

**Педагогічна інноваційна технологія  
„Казкові лабіринти гри В.Воскобовича”**

## Технологія інтелектуально-творчого розвитку „Казкові лабіринти гри В.Воскобовича”



Розвиваючі ігри Воскобовича - це унікальний комплекс різнопланових ігрових посібників, спрямований на навчання дитини основним знанням у рамках ігрового простору.

Ігри Воскобовича розвивають пам'ять, спостережливість, уяву, творчу думку.

Вони допомагають освоїти математичні поняття, вчать розрізняти букви і звуки, виробляють навик читання.

Найцікавіше, що розвиваючі ігри Воскобовича будуть цікаві, а значить

корисні не тільки дошкільнятам, а й молодшим школярам. Вони не просто вчать, відпрацьовують навички і закріплюють вміння, в кожній грі дитина проживає разом з казковими персонажами різні сюжети і події.

### 1. Історія створення ігор і методики Воскобовича.

В'ячеслав Володимирович Воскобович ніколи спеціально не пов'язував своє життя з педагогікою. За професією він інженер-фізик. Але так склалися обставини в рідній країні, що молодому батькові Воскобовичу довелося заглибитися в педагогіку з головою.

Коли у В'ячеслава Володимировича з'явилися діти, він всерйоз задумався про їх всебічний розвиток. На жаль, в ті роки не було великого вибору серед ігор, а ті педагоги-новатори, хто пропонував методику раннього навчання, радили виготовляти всі ігри з підручних матеріалів. Надихнувшись роботами Зайцева і Нікітіна, Воскобович вирішив створити щось абсолютно нове, що було б цікаво не тільки його дітям, але і їх одноліткам.

Нехай у В'ячеслава Воскобовича не було педагогічної освіти, але інтуїція у виборі методів для виховання своїх дітей, відкрила перед ним двері справжньої педагогічної творчості. Створюючи свою першу гру, він придумав цікаву казку, в ході якої герої повинні разом з дітьми розгадати загадку нової гри і зробити цікаве відкриття.

Пізніше у своїй технології Воскобович скаже про те, що жодна гра не може бути одноразовою, що вона потребує хорошого сюжетного супроводу. Створення казкового, методичного простору до кожного, розвивати і навчати, в технології Воскобовича носить ключовий характер. Головною особливістю його технології є те, що її легко впровадити в звичайний ігровий процес, не змінюючи і не перебудовуючи звичні рамки. А дорослий у цих казкових сюжетах стає повноправним партнером дитини, без огляду на вік і досвід.

Напевно, тому всі розвиваючі ігри Воскобовича мають цікавий, загадковий казковий світ, населений різними героями і персонажами.

## 2. Зміст технології

**Технологія «Казкові лабіринти гри»** (технологія інтенсивного розвитку інтелектуальних здібностей у дітей трьох-семи років) – система поетапного включення авторських розвиваючих ігор в діяльність дитини з поступовим ускладненням навчального матеріалу. Ігри, які розробив В.В. Воскобович, розвивають пам'ять, фантазію, сприйняття, логічне і творче мислення, мову. За допомогою цих ігор здійснюється інтелектуально-творчий розвиток дітей, психологічна, спеціальна підготовка до школи. Дана технологія – це використання авторських ігор в системі їх постійного та поступового ускладнення («по спіралі»). Включення ігор визначається віковими особливостями дитини.

### Принципи технології

**Першим принципом** технології «Казкові лабіринти гри» є **ігрове навчання** дітей дошкільного віку. Ідея розвитку дітей в грі не нова. Нове тут те, що майже весь процес навчання дитини дошкільного віку реально вишиковується в грі. Технологія «Казкові лабіринти гри» – це ігрова форма взаємодії дорослого і дітей через реалізацію певного сюжету (ігри і казки). При цьому освітні завдання включені в їх зміст.

*«Казкові лабіринти гри» - є чисто ігровою технологією (авторські казки; велика кількість предметних ігор, які направлені на різні аспекти дитячого розвитку – математика, конструювання, підготовка до читання; загальні ігри дітей та дорослих), і це є особливістю.*

**Другим принципом** технології «Казкові лабіринти гри» є будівництво такої дитячої ігрової діяльності, в результаті якої **розвиваються психічні процеси, увага, пам'ять, уява, мислення, мова**. Постійне та поступове ускладнення ігор («по спіралі») дозволяє підтримувати діяльність дитини в зоні оптимальної складності.

**Ще одним принципом** технології «Казкові лабіринти гри» є **ранній творчий розвиток** дітей дошкільного віку. Гра створює умови для прояву творчості, стимулює розвиток творчих здібностей дитини. Дорослому залишається лише використовувати цю природну потребу для поступового залучення дітей до складніших і творчих форм ігрової активності.

### Способи реалізації технології «Казкові лабіринти гри».

Особливості технології такі, що не треба перебудовувати роботу установи, ламати звичний устрій і вибудовувати новий. Технологія органічно вплітається у вже звичний ритм життя і освітні завдання програми, що реалізовується. Єдині труднощі, з якими стикається педагог, – це стереотипи власної поведінки. Гра не передбачає в стосунках дорослий – дитина домінування дорослого над дитиною; вона диктує партнерські стосунки.

