



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:
Фомина Л. Н., зам. заведующего по ВМР

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 «Волшебная восьмерка», «Математические корзиночки 5, 1-», карточки для игр «Аукцион», «Магазин», «Черная пятница», считалки.

Ход игры

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

СЛАЙД 17

И навигатор снова показывает нам картинки-ассоциации.

- Как вы думаете, с чем будет связано следующее игровое задание?

Это цифры, значит, будет связано с цифрами.

Действительно, все эти картинки связаны с цифрами, а если быть точными с образом цифры.

В технологии Воскобовича есть одна удивительная игра, которая напрямую связана с цифрами. Это конструктор цифр «Волшебная 8».

Для дошкольников эта игра – неоценимый помощник в запоминании образа цифр.

- Скажите, где такие цифры мы видим?

На табло, в билетах, на циферблатах электронных часов.

Действительно, это образ печатной цифры и мы зачастую видим их.

Возьмите в руки эту игру.

- Что вы можете о ней сказать?

Игра сделана из фанеры, палочки разноцветные, закреплены под резинку.

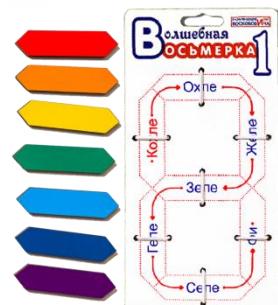
Обратите внимание на расположение разноцветных палочек.

- Что вы можете о них сказать?

Я вижу, вам не терпится вынуть палочки. Выньте их.

- Что еще необычного вы увидели?

Обратная сторона бирюзового цвета, а на игровом поле написаны слова.



- Как вы думаете, что обозначают эти слова?

Это считалка, при помощи которой наши дети запоминают последовательность расположения цветных палочек.

СЛАЙД 18

Изображения радужных гномов

А это еще и имена радужных гномов, которые живут в Фиолетовом лесу.

- А зачем обратная сторона палочек окрашена в один и тот же цвет?

Я уверена, что этот секрет мы раскроем совсем скоро.

А сейчас я предлагаю вам немного поиграть. Поскольку вы уже знаете, как выглядят цифры, предлагаю вам поиграть в **игру «Аукцион»**.



СЛАЙД 19 заставка «Аукцион»

Для игры вам нужно вернуть палочки на игровое поле в радужной последовательности.

-Помните правила аукциона?

Определяется стартовая стоимость лота, а приобретает его тот, кто сделает большую ставку и назовет палочки своей цифры в радужном порядке.

Для каждой команды игроков мы подготовили свой лот. Играют команды по очереди, а эксперты наблюдают за соблюдением правил аукциона.

Для получения первоначальной цены, вы убираете ту палочку, цвет которой я называю.

-Всем понятны условия?

Тогда лот для 1 команды:

Карточка с QR кодом на группу в ВК.

Красный, голубой.

-Какая цифра получилась?

3

Для детей мы называем слова из считалки: кохле, геле.

А сейчас 5 секунд вам для ставок.

Ведущий считает до 5, игроки показывают цифры, называют в радужном порядке.

Победитель получает карточку.

Лот для 2 команды:

Карточка с логотипом и QR кодом сайта ООО РИВ

Желтый, голубой.

- Какая цифра получилась?

4

- А как мы скажем детям?

Желе, геле.

Время для ставок началось.

Ведущий считает до 5, игроки показывают цифры, называют в радужном порядке.

Победитель получает карточку.

Лот для 3 команды:

QR код на группу в ВК «Геоконт родителям»

Красный, фиолетовый.

-Какая цифра получилась?

2

А детям мы скажем... кохле, фи.

Отсчет времени для ставок начался.

*Ведущий считает до 5, игроки показывают цифры, называют в радужном порядке.
Победитель получает карточку.*

Поздравляю счастливых обладателей таких нужных приобретений. Как вы понимаете, в qr-кодах зашифрована очень полезная информация, а именно ссылки на сайт и социальные группы ООО РИВ.

А сейчас вопрос для наших экспертов:

- Какие еще задачи, кроме формирования образа цифры мы решаем в такой игре?

Сравнение чисел, определение, насколько больше или меньше.

Конечно, для детей мы выберем игру не «Аукцион», а «Магазин», когда мы дадим установку, что один товар дороже или дешевле другого. Можно поиграть в игру «Кафе», где для каждого сервированного столика, создать карточку- цифру с указанием количества посадочных мест за столом.

Как вы понимаете, можно создавать разные игровые ситуации, в которых дети моделируют цифру.

- А вы знаете, что эту игру можно использовать, как **тренажер для развития памяти?**

Предлагаю проверить это утверждение, тем более что хорошо развитая память - это залог не только профессионального успеха, но и самоутверждения в жизни.

