



ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»

Управление образования Администрации города Новочеркасска
Региональный тьюторский консультационный центр –
МБДОУ детский сад №37 города Новочеркасска

ТЕМА: Использование игр В.В. Воскобовича во взаимодействии с родителями.

**Квест-игра
«Математическое путешествие в Фиолетовый лес»**

26.11.2025г

Подготовила:
Нистратова Н.А., педагог-психолог

Квест - игра: Математическое путешествие в Фиолетовый лес.

Цель: создание условий для повышения психолого-педагогической компетентности родителей в вопросах развития ребенка в части формирования элементарных математических представлений по средствам использования инновационных игровых технологий при организации работы с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- показать родителям возможности использования развивающих игр В.В. Воскобовича в формировании элементарных математических представлений дошкольников;
- воспитывать желание и интерес к организации совместной игровой деятельности с ребенком в домашних условиях.

Оборудование: слайдовая презентация, развивающие игры «Фонарики», «Черепашки», «Кораблики Плюх – Плюх» для работы родителей (пары, мини-группы), карточки для упражнения «Шифровальщики», маркеры на водяной основе или фишкы, игральный кубик.

Ход игры

СЛАЙД 1 титульный лист

СЛАЙД 2 пустой лист

Добрый день, уважаемые педагоги!

Сегодня мы хотим с вами поделиться нашим опытом работы по организации мероприятий с родителями. В конце прошлого учебного года мы провели с родителями квест - игру: Математическое путешествие в Фиолетовый лес. Мы можем рассказать о том, как это было, показать видео –зарисовку с мероприятия, но для того, чтобы понять как это было – это надо пропустить через себя.

Поэтому предлагаем вам стать участниками квест – игры «Математическое путешествие в Фиолетовый лес».

Готовы? Здорово!

В любой игре есть правила и роли...кто – ведущий, кто – то участник.

Проведем квест – игру мы с Ларисой Николаевной, а вот вам я предлагаю выйти из роли педагогов и на какое то время стать родителями.

Родителями, которым интересно узнать, как растет и развивается их ребенок-дошкольник, что ему интересно....и, что можете сделать вы, чтобы его развитие было успешным.

Ну что получилось вернуться в родительство??!

Тогда, не теряя времени, начинаем нашу игру, но, как и в любой игре у нас есть правила, которые предлагаю соблюдать всем:

1. Мы вместе, а значит, мы команда! Уважаем друг друга и действуем сообща.
2. Мы вместе и мнение каждого очень значимо! Если говорит один, все слушают!
3. Каждый имеет право на ошибку, протяни руку помощи – ведь мы команда!

Предлагаю начать игру с маленькой разминки в формате «Вопрос – ответ», слушайте внимательно, а отвечать можно хором.

1. Каждый из вас получил приглашение на квест-игру, внимание вопрос: «Сколько слов в ее названии? (*пять*)
2. Чего всегда бывает только 5? (*пальцев*)
3. А кто чаще всего встречается с цифрой 5? (*учитель и ученик*)
4. Какая наука нас знакомит с цифрой 5? (*математика*)

Поменяем немножко формат и включаем правило «Поднятой руки»: есть ответ – поднимаем руку.

5. Где и когда вы впервые познакомились с математикой?
6. Если вернуться за школьную парту, какая ассоциация возникает у вас, со словом «математика»?
7. А какие помощники в школе были у вас на математике?
8. Ну и позвольте полюбопытствовать, а у кого была твердая 5 по математике в школе?

Я не случайно задала этот вопрос, потому что предлагаю именно вам стать математическими экспертами нашей игры. Ваше мнение для нас будет особенно ценно и значимо.

математическим экспертам выдаются бейджики «помогатор»

Ну что ж, немного «пошевелили наши извилины», приоткрыли дверь в детство и сейчас я предлагаю вам «выпустить вашего внутреннего ребенка» и отправиться всем вместе в Фиолетовый лес, на поиски математических сокровищ.

И что самое удивительное, мы отправимся туда, не выходя из этой комнаты.

