

Консультация для педагогов
Тема: Игровая технология «Сказочные лабиринты игры»
В.В Воскобовича
подготовила А.А Киселева

*«Самое лучшее воспитание - это воспитание желаний.
Можно бороться с желаниями ребенка
Можно потакать его случайным прихотям.
А можно воспитывать сами стремления, обогащать их.
Создавать почву, на которой попросту
не будут расти желания-сорняки.
Помогать человеческой природе
ребенка проявиться в её лучшем виде».*

В.В. Воскобович

В современном обществе происходят социальные и экономические перемены. Это сказывается и на дошкольном образовании, которое находится на этапе модернизации.

Сегодня остро ставится проблема - как развернуть систему образования в сторону воспитания личности, способной к творческому решению жизненных задач, предусматривающей воспитание творческого человека, способного к созданию общечеловеческих ценностей: духовных и культурных.

Система дошкольного образования на современном этапе ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, осуществляя поиск новых подходов к воспитанию, обучению детей дошкольного возраста. Возникает необходимость использования современных педагогических технологий образования.

Ни для кого не секрет, что для детей дошкольного возраста игра является ведущим видом деятельности образовательного процесса. И от того, какими играми играет ребенок, зависит его развитие и мышление. В каждом дошкольном учреждении есть образовательная программа, предусмотренная ФГОСом РФ, в которой прописаны основные требования к игровой деятельности в детском саду.

Сейчас, в современном мире прогресса, одной из важнейших проблем современных методов развития и воспитания ребенка является формирование у него интеллектуальных способностей. От того, насколько развит интеллект у дошкольников, зависит его способность памяти быстрее запоминать разного

рода материал. Такие дети более уверены в своих ответах и действиях, соответственно лучше подготовлены к школе.

Что такое интеллект? Как его развивать? Что для этого использовать? К каким методам прибегнуть? Этими вопросами задаются почти все родители и педагоги. А ответ прост.

Интеллект — это определенного рода мыслительная способность, определяющая деятельность человека. Следовательно, наилучшим способом развития интеллекта являются разнообразные игры.

В ходе игровой деятельности у детей формируется навык общения со сверстниками, умение придумывать и реализовывать ход игры, так же развивается творческое воображение и логическое мышление. Существует множество авторских разработок, методик и игр для развития интеллекта детей, но среди этого разнообразия хочется выделить конкретную группу развивающих игр автором которых является Вячеслав Вадимович Воскобович.

Инновационной деятельностью для нашего ДОО стало внедрение игровой педагогической технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. В.В.Воскобович - в прошлом инженер – физик. Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. В.В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геококт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы». Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр. Сейчас разработано более 50 игровых пособий. На данный момент игры востребованы по всей России.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития».

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным.

В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка.

Вторым принципом методики Воскобовича является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны. В игровой форме можно обучаться чтению или счету, параллельно развивая логику, мышление, память и другие психологические процессы. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всесторонне развивать и обучать малыша.

Третий принцип авторской методики Воскобовича заключается в развитии у ребенка творческого начала. Игры и сказки Воскобовича помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности способствует формированию раннего креативного мышления у детей.

Цель технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи технологии:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Строить педагогический процесс, способствующий интеллектуально-творческому развитию детей в игре.
7. Строить образовательный процесс на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированный на интересы и возможности каждого ребёнка и учитывающий социальную ситуацию его развития.
8. Поддерживать инициативу и самостоятельность детей в специфических видах деятельности, возможность выбора материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения.
9. Строить развивающее вариативное образование, ориентированное на зону ближайшего развития.
10. Организовывать виды деятельности, стимулирующие развитие мышления, воображения, фантазии и детского творчества.

Достоинство данных развивающих игр:

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

4. Творческий потенциал каждой игры. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, не способны.

5. Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

Сочетание сказки и головоломки. Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов.

Содержанием технологии «Сказочные лабиринты игры» являются эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе, как считают психологи, принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребёнком не возникает препятствий, которые могут быть ими преодолены, то их развитие идёт слабо и вяло. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребёнок всегда получает какой-то «предметный» результат.

