



В.В.Воскобович и его

«Сказочные лабиринты»

Вячеслав Вадимович 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.

Вячеслав Воскобович создал свое собственное предприятие «Геоконт» и там воплощает в жизнь множество своих гениальных идей. Он собрал творческий коллектив единомышленников и в его коллекции уже более 60 игр, которые постоянно пополняются, удивляют своим многообразием и многофункциональностью. Его игры награждены медалями и дипломами за уникальность продукции. Как ни странно, но сам Воскобович не является сторонником раннего развития детей.

Его игры учат моделировать, соотносить целое с его частью, развивают мышление, память, внимание, творческую жилку. Вячеслав Вадимович не просто внес вклад в альтернативную педагогику, а создал новую эпоху

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».

Он предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес. Как будет выглядеть ваш лес – придумываете Вы сами. Его можно нарисовать на стене, ткани, подобрать обои, ковер, повесить цветы. Вы должны создать атмосферу сказочного леса. Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра, многие специалисты по дизайну цвета связывают его с какими-то находками, открытиями, созданием чего-то нового, он мистичен и загадочен.

Это будет мир малыша, где он будет играть, конструировать, придумывать, собирать.

Ребенок погружается в сказку, которую читает взрослый и путешествует по фиолетовому лесу, где встречает сказочных героев: например «чудо квадрат», которому скучно, по сюжету квадрат в руках ребенка превращается то в домик, то в зверушку. Путешествуя дальше, ребенок встречает чудо-соты, чудо-крестики, в которых детали мозаики превращаются в предметы любого цвета, животных. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания. Все сказки авторские.

Каждая игра лежит в сказочном лесу в определенном месте и имеет своих персонажей. Ребенок незаметно становится участником события и «проживает» веселые приключения. Все игры очень творческие, добрые и постепенно по мере усложнения включаются в деятельность малыша. Постоянное и постепенное усложнение игр помогает удержать детское внимание в зоне оптимальной трудности. Интеллект будет развиваться слабо, если перед ребенком не будут ставиться какие-то препятствия, которые должны быть им преодолены

развивающих игр. Сейчас создано большое количество детских учреждений, которые работают по его технологии.

Что отличает развивающие игры Воскобовича от всех остальных?

1. 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. Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет. После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше.

2. Многофункциональность.

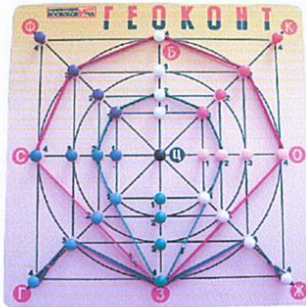
Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.

3. Творческий потенциал.

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны.

4. Сочетание сказки и головоломки.

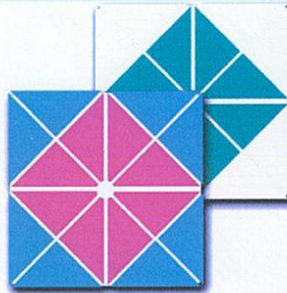
Познакомьтесь с некоторыми развивающими играми Воскобовича, чтобы составить представление о его технологии.



«Геокоонт» - резиновый конструктор. За счет растяжения резинка позволяет создавать множество геометрических форм. На доске находится 33 гвоздика, один черный в центре, остальные объединены в лучи. Белый луч, который находится сверху, попав в центр, разделяется на 7 лучей, которые соответствуют цветам радуги. Каждый луч обозначен буквой по названию цвета: с - синий и т.п. Дополнительно каждый гвоздик в луче имеет свой номер 1, 2, 3 или 4. Получается, что каждому гвоздику можно дать имя: 01.

Отрезок, угол, луч – все это легко запомнить, играя с «волшебными гвоздиками и Паутинкой паука Юкка». Игра знакомит с работой координатной сетки, учит конструировать на плоскости, развивает логику, воображение, развивает наблюдательность.

Игровой квадрат Воскобовича.



Квадрат представляет собой тканевую основу, на которую с двух сторон приклеены 32 жестких треугольника контрастных цветов. Квадрат легко трансформируется, так как между треугольниками остаются полоски ткани, которые можно сгибать.

В фиолетовом лесу по сюжету сказки он превращается в домик, мышку, ежика, котенка. Упражнения с квадратом научат

различать геометрические фигуры, разовьют пространственное мышление, умение проанализировать и сравнить, разовьют гибкость мышления, моторику рук, творческие способности.

Математические корзинки.



Представляют собой планшет «поляну», на каждой поляне вкладыши «корзинки», у каждой корзинки выемка для грибочков. На каждой корзине крупно написано число. Корзинки на поляну могут поместиться только по порядку, грибочки так же

кладутся в соответствии с числом на корзинке.

С помощью игры ребенок освоит состав числа в пределах пяти, десяти и второго десятка. Ознакомится с понятиями полное, неполное, пустое множество. Научится считать, прибавлять, отнимать.

Чудо – цветик.



Игра из трех типов заданий. Собираение - детали нужно разместить в нишах, головоломки - из деталей складываются фигурки по схемам, задания на усвоение дроби, понятия часть - целое. Встретив в фиолетовом лесу девочку Дольку, мальши Гео помогает ей разгадать загадку волшебных цветочков.

С помощью игры и сказочного сюжета ребенок решает логические задачи, осуществляет творческие замыслы, осваивает принцип образования числа, учит анализировать, сравнивать.

Теремки.



Состоит из 12 кубиков и 12 теремков к ним. Кубик вкладывается в теремок - получился слог. Теремки и кубики соединяются вместе и таким образом составляются слова. На 5 гранях кубиков изображены: буква и ее образ. Вот клоун показывает букву А - его имя Арлекин, шут указывает на О - Орлекин, У - Урлекин. На шестой грани подсказка, где находится, какая буква.

