

**Рецензия**  
**на методическую разработку на тему: «Развитие математических способностей**  
**дошкольников средствами игр В.В. Воскобовича»**

**педагога дополнительного образования**  
**МБУДО «ЦДТ» Волошиной Оксаны Федотовны**

В методической работе представлен опыт педагогической деятельности в обучении детей дошкольного возраста с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича.

Методическая разработка педагога дополнительного образования Волошиной О.Ф. актуальна, направлена на повышение эффективности образовательного процесса с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

В рецензируемом методическом пособии представлено содержание и особенности развивающих игр В.В. Воскобовича. Автором подчеркнута важность развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста, и показано, как обучение может осуществляться в естественном, самом привлекательном для детей деятельности – в процессе игры.

Особый интерес представляют приложения по организации проведения занятий с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича, по построению занятия, выбору игры, использования иллюстративного материала, алгоритму использования игр, что может оказать существенную помощь педагогам в разработке занятий.

В методической работе присутствует четкая логика и последовательность изложения материала, современность и конкретность использования терминологии.

Конспекты занятий, представленные в методической работе изложены в доступной форме, содержательны, интересны, занимательны для детей дошкольного возраста.

Теоретический материал, в методической разработке, излагается с иллюстративными образцами, на которых изучаются приемы использования развивающих игр.

Актуальность представленного пособия не вызывает сомнения, поскольку оно является важным источником формирования у детей опыта познания, обогащения всестороннего развития ребенка через игру, воспитание общения и сотрудничества с детьми и взрослыми.

Методическая разработка информативна, структурирована, последовательна, логична. Содержание разработки соответствует выбранной теме. Заявленные задачи методической разработки решены.

Представленная методическая работа может быть рекомендована для работы педагогам дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

01.02.2023 г.

Рецензент: заместитель директора по УМР ГБПОУ КК  
«Новороссийский социально-педагогический колледж»

Подпись заверяю: и.о. директора ГБПОУ КК НСП



Е.А. Задорожная

А.Н. Дидович

Муниципальное бюджетное  
учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества»  
муниципального образования  
город Новороссийск

## Методическая работа

на тему: «Развитие математических способностей  
дошкольников средствами игр В.В. Воскобовича»



Автор-составитель:  
Волошина Оксана Федотовна  
Педагог дополнительного образования

Новороссийск, 2023г.

## **Развитие математических способностей дошкольников средствами игр В.В. Воскобовича** (представление опыта)

*«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*

Подготовка детей к школе занимает особое место в системе образования. Опыт организации предшкольной подготовки в Муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования «Центр детского творчества» муниципального образования город Новороссийск насчитывает 7 лет и представлен в рамках реализации дополнительных общеразвивающих программ социально-гуманитарной направленности: «Дошколёнок», «Веселая математика». Программы реализуются в учреждении с 2016 года, являются комплексными (включают занятия по формированию психологической готовности, обучению окружающей среды, грамоте, чтению и математике) и направлены на разностороннюю подготовку детей, способствующую гармоническому развитию личности ребенка, формирование школьно-значимых функций у детей дошкольного возраста (5-7 лет).

Сегодня особенно остро стоит вопрос «предшкольной» подготовки перед родителями, чьи дети не посещают дошкольные образовательные учреждения по разным причинам, а школа предъявляет к первокласснику довольно высокие требования, и у детей должна быть развита мотивационная сфера, сформированы эмоционально-волевые и познавательные сферы психических функций. И здесь, важность дополнительного образования в том, что оно позволяет варьировать стандартное общее образование, мотивируя дошкольников к познанию в игровой форме, а далее учит применять полученные знания и навыки в своей детской повседневной практике.

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального развития дошкольников. Среди многообразия творческих подходов, игр, знакомых нам по педагогической дидактике,

появилась особенная, самобытная, творческая группа игр - развивающие игры В.Воскобовича.

