

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 19»  
Артемовского городского округа

*Проект:*

Игры В.В. Воскобовича  
как метод развивающего обучения

**Куприянова Ирина Ивановна,  
воспитатель I квалификационной  
категории**

### **Пояснительная записка:**

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Поэтому одной из актуальных проблем дошкольной педагогики является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от непосредственно образовательной деятельности с детьми к познавательной игровой, организованной взрослым или самостоятельной деятельности.

Развивающие игры - помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

Одной из таких технологий являются игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными.

Технология Воскобовича - это путь от практики к теории. 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.

**Цель:** Повышение уровня интеллектуальных и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста через развивающие игры В. В. Воскобовича.

**Задачи:**

- Создать условия для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.
- Формировать у дошкольников с помощью развивающих игр мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.
- Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
- Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Укреплять интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.

**Вид проекта:** практико-ориентированный

**Срок:** 1 год

**Участники проекта:** дети подготовительной к школе группы, воспитатели.

**Ожидаемый результат:**

1. Дети научатся обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
2. У детей будут сформированы основные мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.
3. Появятся навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.
4. Расширится представление о математических понятиях: будут сформированы базисные представления об окружающем мире, речевые умения.

## Этапы:

### ❖ Подготовительный этап:

- ✓ мониторинг (анкетирование родителей, беседы с детьми),
- ✓ изучение материалов по играм В.В. Воскобовича
- ✓ изготовление игровых пособий;
- ✓ знакомство родителей с развивающими играми
- ✓ планирование видов деятельности;

### ❖ Основной этап:

- ✓ совместная творческая деятельность педагога с детьми;
- ✓ самостоятельная деятельность детей;
- ✓ использование развивающих игр как часть непосредственной образовательной деятельности.

### ❖ Заключительный этап:

- ✓ заключительный мониторинг;
- ✓ обмен опытом работы на педагогическом совете.

### **Новизна, элементы авторства.**

В ДОУ реализуется основная общеобразовательная программа дошкольного образования, основанная на примерной общеобразовательной программе «Детство» под редакцией Т.И. Бабаевой, А.Г. Гогоберидзе, по которой очень нужны развивающие игры В. Воскобовича. У нас в продаже их не бывают, и стоят довольно дорого. Поэтому было принято решение изготовить игры самим. Для этого использовались такие материалы, как пластик, картон, ткань, клей, силовые кнопки, шнуры, разноцветные резинки.

### **Актуальность выбранной темы.**

В образовательном пространстве игра всё больше вытесняется занятиями. Дошкольников учат, учат и учат... Забыв о том, что А.В. Запорожцев называл игру специфически детской деятельностью, а Л.С. Выготский считал игру «девятым валом» в развитии ребёнка (в игре он становится на голову выше себя). Без конца повторяют, что игра – ведущая деятельность дошкольника, забывая, что она именно потому ведущая, что в ней, как отмечал А.Н. Леонтьев, развиваются новые психические прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения у младшего школьника стимула к учёбе.

**Нет игры у дошкольника – нет интереса к учёбе у школьника.** Эта истина известна всем, но на практике она игнорируется. И это понятно: хочется быстрее «выучить», показать родителям, что ребёнок уже «всё знает» и к школе готов. Дело доходит до того, что некоторые родители выступают против игр в дошкольном учреждении, считая их пустой тратой времени.

Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми дошкольного возраста. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

#### **Интеграция образовательных областей:**

1. Образовательная область «Познание»: Развитие психических процессов у детей: внимания, памяти, мышления, воображения, речи. Расширение кругозора детей, сенсорное развитие.
2. Образовательная область «Коммуникация»: развитие коммуникативных навыков в процессе свободного общения педагога с детьми и родителями, пополнение словаря детей, умение понятно и социально-приемлемыми способами выражать свои чувства, желания и мнения.
5. Образовательная область «Социализация»: приобщение к общепринятым нормам взаимодействия со сверстниками и взрослыми, объективное оценивание своих возможностей, способность преодолевать трудности.
7. Образовательная область «Труд»: воспитание уважительного, ценностного отношения к собственному труду и труду других людей.
8. Образовательная область «Здоровье»: формирование правильной осанки при выполнении работы, формирование желания заботиться о своём здоровье.

