|  |
| --- |
| **Развивающие игры Воскобовича**  Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.  Самые известные из них – «[Геоконт](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/tvorcheskoe-konstruirovanie/qwerty)»  и «[Квадрат Воскобовича](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/logika-i-voobrazhenie/kvadrat-voskobovicha-4-hcvetnyj)».  Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.  В таких играх дети через практику постигают теорию. Так же автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр, например, «[Волшебная восьмерка](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/igraem-v-matematiku/volshebnaja-vosmerka-1)»  и букв («[Конструктор букв](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/chtenie-cherez-igru/konstruktor-bukv-1%20)»);  обучению чтению, например, по универсальному пособию «[Складушки](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/chtenie-cherez-igru/skladushki)». Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно и до 99 лет).    **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. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева.  Но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы». «Мы отказались от «одноразовых» продуктов: собрал-разобрал и отложил в сторону, мы создаем универсальные игры, которые можно неоднократно творчески использовать», - говорит Вячеслав Воскобович.  Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.    **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 начала.  •    Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, звукобуквенных явлениях.  •    Развитие мелкой моторики.    **Особенности развивающих игр Воскобовича**  *- Игры разработаны исходя из интересов детей*.  Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.  *- Широкий возрастной диапазон.*  В одну и ту же игру могут играть дети от 2х до 7 лет и старше.  Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.  *- Многофункциональность и универсальность.*  Играя только с одной игры, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами; цветом или формой; счетом и т.д.).  *- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.*  *- Методическое сопровождение.*  Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрированными рисунками. Сказки-задания и их добрые герои - [мудрый ворон Метр](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/metodicheskoe_soprovojdenie/voron-metr), [храбрый малыш Гео](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/metodicheskoe_soprovojdenie/malysh-geo), [хитрый, но простоватый Всюсь](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/metodicheskoe_soprovojdenie/nezrimka-vsjus), забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.    **Самые популярные игры Воскобовича**    «[Геоконт](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/tvorcheskoe-konstruirovanie/ghggg)»  - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки». «Геоконт» 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 по показы взрослого, по схеме-образцу, словесной модели, словесному алгоритму или собственному замыслу получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.  Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).    http://shkola7gnomov.ru/upload/image/2007_05_23_104001_1(1).jpg*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 свыше: «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](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/logika-i-voobrazhenie/kvadrat-voskobovicha-2-hcvetnyj-skazka)» или «[Игровой квадрат](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/logika-i-voobrazhenie/kvadrat-voskobovicha-4-hcvetnyj%20)» бывает 2х 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 мл http://shkola7gnomov.ru/upload/image/2007_05_08_105532_3.jpgдруг 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» до 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 этого же предмета.  *Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.*    «[Чудо – крестики](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/tvorcheskoe-konstruirovanie/chudo-krestiki-1)»  - 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](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/igraem-v-matematiku/korablik-bryzg-bryzg)»  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–паруса на липучках.  *Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических представлениях: о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.*    «[Математические корзинки](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/igraem-v-matematiku/matematicheskie-korzinki-10)»  - *это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а так же 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](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/chtenie-cherez-igru/zabavnye-bukvy%20)» - 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, далее идут 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.*  http://shkola7gnomov.ru/upload/image/img_php(1).jpg«[Теремки Воскобовича](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/chtenie-cherez-igru/teremki-voskobovicha)» - 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 (2синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в теремки, чтобы получались 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-а-а.  *На третьем этапе можно составлять и читать простые слова.* Устройство теремков позволяет превратить этот процесс в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.  «[Складушки](http://www.geokont.ru/katalog/katalog/chtenie-cherez-igru/skladushki)».  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, на 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 гусяток Насчитали лишь десяток. Гусь с гусыней 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 «заигравшихся» от игры.  •    Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.    **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**  **1. Многофункциональность.**  В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.  **2. Широкий возрастной диапазон участников игр**  Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.  **3. Сказочная «огранка»**  Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.  **4. Творческий потенциал.**  Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.  **5. Конструктивные элементы.**  Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.  К развивающим играм было разработано методическое сопровождение – игровая технология «Сказочные лабиринты игры» (авторы Воскобович В.В., Харько Т.Г.), которая направлена на интеллектуально-творческое развитие детей 3-7 лет. Рецензентами технологии стали д.п.н., профессор кафедры дошкольной педагогики института детства и РГПУ им. А.И. Герцена Крулехт М.В. и к.п.н., доцент кафедры дошкольной педагогики института детства и РГПУ им.А.И.Герцена Полякова М.Н.  Основным принципом педагогической технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие детей в игре, с помощью которой реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка-дошкольника.  «Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и ребенка через реализацию определенного сюжета сказок Фиолетового Леса. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.  Технология «Сказочные лабиринты игры» органично вплетается в уже существующий режим дошкольного учреждения, прежде всего в интегрированный процесс развития и обучения детей дошкольного возраста. Каждый ребенок с удовольствием играет не только вместе со взрослым и детьми, но и самостоятельно. Ребенка окружает непринужденная игровая атмосфера, он свободен в выборе игры и партнеров, в выражении своего мнения, осуществлении действий преобразования, трансформации и моделирования.   Технология «Сказочные лабиринты игры» будет полезна родителям, интересующихся интеллектуальным развитием своих малышей, психологам, занимающихся коррекцией психического развития детей.  **Фиолетовый Лес**  Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Cказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.  Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа.  Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.  Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.  Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.  Игра «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.  Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.  Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.  Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.  Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.  Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.  Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.  Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.  Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.  Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.  Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, пероснажи – Филимон Коттерфильд.  Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.  С этими персонажами Вы встретитесь в сказках-методиках к каждой игре.  Во многих дошкольных учреждениях создается «вертикальная» развивающая среда в виде Фиолетового Леса. По сути, Фиолетовый Лес – это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием. |