СЛАЙД 20 заставка «Найди ошибку»

Для игры «Найди ошибку» нам нужно разделиться в пары.

Один из игроков в паре закрывает глаза, а второй, пока я считаю до 5, меняет местами 3 радужные палочки, не переворачивая их.

Задача: вернуть все палочки на свои места. Выигрывает пара, которая первая поднимет руку.

Если вы не можете определиться, кто закрывает глаза, предлагаю использовать одну из предложенных считалок:

Черепаха хвост поджала

И за зайцем побежала.

Оказалась впереди,

Кто не верит – выходи!

Трынцы, брынцы, бубенцы,

Раззвонились, удальцы,

Диги, диги, диги, дон.

Выходи скорее вон!

Мы собрались поиграть.

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три.

Начинаешь ты!

Раз, два, три, игру начни!

Поздравляем победителей! В эту игру можно поиграть с детьми, только на первом этапе не ограничивать время, а когда ребенок будет хорошо ориентироваться в игре, установить таймер. Таким образом, мы решаем не только задачи формирования образа цифры, но и развиваем быстроту реакции, память и внимание.

СЛАЙД 21 заставка «Прятки»

У меня есть еще одна игра в паре. Она называется «Прятки».

Играть мы будем так же в парах.

Один игрок «прячет» цветные палочки, поменяв их местами и перевернув бирюзовой стороной. Второй игрок перекладывает палочки в радужном порядке. Кто в паре начинает игру, договоритесь сами. Побеждает пара, поднявшая первой руку.

Раз, два, три, игру начни!

- А сейчас попробуйте ответить на вопрос, зачем обратная сторона палочек окрашена однотонно?

Чтобы конструировать цифры без привязки к цвету; чтобы в игре развивать память.

СЛАЙД 22

На слайде «Волшебная восьмерка-Ларчик», «Волшебная восьмерка - магнит», «Прозрачная цифра»

У «Волшебной восьмерки - 1» есть модификации. Их достаточно много.

Но поиграть я предлагаю с «Волшебной восьмеркой -2».

- На что похожа эта игра?

Спортивное табло, электронные часы, ценник в магазине.

Предлагаю вам представить ситуацию, которая согревает душу каждого покупателя. Конечно же, это распродажа. Что при этом происходит с ценами?

Они уменьшаются.

Как вы думаете, сколько знаков в нашем ценнике? А может товар стоить 100 рублей?

Почему? Значит, мы можем работать с двузначными числами.

Слева – десятки, справа – единицы.

СЛАЙД 23 заставка «Черная пятница»

Предлагаю вам сыграть в игру «Черная пятница».

Играть мы будем тройках. Первый игрок – создает ценник товара (на карточке товар и цена) и передает второму. Второй – может уменьшить только единицы и передать третьему. А третий – уменьшает десятки и называет конечное число.

Затем нужно узнать, на сколько товар был уценен.

Результатом уценки нужно поделиться с нами. А эксперты отслеживают правильность вычисления.

- Правила игры понятны?

Но есть временные ограничения: игра длится 1 минуту.

Раз, два, три – игру начни!

Уважаемые родители, дошкольников, в соответствии с программой мы знакомим только с числами второго десятка, поэтому в эту игру мы не можем поиграть. Но зато мы можем играть в нее со школьниками, отрабатывая арифметические действия.

А что же дошкольники? Могут ли они играть в эту игру? Предлагаю вам пофантазировать.

Родители предлагают свои варианты игры.

Действительно, с дошкольниками мы знакомимся с образованием чисел второго десятка, можем отработать понятие «больше на 1», «меньше на 2» и пр., то есть отрабатывать знания числового ряда от 1 до 9.

Вариантов игр с «Волшебной восьмеркой» можно придумать множество. И сегодня на просторах Интернета можно найти достаточное количество авторских и составленных педагогами игр.

СЛАЙД 24

А мы поворачиваем ключик и на навигаторе появляются новые картинки-ассоциации. Предлагаю их рассмотреть.

- Как вы думаете, какую ассоциацию раскрывают все эти картинки?

Деление целого на части, дроби и т.д.

Вы правы, мы видим целое и части. А если быть точнее, то, как выражаются в геометрии, аксиому: «Большее состоит из нескольких меньших». И это можно применить не только к знакомству с долями или дробями, а так же к знакомству с составом числа.

У Вячеслава Вадимовича есть удивительная игра, которая помогает нам знакомить дошкольников с составом чисел первого десятка, образованием чисел второго десятка, а так же закреплять понятия «больше», «меньше», «равно».

СЛАЙД 25

На слайде «Математические корзинки - 5», «Математические корзинки – 10», «Математические корзинки Ларчик»



Это «Математические корзинки». Их тоже есть разные модификации, но я предлагаю вам рассмотреть «Математические корзинки - 10» (фанера).