**Примерное перспективное планирование по знакомству  
с развивающими играми В. В. Воскобовича для детей 6 -7 лет**

| Месяц    | Вид деятельности  | Цели и содержание   |
|----------|---|---|
| Сентябрь | НОД «Познание»<br>Конструирование из бумаги<br>«Платочки для кукол»                   | Учить складывать бумагу в разных направлениях (углы к центру, по диагонали, вонуть)                 |
| Октябрь  | 1. Квадрат Воскобовича<br>(Двухцветный)<br>2. Квадрат Воскобовича<br>(Четырехцветный) | Учить работать по схеме.<br>Составление различных фигур   |
| Ноябрь   | Шнурок-затейник   | Работа по схеме. Учить различать сходные предметы.  |
| Декабрь  | Ромашка   | Развитие зрительного восприятия, логического мышления.  |
| Январь   | Счетовозик  | Игра «Назови соседей числа», «Реши пример»  |
| Февраль  | Геоконт   | Знакомство со схемой<br>Конструирование по схеме  |
| Март     | Нетающие льдинки  | Закрепить название геометрических фигур, их основных свойств. Упражнять в счете и отсчете предметов |
| Апрель   | Яблонька  | Развитие зрительного восприятия, логического мышления.  |

**В.Воскобович и его «Сказочные лабиринты».**

Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Во время перестройки разыскивая по магазинам какие нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес. Первые разработки Воскобовича носили конструктивный характер – это был поиск какой - то изюминки. Понимая, что задания и упражнения не так интересны детям как игра, подошел к делу творчески и соединил свои идеи с игровыми моментами.

Его игры учат моделировать, соотносить целое с его частью, развивают мышление, память, внимание, творческую жилку. Вячеслав Вадимович не просто внес вклад в альтернативную педагогику, а создал новую эпоху

развивающих игр. Сейчас создано большое количество детских учреждений, которые работают по его технологии.

### **Особенности развивающих игр Воскобовича:**

#### **1. Широкий возрастной диапазон участников игр.**

С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3, и 7 лет, и школьники, т.к. к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

#### **2. Многофункциональность игр.**

Можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы, запоминает цвет и форму, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику, совершенствует речь, внимание, память, воображение.

#### **3. Конструктивные элементы**

В "Геоконте" средством конструирования выступает динамичная "резинка", отличительные свойства "Квадрата Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, конструктивным элементом в "Прозрачном квадрате" является прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в "Шнурезатейнике" - шнурок и блочка.

#### **4. Вариативность игровых заданий и упражнений.**

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

#### **5. Творческий потенциал каждой игры.**

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 разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым.

#### **6. Сказочная "огранка"**

Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята 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 малышей и лучше запоминается.

### **Технология решает следующие задачи:**

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал.
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

### **По решаемым образовательным задачам все игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:**

#### **1. Игры, направленные на логико-математическое развитие.**

Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями - манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

#### **2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами.**

В этих играх ребёнок решает логические задачи с буквами, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

#### **3. Универсальные игровые обучающие средства.**

Они могут быть материалом для игр и дидактическими пособиями. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.

Для организации игр можно использовать сказки-методики Фиолетового леса или адаптировать известные сказки. Задания ставит не взрослый, а сказочный персонаж. Сюжет может включать одну игру или комбинировать несколько знакомых игр. Игры Воскобовича можно использовать в совместной, самостоятельной деятельности, а также интегрировать с другими видами деятельности. Обучающая задача ставится в игровой форме. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий.



В развивающих играх (в этом и заключается их главная особенность) удается соединить один из основных принципов обучения – от простого к сложному – с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до « потолка» своих возможностей.

Развивающие игры не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

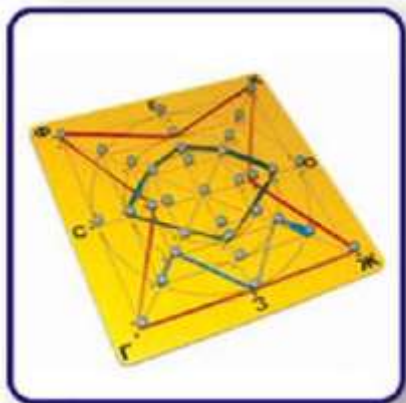
### **Способы реализации технологии**

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

### **Результаты**

Промежуточная диагностика, проведенная в подготовительной к школе группе, работающей по технологии Воскобовича, показала: у детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать, концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца, у них стало меньше проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Особенно хочется отметить изменение уровня развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Наряду с этим решается вопрос мотивационной готовности к школе. У детей появляется желание идти в школу и учиться ради самого учения.

## "Геокоонт"



"Геокоонт" открывает ребенку мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Дети складывают фигуры на «Геокоонте», отвечают на вопросы.

### Состав

Поле с нанесенной координатной сеткой. В тридцати трех точках координатной сетки установлены разноцветные пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый).

Резинка трех цветов.

Альбом схем.