### Мета технології.

1. Розвиток у дитини пізнавального інтересу, бажання і потреби пізнати нове.

2. Розвиток спостережливості, дослідницького пошуку в навколишній діяльності.

3. Розвиток уяви, креативного мислення (бачити звичайний об'єкт під новим кутом зору).

4. Гармонійний збалансований розвиток дітей.

5. Формування базисних уявлень (математичних, про навколишній світ, мовних навичок).

**Ігровий матеріал націлює на три напрямки роботи з дітьми:**

1 - етап – вибір гри, відповідно інтересам, можливостям дітей.

2 - етап – підбір відповідних завдань.

3 - етап – поступове використання всіх ігор, які входять в комплект.

**Спрямування технології (завдання):**

1. Ознайомити дітей з геометричними фігурами, закріпити кольори.

2. Вчити утворювати геометричні фігури на Геоконті, двохколірному квадраті .

3. Вчитись орієнтуватись на площині. Поняття: посередині, між, над, правий, лівий кут, правий лівий, нижній кут.

4. Розвивати уяву, пам'ять під час викладання предметів (будинок, стіл, цукерка, літак, човник ).

В технологію включені такі розділи: «Розвиваючі ігри», «Ігрові навчаючі засоби», «Педагогічні рекомендації для вихователів і батьків дошкільників» і додатки: «Розподілення програмою змісту в іграх», «Зразки конспектів занять з дітьми». Роботу за технологією інтенсивного розвитку інтелектуальних здібностей у дітей «Казкові лабіринти гри» можна починати з будь-якого віку дошкільного дитинства. Технологія «Казкові лабіринти гри» є багатофункціональною та різноплановою, охоплює достатньо широкий віковий діапазон, допомагає дітям та дорослим реалізувати творчий потенціал і сприяють розвитку інтелектуальних здібностей.

**На першому етапі** дошкільники за допомогою обстежень знайомляться з кольором, формою, засвоюють деякі уявлення.

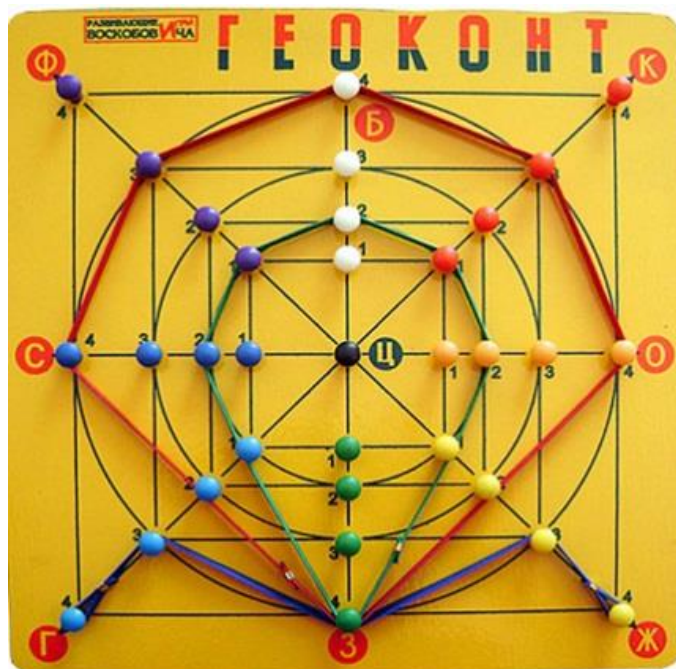
**На другому етапі** – за допомогою образу запам'ятовує поняття, символи.

**Наступний етап** – знайомство із закономірностями, принципами взаємодії (збільшення, додавання, трансформація), планування своїх дій.

Використання ігрової технології в педагогічному процесі, коли вся навчальна робота будується на основі ігрової діяльності дошкільнят, створює умови для проявлення творчого відношення педагогів до своєї роботи, знімає психологічні стереотипи.

Найвідоміші ігри Воскобовича діляться за типами :

1. Ігри, спрямовані на логіко-математичний розвиток. Серед них виділяється Геоконт-конструктор.



Цей посібник є ігрове поле з нанесеними променями - осями і геометричними фігурами, позначеними літерами. У кожній точці перетину променів закріплений гвоздик з номером. Натягуючи між гвоздиками спеціальні резиночки, дитина може створювати різні фігури і відрізки, як в посібнику або включаючи свою фантазію.