Вячеслав Вадимович Воскобович - изобретатель, который придумал более 50-ти пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Свою технологию он назвал «Сказочные лабиринты игры» И это не случайно. Ведь все эти игры постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В играх В.Воскобовича заложен огромный творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений, с помощью которых ребенок приобретает новые знания, умения и навыки, подчас не догадываясь об этом.

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Основной идеей педагогической деятельности, считаю знакомство, погружение и использование новых форм и видов занятий, современных образовательных технологий и методических материалов.

Одна из основных задач дошкольного образования – математическое развитие ребенка. Математика занимает очень большое место в системе дошкольного образования. Она «оттачивает» ум ребенка, развивает гибкость мышления, учит логике, позволяет «конструировать» предметами, знаками и словами.

В развивающих играх Вячеслава Вадимовича Воскобовича представлен широкий возрастной диапазон. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

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 - сопровождают ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям. Кроме того, игры прошли психолого-педагогическую экспертизу игровых пособий. Имеют сертификаты соответствия.

Главное назначение этих игр – развитие маленького человека, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод его на творческое, поисковое поведение. С одной стороны ребенку предлагается пища для подражания, а с другой стороны — предоставляется поле для фантазии и личного творчества. Благодаря этим играм, у ребенка развиваются все психические процессы, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях, идет успешная подготовка к школе.

Развитию интеллектуальных и личностных качеств детей, формированию предпосылок учебной деятельности способствуют



следующие нетрадиционные игры В. Воскобовича, применяемые на занятиях по дополнительно общеразвивающей программе «Веселая математика». В результате обобщения опыта для системной работы была составлена таблица (*Приложение 1.*) игровых пособий, направленных на развитие математических представлений дошкольников. Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы, решает определенные образовательные задачи. Все игры привлекают своей красочностью, яркостью, вводимыми забавными игровыми персонажами.

Особую роль в обучении детей отводится таким занятиям, как занятия-развлечения или занятия-праздники. Такая форма занятий строится на интеллектуальном развлекательном содержании и используется в вариативной образовательной работе с детьми. Следует назвать виды этих занятий: занятия-развлечения, математические праздники, игры-соревнования, игры-шоу, математические многоборья, театрализованные постановки, игры-драматизации (на математическом материале), КВН, викторины, (*Приложение 2.*) В них отражаются интерес, потребности, эмоции, характер и в равной степени культивируются личностные и интеллектуальные качества ребенка. И это не случайно. Радостное переживание поднимает жизненный тонус ребенка, спланирует детей, создает бодрое настроение. Кроме этого, активное участие в играх соревнованиях раскрепощает ребенка, а призы, аплодисменты, очки, сувениры, награды – его личные достижения – остаются в памяти надолго, иногда на всю жизнь.

Большое значение в педагогической практике имеет приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу. Для этого используются разнообразные формы работы с родителями. Проводятся индивидуальные беседы, консультации, открытые занятия, демонстрируются фрагменты занятий снятые на видео, делаются выступления на родительских собраниях, а также организуются с детьми и их родителями математические праздники, вечера досуга, чтобы они сами могли увидеть и оценить знания и умения детей. (*Приложение 3.*) Организация такой работы с родителями способствует формированию у них творчества, изобретательности, повышению их педагогической культуры. Считаю, что только совместная работа педагогов и родителей по обучению детей математике через игру будет способствовать всестороннему развитию детей и подготовке их к обучению в школе.

Транслируя свой педагогический опыт («Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича») на уровне образовательной организации, мною был проведен мастер-класс «Развитие математических способностей детей дошкольного возраста с использованием пособия В.В. Воскобовича «Коврограф Ларчик». Показательное выступление вызвало мгновенный, активный и эмоциональный отклик у приглашенных гостей (педагогов отрасли дошкольного и дополнительного образования) (*Приложение 4.*)

Используя развивающие игры В.В. Воскобовича, я пришла к выводу, что познавательный интерес детей на занятиях по математике стал более глубоким, устойчивым и действенным. В процессе таких игр решаются

задачи, которые способствуют формированию и развитию у дошкольников математических представлений. Дети проявляют внимание и заинтересованность к математическим занятиям и игре, наблюдается устойчивый интерес к выполнению заданий с математическим материалом, большинство детей выполняют задания самостоятельно, увеличилось количество детей, которые в самостоятельной деятельности выбирают игры математического характера. Об этом свидетельствуют данные мониторинга по выявлению уровня информированности интереса к математике.