Всё обучение по технологии «Сказочные лабиринты игры» осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. В процессе игры развивается целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребёнка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Использование этих развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое, красочное оформление игр делает пребывание ребёнка в детском саду в детском саду ярким. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребёнка, создаёт условия для его личностного развития. Взрослому остаётся лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребёнка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям.

Методическое сопровождение. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Мы знаем, что развивающая среда должна быть: содержательной, насыщенной, доступной, трансформируемой, безопасной.

В нашей группе предметно - пространственная развивающая среда, продумана таким образом, что весь материал дает возможность каждому ребенку действовать самому, обеспечивает развитие познавательных интересов дошкольников. Дети закрепляют знания, полученные на непрерывной образовательной деятельности, в виде разминки, в свободное время, что обеспечивает максимальное накопление информации о величине, цвете, пространственном понятии, совершенствуется процесс восприятия, вырабатывается координация руки, глаза.

Фиолетовый лес представляет собой сказочную поляну, на которой есть своя область и свой герой. А также здесь дети знакомятся с временами года и их последовательностью, учатся замечать и объяснять происходящие в природе сезонные и суточные изменения. Формируют представления о самых простых природных взаимосвязях (одни животные и растения обитают в лесу, другие – в озерах, третьи на - лугу).

Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи: совершенствовать умение выделять признаки сходства и различия предметов, объединять предметы в группу по общему признаку, выделять части группы, находить «лишние» элементы, выделять в речи признаки сходства и различия предметов по цвету, размеру, форме. Развивать умение непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте; раскладывать по 5 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними. Формировать представления о геометрических фигурах: квадрате, прямоугольнике, овале, цилиндре, конусе, призме, пирамиде. Развивать умение устанавливать пространственно- временные отношения (впереди – сзади – между, справа – слева, вверху – внизу, раньше – позже и т. д.); совершенствовать умение двигаться в нужном направлении, определять положение того или иного предмета на плоскости.

Развивающие игры, такие как «Квадрат Воскобовича» и «Прозрачный квадрат» развивают умения складывать предметные формы по схемам и собственному замыслу или описанию взрослого, придумывают новые приемы конструирования хорошо знакомых фигур, давать им названия.

Пособия В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», позволяют организовать предметно-развивающую среду с учетом этих требований. Кроме того, они активизируют, расширяют и обогащают игровую деятельность детей.

«Сказочные лабиринты игры» условно разделены на три блока:

Первый блок – предметный. С помощью игр, входящих в данный блок можно обучить детей конкретному предмету, например, математике – это корзинки, кораблики, счетовозики или научить детей читать – это теремки Воскобовича, яблоньки, снеговики, ромашки.

Второй блок – конструктивный. В данный блок входят эталонные и знаковые конструкторы («Волшебная восьмерка», «Геоконт», «Шнур – затейник», «Конструктор букв»), а также чудо-конструкторы («Чудо крестики 1,2,3», «Чудо соты»).

Третий блок – универсальный. В него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач.

Графический тренажер «Игровизор». В самом названии заложен главный смысл этого пособия – игра. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Для того, чтобы правильно спланировать свою работу в группе с детьми с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, игровой материал был выстроен по трем направлениям:

1. Выбор игры, соответствующей интересам и возможностям ребёнка в данный период.

2.Подбор соответствующих заданий к игре.

3.Постепенное использование всех игр комплекта.

Первый этап.

Используемые игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Фонарики», «Логоформочки 3», «Лепестки».

Эти игры яркие, красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений. На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребёнка, играет и занимается вместе с ними.

Второй этап.

«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геоконт», «Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмёрка 1,3», «Теремки Воскобовича», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Счетовозик».

На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приёмы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности – как самостоятельной, так и совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров. Общение в играх со сверстниками способствует социально-личностному развитию дошкольника.

Третий этап.

«Змейка», «Геовизор», «Игровизор», «Волшебная восьмёрка 2», «Теремки Воскобовича», «Читайка на шариках», «Планета умножения», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Счетовозик», «Коврограф «Ларчик».

