**Мастер класс для родителей детей старшей группы «Путешествие в страну Детства!»**

**Цель:** Создать благоприятный климат в коллективе родителей, через игру «Клубочек». В игровой форме напомнить родителям об отличии гласных и согласных звуков. Познакомить родителей с играми, которые направлены на формирование высших психических функций (мышления, внимания, воображения, речи) у ребенка.

Добрый вечер, уважаемые родители! Сегодня мы с вами будем путешественниками и отправимся в страну Детства ваших детей. Вы согласны? Путешествовать мы будем на различном транспорте. Готовы? Вот подходит наш поезд, мы с вами садимся в вагоны. (Родители встают паровозиком друг за другом, и топающим шагом под музыку идут по залу).

 **Первая станция «Дружба».** Как вы думаете, к какому специалисту мы попали?

**Цель**: игра для развития коммуникативных умений. Педагог-психолог проводит игру «Клубочек». Родители садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает конец нитки вокруг пальца, задает вопрос, сидящему рядом участнику игры (что ты любишь? и т.д.) и передает ему клубок. Взрослый берет клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку, и передает клубок ему. Таким образом, в конце игры клубочек возвращается к ведущему, и все видят нити, связывающие участников игры в одно целое.

Поблагодарили педагога-психолога, попрощались и идем на аэродром. Нас ждет самолет. (Родители под музыку летят на самолете).

**Вторая станция «Озорные буквы».** Как вы думаете, кто же нас встречает?

**I. Знакомство с гласными и согласными звуками с помощью сказки.**

- Давным-давно, в старину, люди говорили многие слова по-другому, не так, как мы сейчас говорим. Например, мы говорим *рука*, а в старину говорили *длань*, мы говорим *глаза*, а раньше говорили *очи*, *губы – уста, палец – перст, голос- глас.*

- Так вот, тогда, в старину, люди сочинили много сказок. Мы эти сказки знаем. Давайте их вспомним. Какие вы знаете сказки? (Дети называют сказки). В этих сказках много таких старинных слов, которые мы сейчас не употребляем, но понимаем эти слова. Например: царство, замок, теремок, колобок, сусеки («по сусекам поскребла… »).

- А сейчас я вам расскажу новую сказку.

- В одном царстве жили - были очень интересные жители. У них были волшебные шапки-невидимки. Когда их видели и слышали, они назывались БУКВЫ. Но когда они надевали шапку - невидимку, их нельзя было видеть, можно было только слышать, они превращались в ЗВУКИ.

Жили они дружно.

Но как-то раз, у них был большой праздник, и на этом празднике был концерт. Когда они пели вместе, у них получались красивые песни. Но, когда начали выступать солисты (солист поёт один), не все смогли спеть. Одни красиво пели мелодию, а у других ничего не получалось, получалось только шипение, или только свист, или кряхтение, рычание, хрюканье, а песни не было. Сначала получился большой скандал, все начали ссориться между собой, что некоторые портят песню. Потом решили примириться, потому что узнали, что петь умеют только те, у кого есть ГЛАС, голос. Их назвали ГЛАСНЫЕ.

Стали думать, как же назвать остальных, которые петь не умеют? Их спросили: «Вы согласны, что петь не умеете? » Те грустно ответили: «Да, согласные… » Так и решили их назвать - СОГЛАСНЫЕ.

Чтобы жители сразу узнавали гласных, они решили жить в красном замке. А согласные строили себе сине-зеленый замок.

Посмотрите, дверь в красном замке открыта, это наш ротик, когда мы произносим гласные звуки, то во рту нет никаких преград и воздух свободно выходит изо рта. Гласные звуки мы можем петь.

