

## **РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.В. ВОСКОВОВИЧА ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА**

«Сказочные лабиринты игры» это уникальная технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Это игровая технология, так как игра - это ведущая деятельность детей, не только в раннем возрасте, но и во всем дошкольном периоде, а так же и младшем школьном возрасте. Другими словами, образовательный процесс можно строить, начиная с раннего дошкольного возраста и до младшего школьного возраста.

### **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 игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

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

**Развивающие игры Воскобовича 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 (знакомится с 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 Всюсь, 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-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта и других 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».

**Развивающие игры Воскобовича 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.

**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, классификации.
- Развитию аргументированной и доказательной речи;

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: красный, желтый, синий и зеленый. Знакомим с величиной - большой и маленький, и затем вводим понятие средний.

**Коврограф «Ларчик»** - помогает развитию сенсорики, мелкой моторики, активизирует творческий потенциал, а так же помогает в речевом развитии, формирует математические навыки. Современные материалы (ковролин и липучка) имеют намного большую силу сцепления, чем фланель.

Поэтому игровой материал прочно прикрепляется к ковролину и не падает с полотна во время занятий. В отличие от фланелеграфа и доски комплекс создает условия для проявления творчества педагога и комфортного проведения образовательной деятельности. Только в одном игровом комплексе происходит интеграция всех образовательных областей. Можно сказать, что ковровый комплекс – это современный вариант школьной доски, содержащий в себе неограниченные возможности. Он позволяет сделать наглядным почти любое занятие или игру.

Игровой комплекс коврограф «Ларчик» дает возможность проводить целенаправленные занятия по развитию сенсорных способностей. Такая работа включает следующие этапы:

- формирование сенсорных эталонов цвета, формы, величины;
- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия («Собери ёлочку», «Собери бусы по образцу», «Сделай так же», «Собери предмет», «Посади цветочки», «Что куда», «Найди такой же», «Найди свой домик», и др.)

**«Игровизор»** - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни ребенка, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Отметим явные плюсы пособия:

- обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка;
- эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить, это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;
- задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;
- «Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе;
- очень важный плюс в вариативности игр, т.е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

Развивает сенсорные и творческие способности; внимание, память, логическое мышление, воображение, сообразительность; мелкую моторику рук.

Игры Воскобовича развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Вот лишь некоторые из них.

**«Квадрат Воскобовича»** бывает 2-х цветным (для детей от 2 до 5 лет) и 4х цветным (для детей от 3 до 7 лет). Этот волшебный квадрат можно превратить по желанию во что угодно - в домик, в лодочку или в конфету. Все, что хочет сделать сообразительный малыш: летучую мышь, конверт, семафор, мышку, ежика, звездочку, башмачок, лодку, рыбку, самолет, птичку, подъемный кран, черепаху... Это неполный перечень только тех «превращений» квадрата Воскобовича, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать!

Все это возможно благодаря тому, что эта игрушка изготовлена из ткани. На тканевую основу наклеены пластиковые треугольники. Они разноцветные - зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать. Складывая «Квадрат» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, развивают пространственное мышление, воображение, логику, а также моторику рук и творческие способности. Если «Квадрат Воскобовича» есть у вас дома, его можно взять с собой даже на прогулку или в дорогу. Он легко поместится в карман и не прервет интересных игр во время прогулки или в путешествии.

### **«Лепестки»**

С помощью занимательных и веселых игр, которые можно провести, используя пособие «Лепестки», вы поможете своему ребенку с легкостью усвоить основные цветовые эталоны.

Эта игра или пособие для лучшего усвоения детьми от 2 лет и старше такого понятия, как цвет. Ведь нередко дети не сразу усваивают все цвета и путают их с оттенками цветов. Например, они часто путают синий и фиолетовый, желтый и оранжевый. Цвет - понятие для маленького ребенка слишком абстрактное свойство предмета - его нельзя ощутить или пощупать, как, например, форму или размер. Поэтому так важно сделать цвет материально ощутимым и перенести его изучение в игровую среду ребенка.

