Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 90 Невского района Санкт-Петербурга

**Семинар – практикум для родителей**

**«Играя, учимся»**

Воспитатель:

Гаврилова Наталия Геннадьевна

.

Санкт-Петербург

16 марта 2014 года

**Семинар – практикум для родителей**

**«Играя, учимся»**

 **Цель:** дать представление родителям о технологии игр по сенсорному и математическому развитию, помочь родителям с минимальными затратами сил и времени осуществлять целенаправленную работу по развитию мелкой моторики и сенсорному развитию своих детей в домашних условиях.

 **Задачи:**

1. Познакомить родителей с различными педагогическими игровыми технологиями, направленными на формирование сенсорных эталонов и развитие мелкой моторики руки, которые можно организовать в домашних условиях;
2. Создать условия для укрепления сотрудничества между ДОУ и семьей и развития творческих способностей детей и родителей.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в  своих силах,  легче адаптируются  в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

 Основой интеллекта является сенсорный опыт, который закладывается в первые годы жизни ребёнка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение  простых умозаключений, переход от  практического мышления к логическому развитию восприятия, памяти, внимания, воображения. Это обусловлено тем, что у детей раннего и дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов, осуществляется формирование функциональной дифференциации отдельных участков коры головного мозга, связей между ними и движениями рук.

 Так же большую часть в будущей жизни ребёнка дошкольника играют и творческие способности. *Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем.  Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны,  успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя,  тем не менее, личную независимость суждений и действий.*

 Таким образом, если найти ***ключи*** к развитию интеллектуальных и креативных способностей ребёнка, то открывается возможность для становления ***многогранной и успешной личности дошкольника.***

 Таким «ключом» для дошкольников является **ИГРА.**

 ***Игра для детей*** - это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей. Она помогает ребенку раскрепостить свое воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки. Многие ученые, в том числе Выготский полагал, что игра - это прекрасный метод развивающего обучения.

 ***«Игровые педагогические технологии»*** - это различные педагогические игры, которые имеют четко поставленную цель обучения и соответствующий ей результат.

***Развивающие игры***- это игры, помогающие стимулировать развитие познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений.

Очень важно, чтобы игры оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребенку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

 Для нас в работе с детьми такими ***ключами***  стали – блоки Дьенеша, счетные палочки Кюизенера, а также технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича. Сегодня мы хотим познакомить Вас с некоторыми и предложить их для Ваших домашних игр с детьми.

1. **Блоки Дьенеша – что это такое?**

 Логический набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами: **формой** - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные; **цветом** - красные, желтые, синие; **размером** - большие и маленькие; **толщиной** - толстые и тонкие.

 Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. По задумке Дьенеша в наборе блоков нет  ни одной одинаковой фигуры.

 **Основная цель** использования блоков - научить детей решать логические задачи на разбиение по свойствам.

**Блоки Дьенеша предназначены для развития:**

* умения выявлять и абстрагировать свойства;
* умений сравнивать предметы по их свойствам;
* действий классификации и обобщения;
* способности к логическим действиям и операциям.

 Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия:

* выбирает заданный предмет,
* рассматривает его,
* группирует по признаку, сначала одному, а затем по 2-4,
* выкладывать ряды по заданному алгоритму.

 Существует разнообразное методическое обеспечение игры – это альбомы с заданиями для различных возрастов, пособие с карточками – символами. (показ пособий)

 Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки – символы (5х5 см), на которых условно обозначены свой­ства блоков (цвет, форма, размер, толщина). На карточках условно изображены свойства блоков – цвет, форма, размер, толщина. 11 карточек подтверждают наличие у фигуры того или иного свойства и 11 карточек, которые указывают на отрицание какого либо свойства.

 Знакомство с этими символами ***очень важная ступень в освоении*** **знаковой культуры.** Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно - ­логическому мышлению.

1. **Палочки Кюизенера - что это такое?**

 Дидактический материал разработал бельгийский математик, учитель начальной школы Джордж Кюизенер для развития у детей математических способностей.

 Счетные палочки Кюизенера – это набор счетных палочек, которые еще называют «числа в цвете». В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Разработал Кюизенер палочки так, что палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число – самая маленькая - белый кубик – единица и т.д.

 У этого пособия так же есть большое количество наглядного материала – это методические рекомендации по работе с палочками, альбомы для выполнения заданий.

 **Особенности цветных палочек.**

 Счетные  палочки Кюизенера  являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки” ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, и многое другое.

 Эта игра способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

 Именно поэтому, ***на начальном этапе занятий  палочки Кюизенера***используются как игровой  материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

 ***На втором этапе*** палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. Дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий. Это универсальное пособие для знакомства детей с одним из основных понятий - **составом числа** из единиц, двух меньших чисел.