Что такое Фиолетовый лес, спросите вы? – это сказочная область технологии развивающих игр Воскобовича, а в нашем детском саду – это специально оборудованное игровое пространство – где дети играют, фантазируют, творят и развиваются.

СЛАЙД 3

на экране видео – зарисовка Фиолетового леса

В Фиолетовом лесу нет ваших школьных помощников - *шпаргалок, соседа по парте...*, но есть удивительные приключения, тайны, загадки, игры и сказочные персонажи, с некоторыми из них мы сегодня обязательно познакомимся.

А вот и первый житель Фиолетового леса. Знакомьтесь – Незримка Всюсь.

СЛАЙД 4 анимация

на экране появляется Незримка Всюсь

Это собирательный образ ребенка, который всегда искренне радуется, если кто-то приходит в Фиолетовый лес и огорчается, когда гости покидают его любимый лес. И в этих своих эмоциональных качелях, он порой совершает необдуманные поступки, которые нам, взрослым, кажутся неправильными.

Почему его так зовут? Незримка – потому что он всегда прячется, делает что-то по тихому, а Всюсь – потому, что он от своего непосредственного любопытства

появляется повсюду, для того, чтобы узнать что-то новое, или как ребенок, привлечь ваше внимание, любым способом, даже порой немного пошалив.

Вот и сейчас, Незримка Всюсь решил вас удивить посмотрите, что он вам передал.

на столы раздаются поля математического ключика

Как вы думаете, что это? Какие математические загадки в них спрятаны?

Ответы родителей.

Да..., но это не просто картинки – это навигатор, который поможет нам совершить путешествие по Фиолетовому лесу.

Но увы, навигатор не работает без очень важной детали – разноцветных стеклышек или волшебного ключика.

Найти его в Фиолетовом лесу нам поможет Луч Владыка, он может творить чудеса.

СЛАЙД 5 анимация

на экране Луч Владыка

Представляете, его волшебный луч может распадаться на 7 цветов радуги, а еще Луч Владыка может поделиться с нами разноцветными стеклышками – ключиком от навигатора. Так вот же они....если правильно сквозь них посмотреть, можно увидеть что-то очень важное. Главное – правильно приложить их к навигатору – к нашему полю с картинками.

Посмотрите внимательно, на навигаторе и на ключике есть цветные кружочки, которые надо совместить.

Что получилось?

*родители выполняют задание математического ключика и видят 4 картинки
(радуга, коробка форм, матрешки, вишня)*

Как вы думаете, что может объединить эти картинки?

Ответы родителей

Мы с вами нашли первую подсказку. **Познания в математике начинаются с формирования сенсорных эталонов: цвет, форма, величина.**

СЛАЙД 6

А в Фиолетовом лесу есть много игр, которые помогут ребенку познакомиться и закрепить знания о сенсорных эталонах.

Одна из таких игр – «Фонарики»

родителям раздают игру «Фонарики»



Развивающая игра-сортер «Фонарики» - это доска-рамка и комплект форм с вкладышами из 10 деталей разного размера круглой, квадратной, треугольной,



прямоугольной и овальной формы зеленого и красного цвета. Все «Фонарики» - формы имеют удобные держатели.

Второй вариант «Фонариков» имеет ковролиновое поле – основу, к которому детали прикрепляются с помощью липучек. С такой игрой можно играть как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости.

«Фонарики» – это эталоны форм (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). К игре предусмотрено приложение – это альбом со схемами для конструирования фигур.

СЛАЙД 7

Игра «Фонарики» способствует:

- **развитию** сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
- **совершенствованию** интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи);
- **тренировке** мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов;
- **освоению** количественного счета, пространственных отношений.

СЛАЙД 8

Варианты игр.

