
**✘ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ
В.В. ВОСКОБОВИЧА**

ВЯЧЕСЛАВ ВАДИМОВИЧ ВОСКОБОВИЧ



Живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 50 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер – физик. Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева.

*Что отличает игры
В. Воскобовича от всех
остальных?*

ВОЗРАСТНОЙ ДИАПАЗОН.

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.

Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет.

После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше.

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ.

Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек.

С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.

ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ.

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие.

Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича«.

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, простое не способны.

СОЧЕТАНИЕ СКАЗКИ И ГОЛОВОЛОМКИ.

Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения.

Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают части и целое, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика.

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ПО ОТНОШЕНИЮ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ПРОГРАММАМ

Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений, например "Детство", "Развитие", "Радуга«, «Программа воспитания и обучения».











Основные принципы технологии «Сказочные лабиринты игры»

ИГРА ПЛЮС СКАЗКА

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка.

"Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

ИНТЕЛЛЕКТ

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи.

Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

ТВОРЧЕСТВО

Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" - раннее творческое развитие дошкольников.

Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка.

Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

РАЗВИВАЮЩАЯ СРЕДА ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС



Как будет выглядеть наш лес – придумываем сами. Главное - создать атмосферу сказочного леса.

Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра, многие специалисты по дизайну цвета связывают его с какими - то находками, открытиями, созданием чего - то нового, он мистичен и загадочен.

По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковролина, рисуют на стене, ткани.

Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым.

В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки.

В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний

РЕЗУЛЬТАТЫ

Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом.

Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать.

Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.

СИСТЕМА ПЛАНИРОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОВОВИЧА

Примерное распределение
развивающих игр

по возрастным группам детского сада
на год (с 2 до 7 лет)

ПРИМЕРНОЕ ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В.ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-3 ЛЕТ НА ГОД

| Сентябрь | Октябрь |
|---|--|
| 1.Эталоны цвета (Лепестки) 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) | 1. Квадрат Воскобовича (двухцвет- ный) 2. Эталоны формы (Фонарики) |
| Ноябрь | Декабрь |
| 1.Чудо-крестики -1 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) | 1.Эталоны формы (Фонарики) 2. Чудо-крестики -1 |
| Январь | Февраль |
| 1.Эталоны формы (Фонарики) 2. Логоформочки- 3 | 1.Логоформочки - 3 2. Эталоны цвета (Лепестки) |
| Март | Апрель |
| 1. Квадрат Воскобовича (двухцветный) 2. Теремки | 1. Теремки 2. Чудо-крестики -1 |
| Мэй | Июнь |
| 1. Теремки 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) | 1.Логоформочки - 3 2. Теремки |
| Июль | Август |
| 1.Чудо-крестики -1 2. Чудо-соты | 1.Чудо-соты 2. Теремки |

ПРИМЕРНОЕ ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ НА ГОД

| | |
|---|---|
| Сентябрь | Октябрь |
| 1. Эталоны формы (Фонарики) 2: Чудо-крестики -1 | 1.Эталоны цвета (Лепестки) 2. Чудо-крестики-2 |
| Ноябрь | Декабрь |
| 1.Чудо-крестики - 2 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный) | 1.Логоформочки-3 2. Прозрачный квадрат |
| Январь | Февраль |
| 1.Прозрачный квадрат 2. Чудо-крестики-2 | 1. Теремки 2. Кораблик «Плюх-Плюх» |
| Март | Апрель |
| 1. Геоконт 2.Кораблик «Плюх-Плюх» | 1. Теремки 2. Геоконт |
| Май | Июнь |
| 1.Чудо-крестики -1,2 2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) 3.Теремки | 1. Квадрат Воскобовича (четырёх- цветный) 2.Геоконт |
| Июль | Август |
| 1, Геоконт 2, Логоформочки - 3 3, Прозрачный квадрат | 1.Чудо-крестики -1,2 2. Чудо-соты 3. Теремки |

