
□ 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».







A whiteboard displaying educational materials. At the top, there are two yellow cards with Cyrillic letters and illustrations of animals. Below these are two rows of letters: the first row contains 'А', 'О', 'У', 'Ы', 'Э', and the second row contains 'Я', 'Е', 'Ю', 'И', 'Е'. Underneath the letters is a grid of numbers from 1 to 9, each with a corresponding illustration of an animal. To the right of the numbers are several small, colorful circular markers. At the bottom of the whiteboard, there are several small, colorful illustrations of animals and a small figure of a person.

A dark-colored board with a grid pattern. It features several small, colorful cards with illustrations of animals and objects. A woman in a red shirt is standing on the right side of the board, holding a blue string that is attached to one of the cards. The board also has a vertical strip of colorful dots and some other small items hanging from it.







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
Май	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. ВОСКОВОВИЧА 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
Май	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