

# ВЯЧЕСЛАВ ВАДИМОВИЧ ВОСКОВОВИЧ



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)

«Квадрат Воскобовича» или  
«Игровой квадрат»





# «ГЕОКОИТ»



## «Прозрачный квадрат Воскобовича»



# Развивающие шнуровки

- Интересные развивающие шнуровки, методика Вячеслава Воскобовича. Они способствуют развитию мелкой моторики, развивают навыки чтения и логического мышления у ребёнка, ну и конечно же умение шнуровать и завязывать шнурочки.









www.melk.ru