- Что вы можете сказать о данной игре?

Игра выполнена из фанеры; удобные крепления на корзиночках, но мелкие грибы и не всегда удобно их вынимать и т.д.

- Как вы думаете, с детьми какого возраста можно играть в эту игру?

С детьми старшего возраста, так как в этом возрасте дети уже достаточно развита мелкая моторика, и задания соответствуют этому возрасту.

Да, вы правы. А вот в игру «Математические корзинки Ларчик» можно играть уже с младшего возраста, постепенно усложняя игровые задания.

СЛАЙД 26

А чтобы это было в интересной сказочной мотивации, мы рассказываем о зверятах-цифрятах, которые собираю грибы, делятся с друзьями, готовят угощения для жителей Фиолетового леса. Но мы с вами, взрослые люди, которые умеют абстрагироваться.



СЛАЙД 27 заставка «Магазин»

И поэтому я предлагаю вам поиграть в игру «Магазин». Одним из атрибутов этой игры являются деньги. Предлагаю представить, что корзинка – это купюра. Номинал написан на купюре. Но купюры у нас необычные. Они становятся действующими, если мы разместим на них условные единицы – грибочки.

У вас на столах есть карточки с изображением товара и его ценой. По команде вам необходимо выбрать купюры-корзиночки, которыми вы можете оплатить без сдачи покупку, положить рядом с карточкой и разместить в них условные единицы. Вы можете использовать только две купюры. Тот, кто выполнит задание, поднимает карточку с товаром.

- Правила понятны?

Раз, два, три – игру начни!

Расскажите, что вы купили и купюрами какого достоинства оплатили покупку?
Родители, по желанию, рассказывают о результатах игры.

А сейчас немного усложним задание. Покупку нужно оплатить тремя купюрами.

Раз, два, три – игру начни!

Таким образом, мы с вами представили состав числа из двух и трех слагаемых. В детском саду, в соответствии с программой, у дошкольников формируется первоначальное представление о составе чисел, которое они подкрепляют действием. Как вы понимаете, понимание алгоритма состава числа влечет за собой в дальнейшем успешное сложение и вычитание, даже с переходом через десяток.

И уж если мы с вами начали абстрагироваться, предлагаю на этом не останавливаться.

СЛАЙД 28 заставка «Букет»

Поиграем в игру «Букет».

Выберите себе любую корзиночку от 1 до 9 и выходите в центр зала.

Представьте, что каждая корзиночка – это букет. Количество цветов в каждой корзинке различное. Но цветов никогда не бывает много. Поэтому сейчас по команде предлагаю объединиться в пары так, чтобы цветов оказалось в букете нечетное количество.

Раз, два, три – игру начни!

Почему несколько человек остались без пары?

Не могут выполнить условия игрового задания: или не хватает пары, или получается в паре четное число.

В игре «Математические корзинки» есть одна волшебная корзинка «Дцать».

- Как вы думаете, что обозначает эта корзинка?

Десяток.

Тогда сейчас минутка волшебства, возьмите этот букет. Сколько теперь у вас цветов в букете?

Например: 12, 15, 16.

Во флористике существует негласное правило: если в букете много цветов, то их количество не важно.

Посмотрите, какие разные, но все прекрасные букеты у нас получились. - Как вы думаете, какую математическую задачу мы решали?

Образование чисел второго десятка.

Спасибо, всем участниками игры. В ней мы все победители, так как вы вместе собрали такие необычные букеты.

Пожалуйста, возвращайтесь на свои места и верните корзинки на игровое поле.

СЛАЙД 29Фиолетовый лес

Вот так незаметно, мы с вами совершили виртуальное путешествие в Фиолетовый лес, познакомились с его жителями и удивительными играми-помощниками в математическом развитии дошкольников.

Все повороты ключа сделаны, цветные стеклы-помогаторы раскрыты, математические сокровища собраны, а значит пришло время завершать игру.

Но как же хочется расставаться, не услышав ваши мысли об играх Вячеслава Вадимовича.

И коль, у нас сегодня необычный квест, предлагаю в завершении собрать букет, каждый цветок которого будет хранить ваши высказывания о сегодняшней игре и об играх Воскобовича. Выберите любой цветок и на цветной стороне напишите их. А затем разместите цветы в букете.

Родители пишут и, при желании, озвучивают свои высказывания, приклеивают на лист ватмана.

Вот какой яркий букет останется после нашей встречи!

Нам тоже хотелось бы приклеить свои цветы.

Ведущие озвучивают.

Я уверена, что в этом зале все присутствующие поддержат мои мысли:
«Игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича – самые лучшие помощники в знакомстве дошкольников с математикой».
А что может быть лучше развивающих игр в подарок ребенку на день рождения?
Только игры Воскобовича!
Вы можете узнать о них больше, пройдя по qr-коду.