В качестве основных показателей познавательного интереса к математике мной были выделены следующие критерии:

1. Проявление заинтересованности.
2. Внимание к данному виду деятельности.
3. Длительность работы с математическим материалом.
4. Самостоятельное выполнение заданий.
5. Выбор игр математического содержания.

Таким образом, с использованием развивающих игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича процесс развития математических представлений у дошкольников стал более успешным, так как игровые задания требуют сообразительности, познавательной активности и самостоятельности детей.


#### **Список использованной литературы:**


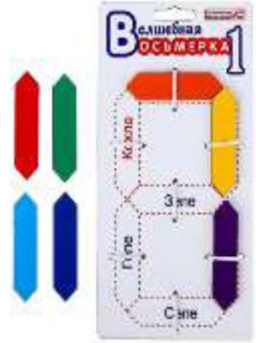
1. Арапова-Пискарева Н.А. Развитие элементарных математических представлений. – М.: Мозаика-Синтез, 2005.
2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича: практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013.
3. Волина В.В. Праздник числа (Занимательная математика для детей). – М.: Знание, 1993.
4. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». – СПб., 2000.
5. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. – СПб., 2007.
6. Евдокимова Е.С. Технология проектирования в ДОУ. – М.: ТЦ Сфера, 2008.
7. Метлина Л.С. Математика в детском саду. – М., 1984.
8. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1990.
9. Петрова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике для работы с детьми дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 1996.
10. Попова Г.П., Усачева В.И. Занимательная математика. – Волгоград: Учитель, 2006.
11. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения / Л.С. Киселева и др. – М., 2003.

12. Развивающие игры Воскобовича: сборник методических материалов / под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015.
13. Юзбекова Е.А. Ступеньки творчества. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2006.



*Приложение 1.*

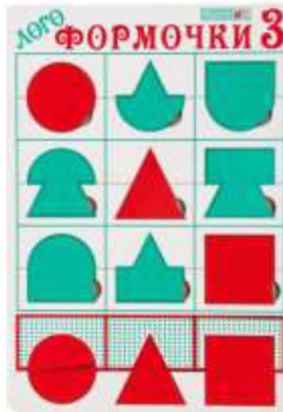

**Таблица**  
**игровых пособий, применяемых на занятиях, для развития математических представлений дошкольников в возрасте 5-7 лет.**  
**«Сказочные лабиринты игры»**

№	Название игры	Цели игры	Краткое описание	Изображение
1.	<b>Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырехцветный квадрат) Змейка.</b>	Способствует развитию тонкой моторики рук, пространственного мышления, и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Совершенствует внимание, память.	<p>Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур.</p> <p>Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы. Эта игра головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничения по возрасту.</p> <p>Сначала дети познакомились с квадратом, сгибали его по вертикали, по горизонтали, отгибали и загибали уголки. Потом складывали квадрат, прямоугольник, треугольники разных размеров.</p> <p>Далее приступали к игре на трансформацию фигур. Сначала читаю сказку и показываю, как</p>	<p>«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат»</p> 

