

МЕТОДИКИ РАННЕГО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ. МЕТОДИКА ВОСКОБОВИЧА

Науменко И.И., воспитатель

Пожалуй, детство - это единственное слово, которое вызывает у взрослых самые светлые и ностальгические воспоминания, свободные от недостатка времени на «бесполезность» и «ничегонеделание» и от скучных занятий. А также ежедневных открытий, ощущение сказки, и простых радостей того времени у нас накладываются уже на приобретенный жизненный опыт. И тогда мы начинаем думать, что знаем, каким именно должно быть детство у наших детей. И почему то мы, взрослые считаем, что оно должно быть наполнено, осознано различными, полезными как нам кажется вещами: математика и логика, иностранные языки, шахматы, информатика и так далее. И порой наполняя мир наших детей такими вот «полезностями», мы забываем, что оставляем все меньше и меньше времени на то, наше сказочно - ностальгическое детство. Конечно, сегодня эта необходимость продиктовано высоким темпом развития общества, требованиями к подготовленности детей к уровню и качеству образования, да и к обучению в целом. Но ведь существует тоненький мостик между интересом и необходимостью, детством и школой - это игра. Игра - способная развить личность, используя познавательные естественные способности ребенка, а также его психологические и физиологические аспекты. Среди огромного количество развивающих игр, появилась новая творческая и особенная система - развивающие игры Воскобовича, которые и составляют основу методики раннего развития автора.

Российский физик, Воскобович Вячеслав Вадимович является одним из первых изобретателей специальных развивающих игр для детей. Вячеслав Вадимович занимался со своими детьми, изучал опыт других успешных педагогов-новаторов (Никитиных и Зайцева). Разработал собственную методику, куда вошли игровые комплексы, увлекательные развивающие игры.

Развивающие игры от Воскобовича представляют собой самобытную, особенную, творческую и очень добрую методику.

Все основано на трех основных принципах:

- Познание
- Интерес
- Творчество

Методика Воскобовича – это не просто игры. Это побуждающие малыша к творческому мышлению различные сказки, приключения, интриги и многое другое.

Установлено, что дети, развивающиеся по данной методике, отлично

подготовлены к школе. Они уже умеют читать, считать, ориентироваться на плоскости, решать логические головоломки.

Самыми популярными играми Воскобовича являются «Геокоонт» и «Игровой квадрат». Также очень интересны: «Цветные часы», «Домино», «Чудо - головоломки», «Математические корзинки», «Ларчик» «Конструктор букв» и другие, использование которых влияет положительно на раннее развитие детей и делает этот процесс более интересным и увлекательным.

Технология "Сказочные лабиринты игры"

У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению, 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 "Геокоонте" 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 белочка.

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.

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-головоломки", разноцветных "паутинок" "Геокоонта", "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 - "Геокоонт" и "Квадрат Воскобовича".

"Геокоонт"

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 "Геокоонта" 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 музей. 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 - Незримка Всюсь, 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 получают 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.

Использованная литература:

1. Воскобович, В. В., Харько, Т. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В. В. Воскобович, Т. Г. Харько. - М., 2003
2. Воскобович В.В. «Гео-Метри-Я» - М., 2003
3. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра» - М., 2003
4. Арапова-Пискарева Н. А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2008