За допомогою Геоконту формуються перші математичні уявлення, відбувається знайомство з геометричними фігурами, і закріплення знань кольорів. За своєю суттю – це унікальна і багатопланова

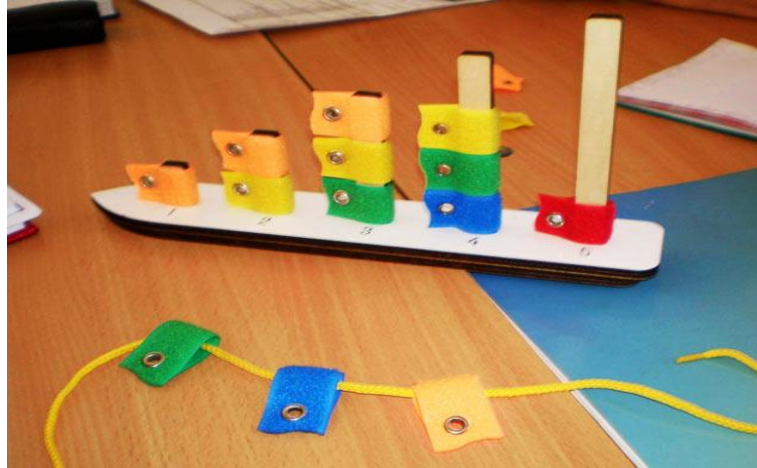
розвиваюча гра , яку можна придбати в магазинах або створити самим.

Закріплення знання геометричних фігур автор пропонує проводити за допомогою **Квадрата Воскобовича** , або вічного орігамі , квадратна основа якого з тканини з наклеєними на неї трикутниками різних кольорів. Дитина може скласти з них всілякі геометричні фігури, тренуючи пам'ять, дрібну моторику, розширюючи уявлення про геометричні поняття.



Ще одним ігровим простором в освоєнні математичних понять є **Кораблик Бризк - Бризк**. Це гра для самих маленьких. Макет п'ятимачтового

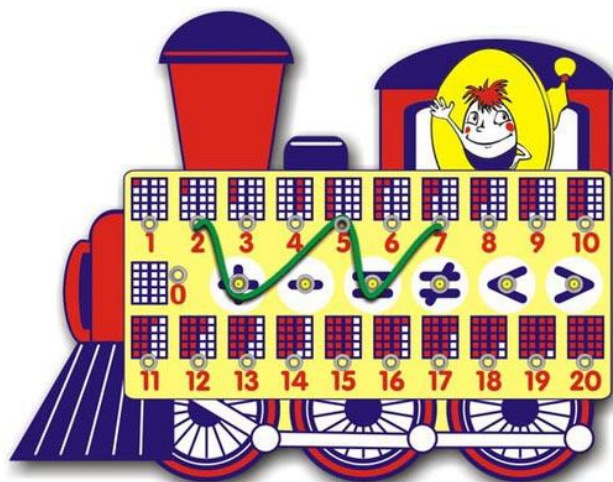
корабля. На кожній щоглі нанизані різнокольорові прапорці. Малюк з легкістю може знімати їх і надягати назад. З таким посібником можна почати освоювати рахунок, можна вчитися розрізняти кольори, можна розвивати пам'ять. Більш того, цей посібник відмінно замінює пірамідку і розвиває дрібну моторику.



Є й альтернативний варіант даної гри.



Універсальний посібник-гра, яке підходить як маленькій дитині, так і молодшому школяреві – „Цифроцирк”.



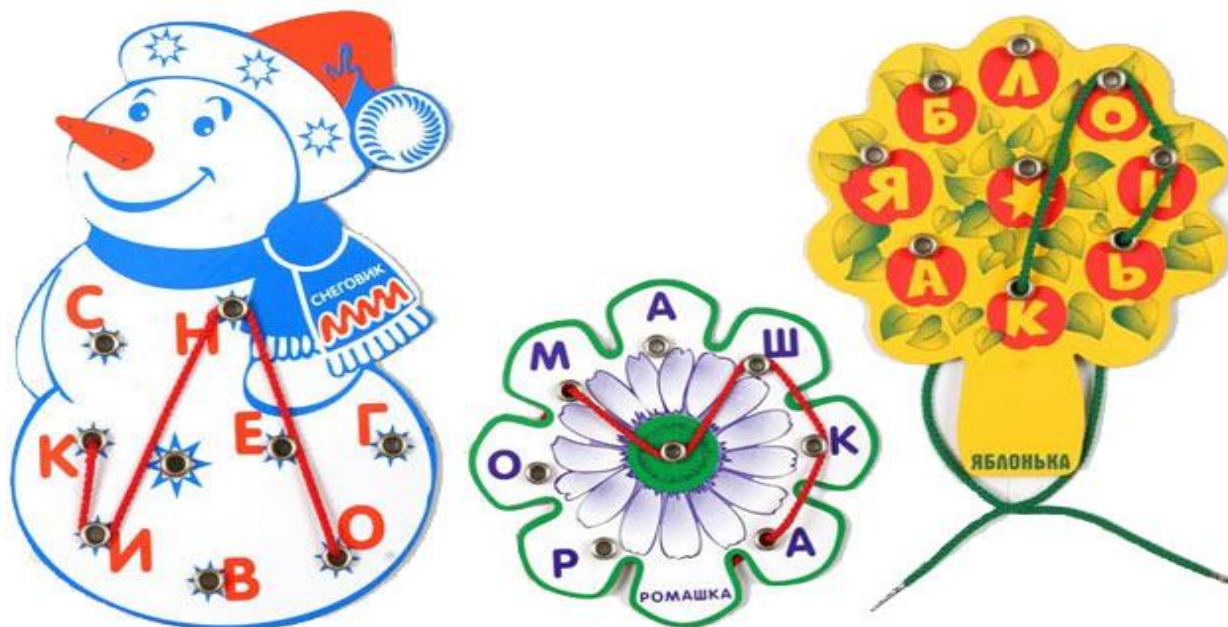
## 2. Ігри з буквами, звуками, словами.

