

Развивающие игры Воскобовича

Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

И вот среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, самобытная, творческая очень добрая группа игр - Развивающие игры Воскобовича. Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

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 Воскобович 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.

Особенности игр

Чем же интересны игры Воскобовича?

- *Конструктивными элементами.* К примеру, в "Геоконте" - динамичная "резинка" как средство конструирования, в "Квадрате Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, в "Прозрачном

квадрате" - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, в "Шнурезатейнике" - шнурок и т.д.

- *Широким возрастным диапазоном участников игр.* Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

- *Многофункциональностью.* 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.

- Игры несут в себе способы обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей. Такие серии как "Цифроцирк", "Ура! Я читаю" (Город говорящих попугаев), "Домашняя игротека" являются дидактическим материалом для раннего обучения, сочетают в себе развитие не только конкретных умений, но и выполняют самую важную задачу - учат ребенка учиться, развивают навыки самостоятельности. Комплект "Ура! Я читаю" - авторский взгляд на обучение чтению, позволяющий научиться чтению на игровом стимульном материале, обогащенном авторскими стихами и песенками, развить внимание и фонетико-фонематический слух. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться родители, педагоги и воспитатели без дополнительного обучения.

- *Творческим потенциалом.* 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.

- *Сказочной "огранкой".* Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную? Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети 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 детей и лучше запоминается.

- Образностью и универсальностью. Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других.

Однажды царь Прометей спросил Евклида: "Нет ли более короткого и менее утомительного пути к познанию геометрии?" На что ученый ответил: "Нет царской дороги к геометрии". "Нет царской дороги к геометрии, а сказочная - есть!" - говорится в предисловии к "Геоконту". Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, как 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, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. Ведь это так интересно, играть не в квадраты, треугольники, трапеции, а в летающие льдинки озера Айс, рассматривать и создавать на "Геоконте" не модели конструирования, а паутинки паука Юка или называть лучи и отрезки оранжевым криком Красного зверя и Зеленым свистом Желтой птицы, синим шепотом Голубой рыбы.

Образность в описании и изображении сказочных героев, образы цифр и букв в "Цифроцирке" и "Городе говорящих попугаев" - не только точно выверенный психологический прием зрительной ассоциации и эмоционального "якорения" объекта, но и особая технология мотивации деятельности. Построенные на возрастных мотивационных акцентах деятельности - интересе, образности, доступности, нестандартности, новизны восприятия, разнообразности - игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес, и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, "думания" над задачей. Эффект погружения в задачу происходит органично. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четкого алгоритма, последовательности действий, анализа предложенного задания, осознания целей, поиска вариантов решений. При этом роль взрослого заключается в сопровождении решения, равноправного играющего партнера, тогда как обучением занимается игра. Это существенно облегчает работу с развивающими играми. А после занятий можно поиграть в этих персонажей, придумать для них новые путешествия, игры.

- *Эмоциональной культурой игры.*

Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических

приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко. Что будет, если соединить галошу и лошадь? Будет Галошадь. Как придумать автомобиль для Бармалея, Буратино, Дюймовочки?

Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление, дивергентность суждений и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов. На помощь ему приходят замечательно иллюстрированные образцы - сказочные машинки "Муррседес", "Бармалепель", "Лягуар" и т. д. Но главное, что играя, ребенка не покидает веселая улыбка первооткрывателя. Такого не может быть, но если очень захотеть...

- *Различными возможностями использования.*

Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, школе, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строго алгоритмированный характер и позволяет использовать ее в различных моделях образования. Это повод побыть немного в детстве своего ребенка, оторвав его от цепких пут "мамопапозаменителя" с квадратной головой - телевизора или компьютера. Это возможность индивидуальной работы и коррекции воспитателя и педагога в школе, это материал для организации урока или занятия в группе и классе. Причем игры могут быть использованы как индивидуальный материал, так и в качестве общегруппового наглядного пособия (например, "Геоконт", комплекс "Ларчик" - больших размеров).

