

Консультация для родителей
«СКАЗОЧНЫЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА»

Подготовила учитель – дефектолог: А.А. Маяцкая



Автор программы - Вячеслав Владимирович Воскобович — инженер физик из Санкт-Петербурга в начале 90-х был озадачен поиском развивающих игрушек для собственных детей.

Изучение существующих на текущий момент предложений ничего не дало, — ассортимент отечественного методического материала был крайне скуден, международный опыт практически не использовался.

Знакомство с опытом Зайцева и Никитиных подсказало идею создания кардинально новой системы занятий, которая стала бы не только полезна, но и интересна детям, увлекала и развивала без принуждения к занятиям. Главной идеей стало создание инструментов комплексного развития интеллекта, логики, таланта и личности в игровой форме.

Первые игры Воскобовича — «Геокоонт», «Прозрачный квадрат», «Складушки», «Двухцветный квадрат». появились в самом начале 90-х. К 1997 году была написана первая методичка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», предлагавшая объединить занятия с головоломками со сказочной подводкой, погружающей ребенка в историю, дающей дополнительный стимул к действию и решению поставленной задачи.



В 1999 году авторская программа «Сказочные лабиринты игры» была официально принята и утверждена комитетом образования Санкт-Петербурга. В настоящее время автор системы является директором «Развивающие игры Воскобовича». Компания и принадлежащий ей тьюторский центр активно сотрудничает с Союзом Педагогов России, бесплатно проводит обучающие семинары, в том числе и в онлайн-формате в соответствии с текущей действительностью.

Игры Воскобовича для дошкольников и их описание предлагаются комплектами, рассчитанными на определенный возраст, и являются лицензированными. Следование авторской программе, которую педагоги достаточно легко осваивают, дает максимальный результат, несмотря на то, что в рамках самой игры всегда оставлена доля непредсказуемого развития. Ребенок и взрослый становятся сотворцами.



Общие задачи развивающей программы:

- развитие интереса к окружающему миру, внимания, памяти, снижение коэффициента дефицита внимания, установление доверительных взаимоотношений со взрослым и напарниками по игре;
- выработка исследовательского интереса, креативного мышления, способности находить нестандартные выходы из ситуаций;
- тренировка творческого мышления, логической гибкости;
- психоэмоциональное развитие, повышение стрессоустойчивости, усидчивости;
- практика развития навыков устной речи, чтения, счета.

Предложенные Воскобовичем сюжеты и среда — только опора для проведения занятий. Это многофункциональная среда «Фиолетовый лес», должна создать сказку, для которой автор и создал своих уникальных персонажей:

- мудрый ворон Метр и храбрый малыш Гео;
- незримка Всюсь и смешной Магнолик;
- Цифроцирк и разноцветные гномы;
- паук Юк и Нетающие льдинки;
- Чудо-Цветик и пчелка Жужжа и д.р.

Разноцветные гномы



- Лопушок — первый инструктор по обращению с предложенными дидактическими материалами;
- Всюсь — герой прозрачного квадрата, знакомящий с геометрическими формами, цветами, буквами;
- Китенок Тимошка из комплекта Чудо-Крестики учит детей видеть разницу цветов и форм, сравнивать и искать общности;
- Крутик По — отвечающий за геометрические формы и пространственное мышление.

Разнообразие героев огромное — Владыка Лучич, Краб Крабыч с Чудо Острова, Гномы и Долька. Все они обитатели того самого Фиолетового леса — пространственно-предметной среды, поделенной на области со своей спецификой



Сказки

Главной средой, в которую педагог погружает ребенка, становится Фиолетового леса и персонажи, которые меняются с этапами взросления.

Все предметы, которые предлагаются ребенку во время образовательного процесса, привязаны и являются частью этой сказки. Так задачи, поставленные на придуманном значительно раньше Геоконте, стали решаться значительно активнее, когда волей автора он превратился в территорию паука Юка. Ребенку интереснее размещать в соответствии со схемами не абстрактные шнурочки, а волшебную паутину на цветочной поляне. Процесс созидания проходит гладко с получением удовольствия от решаемой задачи — помощи конкретному персонажу.

Универсальная сенсомоторная среда позволяет занятиям расти вместе с ребенком. На основе одного и того же инструмента, иногда с заменой его деталей, ребенок учится сначала определять цвета, потом читать и считать, а затем решать сложные логические алгоритмы.

Педагог в этой истории становится напарником. В комплекте с задачами идут основные элементы, которые можно дополнить подручными материалами, развивая и в себе, и ребенку творческую жилку.