Игровые действия	Развивающая направленность
фонарики можно «зажигать» и «тушить» (игра – вкладыш-сортер)	развитие сенсорных способностей, умения соотносить детали по цвету, форме, величине; развитие зрительно-моторной или глазо-ручной координации.
фонарики можно сортировать по цвету, форме, величине	развитие мыслительных операций анализ, синтез, классификация.
фонарики можно выложить в определенной последовательности – «Собери бусы»	формировать умение группировать геометрические фигуры по основным признакам (цвет, форма, величина); развитие умения видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.
фонарики можно узнавать на ощупь – игра «Чудесный мешочек»	развитие мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов
фонарики можно превращать в предметы (дорисовывание)	развитие творческого воображения, графомоторных навыков (обведение деталей игры на листе бумаги)
фонарики могут стать деталями конструктора (составление фигур по готовым схемам из альбома или творческое конструирование по замыслу)	развитие творческого воображения

И это далеко не все игры, в которые можно организовать с ребятами.

СЛАЙД 9

Предлагаю и вам немного поиграть.

Я уверена, что всем вам хорошо известны стихотворения Агнии Барто, а ваши ребята с помощью деталей игры «Фонарики» зашифровали для вас одно из стихотворений в картинке. Предлагаю вам ее отгадать.

Молодцы! Конечно же, это стихотворение А. Барто «Бычок».

А кто помнит его наизусть?



Игра – «Шифровальщики»

А сейчас внимательно послушайте еще одно стихотворение А. Барто и выложите из деталей игры «Фонарики» иллюстрацию к нему.

Уронили мишку на пол
Оторвали мишке лапу,
Все равно его не брошу
Потому что он хороший.

Приступайте, вы можете использовать любой из вариантов игр «Фонарики», как на фанерной основе, так и на ковролиновом поле.

родители выкладывают мишку из элементов игры «Фонарики»



СЛАЙД 10

- Какую фигуру вы использовали для конструирования туловища медведя?
- Какая фигура вам понадобилась для изображения головы? А уши?
- Какого цвета лапы у вашего мишки?
- А какого цвета оторванная лапка?

Вот так незатейливо конструируя с ребенком, вы можете закреплять знания сенсорных эталонов форма и величина, а вот цветов в этой игре всего два...красный и зеленый.

Наблюдая за тем, как вы выполняли задание, я увидела не только ваш интерес, но и любопытство...многих привлекли секретики, которые спрятаны под деталями игры на игровом поле.

Но вы же воспитанные родители, вы честно выполняете задание, а вот ваши дети сразу задают вопросы, чтобы удовлетворить своё любопытство.



Как вы думаете, а зачем там лежат эти картинки?
Варианты ответов родителей.

СЛАЙД 11

Развитие памяти и внимания «Фонарики» - мемори

Это игра на развитие памяти. Она известна под названием «Найди пару» или «Запоминайка».

Помимо тренировки памяти, Мемори способствует развитию:

- образного и логического мышления;
- наблюдательности, внимательности;
- мелкой моторики и координации движений рук;
- усидчивости.

Эту игру можно сделать по лексическим темам. Для игры необходимо 2 комплекта карточек, так как у нас в фонариках на доске рамке 10 окошек, соответственно карточек надо 20.

Комплект карточек лежит в колоде рубашкой вверх. По очереди игроки берут верхнюю карту с колоды и на игровом поле поднимают одну из деталей игры «Фонарики», если в домике такая же картинка, игрок забирает карточку себе, если не угадал, карточку убирает вниз колоды.

Выигрывает тот, кто нашел больше совпадений и у кого больше карточек.

На первых этапах игры угаданные окошки можно оставлять открытыми, для усложнения их тоже можно назад закрывать.

Предлагаю вам, прямо сейчас поиграть. У вас на столах есть комплект игр по разным лексическим темам.

участники занятия играют в игру «Мемори – фонарики»



И в этой игре у вас есть возможность закреплять с ребенком сенсорные эталоны, можно ввести правило – «Опиши домик, который ты будешь открывать». Например «Я посмотрю под большим красным кругом».

СЛАЙД 12

В линейке игр В.В. Воскобовича есть еще одна игра, которая позволит закрепить с детьми сенсорные эталоны величины и цвета. Эта игра называется «Черепашки».

убираем игру «Фонарики» и раздаем игру «Черепашки»

Эта игра тоже имеет два варианта исполнения.