Игра «Лепестки» представляет собой набор из 8 разноцветных «лепестков»: 7 цветов радуги + 1 белый. С помощью специальной контактной ленты, лепесточки, словно «репейник», крепятся на игровое поле из ковролина. Игровой коврик можно положить на пол, если ваш малыш любит играть на полу, а можно прикрепить к любой другой вертикальной поверхности, благодаря двум отверстиям по краям игрового коврика. К пособию прилагается небольшая инструкция с описанием основных игр. На основе этих игр, после усвоения их ребенком, вы сможете придумать

большое число собственных игровых вариантов. Игра «Лепестки» развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: над, под, между, рядом, слева, справа. И не только. «Лепестки» можно использовать в дальнейшем и для развития навыков счета.

### **«Кораблик Плюх-плюх»**

Эта игра представляет собой деревянный кораблик с пятью мачтами, разноцветными флажками и шнуровкой. Мачты кораблика разные по размеру, на каждой мачте флажки определённого цвета. Этот кораблик очень нравится детям. Игра развивает мелкую моторику, дети снимают флажки, нанизывают их на мачты, закрепляют шнуровкой. Можно флажки надевать на пальчики, нанизывать на верёвочку, усложняя задание подобрать к верёвочке флажки нужного цвета.

В познавательной области эта игра помогает определять понятия - один, много, дети хорошо запоминают цвета, так как на каждую мачту нанизываются флажки определённого цвета.

Художественно-эстетическое развитие тоже осуществляется посредством этой игры. Кораблик очень красочно оформлен, можно по своему вкусу переставлять флажки, составлять разноцветные узоры на мачтах.

В процессе игры с корабликом развивается речь ребёнка: ребёнок комментирует свои действия: синий флажок я одену на низкую мачту, красный – на высокую т.д. Как вариант, можно флажки надеть на пальчики и перейти в динамическую паузу.

### **«Геоконт»**

Интересной и новой для детей стала игра «Геоконт». В игровой деятельности развиваются сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины, мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. С помощью волшебных ниточек – резинок дети выполняют задания Паука Юка. На этапе знакомства с этой игрой, дети конструируют геометрические фигуры по схеме, а далее по цифровым и буквенным обозначениям. В процессе игры перед детьми возникают «препятствия» (задание, вопрос, задача). Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле «Геоконта» резинка (паутинка). Она «исчезает» в случае правильного решения задачи.

### **Эталонные конструкторы «Фонарики»**

На первый взгляд это обычные вкладыши. Но как бы не так. Просто так ничего не бывает в развивающих играх. Вкладыши- это вариативность (для самых маленьких). Причем, когда мы находим домики, у нас может загораться в домике красный цвет, а потом мы выключили свет и красный потух, зеленый загорелся); - геометрические формы; - конструирование по схемам; - свободное конструирование; - трафаретное рисование.

Когда знакомим с геометрическими формами, вынимаем фигуру, обводим пальчиками, пробуем прокатать по столу. Исследуя треугольник, обязательно бегаем по уголочкам (ой-ой-ой), зажигаем огонечек (такого же зеленого цвета или красного цвета). Тоже самой проделываем и с квадратом (ойкаем 4 раза).

Когда мы приступаем к конструированию, для детей раннего возраста мы используем схемы 1 в 1 (на листе А4 обрисовываем схему можно черно-белую, можно цветную). Схемы прилагаются в инструкции к пособию. Когда ребенок освоит прием наложения на схему, можно переходить к выкладыванию на столе. Тоже по схеме, но на столе. Далее может быть свободное конструирование. Придумывается сказочный сюжет и дети строят на столе, педагог в Фиолетовом лесу. И все вместе строят дом для гнома или пчелки, фантазируя и развивая сюжет. Далее можно пользоваться маленькой схемой. В качестве трафаретного рисования можно просто обрисовывать геометрические фигуры, а можно опять же вернуться к сказке и пройти ее всю, обрисовывая детали. Обязательно надо придумывать сюжет вокруг какого –то сказочного героя и в конце, например, можно посадить пчелку на машину и проговорить, как она едет на машине, и обязательно учить складывать игры на место.

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.

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 расспрашивайте 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.