

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа - детский сад №1 компенсирующего вида»

Сообщение для педагогов на тему:

**Использование инновационной
технологии по методике В.В.Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»**

Подготовила:
учитель-дефектолог высшей квалификационной категории
Зверева Татьяна Александровна

Сказочные лабиринты игры по технологии В.В. Воскобовича

Основные принципы технологии

Методика «Сказочные лабиринты игры» представляет собой поэтапное включение ребёнка в авторские развивающие игры с постепенным усложнением образовательного материала. Центром игрового пространства является «Фиолетовый лес», который может быть нарисованным или сделанным из картона, ткани и других материалов. Цвет выбран неслучайно, он создаёт мистическую, таинственную атмосферу. Лес населён сказочными персонажами, которых объединяет сказка.

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.

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, ковровина, 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 - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Развивающие игры В.В. Воскобовича оказывают большое значение в обучении детей. Игры решают большое количество образовательных задач. Незаметно ребенок осваивает цифры; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует мышление, внимание, память, воображение. Они дают возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Развивающие игры делают учение интересным занятием для ребенка, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам.

Развивающие игры В.В.Воскобовича – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Детки, которые развиваются по методике **Воскобовича**, отлично подготовлены к школе. Они умеют ориентироваться на плоскости, читать, считать, логически мыслить.

Цели занятий с игровыми материалами 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.

Технология Воскобовича - это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин "педагогическая технология" появился в педагогике совсем недавно.

В чем же особенность игр Воскобовича?

1. Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость.

2. Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток, и даже для учеников средней школы. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двушаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

3. Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику рук.

4. В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал.

С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломки", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

5. Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Лыдинками или разноцветными паутинами Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает Секреты Чудо-Цветика, в чем ему помогает Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.

6. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, которая «сама» занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия. Игры Воскобовича можно применять как в домашней обстановке, так и в детских садах, развивающих центрах.

7. Игры не просто учат «читать-считать», они развивают такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, дивергентность суждений, а также учат человеческим взаимоотношениям.

8. Методическое сопровождение. 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.

Самые популярные игры Воскобовича

«Геоконт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава»



и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины),

мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

«**Квадрат Воскобовича**» или «**Игровой квадрат**» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«**Чудо-крестики**» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.



"Кораблик «Брызг – брызг»" представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

«Математические корзинки» - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

«Забавные буквы» - это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя – Орлекин, У – представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д.

Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.



«Теремки Воскобовича» - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получились слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.

На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными "теремками".

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый "терем" кубик с буквой А и читаем получившийся слог: "Па".

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.

«Складушки». Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами.

Игра-пособие "Складушки" предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.

Пособие выполнено в виде книжки, каждой странице яркая картинка и стихотворная подписью с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них:

Гусь с гусынею гусят
Насчитали лишь десятков.
Гусь с гучыней обсчитались
Все на месте оказались.



На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

- Подготовка.** Перед тем как предлагать игру ребенку, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.
- Речь.** В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.
- Статичность.** Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать их от слишком долгого сидения.
- Усидчивость.** Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому малышу по душе и по силам.

С мамой и папой

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. Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса.