

Развивающие игры Воскобовича



Автор, Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 100 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович - это инженер - физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое его собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху «Перестройки». Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никтина и Зайцева. Но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры «Игровой квадрат», «Цветовые часы», «Геокоонт» .

«Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДОУ.

Например, игра «Прозрачный квадрат» развивает творческое воображение, знакомит детей с различными геометрическими формами (познав. развитие), развивает интеллектуальные и творческие способности дошкольников, учит играть, общаясь друг с другом (социально - коммун. развитие), составлять диковинные картины и узоры из геометрических фигур (худ. - эстет. развитие). Путешествуя по лабиринтам этой игры вместе со сказочными персонажами, ребенок словно описывает свой путь и ищет решения возникающих проблемных ситуаций (речевое развитие), развивает мелкую моторику руки и зрительную память (физ. развитие). Таким образом, только в одной игре происходит органичная интеграция всех областей. Играть ребенок может как со взрослым, так и самостоятельно.

Игры Воскобовича позволяют эффективному развитию внимания, памяти, воображения, мышления и речи. Ведь игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.



1. Многофункциональность

В чем заключается многофункциональность развивающих игр?

Во-первых, с помощью одной игры можно решить множество задач; например, игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» решает задачи:

- ◎ По сенсорному развитию (цвет, форма, величина)
- ◎ По математическому развитию (осознание структуры геометрических фигур (стороны, углы, вершины, диагональ), оперирование меркой);
- ◎ По развитию психических процессов (мышления, памяти, внимания, воображения);
- ◎ По освоению приемов конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм;
- ◎ По развитию умения читать и работать со схемами;
- ◎ По развитию связной и аргументированной речи.

Во-вторых, одну задачу можно решить с помощью разных игр Воскобовича.

Например, познакомить детей с составом числа в пределах 5 можно с помощью таких игр, как Кораблик «Плюх-Плюх», «Кораблик Брызг-Брызг», Математические корзинки 5», «Игровизор» с приложением «Лабиринты цифр», «Счетовозик», коврограф «Ларчик», «Лепестки Ларчик», «Цифроцирк» и другие.

2. Вариативность

Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития. Например, варианты игры «Чудо-соты»:

- ◎ 2-3 года - рассматривание геом.форм, вкладывание и выкладывание, сортировка по цвету, нахождение фигур по образцу, называние форм, признаков, действий
- ◎ 3-4 года- составление сот по цвету, по количеству деталей, по пространственному расположению на поле, выкладывание на столе по заданию взрослого, составление фигур способом наложения на схему, придумывание сюжета с помощью взрослого;

Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней.

Например, игра «Чудо - крестики 2»: кроме стандартного вкладывания и выкладывания элементов крестиков в игровое поле, можно «строить башни», «строить

поезда», «возводить лесенку», «играть в радугу», «находить одинаковые части», составлять фигуры из альбома, играть в «математическое конструирование», «математическое моделирование», «находить лишнее», играть в «зеркальное отражение», устраивать игры-соревнования и многое другое.

3. Системность

Каждая развивающая игра включает в себя определенную систему: каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построено на основе усвоенного ранее содержания и предваряют последующий материал. «Движение» в игре происходит от простого к сложному, и от знакомого к неизвестному.

Например, «Игровизор» с приложением «Катя, Рыжик и Рыбка». Задача: развитие представлений о геометрических формах. **Усложнение:** нахождение геом.форм в образах, моделирование геом.форм, дорисовывание геом.форм, поиск и восстановление моделей геом.форм, штриховка геом.форм и т.д. В процессе подобной работы решаются и такие задачи, как сравнение предметов по форме и размеру, пространственные отношения, овладение условной меркой и количеством.

4. Широта использования

Уникальность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что их можно использовать как в дошкольных образовательных организациях, так и в начальной школе, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, институте родителей.

Например, конструктор «Геоконт». В ДОУ с помощью «Геоконта» в занимательной форме ребенок осваивает строение геом.фигур, углов, знакомится с понятиями «отрезок», «луч», «прямая» и т.д., учится шифровать фигуры, систему координат. «Геоконт» помогает развивать мелкую моторику рук, силу пальцев за счет работы с резиночками, что очень важно для коррекционной педагогики. А родителям будет очень интересно посоревноваться с детьми по созданию образов на «Геоконте».

5. Широта возрастного диапазона участников игры

Игры Воскобовича интересны практически всем, и детям от 2 до 8 лет, и школьникам, и даже взрослым. Каждая игра в разных ее вариациях будет интересна всем возрастам.

Например, игра «Прозрачный квадрат». Дошкольники учатся с помощью прозрачных пластинок квадрата создавать различные фигуры, решать интеллектуальные задачи с нахождением нестандартных решений, школьники играть в результативные игры с помощью пластинок квадрата («Собрать квадраты»).

6. Сказочность

Во-первых, создана развивающая предметная среда «Фиолетовый лес»: все действия происходят в сказочном Фиолетовом лесу, где есть Поляна Золотых плодов, озеро Айс, чудо - острова, страна Муравия и другие.

Во-вторых, все игры сопровождает сказочный персонаж, сказочный сюжет, путешествия, преодоление трудностей, разрешение сложных ситуаций, нахождением

верного решения. Например, в Фиолетовый лес попадает Малыш Гео, которому нужно посадить серебряные гвоздики и вырастить золотые плоды, помогает ему в этом мудрый Ворон Метр, загадочный Луч-Владыка, а строит различные препятствия Паук Юк со своими паучатами (игра «Геоконт»)

7. Комфортность

Комфортность развивающих игр Воскобовича заключается в следующем:

- ◎ Качественное изготовление игр (легкость и качество игр, надежность, обработка краев, легкость самих материалов, безопасность)
- ◎ Красочность
- ◎ Удобство работы с играми, как детям, так и взрослым
- ◎ Обеспеченность методическим сопровождением (инструкции, методические разработки, фото и видеоматериалы по использованию и т.д.)
- ◎ Мобильность игр (их всегда можно взять с собой).

Все развивающие игры можно условно разделить на три группы:

1. Игры, направленные на логико-математическое развитие. Целью таких игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями - манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами. В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

3. Универсальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игры детей и дидактическим пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы и добавляют удовольствие и радость детям.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового леса.

Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих силах, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и

высоким самоконтролем. Они инициативны, проявляют интерес ко всему новому и необычному, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребенка. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности. Развивающие, учебно-дидактические игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в образовательной деятельности позволяет перестроить сам процесс: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельно. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое, красочное оформление игр делает пребывание ребенка в ДОУ радостным.

В группе имеется комплект «Коврограф «Ларчик». Уже со 2 младшей группы начинаем знакомство с героями «Ларчика» и используем элементы игр Воскобовича в своих занятиях с детьми.

КОМПЛЕКТ «КОВРОГРАФ «ЛАРЧИК»

