Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича

 Вячеслав Вадимович Воскобович родился в Запорожье. Школьные годы провёл в Херсоне, оттуда уехал в Ленинград (ныне Санкт-Петербург), где закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Отслужив два года в армии, вернулся в родной город. Помимо физики, имел параллельное увлечение - участвовал в бардовском движении: писал стихи, музыку, песни, выступал на различных площадках.

      Как признается сам Вячеслав Вадимович Воскобович, в педагогику его «привели» собственные дети, сыновья. В начале 90-х родилась методика В. Воскобовича.  Вячеслава Вадимовича стали приглашать на семинары в Санкт-Петербурге.

       В 1993 году состоялся первый выездной семинар в Краснодаре.

       В начале 90-х Вячеслав Вадимович Воскобович организовал фирму по выпуску игр. В настоящий момент это ООО «Развивающие игры Воскобовича» — единственный производитель игр и пособий; записал два диска песен для взрослых.

Не зря говорят, талантливый человек — талантлив во всем.

**Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

*1. Многофункциональность*

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

*2. Широкий возрастной диапазон участников игр*

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

*3. Сказочная «огранка»*

Сказочный сюжет для детей – 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 осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

*4. Творческий потенциал*

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

*5. Конструктивные элементы*

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

К развивающим играм было разработано методическое сопровождение – игровая технология «Сказочные лабиринты игры» (авторы Воскобович В.В., Харько Т.Г.), которая направлена на интеллектуально-творческое развитие детей 3-7 лет. Рецензентами технологии стали д.п.н., профессор кафедры дошкольной педагогики института детства и РГПУ им. А.И. Герцена Крулехт М.В. и к.п.н., доцент кафедры дошкольной педагогики института детства и РГПУ им.А.И.Герцена Полякова М.Н.  Особенности технологии таковы, что не надо перестраивать работу учреждения, ломать привычный уклад и выстраивать новый. Технология органично вплетается в уже привычный ритм жизни и образовательные задачи реализуемой программы.В дошкольных учреждениях, работающих по данной технологии, ребенок окружается непринужденной, веселой, не вызывающей негативных эмоций интеллектуально-творческой атмосферой. Как кружево из тоненьких ниточек, она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и чувства внутренней раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми его творческих начинаний.

***Основные принципы технологии***

* *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.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть "приобретенный", интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют "натасканными". Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть "врожденный" интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии "Сказочные лабиринты игры" является развитие именно невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

* *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*

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.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа:

* Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.
* Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.
* Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.
* Игра «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.
* Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.
* Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.
* Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
* Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
* Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
* Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
* Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.
* Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.
* Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.
* Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, пероснажи – Филимон Коттерфильд.
* Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.

С этими персонажами Вы встретитесь в сказках-методиках к каждой игре.

**Примеры игр**

*1.«Теремки Воскобовича»* - базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладывается в теремок – получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слоге. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте 12 кубиков, 12 теремков - очень компактная, удобная конструкция.

В рамках статьи невозможно описать всю игру. Остановимся только на двух кубиках – синем и зеленом, так называемых кубиках первого этапа обучения чтению. Цвета «синий» и «зеленый» – символы мягкости и твердости согласного звука - впоследствии для детей станут подсказкой. Что расположено на пяти гранях этих кубиков? Пары: буква и ее образ. Вот шут показывает букву А, зовут его Арлекин. Если шут представляет букву О, то его имя - Орлекин. А если У – догадались? – Урлекин. На шестой грани – подсказка, где какая буква находится. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д. – сказочные персонажи, с которыми ребенку интересней до поры до времени, чем со знаком.

Персонажи, цвет кубиков, теремков, букв, высота граней у теремков, форма окошек, звездочки запрета, попугай Эник и многое другое – все это игровые моменты, изначально заложенные в «Теремках».

Игровое пособие «Теремки» можно использовать как с дошкольниками, так и со школьниками.

*2. «Конструктор букв».* Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.

*3. Читайки 1 и 2*. Игры на развитие навыков чтения. Ребенок, загибая попеременно уголки, получает разные слова. На маленьком «пятачке» прочитывается 4 слова, а в игре – больше сотни.

*4. Коврограф «Ларчик»,*веревочки («прилипают» к коврику). Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланеллеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

Маленький пример «работы» сказочного оператора преобразования:

«Росли в лесу два дерева – одно высокое, другое – низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево. Я – самое сильное. Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «Помоги-и-и-и…». Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо». Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили? – Букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.

*5. ГЕОКОНТ* в народе называется просто — дощечка с гвоздиками. Через гвоздики протянута разноцветная резинка таким образом, что получаются контуры геометрических фигур. Задания различаются в зависимости от возраста детей:

- маленькие просто выдумывают свою геометрическую фигуру,

- дошкольники постарше – «натягивают» фигуру по шаблону.

Правда, от слова геометрия веет какой-то серьезностью, поэтому для детей – это сказка про Малыша Гео, Ворона Метра и дядю Славу.

     Игру можно превратить и в настоящую викторину: если ребенок правильно ответит на вопрос, то препятствие (натянутая на поле резинка) исчезает и открывает путь для дальнейшей игры.

*6.  Квадрат Воскобовича* -  Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого.

Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, детки постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры. Решать задачи ребенку помогают мама Трапеция, папа Прямоугольник и дедушка Четырехугольник. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).

      Во многих дошкольных учреждениях создается «вертикальная» развивающая среда в виде Фиолетового Леса. По сути, Фиолетовый Лес – это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

      Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Сегодня с логотипом "Развивающие игры Воскобовича" предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов.