

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «ИГРЫ В.В. ВОСКОБОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА В КОНТЕКСТЕ ФГОС ДО»

Немного истории

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 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 В.В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик развивающих и коррекционных игр.

РИВ основаны на трех основных принципах:

- Познание
- Интерес
- Творчество

Цели занятий с игровыми материалами В. В. Воскобовича:

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Занимаясь даже с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т. д.).

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всясь,

забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Цель технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Особенности технологии:

1. Широкий возрастной диапазон участников игр. 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.

2. Многофункциональность развивающих игр. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач. С помощью одной игры ребенок может изучить цвет и форму, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

3. Вариативность.

4. Сказочность. Сказка - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ведь новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание и лучше запоминается.

5. Взаимосвязь развивающих пособий.

6. Поэтапность.

7. Широта использования.

8. Творческий потенциал каждой игры. Все игры - свободный полет воображения. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки», разноцветных «паутинок» «Геоконта и др.игр. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение ребёнка до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.

9. Комфортность.

10. Технология с «открытым кодом»

РИВ направлены на решение задач пяти развивающих областей ФГОС

ДО:

1. социально- коммуникативное развитие;

2. познавательное развитие;

3. речевое развитие;

4. художественно-эстетическое развитие;

5. физическое развитие.

Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно 3 блока развивающих игр:

1. универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;

2. предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;

3. конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.

Игры разработаны для детей разного возраста: ранний возраст, дошкольный возраст, младший школьный возраст и для детей с ОВЗ.

К универсальному блоку относятся:

1. Сказочное универсальное средство «Предметно-развивающая среда «Фиолетовый лес»»,

Развивающая сенсомоторная зона, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные **игры В. В. Воскобовича**

Всех героев связывает сказка, она *«оживляет»* разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

Это не просто **игры – это сказки**, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

- Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

Главный герой этого сказочного мира - любознательный мальчик Гео. Он смелый, всегда приходит на помощь сказочным героям Фиолетового леса, помогает решать различные логические задачи. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Эту авторскую игровую технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу детского сада. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" предполагаются только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Задачи, которые мы можем решать:

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);
- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.
- Развитию аргументированной и доказательной речи;

1 Пример: для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста мы используем 4 цвета: крас, желт, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький, и затем вводим понятие средний.

«Помоги ежику собрать листочки»

Задачи: - закрепление умения выделять признак - большой и маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Материалы и оборудование: листочки двух размеров, ежики двух размеров

Игровая ситуация: ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам листочки»

Задачи: - развитие внимания памяти; - закрепление знания основных цветов; - развитие умения группировать по цвету.

Оборудование и материалы: листочки 4 цветов, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

Задание: помочь гномам собрать листочки своего цвета.

Ознакомление с окружающим миром.

Например, многие животные леса осенью начинают готовить себе норки-домики на зиму и начинают их утеплять листочками. И наши ежики и мышки тоже решили утеплить свои норки.

Задачи: - закрепление умения выделять размер: большой, средний, маленький; - развитие умения группировать по размеру.

Оборудование и материалы: желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

Игровая ситуация: В фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

Задание: Помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

Всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей. Для кого-то мы начинаем с одного цвета и разных размеров, а кому-то можно подключать и цвет и размер.

«Украсим деревья листочками»

Задачи: - закрепление представления об основных цветах; - развитие умения группировать листья на основе цвета.

Оборудование и материалы: стволы деревьев и разноцветные листочки.

Игровая ситуация: Ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

Задание: Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми)

Развитие психических процессов

«Откуда выпал листик?»

Задачи: - развитие внимания, мышления; - развитие координации движений.

Оборудование и материалы: ажурное дерево с листочками.

Игровая ситуация: Гном Фи прогуливался по Фиолетовому лесу и увидел, что с его любимого дерева осыпались фиолетовые листочки. Стал он думать, как вернуть листочки обратно. И так пробовал и этак, ничего не получалось. Давайте поможем гному поставить листочки на место.

Задание: подобрать листочки в отверстия на кроне дерева.

Во всех примерах мы предлагаем кому-нибудь помочь, помогаем проявить заботу, тем самым решаем социально-коммуникативные задачи.

Играем в математику

«Разноцветные полянки гномов»

Задачи: - развитие внимания, мышления; - закрепление умения делить предметы на три группы по цвету; - закрепление счета до 5, определение больше – меньше.

Оборудование и материалы: радужные гномы, наборы листьев трех цветов

Игровая ситуация: Гномы решили сделать разноцветные полянки, Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зеленую, Си – синюю. А чтобы их полянки не были скучными, гномы решили их украсить листочками.

Задание: помочь гномам украсить полянки листочками любимых цветов. Сосчитать листочки на каждой полянке. Сравнить у кого листочков больше – меньше.

Уважаемые педагоги, не трудно догадаться, что даже такие несложные задания решают массу задач и развивают интеллект детей – ориентировку в пространстве, умение пересчитывать предметы и располагать их в правильной последовательности, но и не маловажно, что тактильные ощущения только усиливают образовательный эффект.

Например: Воспитатель ставит красную точку (*липучку*). Просит первого ребенка поставить синюю точку через 2 клетки вправо. Второму ребенку предлагается поставить желтую точку через 3 клетки вниз от красной и т. д. Когда дети поставят 4 цветные точки, воспитатель спрашивает их, какая фигура получилась. После правильного ответа детей, воспитатель разноцветной веревочкой *«чертит»* ромб на коврографе. Таким образом, используя

разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "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. " А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (*показываем на коврике*).

В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (*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.

После первых удачных опытов с Геоконтом и Волшебным квадратом Воскобович разработал более 40 развивающих игр и пособий. Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр и букв, на обучение чтению. Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет. Вот лишь некоторые из них.

«Чудо Крестики 1»

Основные цвета, вкладыши, количество и состав числа. Модно выкладывать вертикальную башню, горизонтально – поезд, лесенка, конструирование по схемам (схемы прилагаются)

«Чудо соты» - продолжение Чудо – крестиков (добавляется новый цвет, разнообразится конструирование)

Конструкторы могут сочетаться между собой.

И в заключение, уважаемые педагоги несколько небольших рекомендаций:

В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого попросите малыша комментировать свои действия или пересказать сюжет, чаще спрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

Следует отметить, что игры Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

Игры В.В.Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

Методика Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками,

также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

