**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «КРАСНАЯ ШАПОЧКА» С. ПЕТРОВКА**

**КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

 Утверждаю

 Заведующий

­­­­­­­­ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л. А. Колесникова

**ПРАКТИКУМ «ПЕРВЫЕ ШАГИ В МАТЕМАТИКУ»**

Петровка

**Цель:** объединить усилия семьи и детского сада в решении задач, связанных с интеллектуальными способностями **детей**; развивать взаимоотношения **детей и их родителей** посредством включения в совместную игровую деятельность; создать положительный благоприятный климат, обеспечивающий сближение, взаимопонимание **детей и взрослых**.

**Форма проведения:** **семинар – практикум**.

**Место проведения:** музыкальный зал.

**Участники:** **родители**, дети, педагоги.

**Задача:**

- сформировать у **родителей представления о значении** игры в развитии ребёнка, о влиянии игры на развитие интеллектуальных способностей у **детей**;

- привлечь внимание **родителей** к детской игре как деятельности, которая в условиях семьи наиболее полно удовлетворяет потребности ребёнка в деловом, познавательном и эмоциональном общении с взрослым и сверстниками;

- упражнять **детей и родителей** в способе расположения частей, составлять фигуры, ориентируясь на образец, планировать ход действий;

- предоставить **родителям** практические рекомендации по использованию игр и упражнений в условиях семьи, направленных на развитие интеллектуальных способностей у **детей**;

- упражнять **родителей** в умении самостоятельно подбирать игры и упражнения для развития интеллектуальных способностей у **детей**.

**Оборудование:** ноутбук, проектор, экран, игры и пособия: цветные палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, игры Б. П. Никитина.

**План проведения:**

1. Организационный момент.

2. Теоретическая часть.

2.1. Неоценимую помощь в овладении ребенком – дошкольником элементарных математических представлений уже с 3 лет могут оказать родители. И только совместная работа детского сада и семьи может обеспечить успехи ребенка в усвоении данного раздела программы дошкольного образовательного учреждения. Родители в свою очередь узнают многое о своем ребенке. Математикой можно заниматься дома. Домашняя обстановка способствует раскрепощению ребенка, и он усваивает материал в индивидуальном для себя темпе, закрепляет знания, полученные в детском саду. Вы можете обучать ребенка даже при выполнение какой ни будь мелкой домашней работе. Например, попросить ребенка принести вам определенное количество нужных для дела предметов, принести большой клубок или тот поднос, который шире. При накрывании на стол посчитать всем ли членам семьи хватит чайных приборов для чаепития. Когда ребенок видит, ощущает -ему математика дается легче. По дороге в детский сад или куда-либо разговаривайте с ребенком. Этот до высокий, а этот ниже, а этот еще ниже. Эта дорожка узкая, а эта широкая и т. д. Поэтому можно порекомендовать некоторые математические игры и упражнения для проведения их в кругу семьи. Указанные игры доступны для ребенка младшего дошкольного возраста и не требуют длительной подготовки, изготовления сложного дидактического материала.

Презентация «Логико – **математические** игры в умственном развитии **детей дошкольного возраста**» (их **значение**, характеристика игр Б. П. Никитина, блоков Дьенеша, палочек Кюизенера).

2.2. Дискуссия о целесообразности условий и методов развития игровой деятельности **детей**.

2.3. Рассказы **родителей** из опыта семейного воспитания *«Домашняя игротека»*.

3. Практическая часть.

3.1. Обучение играм Б. П. Никитина *«Собери узор»*, *«Кубики для всех»*, игры с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера.

4. Вручение памятки *«Что могут****родители****»*.

5. Рефлексия *«Оцени, увиденное»*.

## Ход проведения

1. Организационный момент.

Воспитатель: Здравствуйте, уважаемые коллеги, **родители**, дети! Я рада приветствовать вас на нашей встрече.

Игра *«Давайте поздороваемся»*

Здороваться надо определённым образом:

Музыка звучит – все гуляем по залу.

Музыка останавливается 1 раз – здороваемся за руки, с тем, кто окажется рядом.

2 раз – здороваемся плечиками.

3 раз – здороваемся спинками. Разговаривать запрещается.

После игры участникам предлагается расположиться на заранее приготовленные места для них за столами присаживаются на стульчики.

2. Теоретическая часть.

2.1. Показ презентации «Логико – **математические** игры в умственном развитии **детей дошкольного возраста**» (их **значение**, характеристика игр Б. П. Никтина, блоков Дьенеша, палочек Кюизенера).

