**Игры Воскобовича: когда соединяются головоломки и сказки**

В последние годы психологи всё чаще говорят о проблеме «перезанятости» детей. В связи с этим родители и педагоги обращаются к развивающим технологиям, которые основываются на игре. Важнейшие принципы дошкольного обучения — интерес, познание, творчество — лежат в методике Воскобовича. Эти игры открывают удивительные сказочные миры, полные ценных знаний!

Современные родители теряются перед витринами детских магазинов — такое обилие игрушек, пособий и наборов для творчества! А в начале 90-х годов прошлого века сложно было найти качественные и полезные для развития игрушки. Во время перестроечного дефицита петербургский инженер физик — Вячеслав Владимирович Воскобович — решает создать действительно развивающие и доступные игрушки для своих сыновей.

В первых игровых пособиях Воскобовича преломились идеи Никитиных и Зайцева («Геоконт», «Складушки»). Занятия с кубиками и трансформерами дополнились сказочным наполнением, появились волшебные персонажи.

В 1999 году педагогические идеи и разработки были признаны Комитетом образования Санкт-Петербурга. **Официально была утверждена авторская технология «Сказочные лабиринты игры» — поэтапное знакомство ребёнка с играми и постепенное усложнение заданий.**

Сейчас методика Воскобовича предполагает использование развивающей предметно-пространственной среды («Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик»). Основных игр насчитывается около 50, а приложений к ним — более 200. Тьюторский центр проводит конференции и вебинары по знакомству с играми Воскобовича, издаются методические пособия для педагогов и родителей.

**

*Технология Воскобовича основывается на создании особой предметной среды, в которой ребёнок с удовольствием фантазирует и исследует мир*

**Отличие от других методик раннего развития**

Технология Воскобовича запатентована. Уникальность играм с кубиками, фигурками и шнурками придаёт сказочное сопровождение. Причём не существует готовых текстов, который педагог зачитывает детям. Есть рекомендации, как при помощи волшебных животных и гномиков сложить сюжет, который заинтересует малыша и мотивирует к поиску новой информации. Пожалуй, это единственная методика на постсоветском пространстве, которая опирается на детскую фантазию.

**Цель технологии Воскобовича — построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.** Достоинства методики налицо:

* Установление комфортного общения взрослого с ребёнком, занятия проходят непринуждённо.
* Игры подходят для детей от 1 года до 7 лет, задания предполагают усложнение.
* Технология направлена на всестороннее развитие ребёнка: совершенствуются умственные и творческие способности.

К минусам можно отнести разве что невозможность изготовить все игровые материалы своими руками.

**Таблица: игры для младших дошкольников (1–3 года)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры | Варианты | Пример игрового задания |
| «Фиолетовый лес» | * Игры на различение по размеру (листья, животные),
* игры на различение по цвету (листья, фрукты, овощи, животные),
* игры на классификации (животные леса, водные животные, птицы, насекомые, посуда, одежда, овощи, фрукты),
* игры-дорожки, игры-домики,
* игры-прятки.
 | На игровом поле закреплены изображения гномиков различных цветов. Перед сказочными героями — стол. Каждый малыш выбирает себе гномика и должен поставить (прикрепить) перед ним на столе блюдце, чашку и ложку того же цвета.Такое упражнение прорабатывает лексическую тему «Посуда», развивает восприятие цвета и формы. |
| «Эталонные фигурки Ларчик» | * Крепление нужных фигур по цвету, форме, размеру,
* игры со сказочными персонажами, в том числе Радужными гномами,
* конструирование по образцу.
 | Ребёнку показывают образец машинки (два квадрата — салон, круги — колёса) и сообщают, что для Гномика нужно сложить такую же машинку, но другого цвета. |
| «Волшебная восьмёрка» | * Игры на развитие мелкой моторики (палочки ищут и устанавливают в кинетическом песке, крупе),
* конструирование по схеме или образцу.
 | Важно!Для младших дошкольников схемы и образцы должны быть в масштабе 1:1.Воспитатель показывает схему заборчика из элементов восьмёрки. Детки раскладывают дощечки в той же последовательности. |
| «Фонарики» | * Рамка-вкладыш,
* знакомство с геометрическими фигурами,
* конструирование по схеме или образцу.
 | Педагог прячет под рамку изображение животного и просит ребят найти его при помощи вкладышей-фонариков. |
| «Черепашки» | * Пирамидки,
* дорожки по размеру или цвету,
* заборчик,
* семейка черепашек,
* конструирование по трафарету.
 | Малыш раскладывает черепашек семейками: одного цвета папа, мама и малыш. |
| «Кораблик Плюх-Плюх» | * Пирамидка,
* бусы,
* сенсорный материал для поискового задания.
 | В лесу поселилась злая ведьмочка. Чтобы задобрить её и показать прелесть дружбы, дети делают бусы: нанизывают элементы кораблика на шнурок. |
| «Чудо-соты», «Чудо-соты» | * Рамки-вкладыши,
* сортировка по цвету,
* конструирование по схеме.
 | По сюжету сказки малыш складывает цветок по схеме. Используется заданный цвет сот (будет подарок одному из Радужных гномов). |
| «Коврограф Ларчик» | * Игры на развитие мелкой моторике,
* сортировка элементов по цветам, величине, форме,
* конструирование по образцу или схеме.
 | На ковролине закрепляется изображение дерева с птицами. Каждый ребёнок по схеме конструирует кормушки, затем прикрепляется в них «зёрна» заданного цвета. |