1. **Технология «Сказочные лабиринты игры»**

 Что это такое? Это игровая технология развивающего обучения детей дошкольного возраста. На данный момент технология состоит из 13 комплектов игр.

 Технология «Сказочные лабиринты игры» – это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

 Главной особенностью этих игр является то, что в них объединен один из основных принципов обучения. Это принцип **«от простого к сложному»** с очень важным принципом творческой деятельности **«самостоятельность по способностям»,**  когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

 **Основная цель –** это становление интеллектуально-творческой личности дошкольника.

 И все же, чем же отличаются игры Воскобовича от всех остальных?

* **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** *Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач*
* **Творческий потенциал**

 *Все игры - свободный полет воображения, Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.*

* **Сказочная «огранка»**

 *Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную?* *Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения.* *Методические сказки содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов.*

* **Образность и универсальность** *"Нет царской дороги к геометрии, а сказочная - есть!" Сказки-задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры.*

 *Ведь это так интересно, играть не в квадраты, треугольники, трапеции, а в нетающие льдинки озера Айс, рассматривать и создавать на "Геоконте" не модели конструирования, а паутинки паука Юка или называть лучи и отрезки оранжевым криком Красного зверя и Зеленым свистом Желтой птицы, синим шепотом Голубой рыбы.*

* **Способы реализации технологии**

 *Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. В отношениях "взрослый-ребенок" только партнерские отношения.*

*Начало игры может быть разным:* *ребенок "случайно" натыкается на игру, оставленную на видном месте, и начинает спонтанно знакомиться. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача родителя, на волне интереса ребенка, использовать гибкость игровой системы.*

*Или же знакомство с игрой начинается с знакомства со сказкой. И через образность и захватывающий сюжет стимулируется стойкий интерес к играм.*

**Принцип "играем-чувствуем-познаем",** шаг за шагом, последовательно обеспечивает не только нескучное времяпровождение, но и технологическую модель обучения, основанную не на осознанной необходимости в получении знаний, а на постоянном интересе, творчестве, как ребенка, так и взрослого, родителя, воспитателя, педагога.

 Таким образом, можно сказать, что игры Воскобовича отвечают  всем современным требованиям. Технология Воскобовича - это путь от практики к теории. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.

 С помощью игр Воскобовича дети заметно быстрее развиваются. Дети младшего возраста считают до пяти, умеют сравнивать предметы, находя больше и меньше данного (благодаря «Геоконту», «Игровому квадрату»). Удивляет так же то, что дети очень быстро запоминают геометрические фигуры, легко сравнивают их с окружающими предметами, стараются изобразить при помощи разноцветных веревочек на Коврографе, паутинок на «Геоконте» и складывать из Волшебного квадрата.

Логико-математические игры способствуют развитию таких умственных операций как классификация, группировка предметов по свойствам, абстрагирование свойств от предмета. Дети учатся доказывать, рассуждать. Это особенно важно, ибо народная пословица гласит: «Ум без догадки и гроша не стоит». Вот и сегодня при нашем общении мы предлагаем тоже следовать древней пословице:

***«Я слышу - и забываю, я вижу - и я запоминаю, я делаю - и я понимаю».***

 Наступает время отпусков. До места отдыха придется добираться на машине, на поезде, на самолете... "Одинокие" взрослые долгий путь выдержат благополучно: найдут себе занятие, наверняка, будут отсыпаться. А что делать мамам и папам в пути? Конечно, развлекать детей и себя. Чем? Давайте поделимся идеями!

 Наша идея - это одна из игр Вячеслава Воскобовича «Квадрат Воскобовича» или "Вечное оригами».

 «Квадрат Воскобовича» - это 32 жестких треугольника, которые наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

 Важно, что сам квадрат очень компактный и практичный. Его всегда можно носить с собой и при возникшей возможности поиграть с ребенком.

 Давайте попробуем поиграть с квадратом Воскобовича.

**Порядок обучения детей складыванию любой фигуры:**

1. дети выполняют складывание формы вместе со взрослым по показу;

2. знакомим их со схемой поэтапного сложения;

3. самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы;

4. проговаривание детьми действий во время складывания;

5. самостоятельное складывание формы по памяти.

 Мы отправляемся в сказку – превращений.

Игра с квадратом.

 Важно детям объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более. Сама игра сопровождается увлекательной сказкой «Тайна Ворона Метра». Дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

 **Самое главное - квадрат легко сделать своими руками.** Давайте попробуем сделать квадрат (изготовление квадрата по инструкциям педагога).