«Черепашки пирамидка». Детали игры надо собирать и нанизывать на деревянный стержень (классический вариант).



«Черепашки Ларчик» имеет 21 фигурку-черепашек семи цветов радуги с липучкой, с которыми можно играть как на ковролине, так и на коврографе. Из деталей игры, имеющих 3 признака (размер, цвет, направление), можно сконструировать целый мир самых разнообразных фигурок, поиграть в логические игры, составить мнемосхему для запоминания стихотворения или сказочной истории.

Игра «Черепашки» направлена на развитие:

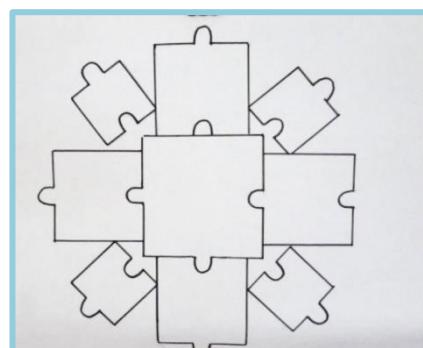
- сенсорных способностей (размер, цвет),
- моторики руки,
- творческого воображения,
- связной речи,
- формирование пространственных представлений,
- математических понятий (форма, количество, целое, часть);
- побуждает к творческому конструированию.



Чтобы ближе познакомиться с игрой предлагаю вам поиграть.

Игра «Семья»

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ	ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ
Соберите свою черепашью семью, в семье все члены семьи одного цвета.	<i>строят башенки одного цвета: большая, средняя, маленькая детали</i>
Наступило утро, и все члены семьи стали собираться по своим делам. Первыми на работу отправились папы... они строили высокую радужную башню.	<i>из больших деталей собрать в высокую башню по цветам радуги</i>
Мамы отвели малышей в детский сад, где ребяташики стали водить радужные хороводы.	<i>из маленьких деталей выложить круг по цветам радуги</i>
А мамы отправились в парк, где они вместе красили длинную радужную скамейку.	<i>из средних деталей выложить радужную дорожку</i>
А вечером все возвращались домой: папа встречал маму и они вместе шли в детский сад за своим малышом	<i>собрать семьи черепашек</i>
И уже дома они собирались за столом, пили чай и думали о том, что совсем скоро наступит зима и за окном полетят белые пушистые снежинки	<i>из деталей игры выложить снежинку</i>



СЛАЙД 13

Предлагаю вам тоже выложить снежинку по схеме, слушайте внимательно, чьи черепашки будут строиться в снежинку.

по словесной инструкции, с опорой на схему на экране выкладываем снежинки

В середину встала большая черепашка голубого цвета (выбрать большую фигуру заданного цвета и наложить её на схему). Потом приготовились средние черепашки желтого, синего, оранжевого и зелёного цветов (наложить их на схему). Последними присоединились маленькие черепашки красного, фиолетового, зелёного и желтого цветов.

Ну, вот мы с вами немного поиграли, вспомнили все сенсорные эталоны, и пришло время продолжить наше математическое приключение по Фиолетовому лесу. Но сначала, предлагаю собрать «Черепашек», одно из правил Фиолетового леса «Поиграл – убери».

со столов убираем игры «Черепашки»

СЛАЙД 14

Пришло время, взять навигаторы и **поворнуть ключик по часовой стрелке**.

при повороте математического ключика появляются картинки 1,2,3,4 елочки
Какое математическое действие нам подсказывают эти картинки?

Ответы родителей: счет

Здорово! Молодцы! А чтобы научиться считать мы отправляемся на озеро Айс, где нас встречает Гусь капитан со своей командой Лягушат матросов, которые готовы отправиться вместе с нами в путешествие на кораблике «Плюх-Плюх».

