



АВТОРСКИЕ ИГРЫ В.В. ВОСКОВОВИЧА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека. Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остается актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в обстановке. Такую возможность предоставляют не только построение образовательной работы, но и развивающие игры В.В. Воскобовича, которые в первую очередь направлены на интеллектуально - творческое развитие детей дошкольного возраста.

Для того, чтобы развивающие игры были для детей дошкольного возраста эффективными В. В. Воскобович, физик-математик по образованию, на основе трудов Н. А. Зайцева и Б.П. Никитина создал собственные, авторские развивающие игры — игры специфические, полноценные и достаточно содержательные для детей, имеющие побудительные мотивы и способы действий, направленные на всестороннее развитие ребенка, не как передача конкретных знаний, умений и навыков. Свои игры для дошкольников В. В. Воскобович называет технологией или «*Сказочными лабиринтами игры*».



В основу авторских игр В. В. Воскобович заложил три основных принципа – *интерес, познание, творчество*. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Приведенные выше принципы легли в основу особенностей авторских игр В. В. Воскобовича:

- ✓ В ходе создания игры учитываются интересы ребят.
- ✓ Широкий возрастной диапазон. Любая разработка рассчитана на возраст от 2 до 7 лет. Уровень сложности подбирается индивидуально.
- ✓ Партнерское взаимодействие со взрослым. В комплекте есть методическое пособие, описывающее сценарий игры и ее правила. Педагог или родитель выступает в качестве ведущего, он задает сказочный сюжет, ставит задачи, показывает иллюстрации.
- ✓ Вариативность. Сборники упражнений предлагают задачи различной степени сложности.

Обучение авторским играм В. В. Воскобовича проходит в несколько этапов:

- ✓ первое знакомство. В играх есть сказочные герои. Для начала рассказывают ребенку о действующих лицах.
- ✓ уровень сложности. Педагог подбирает упражнения, посильные для выполнения ребенка на текущем этапе его развития.
- ✓ обучение игровым приемам, отработка навыков путем выполнения заданий под руководством педагога или родителя.
- ✓ игра в одиночку. Когда ребенок понял правила, потренировался и готов играть самостоятельно, педагог или родитель предлагает ему придумать свои задания, формы и схемы.

Авторские игры В. В. Воскобовича можно разделить на три категории. (Приведем примеры некоторых из них)

1. Игры, развивающие пространственное мышление, воображение, геометрическое и стереометрическое мышление.

Геоконт. Это фанерная доска со штырьками-гвоздиками из пластмассы. У каждого гвоздика своего цвета головка. В наборе есть разноцветные резинки-паутинки. Пользуясь координатной сеткой, ребёнок создаёт фигуры, цифры и буквы. В названии сопровождающей игру сказки можно прочесть слово «Геометрия».



Квадрат Воскобовича. Он бывает двухцветным для малышей и четырёхцветным для дошкольников. Квадрат состоит из 32 треугольников, которые наклеены на тканевую основу. Из треугольников можно складывать объёмные фигурки, и это не так просто, как кажется. Складывание фигурок сопровождается сказкой о превращениях квадрата.



Логоформочки. Из эталонных фигур с помощью специальной линейки дети конструируют новые фигуры. Конструирование сопровождается увлекательными сказками.

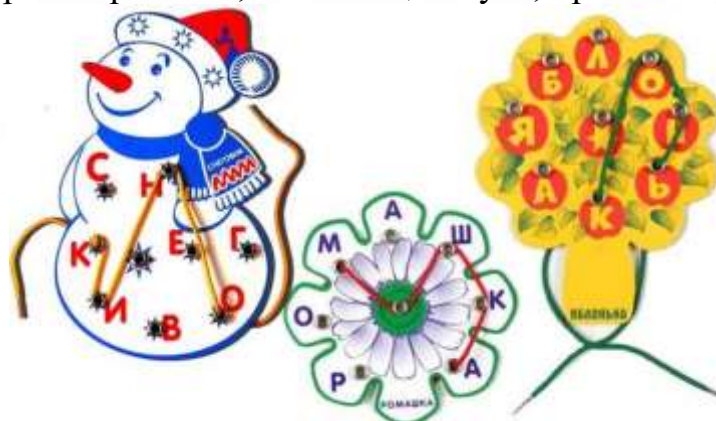


2. Игры, обучающие чтению, звукам, буквам.

Складушки. Эта игра основана на слоговом принципе русского письма. Она представляет собой книжку, каждый разворот которой посвящён всем возможным слогам с определённой согласной буквой.



Игры-шнуровки, обучающие чтению: «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка». Это разной формы шнуровки, соединяющие буквы в слова. Ими может играть и ребёнок, не знающий букв, просто как шнуровками.



Теремки Воскобовича. Это кубики, основанные на слоговом принципе русского письма. Кубики-теремки сделаны из дерева. Всего их 12 (по 2 каждого цвета: белые, серые, коричневые, лиловые, жёлтые, голубые). На их гранях написаны согласные. На кубиках-теремках есть окошечки. В эти кубики нужно вкладывать картонные кубики-сундучки с гласными.



3. Игры, обучающие цифрам, счёту, умножению и другим математическим действиям.

Кораблик «Плюх-плюх». Это фанерный объёмный кораблик с деревянными мачтами, пронумерованными от 1 до 5, на которые нужно надеть флажки одного цвета на каждую.



Математические корзинки. Эта игра бывает разных уровней сложности. В каждую корзинку можно вложить до 10 грибков. Ребёнок собирает грибы вместе со зверушками-цифрами.



Чудо-цветик. Игра представляет собой фанерные цветочки, разделённые на части. Ребёнок складывает из частей целое, а также фигурки по инструкции.



Постоянные занятия по авторским играм В. В. Воскобовича развивают в ребенке следующие способности: глубокий анализ; умение сравнивать предметы; навыки чтения и математического счета; знание геометрических фигур; знание цветов и их оттенков; усидчивость; целеустремленность; перфекционизм; память; логическое мышление; творческое мышление.

Таким образом, авторские игры В. В. Воскобовича - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Авторские развивающие игры В. В. Воскобович («Сказочные лабиринты игры») - игры специфические, полноценные и достаточно содержательные для детей, имеющие побудительные мотивы и способы действий, направленные на всестороннее развитие ребенка, не как передача конкретных знаний, умений и навыков.

Игры В. В. Воскобовича отличаются высокой эффективностью и доступностью. В процессе авторских игр создаются особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие ребенка.

Подготовила: Воспитатель Клевцова Е.А.

