

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Когалыма «Берёзка»

# Мастер-класс для родителей «Знакомство с логико-математическими играми В. В. Воскобовича»



Подготовила: воспитатель  
Хабирова Г.Г.

г.Когалым 2023г.



**Цель:** Познакомить родителей с технологией Интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича

**Задачи:**

- Показать родителям различные возможности использования развивающих игр В.Воскобовича в логико-математическом развитии детей.
- Дать практические рекомендации по использованию игр в различных видах детской деятельности.

*«Давайте же детям играть, пока игра их радует, влечёт к себе и вместе с тем приносит им громадную пользу»*

*Е.А. Покровский*

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».*

*В.А. Сухомлинский*



## 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 («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.
- Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития».





**Воскобович**  
**Вячеслав Вадимович**

**Вячеслав Воскобович** – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка.

Во время перестройки разыскивая по магазинам какие-нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес. Первые разработки Воскобовича носили конструктивный характер – это был поиск какой-то изюминки. Понимая, что задания и упражнения не так интересны детям как игра, подошел к делу творчески и соединил свои идеи с игровыми моментами.

# Основные принципы технологии

## Игра плюс сказка

«Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка.

## Интеллект

Воскобовича — построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи.

## Творчество

«Сказочных лабиринтов игры» – раннее творческое развитие дошкольников.

Игра создаёт условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребёнка.

# Особенности развивающих игр В.Воскобовича

**Возрастной диапазон** - Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

**Многофункциональность** - С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнаёт и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

**Творческий потенциал** - 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, простое не способны.

**Сказочная «огранка»** - В данной технологии автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказка же – это мотивация, способ заинтересовать ребенка. Технология действует практически безотказно – взрослый читает ребенку сказки и задает ему по ходу чтения вопросы, малыш отвечает на эти вопросы, а также выполняет некоторые задания и решает задачи

## *3 блока развивающих игр:*

**Универсальный блок** – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;

**Предметный блок** – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;

**Конструкторский блок** – естественно туда входят конструкторы.



**1. Игры, направленные на логико-математическое развитие.**

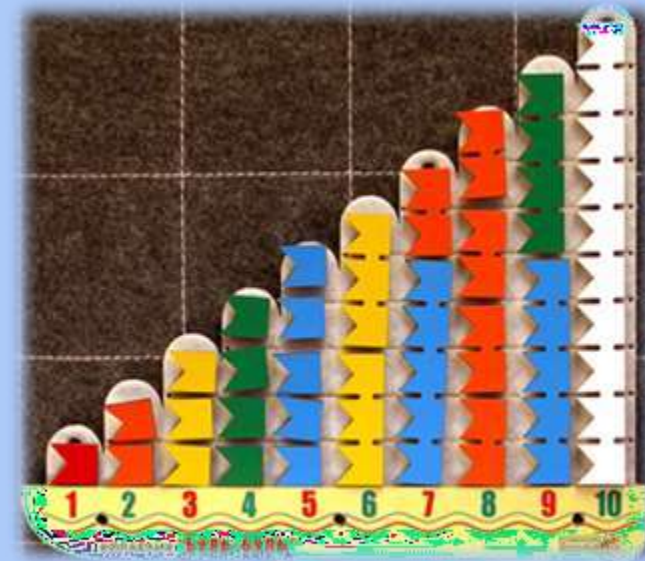
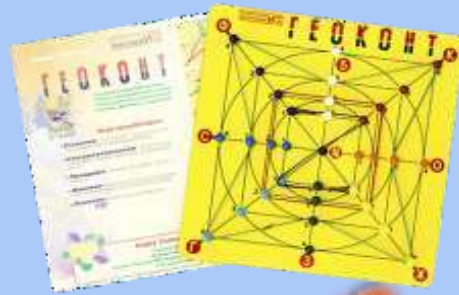
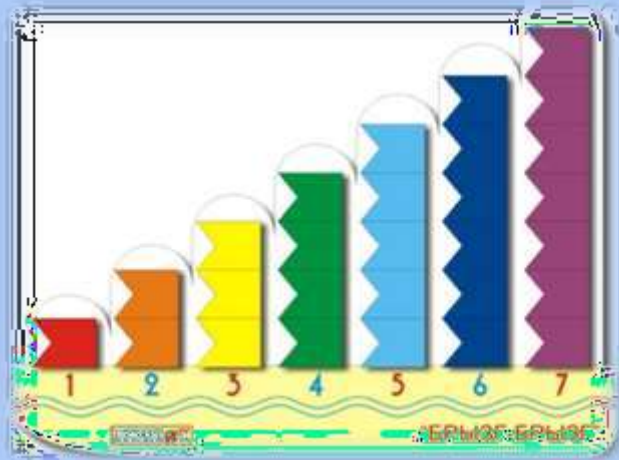
Целью этих игр является развитие мыслительных операций, с игровыми действиями – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

**2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами.**

В этих играх ребёнок решает логические задачи с буквами, путешествуя по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