			складывать квадрат, чтоб получилась заданная фигура. А потом, дети сами догадываются о последовательности действий, используя схему сложения.	
2.	<b>Прозрачный квадрат</b>	Способствует успешному усвоению эталонных форм, помогает понять соотношению целого и части. Совершенствование интеллекта (внимание, мышление, память, воображение). Развитие творческих способностей.	Игра «Прозрачный квадрат» (нетающие льдинки), представляет собой прозрачные пластины с разными по форме и размеру цветными элементами, понимать соотношения целого и части; конструируют предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок; складывают: разные по величине геометрические фигуры: квадраты, треугольники, трапеции, прямоугольники, ромбы, различные многоугольники; разные фигуры по схемам из альбома, а также придуманные совместно: птиц, животных, транспорт, посуду, одежду, обувь и др.	
3.	<b>Волшебная восьмерка Конструктор букв Шнур-затейник</b>	Развитие психических процессов: внимания, произвольной памяти, воображения, речи. Развивает мелкую моторику рук, координацию «глаз – рука», интеллект, процессы внимания, памяти, речи, способности ориентироваться	Занятие математикой с волшебной восьмёркой. "Волшебная Восьмерка" Воскобовича помогает развить у ребенка память, внимание, воображение, мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, умение считать, составлять цифры и образные фигуры. Палочки восьмёрки с одной стороны радужные (окрашены в цвета радуги), с другой -	



		<p>на плоскости, гибкость мышления, сообразительность. Ориентировка в пространстве. Подготовка к обучению чтению, счету.</p>	<p>одноцветные. Цветные палочки должны располагаться в определенной последовательности. Мы выкладываем цифры одноцветными палочками. Игры с радужными палочками планирую на следующий учебный год. Также палочки из волшебной восьмёрки используем как детали конструктора, с целью развития воображения, мелкой моторики.</p>	
4.	<p><b>Коврограф Лар-чик Кораблик Брызг-Брызг</b></p>	<p>Способствует развитию математических представлений, пространственных отношений, классификации предметов по признакам, цифровом ряде, структуре цифр как знака, свойствах гибкости и прозрачности и непрозрачности; психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения.</p>	<p>Пособие представляет собой кораблик с семью мачтами. На каждой из них размещаются флажки в соответствии с цветами радуги. Количество флажков отражает порядковый номер мачты. Формирует представление об условной мерке (флажок). Знакомит с порядковым и количественным счетом.</p>	
5.	<p><b>Геоконт</b></p>	<p>Развивает сенсорные и познавательные способности. Способствует формированию представлений об эталонах формы. Развитие мелкой моторики, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения, умения согласовывать свои действия, анализировать,</p>	<p>Один играющий выбирает любую составную фигуру (например, грибок), а второй играющий находит и называет эталонные фигуры, из частей которых грибок составлен. Это треугольник и круг. Собираем на столе, накладывая друг на друга либо выкладывая в ряд. Сначала произвольно, потом по алгоритмам: по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам (первый этаж - крестик с кругом,</p>	

6.		сравнивать.	<p>второй- с квадратом и т.д.)          Также мы составляем фигуры из альбомов, которые состоят из схематичных рисунков двух вариантов: составных (части прорисованы) и силуэтных (части не показаны).          Сначала мы выкладывали фигуры на схеме.          Потом выкладывали на столе, но с использованием схемы в натуральную величину, и в уменьшенном варианте.          А затем выкладывали фигуры по силуэтной схеме.          Для развития фантазии и воображения детей, конструируем фигуры по замыслу из всех чудо - конструкторов.</p>	
7.	<b>Геометрическая мозаика</b>	<p>Развивает сенсорные способности, психические процессы: внимание, память, мышление; творческие способности, мелкую моторику рук.</p>	<p>Один играющий выбирает любую составную фигуру (например, грибок), а второй играющий находит и называет эталонные фигуры, из частей которых грибок составлен. Это треугольник и круг.          Собираем на столе, накладывая друг на друга либо выкладывая в ряд.          Сначала произвольно, потом по алгоритмам: по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам (первый этаж - крестик с кругом, второй- с квадратом и т.д.)          Также мы составляем фигуры из альбомов, которые состоят из схематичных рисунков двух вариантов: составных (части прорисованы) и силуэтных (части не показаны).          Сначала мы выкладывали фигуры на схеме.</p>	