|  |
| --- |
| altИгры Воскобовича появились в начале девяностых годов. Заботливый папа и талантливый «физик-лирик», как сам себя назвал Вячеслав Воскобович, открыл новую эпоху развивающих игр. Желание привнести нечто новое в однообразные и устаревшие магазинные игры привело его к созданию целой серии альтернативных «развивалок». Будучи человеком творческим, он с удовольствием создавал разнообразные чудо-игры, увлекающие детей и взрослых. Педагоги с энтузиазмом начали пользоваться творениями новатора, и к 1997 году 90% детских садов Санкт-Петербурга имели что-либо из арсенала Воскобовича: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы», «Складушки». Воспитатели заметили, насколько хорошо влияют эти игры на интеллектуальное и творческое развитие ребятишек.  altСам Вячеслав Воскобович, выйдя за рамки семьи, вёл занятия по развивающим играм и обучению грамоте в детских группах. Он также участвовал в семинарах, где многие и многие педагоги подхватывали идею развивающих игр, и затем с успехом использовали в работе с детьми. Количество игр росло, полёт мысли Воскобовича дарил всё новые идеи, которые не замедлили воплотиться на практике.  В своё время Борис Павлович Никитин - автор уникальной методики раннего развития, вошедшей в классику отечественной педагогики, высоко оценил игры Воскобовича и назвал их создателя своим российским коллегой.  Игры привлекали своей необычностью. Что же их отличало от прочих?  alt1. Разнообразные конструктивные элементы. Например – прозрачная пластинка с непрозрачным фрагментом в «Прозрачном квадрате», гибкость и жёсткость в «Квадрате Воскобовича».  2. Многофункциональность в решении образовательных задач. Между делом дети осваивают буквы и цифры, цвета и формы, развивают точные движения рук, внимание, мышление, воображение и память.  3. Разновозрастной характер. Играют все, включая трёхлеток, семилеток и даже школьников. Родители с радостью помогают детям разобраться с игрой и легко увлекаются сами.  4. Универсальность и гибкость – игры легко вписываются в разные программы, по которым работают дошкольные учреждения.  5. Невероятный творческий потенциал игр. Множество разных конструкций, которые можно воплотить при помощи деталей головоломок, десятки идей и задумок.  6. Сказочный антураж. Возможность придать сказочную окраску игре даёт дополнительную мотивацию маленьким игрокам, которые с интересом орудуют уже не геометрическими фигурами, а нетающими льдинами волшебного озера.  Игровой инструментарий постепенно пополнился особыми технологиями, которые сделали задумки Воскобовича ещё более интересными и эффективными в работе. Примером тому – развивающая игровая среда со сказочным сюжетом «Фиолетовый лес», который «вырос» в детских садах разных городов.  alt |

**Методика Воскобовича**

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.  
  