родителям раздаем кораблики «Плюх-Плюх»

СЛАЙД 15

Гусь – Капитан с командой Лягушат-матросов и кораблик «Плюх-Плюх»

СЛАЙД 16

Кораблик «Плюх-плюх» – игра, сочетающая в себе сортер, пирамидку и шнурковку.
Использование «Кораблика Плюх-Плюх» способствует:

- развитию мелкой моторики и координации движений;
- развитию зрительно-моторной координации;
- развитию сенсомоторных способностей;
- развитию восприятия цвета и величины (мачты: самая большая, большая, средняя, низкая, самая низкая);
- закреплению понятия «больше», «меньше», «равно»;
- обучению порядковому счету в пределах 5;
- формированию пространственных представлений: «выше – ниже», «вперед – назад», «лево-право», «навстречу друг другу».

На деревянной основе кораблика пять мачт разной высоты, а еще 25 флагжков (5 цветов по 5 штук каждого) и 2 шнурка. С ребятами мы снимаем, надеваем флагжи на мачты, собираем флагжи на шнурок, пересчитываем их, классифицируем по цвету, тем самым закрепляем сенсорные представления цвета и величины, а еще учимся порядковому счету в пределах 5

Существует большое количество вариантов игр с «Корабликом Плюх-Плюх»

СЛАЙД 17

ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ	ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
развитие мелкой моторики и координации движений	«Снять все флагжи» «Нанизать флагжи на шнурок»
развитие зрительно-моторной координации	«Надеть все флагжи» «Постирай флагжи» «Найди флагжи»
развитие сенсомоторных способностей	«Собери флагжи по образцу» (нанизывание флагжков в определённой последовательности) «Сложи из флагжков красивый узор»
развитие восприятия цвета и величины (мачты: самая большая, большая, средняя, низкая, самая низкая);	«Назови цвета флагжков на мачтах» «Сними все флагжи красного, синего и т. д. цвета» «Выложи флагжи по цветам в 5 рядов» «Найди и покажи самую высокую, высокую, среднюю, низкую и самую низкую мачты»
закрепление понятий «больше», «меньше», «равно	«Флагжков, какого цвета больше (меньше) всего» «На мачте какого цвета флагжков больше (меньше)»
обучение порядковому счету в пределах 5	«Сосчитай, сколько мачт на корабле» «Сосчитай флагжи на самой высокой мачте» «Какая по счёту мачта с красными (жёлтыми и т. д.) флагжками»
формирование пространственных представлений: «выше – ниже», «вперед – назад», «лево-право», «навстречу друг другу».	«Ветер повернул флагжи на 1 и 2 мачтах направо, 3 и 4 налево» «Ветер поворачивает флагжи назад, вперёд, на встречу друг другу»

И я вам тоже предлагаю немного поиграть. Для игры, вам необходимо разбиться на пары. Вспомните, какую игру можно было организовать с другом, имея под рукой карандаш и листочек в клетку?

Ответы родителей «Морской бой»

Конечно «Морской бой», у нас будет немного похожая игра под названием «Собери корабль». Договоритесь, кто в вашей паре будет шифровать, а кто собирать.

СЛАЙД 18

Посмотрите на игровое поле.

С левой стороны указаны цвета флагжков, а сверху – их количество. Шифровальщик на игровом поле выкладывает 5 фишек, таким образом, чтобы в каждой строке и в каждом столбце было только по 1 фишке. Второй игрок должен надеть флагжи на мачты согласно шифра. Главное правило – на мачте могут быть флагжи только одного цвета.

Правила понятны? Тогда шифровальщики приступают к работе.

родители выполняют задание, осуществляется проверка, и команда победителей получает в награду за скорость и правильность аплодисменты

В этой игре развивается внимание, скорость реакции, восприятие, логическое мышление, анализ и классификация, закрепляются навыки счета.

А сейчас я вам покажу еще один вариант игры с корабликами. Наверняка у вас бывали ситуации, когда надо определить очередность выполнения чего-либо, считалочки не актуальны, а договориться никак не получается, тогда на помощь может прийти вот такая **игра-соревнование «Капитан»**.

Для игры нужны 2 игрока, пожалуйста, желающие выходите к столу. Еще нам нужен будет кораблик и игральный кубик.

На мачтах кораблика 15 флагжков, каждый игрок выбирает себе 7 флагжков 2 цветов (5 и 2; 3 и 4). Флагжок с самой низкой мачты – флагжок капитана, кто его наденет на мачту – тот и победит в игре.