			Потом выкладывали на столе, но с использованием схемы в натуральную величину.	
8.	<b>Математические корзинки</b> <b>Счетовозик</b>	Развивает мелкую моторику рук, координацию «глаз – рука», интеллект, процессы внимания, памяти, речи, способности ориентироваться на плоскости, гибкость мышления, сообразительность.	Это обучающая игра, с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах 10, учится считать, складывать и вычитать, знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество. Отличительной особенностью этой игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного.	
	Забавные цифры из цифроцирка	Математическое развитие. Знакомство с цифрами числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета в пределах 10.	Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счётной деятельности. Игра состоит из игрового поля, где находятся рамки для вкладышей – полянки и вкладышей с выемками – корзинками.	

## Приложение 2.

### Открытое мероприятие (КВН) «Математика – царица наук»

#### Цели:

- закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 7;
- закрепить умение располагать предметы по высоте;
- упражнять в соотношении цифры с количеством предметов;
- упражнять в нахождении геометрических фигур по символам: форме, цвету, величине, толщине;
- упражнять в согласовании числительных с существительными.
- упражнять в нахождении предметов круглой, треугольной, квадратной, прямоугольной форм;
- развивать логическое мышление, интерес к математике.

**Материалы:** набор цифр от «1» до «7», картонные ёлочки разной высоты, счетный материал, медальоны для команд, предметы геометрических форм.

#### Ход мероприятия

**Педагог:** Ребята, сегодня мы с вами будем играть в КВН. Для этого вам нужно разделиться на 2 команды, придумать название для вашей команды, выбрать капитана. Победит та команда, которая правильно будет отвечать на вопросы, наберет больше баллов. Для подсчета баллов нужно выбрать жюри.

### **Выбор жюри из педагогов и родителей**

«Приветствие команд» – 5 баллов

**1 команда: «Изобретатели»**

**2 команда: «Академики»**

### **Конкурс № 1 «Живые цифры» – 5 баллов**

Педагог дает набор цифр от 1 до 7 капитану, тот раздает детям своей команды по одной цифре, команда должна быстро встать согласно своей цифре с 1 по 7. *(выставление баллов за конкурс)*

### **Конкурс № 2 «Найди фигуры» – 5 баллов**

Детям предлагаются карточки-символы, обозначающие цвет, форму, величину. Задание: найти нужные фигуры и составить предмет: робот *(выставление баллов за конкурс)*

### **Конкурс № 3 «Прогулка в лес» – 5 баллов**

Оформлена лесная полянка. На ней расположены елочки (5 елок, выполненных из ковролина, стоящих в кучке, 5 мухоморов в одной тарелке, 7 неваляшек, поставленных в хоровод, 3 самодельные бабочки, 2 мягкие игрушки медвежонок и зайка, 4 белки). Задание: Педагог раздает ребенку из каждой команды по 3 цифры, они должны их положить рядом с предметами, соответствующими по количеству. (2-4-6, 3-5-7). *(выставление баллов за конкурс)*

### **Конкурс № 4 «Найди соседей – числа «5» и «6» – 5 баллов**

Детям предлагаются числовые карточки *(выставление баллов за конкурс)*

**Конкурс № 5 «Конкурс капитанов» – 5 баллов** 1 задание: «Занимательные вопросы»

1 команда, 2 команда

1. Сколько ушей у двух мышей? /4/

2. Сколько глазок у трех лошадок? /6/

Сколько лапок у двух цыпляток? (4) Сколько рогов у трех козлов? (6) 2 задание: «Поделит фрукты на 4 части»

Дети разрезают картинки фруктов пополам и ещё пополам.

3. «Расставь 5 ёлочек по высоте». Предлагается набор елочек, нужно расположить их от самой низкой до самой высокой *(выставление баллов за конкурс)*

### **Конкурс №6 «Принеси нужные фигуры» – 5 баллов**

На одной стороне зала в обручах на полу лежат предметы круглой, квадратной и прямоугольной формы: маленькие кубики, большие кубы, листы бумаги, бруски, крышки и др.