**1. Универсальные игровые обучающие средства.**

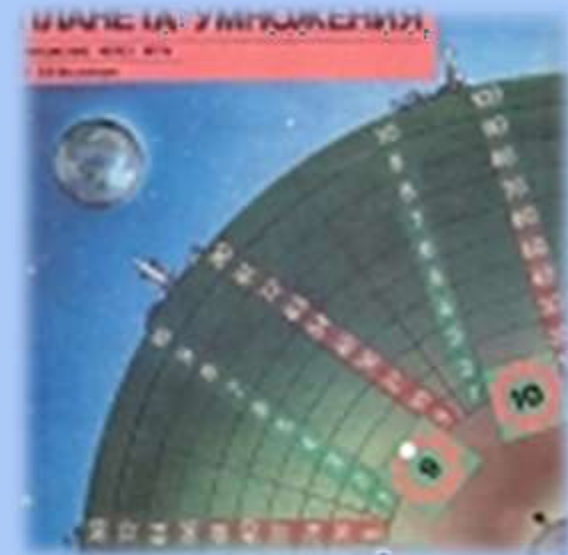
Они могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.



ИГРАЕМ

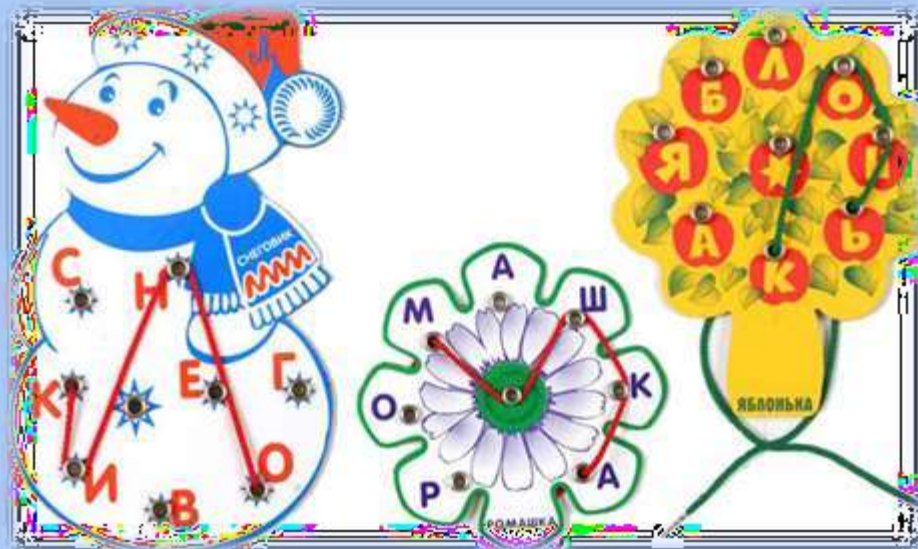


В МАТЕМАТИКУ

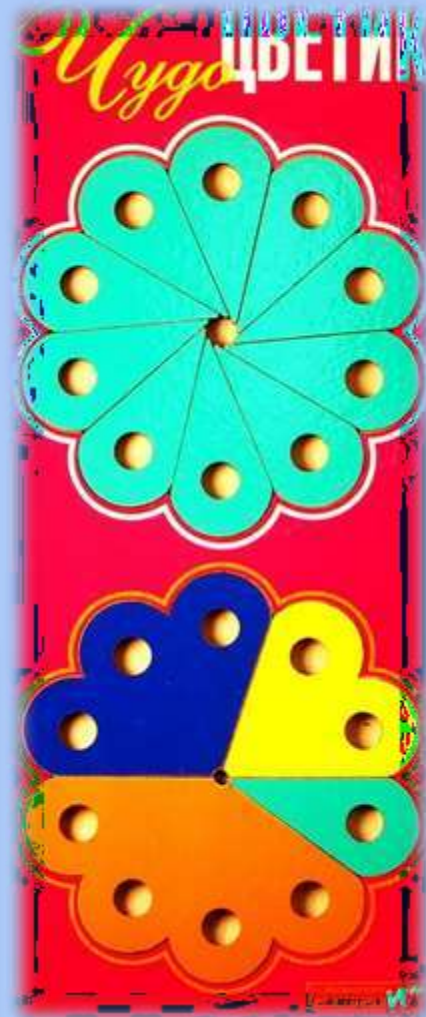




# ЧТЕНИЕ ЧЕРЕЗ ИГРУ



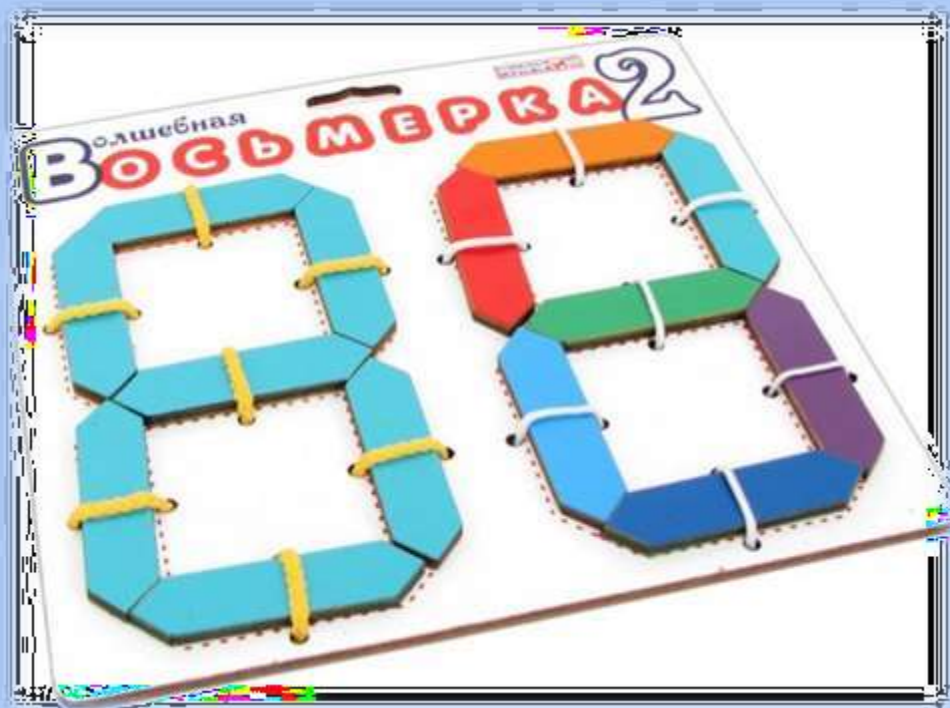
