



"Сказочные лабиринты игр Воскобовича"



Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Во время перестройки разыскивая по магазинам какие-нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес. Первые разработки Воскобовича носили конструктивный характер – это был поиск какой-то изюминки. Понимая, что задания и упражнения не так интересны детям как игра, подошел к делу творчески и соединил свои идеи с игровыми моментами.

«Краткое описание комплектов игровой технологии В.В.Воскобовича».

Название комплекта	Перечень игр входящих в комплект	Краткая характеристика
1. «Геокоонт или Чудесная поляна Золотая плодов»	1. «Геокоонт». 1.1. игра «Геокоонт» конструктор, 1.2. методика-сказка «Умелые лапки», 1.3. сказка «Малыш Гое, ворон Метр и я, дядя Слава. 2. «Геовизор». 2.1. игра-конструктор «Геовизор», 2.2. методика-сказка«Волшебные забавы».	Прежде всего. «Геокоонт» и «Геовизор» открывают ребёнку дошкольнику путь в геометрию и программирования. Буквы на поле. «Геокоонт» помогают запомнить цвета радуги. Конструирование по схемам поисковых задач развивают мышление, память, воображение и мелкую моторику рук.
2. «Игровой квадрат или Тайна Ворона Метра»	1.Квадрат Воскобовича (двухцветный). 1.2. сказка «Тайна ворона Метра, или сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата». 2. Квадрат Воскабовича (четырёхцветный) 3. Квадрат Воскобовича (разноцветный). 4. Игра-головоломка «Змейка»	«Квадраты Воскобовича» - это своеобразная головоломка, игры с которой развивают мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, внимание, память, воображение. Незаметно для себя ребёнок запоминает геометрические фигуры, усваивает эталоны формы и величины, структуру (стороны, углы, вершины) геометрических фигур.

Сравнительный анализ характерных особенностей развивающих игр Б.П.Никитина и В.В.Воскобовича

<i>Характерные особенности игр Б.П. Никитина</i>	<i>Характерные особенности игр В.В. Воскобовича</i>
1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластилина, деталей конструктора-механика и т.д. 2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции., т.е. знакомим детей с разными способами передачи информации. 3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип от простого к сложному. 4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3 летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет.	1. Каждая игра представляет собой сказочный сюжет, узнавая сюжет за сюжетом ребёнок решает ряд игровых задач на основе какого-либо материала (эластичные шнуры, разноцветные резинки, прозрачные и гибкие пластинки). 2. Задания детям даются в различной форме: в виде модели, схемы, устной инструкции, что знакомит детей с различными способами приёма и передачи информации. 3. В основу игр положен принцип постепенного и постоянного усложнения материала. 4. Задания имеют широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х и 4-х и 7-ми лет, а иногда и дети средней школы. Это возможно потому, что к постоянному физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных задач.

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.



Многофункциональность



- 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 запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.



Творческий потенциал



- Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие.



Сказочная «огранка»



- Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Образность и универсальность

- Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку.



Реализация технологии



- В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

«Система работы по игровой технологии В.В.Воскобовича».

Цель: Сформировать компетентность педагогов и родителей в применении на практике технологии интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Задачи	Мероприятия		
	С педагогами	С детьми	С родителями
1. Повысить научно-методическую подготовку педагогов по внедрению технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»	1. Консультация «Знакомьтесь – игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. 2. Обучение педагога на авторском семинаре 3. Оснащение УМК приобретение игр, персонажей. 4. Семинар – практикум «Изучение технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». 5. Открытое интегрированное занятие с детьми подготовительной группы «Путешествие на кораблике «Брызг-Брызг».	1.Знакомство с развивающими играми. 2. Участие детей подготовительной группы в открытом занятии. 3. Участие в проектной деятельности «Неделя игры с применением развивающих игр Воскобовича». 4. Выставка рисунков детей «Фигурки из «Чудо-головоломки»	1.Оформление наглядной информации о развивающих играх. 2. Оказание спонсорской помощи в приобретении игр. 3.Участие в акции «Персонажи и игры – своими руками». 4.Участие в «Домашней игротке». 5. Оформление фото-стендов.



Благодарю за внимание!