Задание: детям по очереди нужно бежать к обручам и приносить по одному предмету квадратной и прямоугольной формы, круглые – не брать *(выставление баллов за конкурс)*

### **Конкурс № 7. Игра «Убери лишнее»**

Цель: Закреплять умение обозначать свойства предметов символами, развивать речь, внимание, абстрактное мышление, воспитывать самостоятельность.

На столе у каждого ребенка карта с обозначенная символами. Педагог в середину кладет какую-нибудь геометрическую фигуру, например, большой красный круг. Дети должны закрыть фишками те обозначения, которые не относятся к данной фигуре.

Дети должны объяснить решение.

- А почему ты так сделал?

- А как ты сделал?

### **Конкурс № 8. Игра «Квадрат Воскобовича»**



Цель: Развивать тонкую моторику руки, пространственное мышление и творческое воображение; умение сравнивать, анализировать, сопоставлять, совершенствуется память, внимание, координация руки и глаз.

*Педагог дает задание детям: указательный палец правой руки побежал направо, обогнул уголок, опустился вниз, снова обогнул уголок, побежал влево, обогнул уголок, поднялся наверх. Затем дети складывают по схемам.*

**Педагог:** Ребята, вот и закончился наш математический КВН. Сейчас будут подведены окончательные итоги, поэтому слово предоставляется жюри. Итоги КВН, награждение.

### Приложение 3

#### «Поиграй со мною, мама» (Открытое мероприятие с родителями и детьми)

**Цель:** Ознакомить родителей с развивающими играми В. Воскобовича.

**Оборудование:** «Коврограф «Ларчик», «Игровизор», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат».

**Ход:** Уважаемые родители, вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остается актуальным. Доказано, что интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает успешность обучения детей в школе.

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу игр, разработанных и произведенных центром «Развивающие игры Воскобовича» в г. Санкт-Петербурге. Разработанные В.В. Воскобовичем развивающие игры характеризуются тем, что они содержат готовый игровой замысел, игровой материал и правила.

**Развивающие игры В.В. Воскобовича способствуют:**

- Эффективному развитию психических процессов: внимания, памяти, воображения, мышления.
- Творческому развитию детей.
- Развитию речи детей.
- Социально-нравственному развитию детей.
- Художественному воспитанию детей.

Оригинальность и самобытность игр, с которыми дети знакомятся, заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересуется его, мобилизует внимание и незаметно втягивает в процесс «думания» над задачей. Давайте с вами познакомимся с некоторыми играми.

#### **Игра «Чудо-крестики»**

**Тема:** «В гости к веселым гномам».

**Цель:** Закрепление знаний цветов радуги, пространственного расположения, развитие умения считать, развивать внимание, память, воображение.

**Ход:** Педагог приглашает отправиться в Фиолетовый лес. В сказочном Фиолетовом лесу живут гномы. На коврограф вывешиваются портреты гномиков. Зовут их Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Обратить внимание на их одежду: Кохле в красной, Охле в оранжевой, Желе в желтой и т.д. Я вам скажу по секрету: у гномиков есть мечта. Они давно хотят полететь на радуго. Давайте им поможем и сделаем для них космические корабли из деталей игры «Чудо-крестики».

-Какая красочная игра!

- Какого цвета крестики? (дети перечисляют)
- А как вы думаете, Кохле полетит на корабле какого цвета? (красного)
- А Охле? (оранжевого). Желе? (желтого). Зеле? (зеленого). Геле? (голубого). Селе? (синего). Фи? (фиолетового).

Дети делают космические корабли из деталей игры.

Пока мы делали для гномиков космические корабли, налетела туча, пошел дождь и гномики расстроились. Давайте их развеселим, поиграем в радугу.

#### *Физкультминутка*

А вот радуга-дуга – (наклоны)

Нарисуем и туда, и сюда. – (руки вверх, машем вправо – влево) И направо, и налево – (наклоны вправо, влево)

Вот какая красота! – (развести руки в стороны).