**Таблица: игры для детей 4–7 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Варианты игры | Пример задания |
| «Коврограф Ларчик» | * Составление узоров, геометрических фигур, картинок,
* графический диктант,
* игры с Радужными гномами (в прятки, отличия).
 | Ребёнок распределяет между персонажами яблочки, затем считает, у кого сколько, пробует определить количественную разницу. |
| «Теремки Воскобовича» | * Игры на слияние гласных и согласных звуков:
	+ паровозик,
	+ перевёртыши,
* игры на складывание слогов,
* игры на складывание слов.
 | Ребёнок отгладывает загадку (ко-ро-ва), а следующие вопросы будут менять по одному слогу в словах (ко-ро-на, во-ро-на, во-ро-та). |
| «Игровизор» | * Игры на развитие кисти:
	+ обведи,
	+ заштрихуй,
* Игры на запоминание графического образа букв, цифр,
* лабиринты.
 | Педагог называет слова, ребёнок определяет буквенный состав и проходит лабиринт при помощи маркера так, чтобы сложилось названное слово. |
| «Двух/четырёхцветные квадраты Воскобовича» | * Складывание фигур по словесной модели,
* моделирование объёмных фигур,
* сочинение сказки по фигурам.
 |  |
| «Геоконт Малыш» | * Создание геометрических фигур по образцу,
* сложение симметричных фигур,
* построение фигуры по словесной модели.
 | Помоги ворону Метру сделать гнёзда для зимующих птиц. |
| «Чудо-крестики 2» | * Складывание элементов в целую фигуру,
* составление модели по образцу:
	+ линейные фигуры (башня, дорожки),
	+ сложные (дракон, солдат).
 | Дети обводят детали чудо-крестиков, каждый складывает из них картинку (куда поведёт воображение) и сочиняет собственную историю. |
| «Кораблик Брызг-Брызг» | * Игры с цифровым рядом,
* сортировка,
* простой счёт,
* игры на внимательность.
 | Капитан Гусь даёт ребятам-матросам команды, сколько флажков повесить на мачты, сколько снять. Матросы отчитываются о количестве флажков и их цвете на мачтах, называя порядковые номера. |
| «Прозрачный квадрат» | * Сортировка пластин,
* конструирование,
* составление рассказа-описания или сюжетного рассказа.
 | Ребёнок играет со льдинками озера Айс (синими деталями): находит лишнюю в ряду, придумывает продолжение цепочки, находит общее у фигур. |
| «Логоформочки 5» | * Конструирование (вершки и корешки),
* раскраски (обводить, раскрашивать, рисовать).
 | Педагог показывает ребёнку фигуру, просит посмотреть, из каких деталей она состоит. Задачей ставится собрать только вершки или корешки фигуры. |

Игры Воскобовича имеют широкий возрастной диапазон. С годовалыми малышами занимаются простой сортировкой предметов. Будущим первоклассникам будет интересно познавать мир цифр и букв. Играть можно и дома, и в образовательном учреждении.

Универсальность игровых пособий состоит и в возможности проводить занятия в разных формах:

* индивидуальной,
* групповой,
* в подгруппе.

Ко всем игровым материалам Воскобовича составлены методические рекомендации. **Педагогам обязательно к ознакомлению авторское объяснение игр**. Готовых сказочных рассказов может не существовать, но автор даёт ключи, как заинтересовать ребёнка — рассказом и игровыми предметами.

Сначала малыш знакомится со сказочными героями. Затем устраивается совместная с педагогом деятельность. Освоение игровых приёмов происходит постепенно, нужно быть чутким к способностям и индивидуальному темпу воспитанника.

***Игры Воскобовича требуют от детей внимательности и зачастую усидчивости. Чем младше дети, тем быстрее они теряют интерес и устают. Необходимо чередовать развивающие игры с музыкальными и динамическими паузами.***

В старших группах детского сада игры Воскобовича включают в занятия: по математике, развитию речи, изучению окружающего мира.

Когда ребятами освоены принципы игры с фигурами (конструирование различными способами), пособия Воскобовича рекомендуется хранить в игровом уголке, чтобы дети использовали их в самостоятельной деятельности.

Игровые пособия Воскобовича отвечают требованиям современной системы образования. С их помощью создаётся комфортная среда, в которой дети развивают мыслительные и творческие способности. Игры с геометрическими фигурами и кубиками не становятся рутинным занятием, ведь действия сопровождаются сказочными сюжетами. И проблемы перед детьми ставятся не только учебные, в играх Воскобовича малыши расширяют понятия о добре, дружбе, счастье.