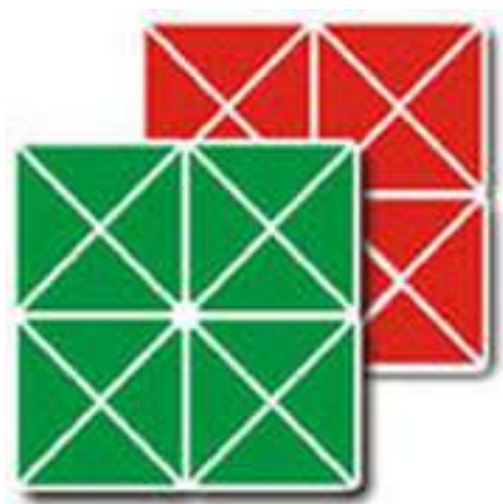
Что развивает

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.

Как играть

Игра размещается на столе. Ребенок натягивает резинки на гвоздики и создает предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.

## "Квадрат Воскобовича 2-х цветный"



Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Вариантов сложения - 1000000. Можете проверить.

Рекомендуемый возраст 2-5 лет

Состав

- На квадратную основу из ткани (140x140 мм) на некотором расстоянии друг от друга наклеены треугольники из плотного картона. Одна сторона «Квадрата» - красного цвета, другая – зеленого.
- Цветные пооперационные схемы сложения 19 фигур

Что развивает

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
  - внимание, память, пространственное и логическое мышление;
  - воображение, творческие способности;
  - мелкую моторику рук.

Описание

Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Вариантов сложения - 1000000.

## "Квадрат Воскобовича 4-цветный"



Рекомендуемый возраст 5-9 лет

Состав

- На квадратную основу из ткани (140x140 мм) на некотором расстоянии друг от друга наклеены треугольники из плотного картона. Одна сторона «Квадрата» - зеленого и желтого цвета, другая – синего и красного.

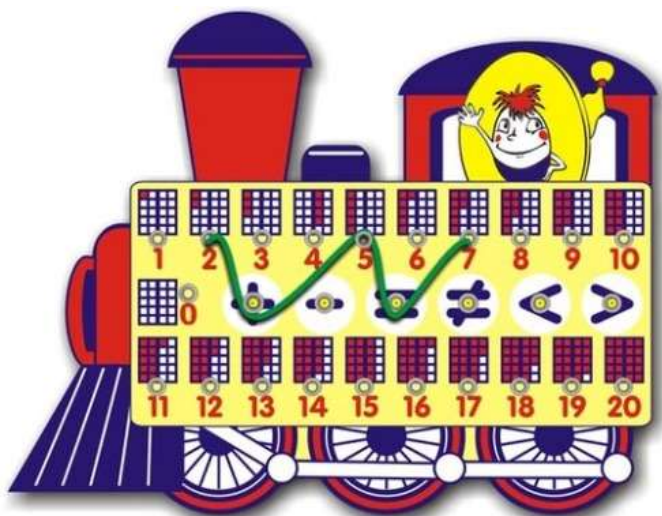
Что развивает

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры;
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Этот «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку или взрослому придется подумать, чтобы получить, на первый взгляд, легкую фигурку. Для этого нужно складывать «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях.

## "Счетовозик"



Рекомендуемый возраст 3-7 лет

Состав

- Игровое поле (280x200 мм, фанера, шелкография) в форме паровозика. На поле закреплены кнопки тремя рядами (1-й – цифры первого десятка, 2-й – цифра 0 и арифметические знаки, 3-й – цифры второго десятка).
- Шнурок.
- Инструкция.

Что развивает

- освоение порядкового и количественного счета;
- соотнесение цифры и количества;
- сравнение чисел первого и второго десятка, состав чисел второго десятка;
- сложение чисел, решение простейших арифметических задач;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок продевает шнурок сквозь отверстия, обкручивает его вокруг кнопки и таким образом выделяет нужные цифры, знаки, решает задачи.

## "Шнур-затейник"



Рекомендуемый возраст – 3-7 лет.

Состав игры

- Поле (240x130 мм, фанера, цветная пленка) с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками.
- 3 цветных шнурка.
- Схемы узоров, цифр и слов.

Что развивает

- умение ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд);
- умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту;
- освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание;
- внимание, память, мышление;
- пространственное воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Как играть

Ребенок продевает шнурок через блочку, обкручивает его вокруг блочки и таким образом «вышивает» по схеме или словесному диктанту узоры, цифры, буквы, слова, различные предметные силуэты.

### **Список используемой литературы.**

1. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
2. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. Авт. -сост. З. А. Михайлова и др. СПб. : «Детство-пресс», 2010 г.
3. Методические советы к программе «Детство», СПб «Детство – Пресс», 2006.
4. Смоленцова А. А., Суворова О. В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С. - П-б. «Детство – Пресс»: 2004
5. Т. М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009 г.
6. <http://www.bambytoys.ru/voskob.htm>
7. <http://www.maaam.ru/obrazovanie/voskobovich>