Задача игроков по очереди бросать кубик, число на грани кубика – соответствует количеству ваших действий. Вы можете надевать свои флагжи или снимать флагжи соперника. Например, вам выпало число 2. Вы можете надеть 2 своих флагжа на мачту, либо снять 2 флагжа соперника, либо надеть и снять по 1 флагжу. Побеждает тот, кто наденет капитанский флагжок при условии, что все его флагжи будут на мачтах.

Правила понятны? Право первого хода определит кубик, чье число больше, тот и начинает.

игра проводится 1 раз

Аплодисменты нашему капитану!

Пришла пора собрать кораблики и отправиться дальше в путешествие по Фиолетовому лесу.

убираем кораблики «Плюх-Плюх»

СЛАЙД 19

Пришло время, взять навигаторы и **поворнуть ключик по часовой стрелке**.

РЕФЛЕКСИЯ

Ну что ж, наш квест успешно пройден и вы все вышли из роли «родителя» и теперь, позвольте мне, вместе с вами профессионалами и творческими педагогами провести рефлексию нашего занятия, а именно проанализировать квест – игру «Математическое путешествие в Фиолетовый лес» опираясь на модель пирамидки.

Итак, задумывая встречу с родителями, мы ставили перед собой цель ПОЗНАКОМИТЬ родителей с игровой технологией В.В. Воскобовича, УВЛЕЧЬ, ПОКАЗАТЬ возможности ее использования для развития элементарных математических представлений.

СЛАЙД

Цель и задачи мероприятия мы сформулировали следующим образом:

Цель: создание условий для повышения психолого-педагогической компетентности родителей в вопросах развития ребенка в части формирования элементарных математических представлений по средствам использования инновационных игровых технологий при организации работы с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- показать родителям возможности использования развивающих игр В.В. Воскобовича в формировании элементарных математических представлений дошкольников;
- воспитывать желание и интерес к организации совместной игровой деятельности с ребенком в домашних условиях.

А это, как вы понимаете – **СТЕРЖЕНЬ** нашей пирамидки.

А чтобы **УВЛЕЧЬ, ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ** родителей, дать попробовать поиграть нужна была нетрадиционная форма организации мероприятия...

ПЕРВОЕ КОЛЬЦО – Квест – игра «Математическое путешествие в Фиолетовый лес».

ВТОРОЕ КОЛЬЦО – содержание мероприятия, как вы видите, это непосредственное знакомство с играми, возможность поиграть, при этом, содержание игр было адаптировано под родителей и возможность организовать их в кругу семьи.

ТРЕТЬЕ КОЛЬЦО – методы, приемы, технологии... подскажите, что было в нашей квест – игре?

Конечно же, игры, технология развивающих игр В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», а вот путешествовали мы при помощи ключика – решетки Кардана это педагогическая техника, которая способствует развитию критическое мышление. Более подробно вы сможете познакомиться с ней в буклете, и в качестве небольшого бонуса – вариант игры с решеткой Кардана «Что лишнее?» по теме «Моя Россия».

ЧЕТВЕРТОЕ КОЛЬЦО – условия проведения: ведущие, участники, место, время, оборудование....все, что позволило нам создать комфортные условия для родителей.

ПЯТОЕ КОЛЬЦО – реклама мероприятия, мы заранее информировали родителей через различные мессенджеры. Запустили анкету, в которой предложили выбрать удобное время и интересующую тему. Затем привлекли детей к изготовлению индивидуальных приглашений на квест - игру.

ВЕРШИНА ПИРАМИДКИ – результат мероприятия. Участвуя в квест – игре в роли родителей ваша рефлексия носила эмоциональный характер и вот он выражен в этом чудесном букете. А мы как вы помните, ставили цель **ПОЗНАКОМИТЬ, УВЛЕЧЬ, ПОКАЗАТЬ**.

А вот теперь я попрошу вас дать профессиональный отклик на мероприятие, достигли ли мы поставленной цели и такая форма работы с родителями имеет место быть?