Педагог предлагает сделать для гномиков сюрприз, нарисовать для них радугу, уточняет у детей, какого цвета будем рисовать дорожку.

- А теперь давайте соберем радугу из ваших работ.
- Сколько всего цветов радуги? (семь)
- Первый цвет у радуги какой? (красный).
- Второй? (оранжевый) и т.д.
- Посмотрите, какую мы с вами собрали радугу.
- поднялись ворота – всему миру красота!
- Кохле полетит на какую дорожку? (на красную)
- А Охле? (на оранжевую) и т.д.

Дети сажают гномиков каждого на свою дорожку радуги.

- Нашим гномикам очень понравилось путешествовать вместе с нами. Они всех благодарят.

#### **Игра «Игровизор»**

**Тема:** «День рождения куклы Кати».

**Цель:** Формирование элементарных математических представлений; знакомство с формой и величиной предметов, с пространственными отношениями. Развитие памяти, мышления, воображения. Подготовка руки к письму.

**Материал:** Игровизор, приложение к игровизору «Катя, рыжик и рыбка», фломастеры, кукла.

#### **Игра «Прозрачный квадрат»**

**Цель:** Учить детей конструировать все девять квадратов: пять из одинаковых геометрических фигур, четыре из разных; складывать придуманные ими фигуры или сюжетные картинки и рисовать схему.

(Ход игры см. в приложении «Нетающие льдинки озера Айс»)

Уважаемые родители, эти несколько игр – лишь маленькая часть всего игрового материала, с которым мы намерены познакомить детей в дальнейшем. Эти игры вы можете приобрести для домашнего пользования и с удовольствием поиграть в них вместе с детьми.

#### **Игра «Двуцветный квадрат»**

Представим, что вы все дети и у нас начинается занятие... (раздаются квадраты), а ваши дети – это взрослые ваши помощники. (работа с родителями, дети помогают)

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапедия, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка предал всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

#### **Игра «ДОМИК»**

После завтрака мама с папой ушли на работу, а квадрат остался дома один.

«Интересно, а кем я смогу стать?» – вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, – думал про себя Квадрат. – То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот если бы я мог стать домиком!» Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат. *(предложить родителям передать другим квадрат)*

### **Игра «КОНФЕТА»**

«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, – подумал Квадрат. – Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке».

И тут Квадрат вспомнил Новогодний праздник, пушистую нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», – подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА.

На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

*(еще раз передать квадрат желающим)*

### **Игра «ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ»**

«Что же это получается? – размышлял Квадрат. – Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, – Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться, – ну, например, летучей мышью?»

- Да, – сказал он себе более решительно, – хочу превратиться в летучую мышь!

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧЮЮ МЫШЬ.

Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.

Молодцы, вы все справились с заданиями, вам понравилось наше занятие? А можете ли вы назвать, какие способности развивает данная игра? (помогает усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, в микропространстве (в дальнейшем на листе бумаги, в тетради), конструировать плоскостные и объемные фигуры, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение, творческие способности, мелкую моторику, речь).

В нашем объединении по ДОП «Веселая математика» проводится работа по играм В.В. Воскобовича, хочется сказать огромное спасибо родителям за то, что они откликнулись на просьбу о приобретении данных игр, благодаря этому непосредственно образовательная деятельность проходит в игровой форме, вызывая интерес и желание у детей заниматься. Такая совместная деятельность детей с педагогом делает пребывание ребенка на занятии радостным. А это самое главное.

**Мастер-класс**  
**«Возможности использования, развивающей игры-головоломки**  
**В.В. Воскобовича «Чудо-Крестики» в развитии математических**  
**способностей детей дошкольного возраста»**

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных, привычных для детей занятий к познавательной игровой деятельности.

Игры, разработанные Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем, совершенствуют память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, умение анализировать, речь. С их помощью осуществляется интеллектуально-творческое развитие детей, психологическая, специальная подготовка детей к школе.