Особливе місце серед розвиваючих ігор Воскобовича займають **Теремки Воскобовича**.

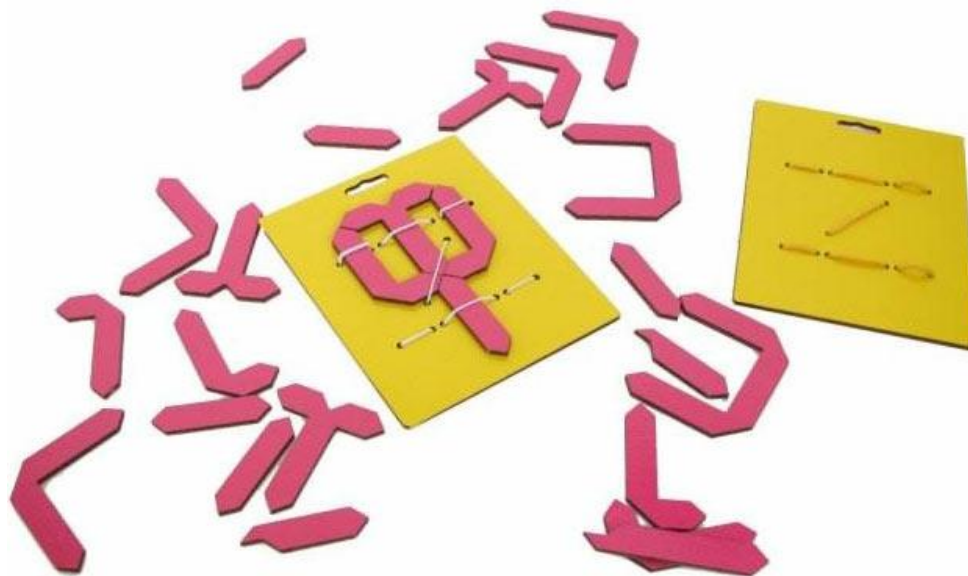
Це справжня авторська методика з раннього навчання читанню в грі. У грі 24 кубика. 12 кубиків теремків – приголосні букви, і 12 кубиків-вкладок-віконець – голосні літери. За допомогою цієї гри малюки вчаться складати букви в склади, склади в слова. Формується природний навик читання в ігровому, зрозумілому дитині середовищі.



Серія ігор "Ромашка", "Сніговик", "Яблунька" навчать наших дітей словотворчості .



Справжня головоломка - **Конструктор Букв**. Складання літери з деталей, трансформування однієї букви в іншу допоможе дитині краще запам'ятати її графічний образ.



Для діток від 3 до 10 років, В'ячеслав Володимирович розробив цілу методику під назвою «**Фіолетовий ліс**», він ділиться на багато зон, територій і будинків. Для кожної гри Воскобович придумав сюжетну лінію, і проблему, яку дитина вирішує разом з персонажем. Хлопчик Гео, з яким ми подорожуємо у «Геокон», невдачливий павучок Юк вирішив зробити для хлопчика Гео красиву павутинку, але сильно захотів пити і відправився в магазин за соком. Поки він був відсутній, його онук вирішив допомогти і через незнання заплутав всі нитки павутини.



*павучок Юк*

Тепер дідусь павук не знає, як все розплутати і просити йому допомогти. Він так хотів порадувати Гео.



Потім дитині пропонується за координатами відновити візерунок павутинки.

Ведучий розповідає казку про те, що хлопчик Гео вирішив відвідати свою бабусю, а ворон Метр, проводжаючи його в дорогу, дав на пам'ять Нета крижинки Айс. Хлопчик здивувався такому подарунку, але ворон склав з крижинок фігуру коня і Гео зміг частину шляху проскакати на чарівному скакуні.



