

A decorative border of colorful numbers (0-9) is arranged in a rectangular frame around the page. The numbers are in various colors: yellow, blue, black, orange, pink, red, light blue, purple, green, brown, cyan, black, purple, blue, yellow, green, black, orange, cyan, green, red, blue, pink, and green.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Берёзка»

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

Воспитатель МАДОУ «Берёзка»
Хабирова Г.Г

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.

Ход мастер-класса

Ведущий: *(все участники становятся в круг).*

- Уважаемые **родители**, приветствуем вас сегодня на нашем увлекательном, занимательном **мастер-классе**. Сегодня вы **познакомитесь** с новыми играми и попробуете поиграть в них.

Ведущий: А сейчас я предлагаю Вам взять по жетону и разделиться на 2 команды. Каждая

команда придумает себе название. В конце нашего мероприятия, команда, получившая большее количество жетонов, становится победителем и получает ... **БУРНЫЕ** аплодисменты!

1 часть. Теоретическая. «Логико-математические игры В. В. Воскобовича».

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.

В процессе развития человеком изобретены различные методы познания окружающего мира. Для эффективного использования этих методов мышление человека должно быть логически правильным.

Условия, при которых логическое мышление развивается наиболее эффективно:

- 1.Подключение в работу мелкой моторики рук;
- 2.Комплексность подхода к занятиям, их регулярность;
- 3.Применение игр с головоломками, сочетающих в себе способность развивать логическое мышление со способностью вызвать интерес ребёнка к занятиям.

Одной из важнейших задач, стоящих перед воспитателем, является развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения,

логически связанные между собой, обосновывая свои суждения, делать вывод, и, в конечном счёте, самостоятельно приобретать знания.

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.

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

Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности – игре. В процессе игры развиваются – планирование, умение анализировать результаты, воображение и др. Несомненным достоинством игры является и внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу игр, разработанных и произведенных центром «Развивающие игры Воскобовича» в г. Санкт-Петербурге.

В играх, разработкой и производством которых занимается Вячеслав Вадимович Воскобович, заложен огромный творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений, с их помощью совершенствуется интеллект, мелкая моторика рук.

Все игры систематизированы и на основе их создана технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса.

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 начала.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, 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 2х 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.** Играя только с одной игры, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами; цветом или формой; счетом и т.д.).
- **Методическое сопровождение.** Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрированными рисунками. 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.

Задачи, которые решает технология:

- 1. Эффективное развитие всех психических процессов**
 - а) постоянное и постепенное усложнение игр;
 - б) продуктивная деятельность – в каждой игре ребенок всегда получает какой-то результат.
- 2. Раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.**
- 3. Игровое обучение. Развивающие дидактические игры делают учение интересным для малыша**

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на **три группы:**



1. Игры, направленные на логико-математическое развитие. **«Играем в математику».**

2. Игры с буквами, звуками. **«Чтение через игру».**

3. Универсальные игровые конструкторы

Игры, входящие в комплект «Играем в математику», способствуют развитию сенсорных и познавательных способностей, пространственного и логического мышления, воображения, произвольности и концентрации внимания. Через игру дети получают представления о количественном составе чисел, овладевают счетом, знакомятся с дробями и геометрическими фигурами. Все игры комплекта способствуют развитию мелкой моторики рук, способностей к конструированию.



В комплект входят следующие игры: «Математические корзинки 5», «Математические корзинки 10», «Планета умножения», «Счетовозик», «Кораблик „Плюх-Плюх"», «Кораблик „Брызг-Брызг" Ларчик», «Кораблик „Буль-Буль" Ларчик».



Дополнительно для решения задач математического развития также используются игры и пособия В. В. Воскобовича, уже описанные ранее (комплекс «Коврограф Ларчик» и приложения к нему, комплект «Мини-Ларчик», графический тренажер «Игровизор» с приложениями «Лабиринты Цифр. Счет до 5», «Катя, Рыжик и Рыбка», «Игровой калейдоскоп 1»), а также комплекты игр, которые будут освещены в рамках «Конструктивного блока» (игры из комплектов «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Прозрачный квадрат», «Чудо-конструкторы», «Эталонные конструкторы» и «Знаковые конструкторы»).

2 часть Практическая.

Ведущий: Предлагаем Вам сегодня немного поиграть, чтобы лучше узнать особенности данной технологии.

1 задание - «Два кораблика».

Во время шторма все флажки на мачтах перепутались. Ваша задача как можно быстрее надеть все флажки на мачты, чтобы они стали одноцветными. А теперь сделайте так, чтобы на 3 и 5 мачтах флажков стало поровну.



2 задание - «Две корзины»

На борту кораблей приплыли две корзины. Давайте посмотрим, что в них? Выставить на доске. Теперь каждый игрок возьмет заданную фигурку. Вам необходимо составить из всех деталей фигурку (транспорт, животное и др.). Кто вперед?

3 задание - «Геоконт»

Родители делают на Геоконте зашифрованную букву. Назвать как можно больше сказочных героев на полученную букву.



Физкультминутка - «Делай наоборот»

Ведущий показывает движения, участники показывают противоположные, анти движения: руки вперед, ногу назад, бежать, сесть на корточки.

4 задание - «Игровизор».

На игровизоре:

- первый – рисует квадрат в области льва;
- второй – рисует 2 треугольника в области лани;
- третий - рисует 3 круга в области павлина;
- четвертый – рисует овал в области пони;
- пятый - считает сколько фигур всего нарисовано на игровизоре (выкладывает число на «Восьмерке»);



5 - «Подведение итогов игры».

В заключение, уважаемые родители, несколько рекомендаций:
(раздать памятки)

1. В ходе игры необходимо развивать речь ребенка, так как дети в процессе выполнения заданий в основном работают руками и мало взаимодействуют с окружающей их средой. Для этого побуждайте ребенка комментировать свои действия или пересказывать сюжет. Чаще спрашивайте его о сказочных заданиях и вариантах их выполнения.

2. Следует отметить, что игры В. В. Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

3. Игры В. В. Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, а это не всегда по душе детям. Начинайте играть с ребенком на протяжении 10 минут, потом можно отложить игру. Через время вернитесь к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам ребенка и чаще его хвалите.

Рефлексия.

Если вам понравился мастер-класс – поднимите, пожалуйста, веселый смайлик.

Если было не интересно – поднимите грустный смайлик.

Радости в играх – успехов в развитии!

Спасибо за внимание!