобовича и схемы. Ребята по образцу складывают фигуру лошади из «Прозрачного квадрата».

1. *Схема лошади (№1) + необходимое количество льдинок (4 штуки);*
2. *Схема лошади (№1) + все фигуры из набора;*
3. *Схема лошади (без обозначения фигур) (№1) + все фигуры из набора.*

В первом случае ребята собирают лошадку по схеме, имея лишь необходимый ассортимент льдинок, во втором случае у ребенка имеется схема лошадки, собрать которую необходимо, выбрав нужные льдинки из всего игрового набора. В третьем случае лошадка собирается по схеме, на которой не обозначено, из каких льдинок она собирается, поэтому ребенку нужно догадаться и путем подбора льдинок собрать фигуру лошадки.

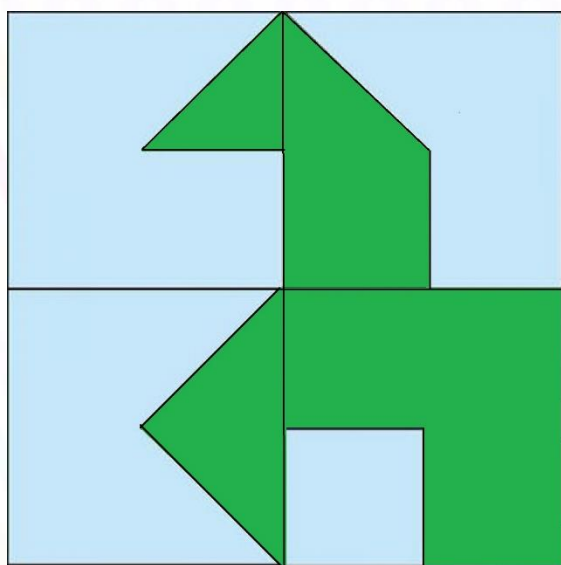


Схема №1

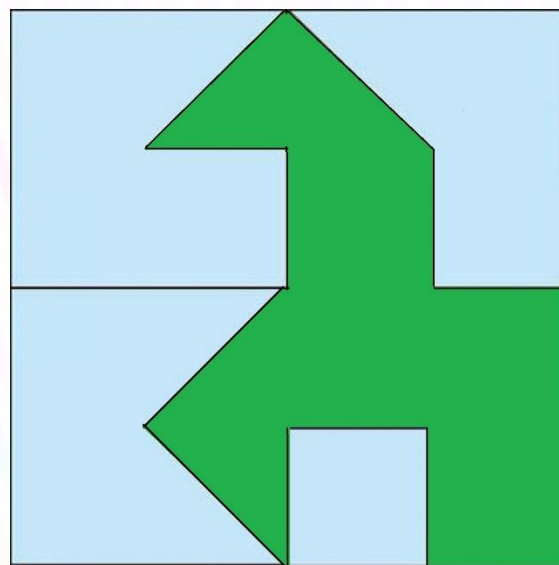


Схема №2

Уникальным пособием для формирования начальных математических представлений является **развивающая игра «Кораблик «Плюх-плюх»»**.

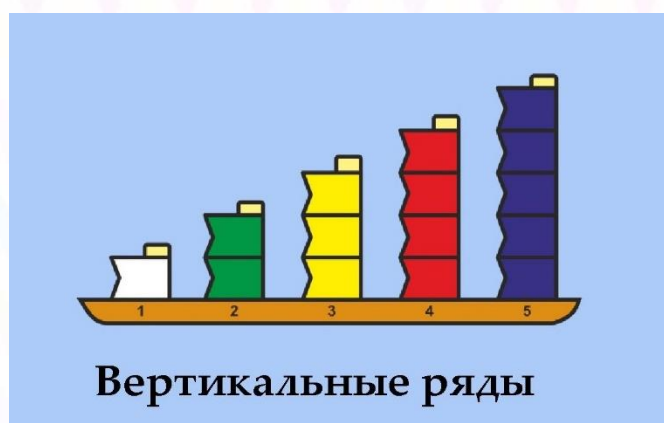
Пример выполнения задания с использованием дифференцированного подхода. Ребятам предложены задания разного уровня сложности, одно из которых предполагает одеть флажки вертикальным порядком, второе задание – горизонтальным, еще одно задание предполагает одеть флажки таким образом, чтобы цвет шел по диагонали. Ребятам, выполняющим наиболее сложные задания, предлагаются схемы для самопроверки.

На столах стоят кораблики без флажков, лежат флажки на шнурке и карточки для самопроверки.

Педагог: **Посмотрите, похоже, недавно налетел сильный ветер, и сорвал паруса с мачт корабля. Давайте зайдём на палубу и поднимем паруса.**

Дети одевают паруса на мачты заданным способом:

1. *вертикальным порядком (используются: кораблик + необходимое количество флажков (белый – 1 шт., зеленый – 2 шт., желтый – 3 шт., красный – 4 шт., синий – 5 шт.));*



2. *горизонтальным порядком (используются: кораблик + все флажки; для самопроверки предлагаются схемы);*



3. диагональным порядком (используются: кораблик + все флажки; для самопроверки предлагаются схемы).



Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» - это доступная, универсальная и очень эффективная технология. Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. Одна и та же игра интересна детям и трех, и семи лет, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей. Технология отличается многофункциональностью, так как с помощью одной игры можно решить большое количество образовательных задач.

Построенные по принципу полифункциональности, высокой вариативности игры В.В. Воскобовича являются также инструментом в обеспечении условий для возможности осуществления дифференцированного подхода и позволяют решать образовательные задачи последовательно, начиная от простых действий и заканчивая решением сложных многоуровневых задач.

Чтобы игры были интересны и доступны детям с разными уровнями развития, а задания стимулировали умственную активность каждого ребенка и выводили его на новый понятийный уровень, в основе использования игр В.В. Воскобовича должны лежать следующие организационные требования:

- Дифференцированный подход в плане представления игрового материала – каждый из уровней должен иметь свою степень сложности;
- Наличие элемента самопроверки;
- Комплексность и вариативность игровых заданий – один и тот же игровой материал должен предполагать несколько вариантов игр.

Используемая литература:

Обухова, Л.А., Грекова, Л.А. Индивидуализация и дифференциация образовательного процесса в области познавательного развития детей средствами игр В.В. Воскобовича / Л.А. Обухова, Л.А. Грекова; – Вологда: Вестник ВИРО, 2018. – с. 62-68 (вып. 1.)