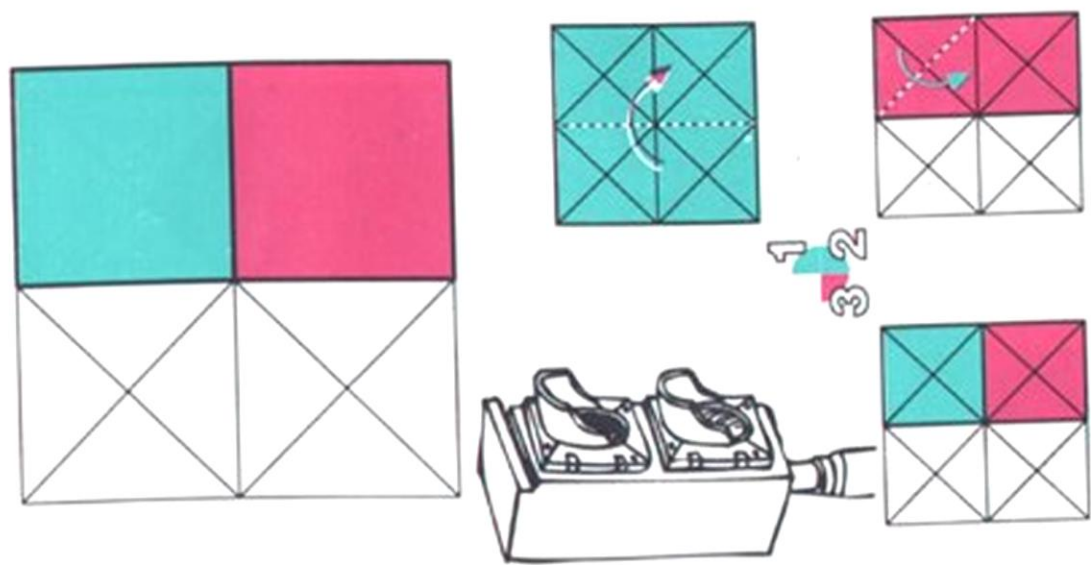
*ворон Метр*

Далі діткам пропонується скласти такі ж фігури, щоб хлопчик міг скакати без тривалих зупинок, змінюючи іноді коней.

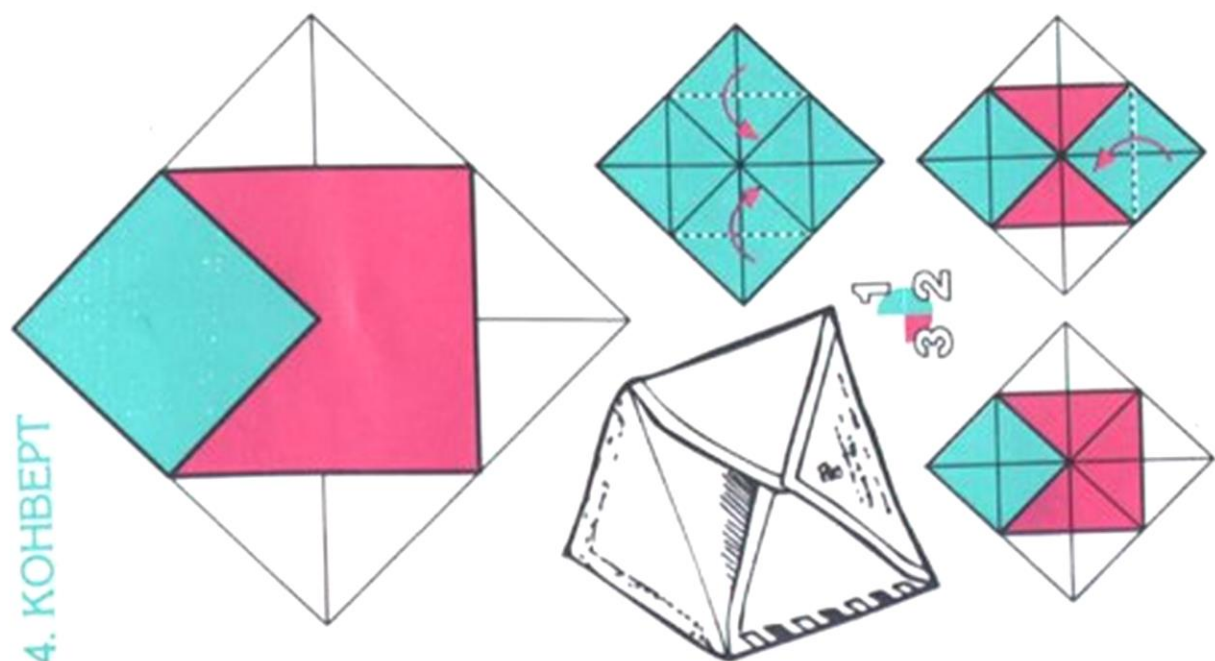
Але найцікавіша і таємнича гра чекає маленького слідопита Гео на зачарованій галявині. Допомогти їй пройти і не заблукати може тільки «Конструктор букв», так щоб знайти правильний шлях і розчарувати всі предмети, необхідно підбирати букви по зачарованим словам.

Ось у такій невігядливій ігровій формі, подорожуючи до казкових світів розвиваючих ігор Воскобовича, дитина освоює рахунок, читання і навіть основи геометричних понять. Створити такий простір в дитячій кімнаті дуже легко. Можна купити все необхідне в магазинах. Можна зшити, вирізати декорації. Але головне, це не вчити дитину з ігор, а граючи в казку дізнаватися з ним щось нове і незвичайне.