**Математика** представляет собой сложную науку, которая может вызвать определённые трудности во время **школьного обучения**. К тому же далеко не все дети имеют склонности и обладают **математическим складом ума**.

Существуют две важные причины, почему **детей следует учить математике**. Первая из них очевидна и менее важна: **математические** вычисления – это одна из высших функций человеческого мозга. Только человек обладает способностью к счёту. Кроме того, это умение очень пригодиться в жизни, поскольку в цивилизованном обществе его приходиться использовать практически ежедневно. Мы считаем с детства и до самой старости. Считают **школьники и домохозяйки**, учёные и бизнесмены. Вторая причина гораздо важнее. **Детей** следует учить считать как можно раньше, поскольку это будет способствовать физическому развитию мозга, а следовательно, и развитию интеллекта.

Умения, которыми должен обладать ребёнок к концу **дошкольного возраста**:

•считать до десяти в возрастающем и убывающем порядке: узнавать цифры подряд и вразбивку, количественные *(один, два, три)* и порядковые *(первый, второй, третий)* числительные от одного до десяти;

• определять предыдущие и последующие числа в пределах одного десятка;

• узнавать и изображать основные геометрические фигуры *(треугольник, четырёхугольник, круг и т. д.)*;

• уметь разделить предмет на 2 – 4 равные части *(доли)*;

•владеть основам измерения: измерять длину, ширину, высоту при помощи верёвочки и палочек;

•сравнивать предметы: больше – меньше, шире – уже, выше – ниже и т. д.

• ориентироваться в окружающей обстановке, на листе бумаги;определять местоположение предмета: слева, справа, между, вверху, внизу и т. д.

Основу из основ **математики** составляет понятие числа. Важным является не качество предметов, а их количество. Операции собственно с числами на первых порах трудны и не совсем понятны ребёнку. Тем не менее, вы можете учить **дошкольника** счёту на конкретных предметах. Ребёнок понимает, что игрушки, фрукты, предметы можно *«между делом»*. Например, на прогулке вы можете попросить ребёнка подсчитать те или иные предметы.

Основной принцип обучения ребёнка **математике – наглядность**.

Когда ребёнок видит, ощущает, щупает предмет, обучать его **математике значительно легче**.

Ребёнку считать лучше какие – то определённые предметы, например, цветные кружочки, кубики, полоски бумаги т. п. Просите вашего **дошкольника** самого считать предметы вслух, время от времени спрашивайте у ребёнка: *«Сколько чашек стоит на столе?»*, *«Сколько лежит журналов?»*, *«Сколько****детей гуляет на площадке****?»* и т. п.

Положите перед ребёнком кубики разного цвета. Пусть зелёных кубиков будет семь, а красных пять. Спросите, каких кубиков больше, каких меньше. Добавьте ещё два кубика. Что теперь можно сказать о красных кубиках?

Чтобы научить ребёнка сложению и вычитанию, нужно развивать такие навыки, как разбор числа на составные части и определение предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

В игровой форме дети с удовольствием угадывают предыдущие и последующие числа. Спросите у **дошкольников**, например, какое число больше трёх, но меньше пяти, меньше трёх, но больше единицы и т. д.

Для разбора числа можно использовать счётные палочки. Попросите ребёнка выложить на стол две палочки. Спросите, сколько палочек на столе. Затем разложите палочки по двум сторонам. Спросите, сколько палочек слева, сколько справа. Потом возьмите три палочки и также разложите на две стороны. Чем больше, тем, соответственно, больше вариантов разбора.

Логико- **математические игры развивают у детей**: самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности.

Данные игры способствуют развитию внимания, памяти, речи, воображения и мышления ребёнка, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают **детей к обучению**, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

Таким образом, проблема логико-развивающей, **математической игры**, как средства познавательной активности ребёнка, является актуальной.

Игры Б. П. Никитина представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора – механика т. д. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Золтан Дьенеш – это знаменитый венгерский **математик**, психолог и педагог, который изменил стандартное понятие о том, что **математика** является не интересной наукой и далёкой от творчества.

Логические блоки Дьенеша – это набор из 48 геометрических фигур, причём в наборе нет ни одной одинаковой, все они различаются свойствами: формой (круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные, цветом (красные, жёлтые, синие, размером *(большие, маленькие)* и толщиной *(толстые и тонкие)*.

Джордж Кюизенер бельгийский педагог. Одним из его изобретений был набор цветных деревянных палочек. Комплект состоит из пластмассовых призм десяти различных цветов и форм. Наименьшая призма имеет длину 10мм, является кубиком.

