

Кузубова Мария Ивановна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №84 «Ласточка»

г. Белгород, Белгородская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАЗВИТИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается актуальность внедрения развивающих игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича в образовательный процесс современной дошкольной организации. Ключевые принципы технологии «Сказочные лабиринты игры», приводит классификацию игровых пособий и раскрывает практический опыт их применения для формирования познавательной активности, сенсорных эталонов, логического мышления и творческого воображения у детей 3–7 лет.*

***Ключевые слова:** технология Воскобовича, развивающие игры, Сказочные лабиринты игры, интеллектуальное развитие дошкольников, сенсорика, логика, творчество, предметно-развивающая среда.*

Ключевой фигурой в области игровых развивающих технологий по праву считается петербургский изобретатель и педагог Вячеслав Вадимович Воскобович. Его система «Сказочные лабиринты игры», созданная еще в конце 90-х годов, сегодня переживает второе рождение благодаря своей уникальной способности решать задачи познавательного, речевого, художественно-эстетического и социально-коммуникативного развития в органичном для дошкольника формате – игре. Главное отличие методики Воскобовича от традиционных дидактических пособий – принцип «интеллектуального конструктора». Каждая игра не дает ребенку готового ответа, а погружает его в проблемную ситуацию, решить которую можно только путем собственных мыслительных и практических действий. При этом все пособия многофункциональны: одно и то же игровое сред-

ство можно использовать для обучения счету, чтению, конструированию, развитию внимания и мелкой моторики. Это делает технологию Воскобовича незаменимой в условиях ограниченного пространства современной группы детского сада.

Философия технологии: три кита развивающей игры

Прежде чем перейти к практическим рекомендациям, необходимо выделить три основополагающих принципа, на которых держится вся система Воскобовича. Во-первых, это интерес – познание – творчество. Игра строится так, чтобы вызвать у ребенка живое любопытство, затем перевести его в мотивированное исследование и, наконец, дать возможность придумать собственное решение. Во-вторых, это сказочная «огранка». Каждое пособие не является абстрактным набором деталей, а живет в определенном сказочном сюжете (Фиолетовый лес, Геоконт, Чудо-крестики и др.), где ребенку помогают персонажи – мудрый ворон Метр, малыш Гео, паук Юк и другие. В-третьих, это вариативность и возрастная проницаемость. Игра Воскобовича одинаково интересна и трехлетке, и семилетке: просто уровень сложности заданий и степень самостоятельности ребенка возрастают.

Для дошкольной организации это означает, что технология не требует частой смены пособий по мере взросления детей. Достаточно приобрести базовый набор игр (например, «Квадрат Воскобовича» (двухцветный и четырехцветный), «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики», «Кораблик «Плюх-Плюх», «Игровизор»), и они будут сопровождать ребенка на протяжении всех лет пребывания в детском саду, каждый раз раскрываясь с новой стороны.

Практическая организация работы с играми Воскобовича в ДОО

Внедрение технологии начинается с создания развивающей предметно-пространственной среды. Оптимальным решением является организация в группе «Фиолетового леса» – специально оборудованного игрового пространства (настенного коврографа, стола или стеллажа), где размещаются все пособия, а

также элементы декора (деревья, озера, сказочные дома). Важно, чтобы «Фиолетовый лес» был доступен детям в свободное время, а не только на организованных занятиях.

Методика работы включает три этапа:

Младший дошкольный возраст (3–5 лет). На этом этапе дети знакомятся с сенсорными свойствами предметов: цвет, форма, размер. Используются простейшие манипуляции: нанизывание разноцветных кружков на шнурки («Чудо-крестики»), складывание квадрата пополам («Квадрат Воскобовича» для получения домика или конфетки), путешествие по линиям «Геоконта» на поиск спрятанной фигуры. Задачи даются в контексте сказки: «Помоги медвежонку Мишику собрать разноцветные лепестки».

Старший дошкольный возраст (5–7 лет). На первое место выходит развитие знаково-символической функции, логики, подготовка к школе. Дети самостоятельно конструируют геометрические фигуры и буквы на «Геоконте» с помощью координат («точка С2 – точка Ж3»). На «Игровизоре» (прозрачном планшете) выполняются графические диктанты и задания на дорисовывание. С помощью «Прозрачного квадрата» осваиваются законы симметрии, свойство «часть – целое», составляются орнаменты. Многие игры содержат элементы ТРИЗ (теории решения изобретательских задач): детям предлагается придумать новый способ использования детали или найти нестандартный выход из лабиринта.

Важно подчеркнуть, что воспитатель в данной технологии выступает не как учитель, а как равноправный партнер-путешественник. Он задает вопросы не «Как правильно?», а «Как ты думаешь?», «А что будет, если...?», «А можно ли сделать по-другому?». Типичная ошибка – требование от детей быстрого результата по образцу. Воскобович прямо указывал: важнее процесс поиска и право на ошибку, чем механически воспроизведенная схема.

Результаты и преимущества для дошкольной организации

Анализ практики использования технологии Воскобовича в ДОО (на примере детских садов, работающих по этой системе более 5 лет) позволяет выделить следующие устойчивые результаты:

Высокий уровень познавательной мотивации: дети с удовольствием занимаются математикой и подготовкой к чтению, так как эти занятия неотделимы от увлекательной игры.

Развитие сенсорной культуры: к 5 годам воспитанники свободно оперируют не только основными цветами и формами, но и их оттенками (например, различают фиолетовый, сиреневый, голубой на веревочках «Чудо-крестиков»).

Сформированность предпосылок инженерного и пространственного мышления: дети легко читают простейшие схемы и чертежи на «Геоконте», самостоятельно создают объемные конструкции из «Прозрачного квадрата».

Речевое развитие: придумывание сказочных сюжетов, комментирование своих действий, диалог с персонажами значительно обогащают активный словарь и связную речь.

Снижение тревожности и страха перед ошибкой: так как каждая игра имеет множество решений, ребенок учится экспериментировать без боязни отрицательной оценки взрослого.

Для самой дошкольной организации внедрение технологии Воскобовича – это возможность повысить конкурентоспособность, заявить о себе как об инновационной площадке. Многие игры имеют авторские методические пособия и готовые конспекты занятий, что облегчает работу даже начинающих педагогов.

Список литературы

1. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду / Н.Ф. Губанова. – М.: Мозаика Синтез, 2016. EDN YQYAGK

2. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева [и др.] ; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб.: Развивающие игры Воскобовича; КАРО, 2017. – 352 с. EDN ZNDRFB

3. Официальный сайт В. В. Воскобовича [Электронный ресурс]. – URL: <http://geokont.ru/methodsumm>.