В сине-зеленом замке живут согласные звуки. В синем замке вся мебель твердая, и согласные там живут тоже твердые, а в зеленой части замка вся мебель мягкая, и живут там мягкие согласные. Посмотрите, дверь в этом замке закрыта. Дверь – это наш рот. Воздух во рту встречает преграды. Что может помешать воздуху свободно выходить изо рта? (губы, зубы, язык). Согласные петь не умеют. Посмотрите, этот колокольчик наше горлышко, если горлышко работает, то есть колокольчик звенит, значит согласные звонкие, если горлышко не работает, то согласные звуки – глухие. Сегодня к нам в гости пришел звук, что бы узнать какой, нам нужно отгадать загадку. Караулит мышку в норке.
Молоко из блюдца пьёт.
Чисто лапой моет шёрстку.
Угадали?  Это - (**кот**).

Этот звук мы слышим в самом конце слова КОТ. Правильно, это звук Т. Давайте все вместе произнесем его. В каком же замке живет наш гость? (умеет петь? Твердый или мягкий звук? Работает горлышко или нет?) Согласный, твердый, глухой, обозначаем фишкой синего цвета.

А теперь, мы с вами отправимся в магазин и поможем строителю выбрать нужный товар. Игра «Стройка-перестройка» на портале Мерсибо.

А теперь мы поплывем на теплоходе.

**Третья станция «Игровая»**

Хорошо, когда ребенок сохраняет свою природную интуицию, иррациональное мышление. Это творческая часть его сознания. Однако жизненное пространство требует от человека здравого смысла, рациональности, логики. Ребенок учится не только чувствовать, но и объяснять события и действия, изучать взаимодействие между предметами, рассуждать и делать свои умозаключения. Лучше всего это делать в игре!

**Первостепенные задачи**

Все [**игры на развитие логического мышления**](http://vashechudo.ru/raznoe/igry-i-konkursy-dlja-detei/igry-dlja-detei-3-4-let-na-razvitie-logicheskogo-myshlenija.html) направлены на то, чтобы сформировать у ребенка основные элементы мыслительных процессов: сравнение, классификация, синтез, анализ, обобщение.

**ИГРА «ВЕРЮ- НЕ-ВЕРЮ**». Дети — невероятно доверчивые существа. А если информация поступает из уст взрослых, то это звучит как аксиома, которая воспринимается безоговорочно. Научите своего малыша рассуждать, и пусть он не спешит все принимать на веру. Итак, вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Примеры фраз:

«Все люди спят».

«Все яблоки сладкие».

«Дождь бывает холодный и теплый».

«Все животные впадают в зимнюю спячку».

«Летом мы ходим в шубах».

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится докапываться до истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы. Именно такой подход дает бесценный индивидуальный опыт и развивает в ребенке наблюдательность, когда он слушает и видит, казалось бы, очевидные утверждения.

Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«Снег бывает только зимой». (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах.)

«По воде можно ходить». (Да, если она замерзнет.)

«Все птицы летают». (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин.)

**«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»**. Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

**ИГРА «АССОЦИАЦИЯ»**. У каждого человека с раннего детства формируются свои ассоциативные представления о предметах и явлениях. Это своеобразный ключ к пониманию типа мышления. В этой игре дети учатся разграничивать понятия существенных и второстепенных признаков предмета. Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись». Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

**«Дорисуй фигуру»**

Вам понадобится тетрадь в клеточку и хорошо заточенный карандаш. На листе проведите ось и относительно нее по клеточкам нарисуйте половину какой-нибудь фигуры (елка, дом, человек).

Попросите ребенка дорисовать вторую половину. Как показывает практика, далеко не всегда дети понимают это задание и дорисовывают фигуру в «вольном стиле». Чтобы увидеть симметрию, можно приложить зеркальце к оси. По зеркальному отражению ребенку будет легче нарисовать вторую половину, строго следуя по клеткам. Эта игра может усложняться формами и цветом.

Наше путешествие подошло к концу. И вернемся мы в детский сад на поезде.

Вам понравилось наше путешествие? От игры переходим к делу. Мы вам предлагаем ответить на несколько вопросов (рефлексия).