В состав комплекта входят: белая – число1 – 25 шт.; розовая 2 – 2- шт.; голубая 3 – 16.; красная 4 – 12 шт.; жёлтая 5 – 1- шт.; фиолетовая 6 – 9шт.; чёрная 7 – 8 шт.; бордовая 8 – 7 шт.; синяя 9 – 15 шт.; оранжевая10 – 4шт.

2.2. Дискуссия о целесообразности условий и методов развития игровой деятельности **детей**.

(Педагог организует дискуссию о целесообразности используемых **родителями методов**).

2.3. рассказы **родителей** из опыта семейного воспитания *«Домашняя игротека»*.

3. Практическая часть.

3.1. Обучение играм Б. П. Никитина *«Собери узор»*, *«Кубики для всех»*, игры с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера.

- Сегодня на нашей встрече я хочу поподробнее остановиться на таких **занимательных играх**, которые способствуют **математическому развитию детей дошкольного возраста**.

- Воспитатель демонстрирует **родителям игры***«Сложи узор»* и *«Кубики для всех»* Б. П. Никитин.

Игра *«Сложи узор»* *(технология Б. П. Никитина)*.

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков, все 6 граней каждого кубика окрашены по – разному в 4 – цвета. Это позволяет создавать узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. Дети сначала учатся по узорам – заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из кубиков. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме *(квадраты и треугольники)* окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапозоне. В этой игре хорошо развивается способность **детей к анализу и синтезу**, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности.

- Воспитатель предлагает **родителям посмотреть**, как используют игру *«Сложи узор»* дети в образовательной деятельности.

Фрагмент игры с детьми.

- Воспитатель объясняет **родителям** последовательность игровых действий: сначала проходит анализ образца под руководством взрослого, затем детям поиграть в игры на выбор: *«Собачка из кубиков»*, *«Мы строители»*.

Игра *«Кубики для всех»* *(технология Б. П. Никитина)*.

Игра *«Кубики для всех»* - это не совсем обычные кубики. Точнее, фигуры этой игры состоят из обычных кубиков, только склеенных определённым образом. Для того, чтобы сложить в игре *«Кубики для всех»* интересную модель можно довольно долго провозиться с этими кубиками. Поэтому каждая удачная модель можно довольно долго провозиться с этими кубиками. Поэтому каждая удачная модель вызывает всеобщий восторг **детей и взрослых**.

Наиболее частыми логико- **математическими** играми встречаются блоки Дьенеша и палочки Кюизенера.

Игра *«Сложи пароход»*

*«Мимо улья проходил косолапый…»*

4. Вручение памятки *«Что могут****родители****»*.

5. Рефлексия *«Оцени, увиденное»*.

Цель: конкретизировать, уточнить и обобщать знания **родителей**, полученные в результате проведения **семинара – практикума**.

Пример дидактических игр, в которые вы можете играть дома.

**Название игры.**  «посчитай-ка»

**Цель игры:** упражнять в количественном счете, соотносить по количеству предметов, развитие мелкой моторики.

**Название игры. «Составь цветок»**

**Цель игры**: научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.

**Ход игры**: взрослый предлагает ребенку составить цветок для мамы или бабушки к празднику из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка – круг, а лепестки – треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными и ли круглыми лепестками. Таким образом можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

**Игра- упражнение «Назови похожий предмет»**

**Цель игры**: развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

**Ход игры**: взрослый просит ребенка назвать предметы, похожие на разные геометрические фигуры, например, «Найди, что похоже на квадрат» или найди все круглые предметы… В такую игру легко можно играть в путешествии или по пути домой.

Хотелось бы напомнить Вам, уважаемые родители, о необходимости поддерживать инициативу ребенка и находить 10-15 минут ежедневно для совместной игровой деятельности. Необходимо постоянно оценивать успехи ребенка, а при неудачах одобряйте его усилия и стремления. Важно привить ребёнку веру в свои силы. Хвалите его, ни в коем случае не ругайте за допущенные ошибки, а только показывайте, как их исправить, как улучшить результат, поощряйте поиск решения. Дети эмоционально отзывчивы, поэтому если Вы сейчас не настроены на игру, то лучше отложите занятие. Игровое общение должно быть интересным для всех участников игры.

- Воспитатель подводит итоги **семинара – практикума**. Просит **родителей высказаться о том**, что им понравилось *(не понравилось)*; какие вопросы у них возникли.