**Пирожкова А.А**. **Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Воскобовича.**

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 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.

**Технология «Сказочные лабиринты игры»**

У методик раннего развития обычно два пути: один – от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой – напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича – это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин «педагогическая технология» появился в педагогике совсем недавно. В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях – процессуальные.

**Особенности игр**

**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.

**Широкий возрастной диапазон участников**

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

**Многофункциональность**

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.

Универсальность по отношению к образовательным программам

Как показала практика, игры прекрасно вписались в программы образовательных учреждений, например «Детство», «Развитие», «Радуга».

**Творческий потенциал**

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-головоломок», 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.

**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.

**Знакомимся поближе**

Наглядное представление о том, как эти общие положения проявляются на практике, можно получить, ознакомившись хотя бы с двумя самыми известными играми – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича».

**«Геоконт»**

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются «серебряными».

На игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка-продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки – зашифровано слово «геометрия».

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

**«Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)**

У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». Все это, по сути, верно. «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке «Тайна Ворона Метра» квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами – своеобразный пальчиковый театр.

Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

**Основные принципы технологии**

**Игра плюс сказка**

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. «Сказочные лабиринты игры» – это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

**Интеллект**

Второй принцип технологии Воскобовича – построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо. Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие именно невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии «Сказочные лабиринты игры» не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

**Творчество**

Третий принцип «Сказочных лабиринтов игры» – раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

**Развивающая среда – Фиолетовый лес**

По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковролина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи – НезримкаВсюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

**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 получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

**Результаты**

Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом. (Градация изменений интеллектуального развития выглядит так: интеллект ниже среднего, средний интеллект, норма, высокий, очень высокий, превосходный). Лучше всего у малышей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Пяти-шестилетние ребята умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца. Трехлетние малыши легко различают и называют желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета.

Особенно хочется отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики детских рук. Кроме того, у ребят, с которыми работали по Воскобовичу, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Они рано начинают читать.

Решенным оказывается и вопрос мотивационной готовности малышей к школе. Дети, которые постепенно переходят к взрослой «форме» обучения и «наигрались» в дошкольном детстве, хотят идти в школу и учиться ради самого учения. И, как правило, делают это хорошо и с интересом.