На этом этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания и упражнения, предлагают новые решения задач, придумывают и конструируют предметные формы. Взрослым создаётся творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива, рассматриваются любые предложения детей.

Если игра нравится ребёнку и служит материалом для проявления творчества, то малыш может с ней заниматься на всех этапах. Переходить с одного этапа на другой лучше постепенно, учитывая особенности восприятия материала детьми, уровень их развития, интерес и потребности.

Ещё одной из моих задач было активизировать педагогические умения родителей в интеллектуальном развитии ребёнка через знакомство их с данной технологией. Для этого я использовала такую форму как семинар – практикум.

Ведь игры В.В Воскобовича имеются теперь и в наших магазинах, но, не зная назначения, а главное ценности для интеллектуального развития, родители покупают более знакомые игры. С помощью семинара-практикума я смогла подсказать родителям универсальный «волшебный» рецепт воспитания умных, общительных детей. И также результат порадовал. Всё чаще от детей можно было услышать: «Мне мама купила такой же квадрат (или «Чудо-крестики»)). Для родителей проводились и открытые занятия, где им стало понятно: «Игры – это не только средство развлечения, но также и развития». Кроме этого, родителям было предложено, на что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм В.В. Воскобовича:

Подготовка. Перед тем, как предлагать игру ребенку, нужно самим ознакомиться с методическими рекомендациями и самой игрой.

Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий нужно расспрашивать ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просить пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся» от игры.

Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Анализ теоретико-методической литературы и опыт моей работы в ДОУ показали, что оправдано и эффективно использование нестандартных форм работы с детьми в детском саду. Они как нельзя лучше оживляют воспитательный процесс, повышают интерес к познанию. Ведь очень важно заинтересовать, научить с жадой получать новые знания, вести постоянный творческий поиск, открывать в себе скрытые таланты.

Наблюдения показывают, что детям интересна свободная работа. Она способствует развитию инициативы, развивает коммуникативные навыки, предполагает самостоятельный поиск средств и способов решения задач, связанных с реальными ситуациями в жизни, искореняет такие негативные явления, как замкнутость, закомплексованность, боязнь допустить ошибку.

Дети, используя полученные знания, умения и навыки, применяют их в свободной самостоятельной деятельности.

Таким образом, прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможностей всестороннего развития ребёнка, в подготовке его к новой деятельности – учебной, что является одним из важнейших фактов психологической готовности ребёнка к обучению.

Работа над этой темой принесла мне огромное удовлетворение, мы смогли в нашем ДОУ организовать предметно-пространственную развивающую

среду для реализации данной технологии, привлечь родителей к воспитательно - образовательному процессу, а, главное, эти игры доставляют огромную радость детям. Они не спрашивают, чем заняться. Они играют, играют и растут.

Полученные мною знания на курсах повышения квалификации, я использую в работе для внедрения педагогической инновационной технологии «Развивающие игры Воскобовича». Являюсь руководителем творческой группы «РИВ» образовательного учреждения в течение 2 лет.

Разрабатываю методическую тему по развивающим играм: активно участвую в семинарах, методических объединениях муниципального уровня. Технология В.В Воскобовича, направленная на достижения качественного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях, полностью соответствует современной образовательной ситуации, запросам родителей и направлениям развития нашего ДОУ.

Приложение

Самые популярные игры В.В Воскобовича

«Геокоонт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»). Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геокоонте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются «оранжевым криком Красного зверя», «зеленым свистом Желтой птицы» или «синим шепотом Голубой рыбы». В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

«Кораблик «Брызг-брызг» представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

«Математические корзинки» - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл

сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

«Забавные буквы» - это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя – Орлекин, У – представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д.

Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.

«Теремки Воскобовича» - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких «теремков» можно составить слово.

На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными «теремками».

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый «терем» кубик с буквой А и читаем получившийся слог: «Па».

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.

«Складушки» В.В. Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами.

Игра-пособие «Складушки» предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.

Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подписью с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них:

Гусь с гусынею гусяток

Насчитали лишь десяток.

Гусь с гучыней обсчитались

Все на месте оказались.