МКДОУ Тогучинского района "Тогучинский детский сад №1"

Номинация

«Лучшая разработка родительского собрания»



Выполнила работу:

воспитатель

Кутузова Светлана Анатольевна

г.Тогучин 2024г.

**Родительское собрание на тему**

**“Использование игр-головоломок в развитии представлений о форме и геометрических фигурах у детей старшего дошкольного возраста”**

**Цель:** Показать родителям значимость игр - головоломок для интеллектуального развития ребёнка.

**Задачи:** Познакомить родителей с разными видами головоломок, которые способствуют успешному развитию интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. Привлечь родителей к использованию игр головоломок в развитии представлений о форме и геометрических фигурах детей в домашних условиях. Объединение усилий педагогов и родителей по приобщении детей к играм головоломкам.

**Форма проведения:** Семинар - практикум.

**Участники:** Воспитатели, родители.

**Материал и оборудование:** столы и стулья, презентация, мультимедийное оборудование, ноутбук, мяч, головоломки, карточки с заданиями.

**Подготовительный этап:** разработка конспекта родительского собрания, подготовка мультимедийной презентации, карточек с заданием. Оформление и вручение родителям приглашений на родительское собрание.

**План проведения родительского собрания:**

1. Активизация мыслительной деятельности, создание рабочего настроения, установление контакта между участниками группы.

2. Практическая часть.

3. Подведение итогов, обратная связь.

**Ход родительского собрания**

(Родители проходят и садятся группами за столы. Звучит музыка помогающая расслабиться, снять усталость и настроиться на совместную работу).

В: Добрый вечер, уважаемые родители!. Я рада видеть Вас в нашем детском саду.

Предлагаю начать нашу встречу с игры. Я хочу поделиться с вами моим хорошим настроением.

**«Мяч радости»**

Родители становятся в круг. Педагог говорит:

— У меня сегодня радостное настроение, и я хочу им с вами поделиться. Вытяните вперёд руки, поверните их ладонями вверх, и наш «мяч радости» будет катиться по ним, даря вам моё радостное настроение.

***Главное правило:*** нельзя уронить мяч или перебросить его, он должен именно катиться.

Вроде задача представилась сложной...

Может задача представилась сложной...

Может иначе решить её можно -

Вместо того, чтоб идти на пролом - ка?

Значит это - (головоломка)

В: Есть ли у Вас игры головоломки? Какие? Играете ли вы дома со своими детьми в эти игры? Как часто? Как Вы считаете, нужны ли детям игры головоломки?

В: Современное общество предъявляет требования к человеку: умение быть гибким, инициативным, креативным. Именно развитие логического мышления позволяет приобрести данные качества. Следовательно, обучение математике, а именно формирование у детей системных знаний о геометрических фигурах и объёмных формах и развитию у них начальных приёмов и способов "геометрического мышления" немыслимо без использования логических игр.

Сегодня мы поговорим на тему “Использование игр-головоломок в развитии представлений о форме и геометрических фигурах у детей старшего дошкольного возраста”

**Слайд 1**: Головоломка - одна из древнейших игр для развития логического мышления и сообразительности. Первые упоминания о ней встречаются в древнеегипетских летописях. А в IX веке английский учёный, поэт Алкуин создал первый сборник головоломок "Задачи для оттачивания молодого ума".

**Слайд 2**: Игры головоломки интересны по содержанию, решения, парадоксальностью результата. Они вызывают у детей огромный интерес, удивление, эмоционально захватывают. Существует множество видов головоломок. Условно их делят на несколько групп: механический, печатные и устные.

**Слайд 3**: Самый доступный вид игр с предметами являются игры со счётными палочками. Мы заменяем их спичками без серы. Их ещё называют задачами на смекалку геометрического характера. Так как в ходе решения идёт создание различных форм и преобразование одних фигур в другие.

**Слайд 4**: Если вы играете с детьми, то можете давать устные задания. Если ребёнок играет один, то приготовьте карточки с заданиями. Например, схематично укажите сколько палочек нужно взять и какая фигура должна получиться. Задания могут быть разными по уровню сложности. (Предложить родителям карточки со схемами и счётные палочки. Практическая работа)

**Слайд 5**: Механические головоломки придуманы для решения поставленных задач. Простая с виду, но очень увлекательная головоломка "Пентамино". Запатентовал головоломку математик и инженер Соломон Вольф Голомб. Игра развивает образное мышление, комбинаторские способности, практические и умственные действия, а также воспитывает настойчивость, целенаправленность действий, желание думать, искать пути решения и приходить к положительному результату.

**Слайд 6**: Предлагаю вам собрать вот такую фигуру. (Практическая работа)

**Слайд 7**: Логическая головоломка "Танграм" состоит из 7 геометрических фигур, которые при сложении образуют квадрат. Головоломка способствует развитию мелкой моторики, знакомит с понятием частей и целого, помогает развивать логическое и пространственное мышление, фантазию. Задача ребёнка из частей составлять различные фигуры по заданному контуру.