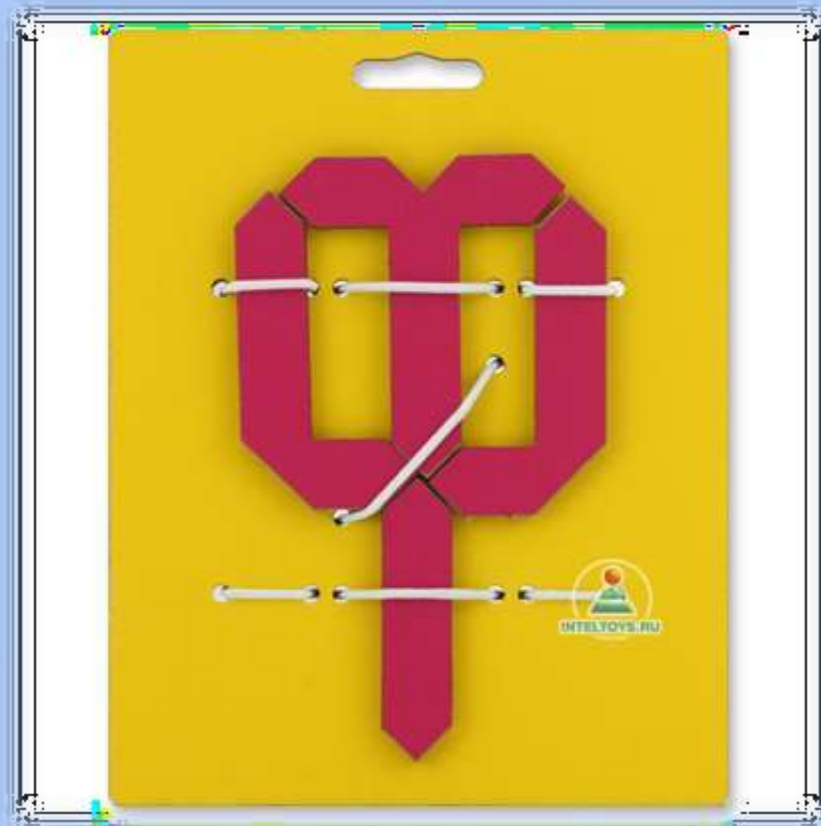
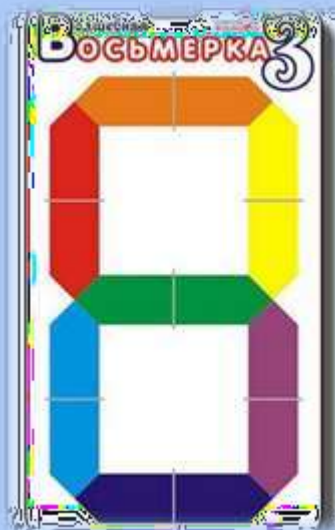
# ЧУДО КОНСТРУКТОРЫ





**ЭТАЛОННЫЕ  
КОНСТРУКТОРЫ**



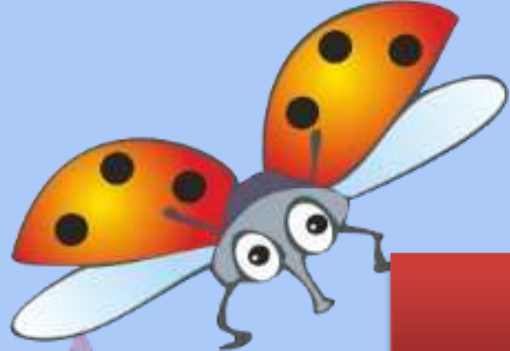


**ЗНАКОВЫЕ  
КОНСТРУКТОРЫ**



# ИГРОВЫЕ КВАДРАТЫ





**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