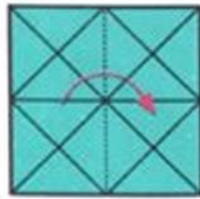
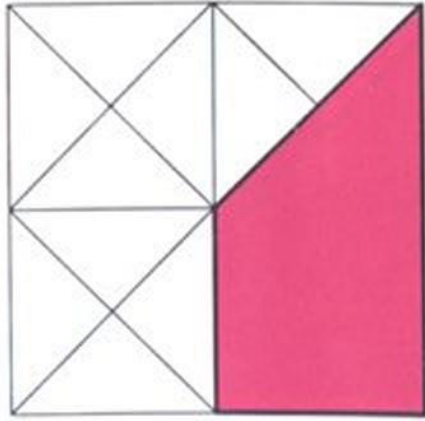
## 5. СЕМАФОР



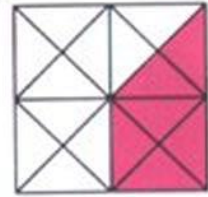
## 4. КОШЕВЕРТ



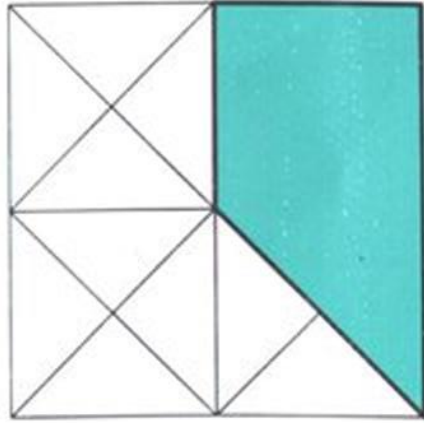
6. МЫШКА



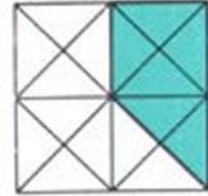
1  
2  
3



7. ЁЖИК



1  
2  
3



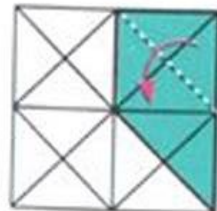
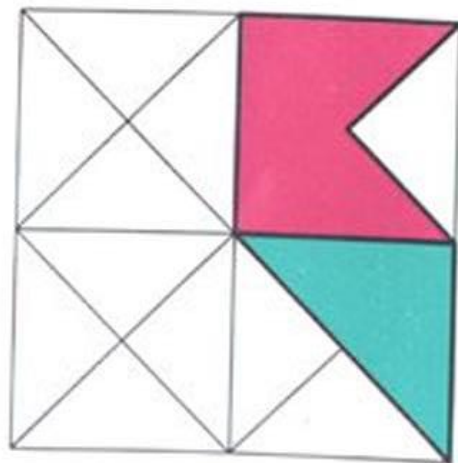
8. ЗВЁЗДОЧКА



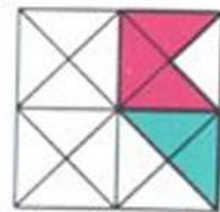
6 МЫШКА  
1 2 3



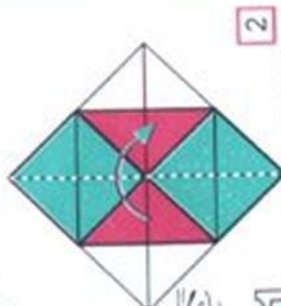
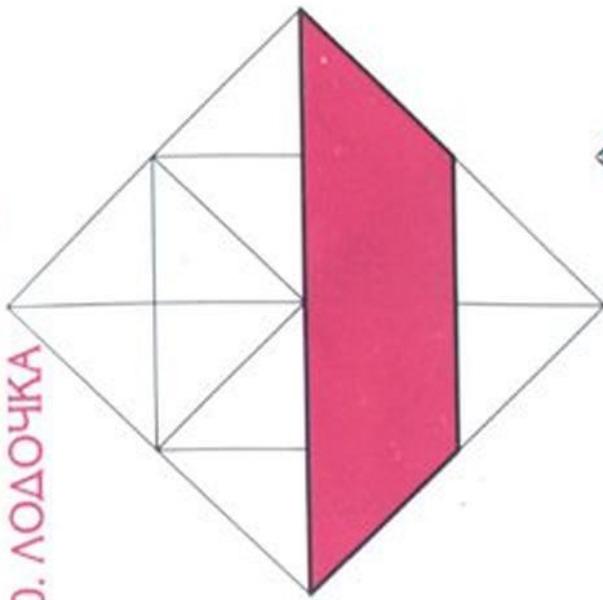
9. БАШМАЧОК



7 ЕЖИК  
1 2 3

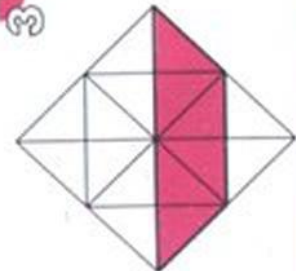
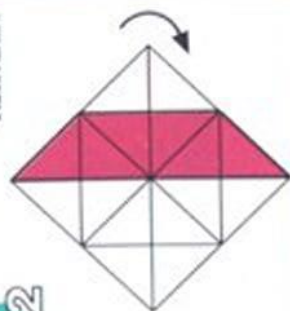