**Технология "Сказочные лабиринты игры"**  
У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой - напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. 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 методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях - процессуальные.  
  
**Особенности игр**  
  
***Конструктивные элементы***  
В "Геоконте" средством конструирования выступает динамичная "резинка", отличительные свойства "Квадрата Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в "Прозрачном квадрате" является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в "Шнуре-затейнике" - шнурок и блочка.  
  
***Широкий возрастной диапазон участников***  
Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.  
  
***Многофункциональность***  
С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

***Универсальность по отношению к образовательным программам.***

Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений, например "Детство", "Развитие", "Радуга".  
 ***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-головоломок", 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.  
  
***Сказочная "огранка"***  
Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.  
  
**Знакомимся поближе**  
Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми - "Геоконт" и "Квадрат Воскобовича".  
  
***"Геоконт"***

В народе эту игру называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава", в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются "серебряными".

На игровое поле "Геоконта" нанесена координатная сетка. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка-продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки - зашифровано слово "геометрия".

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

***"Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат")***  
У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами". Все это, по сути, верно. "Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке "Тайна Ворона Метра" квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

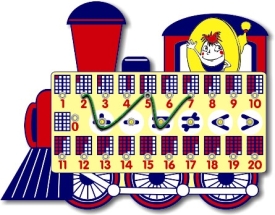
Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами - своеобразный пальчиковый театр.

Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

**Основные принципы технологии**  
  
***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.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.  
  
***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, ковролина, 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.  
  
**Способы реализации технологии**  
Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.  
  
**Результаты**  
Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. (Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: интеллект ниже среднего, средний интеллект, норма, высокий, очень высокий, превосходный). Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета. Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать. Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой "форме" обучения и "наигрались" в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.  
  
**Игры, обучающие чтению**

***"Теремки Воскобовича"*** - базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладываем в Теремок - получается слияние. Таким образом составляются слова. Всего в комплекте - 12 кубиков, 12 теремков. В рамках статьи невозможно описать всю игру. Остановимся только на двух кубиках - синем и зеленом, так называемых кубиках начального этапа. Что на них расположено? На пяти гранях - буква и образ, на шестой - подсказка, где какая буква находится. Каждую букву представляют шуты, принимая ее позу. В позе буквы А - Арлекин. Если шут представляет букву О, то его зовут Орлекин. А если У? - Урлекин. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин - сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаком.

***"Конструктор букв"***позволяет из элементов, сконструировать любую букву алфавита. Элементы можно прикреплять на поле эластичным шнуром, можно выкладывать на столе.  
"Игровизор" и приложение "Лабиринты букв". "Гуляя" маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, составляет слова. На каждую букву - свой лабиринт.

***Читайки 1 и 2.***Игры на развитие навыков чтения. Загибаем попеременно уголки, и получаем разные слова. На маленьком "пятачке" (области чтения) 4 слова, а всего в каждой игре их - больше сотни.

***Коврограф "Ларчик"***, веревочки ("прилипают" к коврику) . Он позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева - одно высокое, другое - низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: "Я - самое высокое дерево, Я - самое сильное." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и…". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо." Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили - букву И. Звук и буква - через сказку, через образ, через детские руки. "Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик" - Это новинки 2004 года. Каждая из них позволяет написать более 20 слов… шнурком.  
  
**С мамой и папой**

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. 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. В нынешнем году Вячеслав Вадимович и его коллеги планируют выпустить "родительский" вариант технологии "Сказо

чные лабиринты игры".