



Математические игры Воскобовича:

*«Квадрат Воскобовича», «Геоко-
нструктор», «Кораблик Плюх-
Плюх»*

Выполнила:
Самсыкина Надежда
Владимировна
Студентка 2 курса группы
ДО-2.1
Специальность 44.02.01
«Дошкольное
образование»
Очно-заочной (вечерней)

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

- Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным. В связи с этим, один из принципов методики Воскобовича – интересные сказки.



Самые популярные игры Воскобовича

- Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича
- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

Особенности развивающих игр Воскобовича

- - Игры разработаны, исходя из интересов детей.
- Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности
- - Широкий возрастной диапазон.
- В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.
- Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.
- - Многофункциональность и универсальность.
- 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.).
- - Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.
- - 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.

Игра-конструктор «Геокоонт»

- «Геокоонт» вводит детей в мир геометрии
- развивает мелкую моторику рук
помогает изучить цвета, величины и формы
- ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить
- развивает психологические процессы малыша.

Цель: развивать умение выкладывать резиночками углы разного типа по схеме, образцу, по словесному заданию, по собственному замыслу, учить зарисовывать полученный угол на дополнительном игровом бумажном поле.



Волшебный квадрат Воскобовича

- Это квадратная основа из ткани, с наклеенными на нее треугольниками из оракала. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого. Складывая ее по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок может создавать различные геометрические и предметные фигуры.
- Игра «Квадрат Воскобовича» развивает мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.
- Как и во всех пособиях Воскобовича, делать это ребенок может по предложенной схеме или руководствуясь собственным замыслом. Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, дети постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры.
- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

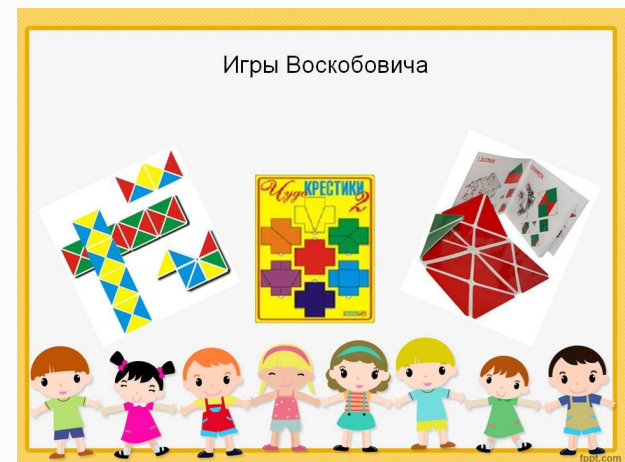
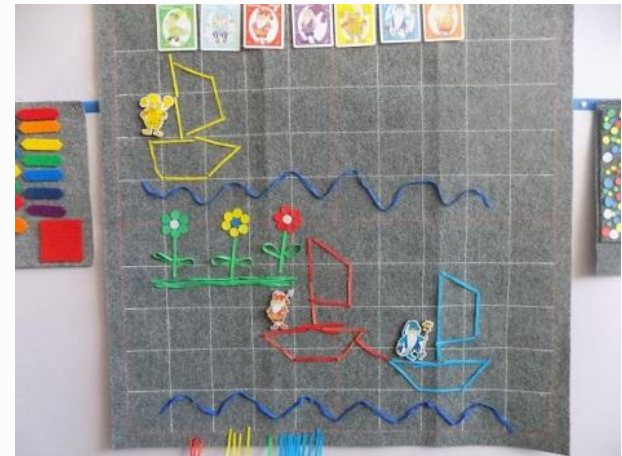
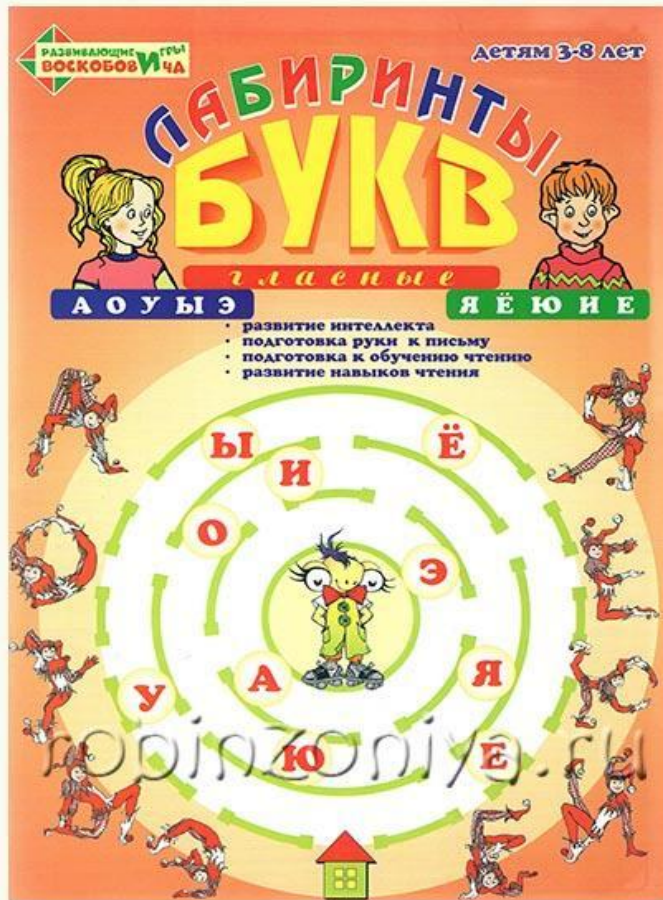


Кораблик «Плюх-Плюх»

- У кораблика пять мачт. На каждой из них размещено разное количество цветных флажков: один зеленый, два желтых, три синих и т.д. Все флажки крутятся, легко снимаются и меняются местами. Их можно нанизывать на шнурок и вешать как гирлянду или бусы.
- Предложите малышам отобрать флажки одинакового цвета, посчитать количество мачт, найти самую высокую и самую низкую из них. Детей постарше можно попросить показать все мачты выше среднего или распределить флажки так, чтобы на четырех мачтах их было десять. Задание можно усложнить, предложив ребенку выстроить красные флажки по диагонали.
- **Цель:** Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, закреплять порядковый счёт, составлять из частей (геометрических фигур) силуэты рыбок и силуэты фонариков разного цвета, называть их, тренировать мелкую моторику и координацию действий «глаз – рука».



На этом игры В.В Воскобовича не заканчиваются, их такое множество, что применять все на занятиях по математике не возможно, но применяя не большую их часть можно достигнуть высоких результатов.



Спасибо за внимание!