Развивающих игр В.В. Воскобовича много, рассмотрим авторскую игру-головоломку «Чудо-крестики 3» для старшего дошкольного возраста.

С помощью этой игры можно решать большое количество образовательных задач:

- незаметно для себя ребенок осваивает цифры;
- узнает и запоминает цвет или форму;
- учится считать, ориентироваться в пространстве;
- тренирует мелкую моторику рук;
- совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение;
- развивает наблюдательность.

К игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

В образовательном процессе игра используется только как часть непосредственно образовательной деятельности для решения той или иной задачи.

Например: включая эти игры на занятия по математическому развитию, мы решаем такие задачи, как знакомство и закрепление названий геометрических фигур, освоения счета и цифр, свободной ориентации в пространстве, развитию мыслительных операций.

### **Как играть?**

#### **1. Знакомимся с крестиками**

*Перед тобой игра. На что она похожа? (На цветочную поляну, пестрый ковер, мозаику, калейдоскоп и т. д.)*

*Сколько частей в красном крестике? (он белый). Какого цвета крестик из трех частей? (желтого). В крестике, какого цвета частей больше всего и сколько их? (фиолетового, семь)*

#### **2. Собираем крестики**

*Крестики составляем из частей в игровом поле произвольно или в определенном порядке. Например:*

- по цветам радуги – от красного до фиолетового; в обратном порядке – от фиолетового до красного;
- выборочно – зеленый, синий и т.д.;
- по количеству частей: целый крестик, затем крестик из двух частей, из трех и т.д.;
- по пространственному расположению: в центре игрового поля – крестик красного цвета (в дальнейшем он является ориентиром), слева и повыше его – крестик оранжевого цвета, над ним – крестик желтого цвета и т. д.
- Выкладывание перевернутой стороной.

#### **3. Строим башню**



*Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга. Сначала произвольно, затем по алгоритмам:*

- *По цвету. Первый этаж – крестик красного цвета, второй – оранжевого и т.д.*
- *По количеству частей. Первый этаж – крестик из трех частей, второй – из пяти и т.д.*

*По геометрическим фигурам. Первый этаж – крестик с кругом, второй – с квадратом, третий – с трапецией и т.д.*

#### **4. Составляем фигуры из альбома**

*Альбом состоит из схематичных рисунков уменьшенного масштаба двух вариантов:*

*-составных, в которых части крестиков прорисованы;*

*-силуэтных, в которых части крестиков не показаны.*

*Выбираем на листе схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.*

*Складываем силуэты по темам (птицы, животные и т.д.)*

#### **5. Придумываем фигуры**

*Придумываем предметный силуэт самостоятельно. Складываем его из частей крестиков, обводим на листе бумаге, раскрашиваем красками или фломастером, даем название. Придумывание сказок и рассказов.*

#### **6. Работа с трафаретами**

*Придумывание силуэтов.*

*Семеричное выкладывание, рисование деталей Знакомство с порядковым и количественным счетом. Работа по словесной инструкции.*

Сейчас в нашей работе эта игра используется на занятиях и самостоятельной деятельности. В образовательном процессе игра используется только как часть непосредственно образовательной деятельности для решения той или иной задачи.

Например, включая эти игры на занятия по математике, мы решаем такие задачи, как знакомство и закрепление названий геометрических фигур, освоения счета и цифр, свободной ориентации в пространстве, развитию мыслительных операций. В свободной деятельности время работы с игрой не ограничено. Дети выполняют игровые действия самостоятельно.

И чтобы научить детей усваивать знания с радостью, получать удовольствие от самого процесса мышления, необходимо учить детей задавать умные вопросы и самостоятельно искать на них ответы. Главное – не утратить детскую любознательность и способность творить, фантазировать.

В дальнейших планах - продолжать играть в эти игры, усложняя их, фантазируя и придумывая все новые схемы и алгоритмы.

Уверены, что игры помогут нашим дошколятам вырасти интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, успешными людьми.