Предлагаю вам собрать вот такую фигуру. (Практическая работа)

Сегодня я хочу вас поближе познакомить с набором "Мир головоломок". (показ набора). Автор - составитель Ирина Ивановна Казунина. В основе игрового набора использованы авторские разработки Владимира Ивановича Красноухова.

**Слайд 8**: Главная особенность головоломок - их универсальность. Суть головоломок не просто в собирании фигур, а в конструировании фигур по предложенной схемам и силуэтам, а также придумывании собственных фигур.

**Слайд 9**: Головоломка "Складушки" состоит издевяти квадратов-фишек, в углах которых нанесены разноцветные фрагменты 1/4 круга. Основной целью игры является правильное расположение фишек, углы или стороны которых должны подходить друг к другу. (Практическая работа).

**Слайд 10**: Головоломка "Слагалица" состоит из коробочки и расположенных в ней 7 деревянных элементов. Сущность игры - воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов "по образцу", "по памяти", "по схеме" или создать новый образ. К игре "собери по схеме" прилагаются силуэты фигур с контурным делением на части.

**Слайд 11**: Пройдя подготовительный этап игр-упражнений перейдите к решению головоломки, для этого используйте сплошную заливку фигур. (Практическая работа).

**Слайд 12**: Игры-головоломки с пуговицами. При выполнении игр-упражнений дети определят чем отличаются пуговицы друг от друга (цветом, количеством дырочек). Выполняя упражнения дети учатся читать карточки-схемы. Предлагаемый материал способствует развитию зрительного восприятия и внимания, мыслительных операций что очень важно и необходимо при решении головоломок.

**Слайд 13**: Условно мы разделили головоломки с пуговицами на три группы.

Первая группа - раскладывание пуговиц по заданным условиям. (Инструкция: разложи 4 пуговицы на столе, так, чтобы каждая пуговица касалась трёх других).

Вторая группа - на перемещение пуговиц (инструкция: переложи пуговицы так, чтобы получилась буква Т , переложи 1 пуговицу, так, чтобы получилась Буква Л).

**Слайд 14**: Третья группа - раскладывание пуговиц по заданным условиям с опорой на карточки - схемы.(Практическое задание с карточками - схемами)

**Слайд 15:** Игру-головоломку "Репка" Владимир Иванович изобрёл для своей внучки. Она состоит из 12 деревянных элементов разной конфигурации уложенных в коробочку. Суть игры - составление различных образов из элементов набора на основе технологии смарт - тренингов для дошкольников. (Практическая работа).

**Слайд 16**: Объёмная головоломка "Осенний кубик". Она включает в себя набор из 6 деревянных игровых элементов. Для решения ставится конкретная цель - из ряда отдельных деталей определённых конфигурации собрать объёмную конструкцию, соединяя все детали в прочный, не распадающийся узел.

**Слайд 17**: "Гала-куб" относится к объёмным играм - головоломкам, изготовленным из дерева. Головоломка имеет 8 деталей разнообразной формы.

**Слайд 18**: Решение объёмных игр - головоломок дело не лёгкое, но однажды столкнувшись с трудной задачей, качества, учит связывать факты, отделять второстепенное от главного и принимать решения.

**Слайд 19**: Благодаря играм-головоломкам, ребёнок получает возможность включиться в деятельность, в ходе которой могла бы проявиться его активность в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые, "закодированные" пути решения поставленных задач.

Игры головоломки учат детей усидчивости, умение решать проблемы, развивать воображение, логическое и образное мышление, а также зрительно -моторную координацию, способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника. Детия. Увлекающиеся головоломками способны решить любые жизненные задачи легко.

Расскажи мне - и я услышу.

Покажи мне - и я запомню.

Дай мне сделать самому - и я пойму!.

Дорогие родители, я приглашаю вас, поиграть, выполнить задание указанное на карточке. Обратите внимание на стульчики, на которых вы сидите, у них есть геометрические фигуры соответствующее обозначению на столе. Возьмите стульчики и сядьте за стол с соответствующей фигурой. (родители садятся в пары и выполняют задание, указанное на карточке).

**Итог**

После выполнения прошу рассказать что понравилось, в чём испытывали затруднение? Нужно ли играть играми -головоломками вашим детям?

**Рефлексия**

Уважаемые родители, у вас на столе лежат смайлики. (Вывешиваю картинки - чемодан, мясорубка, корзина). Предлагаю вам выбрать как поступить с информацией полученной на родительском собрание и прикрепить смайлик: "корзина" - не буду пользоваться, "мясорубка" - надо обдумать, "чемодан" - беру с собой. (Родители прикрепляют смайлики на выбранную картинку).

Раздача памяток для родителей с советами по проведению игр.

Вот и подошла к концу наша встреча. Спасибо за внимание.