10. ЛОДОЧКА

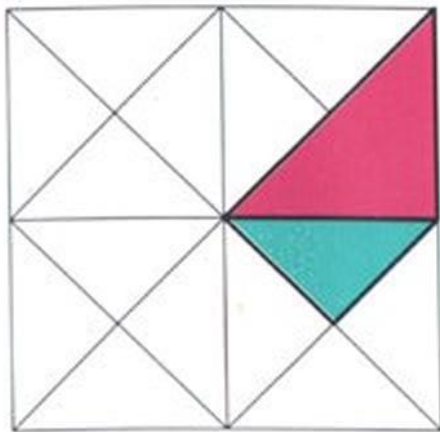


2 КОФЕТА

1 2 3



11. РЫБКА

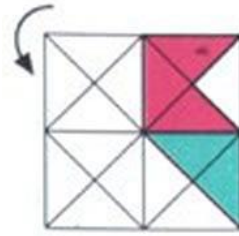
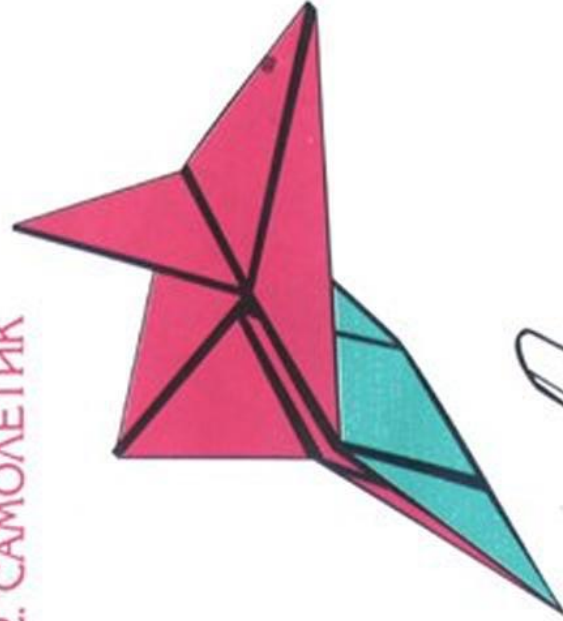


6 МЫШКА

1 2 3



## 12. САМОЛЕТИК

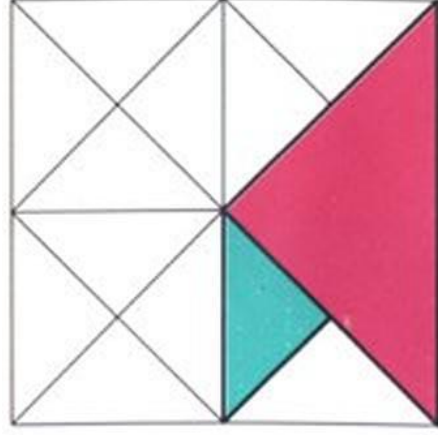


9 БАШМАЧОК

1 2 3

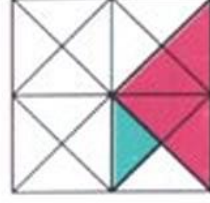
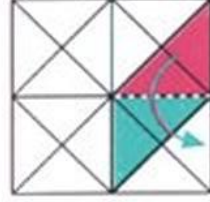


## 13. ПТИЧКА

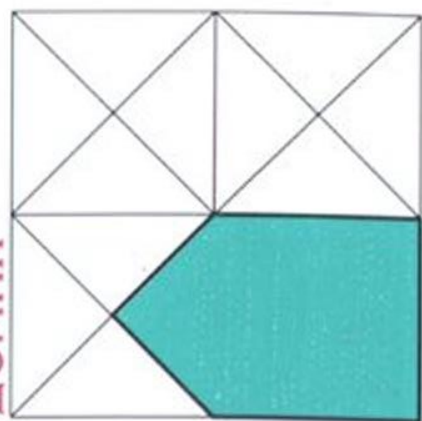


6 МЫШКА

1 2 3



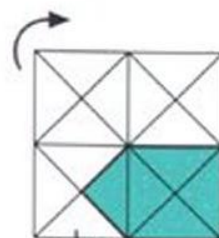
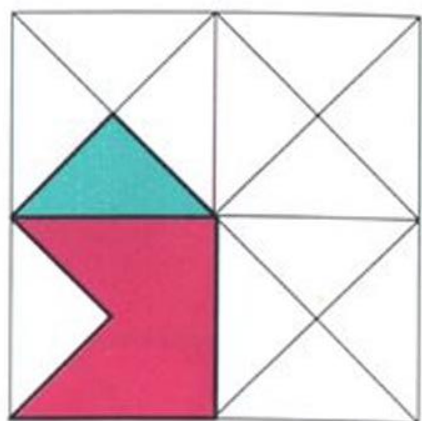
14. МАЛЕНЬКИЙ  
ДОМИК



