

# СООБЩЕНИЕ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

## "Сказочные лабиринты и игра Воскробовича"

МБДОУ «детский сад №28»



***Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Во время перестройки разыскивая по магазинам какие-нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес. Первые разработки Воскобовича носили конструктивный характер – это был поиск какой-то изюминки. Понимая, что задания и упражнения не так интересны детям как игра, подошел к делу творчески и соединил свои идеи с игровыми моментами.***

## «Краткое описание комплектов игровой технологии В.В. Воскобовича».

Название комплекта	Перечень игр входящих в комплект	Краткая характеристика
<p>1. «Геоконт или Чудесная поляна Золотая плодов»</p>	<p>1. «Геоконт».            1.1. игра «Геоконт» конструктор,            1.2. методика-сказка «Умелые лапки»,            1.3. сказка «Малыш Гое, ворон Метр и я, дядя Слава.            2. «Геовизор».            2.1. игра-конструктор «Геовизор»,            2.2. методика-сказка «Волшебные забавы».</p>	<p>Прежде всего. «Геоконт» и «Геовизор» открывают ребёнку дошкольнику путь в геометрию и программирования. Буквы на поле. «Геоконт» помогают запомнить цвета радуги. Конструирование по схемам поисковых задач развивают мышление, память, воображение и мелкую моторику рук.</p>
<p>2. «Игровой квадрат или Тайна Ворона Метра»</p>	<p>1. Квадрат Воскобовича (двухцветный).            1.2. сказка «Тайна ворона Метра, или сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата».            2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)            3. Квадрат Воскобовича (разноцветный).            4. Игра-головоломка «Змейка»</p>	<p>«Квадраты Воскобовича» - это своеобразная головоломка, игры с которой развивают мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, внимание, память, воображение. Незаметно для себя ребёнок запоминает геометрические фигуры, усваивает эталоны формы и величины, структуру (стороны, углы, вершины) геометрических фигур.</p>

# Сравнительный анализ характерных особенностей развивающих игр Б.П.Никитина и В.В.Воскобовича

<i>Характерные особенности игр Б.П. Никитина</i>	<i>Характерные особенности игр В.В. Воскобовича</i>
<p>1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластилина, деталей конструктора-механика и т.д.</p> <p>2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции., т.е. знакомим детей с разными способами передачи информации.</p> <p>3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип от простого к сложному.</p> <p>4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3 летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет.</p>	<p>1. Каждая игра представляет собой сказочный сюжет, узнавая сюжет за сюжетом ребёнок решает ряд игровых задач на основе какого-либо материала (эластичные шнуры, разноцветные резинки, прозрачные и гибкие пластинки).</p> <p>2. Задания детям даются в различной форме: в виде модели, схемы, устной инструкции, что знакомит детей с различными способами приёма и передачи информации.</p> <p>3. В основу игр положен принцип постепенного и постоянного усложнения материала.</p> <p>4. Задания имеют широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х и 4-х и 7-ми лет, а иногда и дети средней школы. Это возможно потому, что к постоянному физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных задач.</p>

# 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.



# Многофункциональность



- 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 запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.



# Творческий потенциал



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



# Сказочная «огранка»



- *Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».*



# Образность и универсальность

- Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку.



# Реализация технологии



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

# «Система работы по игровой технологии В.В.Воскобовича»

Цель: Сформировать компетентность педагогов и родителей в применении на практике

технологии интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет

«Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Задачи	Мероприятия		
	С педагогами	С детьми	С родителями
	2018 – 2019 учебный год		
1. Повысить научно-методическую подготовку педагогов по внедрению технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»	1. Консультация «Знакомьтесь – игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. 2. Обучение педагога на авторском семинаре 3. Оснащение УМК приобретение игр, персонажей. 4. Семинар – практикум «Изучение технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». 5. Открытое интегрированное занятие с детьми подготовительной группы «Путешествие на кораблике «Брызг-Брызг».	1. Знакомство с развивающими играми. 2. Участие детей подготовительной группы в открытом занятии. 3. Участие в проектной деятельности «Неделя игры с применением развивающих игр Воскобовича». 4. Выставка рисунков детей «Фигурки из «Чудо-головоломок»	1. Оформление наглядной информации о развивающих играх. 2. Оказание спонсорской помощи в приобретении игр. 3. Участие в акции «Персонажи и игры – своими руками». 4. Участие в «Домашней игротекке». 5. Оформление фото-стендов.



Благодарю за внимание!