ПРИМЕРНОЕ ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ НА ГОД

| Сентябрь | Октябрь |
|---|--|
| 1. Чудо-крестики-1,2 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырехцветный) | 1. Эталоны цвета (Лепестки) 2. Эталоны формы (Фонарики) 3. Логоформочки-3 |
| Ноябрь | Декабрь |
| 1. Прозрачный квадрат 2. Теремки | 1. Геоконт 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырехцветный) |
| Январь | Февраль |
| 1. Геоконт 2. Прозрачный квадрат 3. Теремки 4. Копилка цифр | 1. Конструктор цифр 2. Математические корзинки - 5 3. Теремки |
| Март | Апрель |
| 1. Конструктор цифр 2. Чудо-соты 3. Кораблик «Плюх-Плюх» | 1. Прозрачная цифра 2. Теремки 3. Парусник |
| Май | Июнь |
| 1. Чудо-крестики-1,2 2. Теремки 3. Конструктор букв | 1. Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырехцветный) 2. Прозрачный квадрат 3. Геоконт |
| Июль | Август |
| 1. Конструктор цифр 2. Прозрачная цифра 3. Теремки 4. Квадрат-домино | 1. Эталоны цвета (Лепестки) 2. Эталоны формы (Фонарики) 3. Логоформочки - 3 4. Цифра-домино |

ПРИМЕРНОЕ ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОВОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ НА ГОД

| | Сентябрь | Октябрь |
|---|---|---|
| | 1. Эталоны цвета (Лепестки) 2. Эталоны формы (Фонарики) 3. Логоформочки - 3 4. Чудо-крестики-1,2 | 1. Математические корзинки - 5 2. Чудо-соты 3. Теремки |
| | Ноябрь | Декабрь |
| | 1. Прозрачная цифра 2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный) 3. Конструктор цифр | 1. Прозрачный квадрат 2. Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырёхцветный) 3. Геоконт |
| | Январь | Февраль |
| 1 | 1. Геоконт 2. Теремки 3. Чудо-соты | 1. Геоконт 2. Шнур-затейник 3. Конструктор букв |
| 8 | Март | Апрель |
| | 1. Чудо-цветик 2. Парусник, Ромашка 3. Чудо-крестики-1,2 | 1. Математические корзинки -10 2. Читайка-1 3. Яблонька |
| | Май | Июнь |
| | 1. Счетовозик 2. Математические корзинки -10 3. Читайка-1 4. Теремки | 1. Счетовозик 2. Парусник 3. Ромашка ¹ |
| | Июль | Август |
| | 1. Читайка-1 2. Складушки 3. Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырёхцветный) | 1. Чудо-соты 2. Чудо-крестики-1,2 3. Чудо-цветик |

ПРИМЕРНОЕ ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ НА ГОД

| | |
|--|---|
| Сентябрь | Октябрь |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Чудо-соты 2. Чудо-крестики -1,2 3. Чудо-крестики - 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1.Читайка-1 2.Шнур-затейник 3.Теремки 4.Тысячеслов |
| Ноябрь | Декабрь |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Квадрат Воскобовича (четырёх-цветный) 2. Прозрачный квадрат 3. Прозрачная цифра | <ol style="list-style-type: none"> 1.Геоконт 2.Геовизор 3.Шнур-затейник 4.Квадрат Воскобовича |
| Январь | Февраль |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Математические корзинки-5,10 2. Счетовозик 3. Теремки | <ol style="list-style-type: none"> 1.Л огоформочки - 3 2.Л огоформочки - 5 3.Чудо-лукошко 4. Геовизор |
| Март | Апрель |
| <ol style="list-style-type: none"> 1.Читайка-1 1.Читайка-2 3.Конструктор букв 4.Тысячеслов | <ol style="list-style-type: none"> 1.Геоконт 2.Геовизор 3.Игровизор с приложениями 4.Счетовозик |
| Мэй | Июнь |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Чудо-цветик 2. Теремки 3. Яблонька, Ромашка 4. Планета умножения | <ol style="list-style-type: none"> 1. Планета умножения 2. Теремки 3. Конструктор букв |
| Июль | Август |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Складушки 2. Тысячеслов 3.Читайка-1,2 4. Теремки | <ol style="list-style-type: none"> 1.Счетовозик 2.Математические корзинки-5,10 3.Чудо-лукошко |