1  
2  
3



15. КОТЕНОК

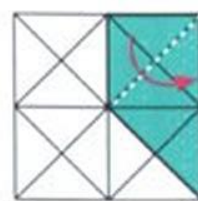
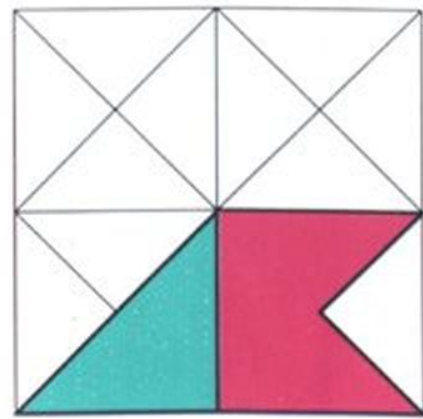


14 МАЛЕНЬКИЙ  
ДОМИК

1  
2  
3



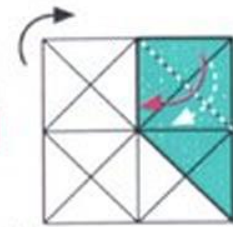
16. КРАН



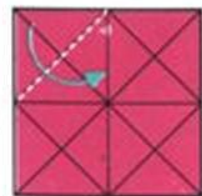
1  
2  
3



7 ЕЖИК



17. ЧЕРЕПАХА

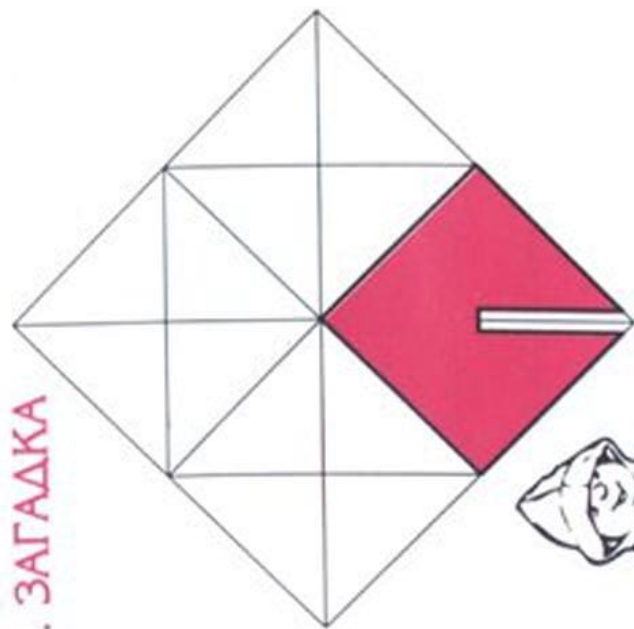


1  
2  
3



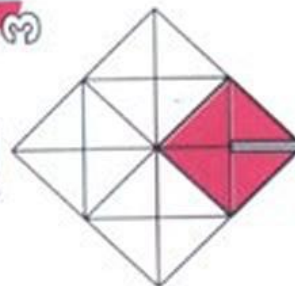
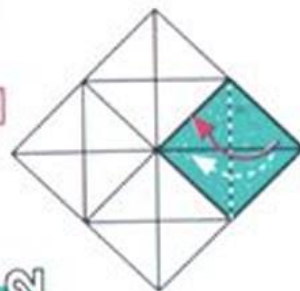
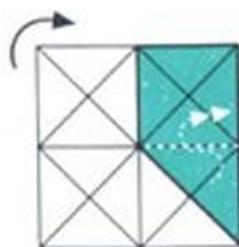


# 18. ЗАГАДКА

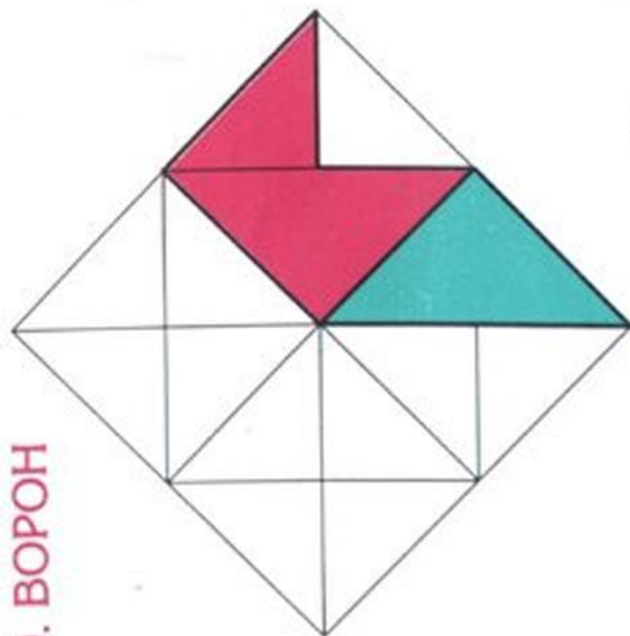


1 2 3

7 ЕЖИК



# 19. ВОРОН



1 2

9 БАШМАЧОК