- *Приоритетностью в выборе игр.*

Опыт многих педагогов подчеркивает, что для побуждения ребенка к занятиям по "Развивающим Играм Воскобовича" достаточно организовать один раз объяснение правил и задач, а доступность и технологичность материала позволят ребенку каждый раз общаясь с игрой, открывать для себя ее новые и новые грани.

Начало игры может быть разным: ребенок "случайно" натывается на игру, оставленную на видном месте и начинает спонтанно знакомиться. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача родителя, на волне интереса ребенка, использовать гибкость игровой системы. Или же знакомство с игрой начинается с знакомства со сказкой. И через образность и захватывающий сюжет стимулируется стойкий интерес к играм. Принцип "играем-чувствуем-

познаем", шаг за шагом, последовательно обеспечивает не только нескудное времяпровождение, но и технологическую модель обучения, основанную не на осознанной необходимости в получении знаний, а на постоянном интересе, творчестве как ребенка, так и взрослого, родителя, воспитателя, педагога.

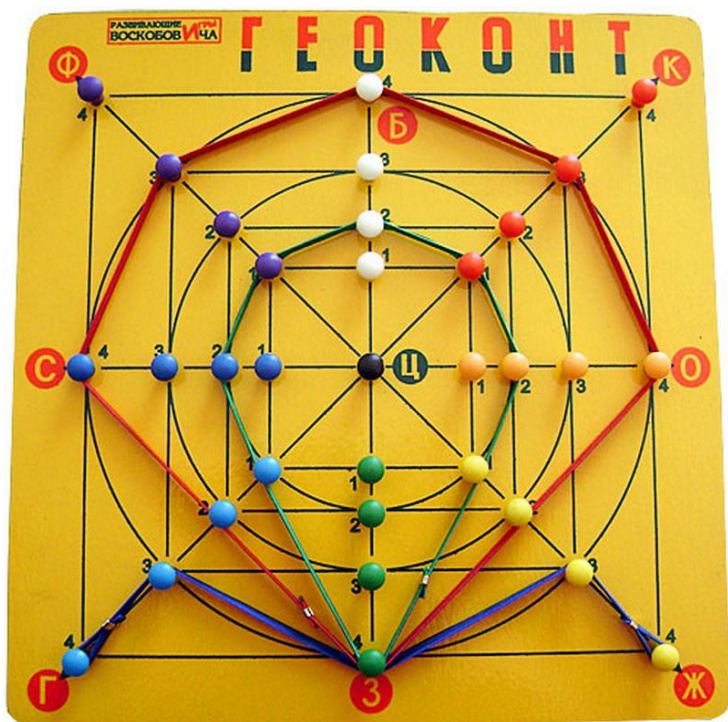
Например, игровой тренажер "Игровизор", игровой обучающий комплекс "Ларчик" разработаны таким образом, чтобы обеспечить педагогу, воспитателю, просто взрослому широкий выбор возможностей обучения, самореализации, фантазирования вместе с детьми. Но игра - это не только технология развития. Построенная с учетом принципа достижения, игра разработана с возможностью диагностики динамики формирования навыков и умений, позволяет развивать наиболее слабые стороны, путем наблюдения, составления индивидуальных карт, специальной диагностики.

- *Методическим обоснованием, апробацией, изготовлением.*

Игра – дело серьезное (хотя и веселое). Успешность любой разработки, любой технологии зависит не только от оригинальности идеи, но и от ее научной обоснованности, возможности методического описания и распространения. Часто игра существовала как отдельный прием, средство, но уровень методического обоснования, описания, возможности мультимодульного использования переводят ее в разряд технологий, конструкторов образовательного процесса. Это особое отношение к игре прослеживается во всех разработках, во всех развивающих играх Воскобовича.

Геоконт

В народе ее называют "дощечкой с гвоздиками". Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава" называются <серебряными>. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка-проежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели (на игровое поле "Геоконта", в



отличие от подобных игр, нанесена координатная сетка). Ученики начальной и средней школы изучают геометрию и доказывают теоремы (переход в другую плоскость помогает лучше понять суть проблемы). 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.