

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

# **Семинар – практикум для родителей «Играя, учимся»**

Воспитатели:

Гаврилова Наталия Геннадьевна,  
Глазунова Евгения Витальевна,  
Валуева Елена Викторовна.

16 марта 2018 год

**РЕБЕНОК  
ДОШКОЛЬНИК**



**ИНТЕЛЛЕКТ**

**+**

**ТВОРЧЕСТВО**



# Игра для детей -



- это способ ориентации в реальном мире, пространстве и времени, способ исследования предметов и людей;
- это прекрасный метод развивающего обучения.

## **«Игровые педагогические технологии»**

- это различные педагогические игры, которые имеют четко поставленную цель обучения и соответствующий ей результат.

# Развивающие игры

- **помогают 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.

# 1. Блоки Дьенеша



# ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

➤ Это набор из 48 логических блока, различающихся четырьмя свойствами:

- 1) **формой** - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
- 2) **цветом** - красные, желтые, синие;
- 3) **размером** - большие и маленькие;
- 4) **толщиной** - толстые и тонкие.

➤ Логические блоки придумал венгерский математик и психолог **Золтан Дьенеш**.



# Основная цель

- 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 предмет;
- рассматривает;
- группирует и т.д.

# Методическое обеспечение



# Альбомы для детей 4-8 лет

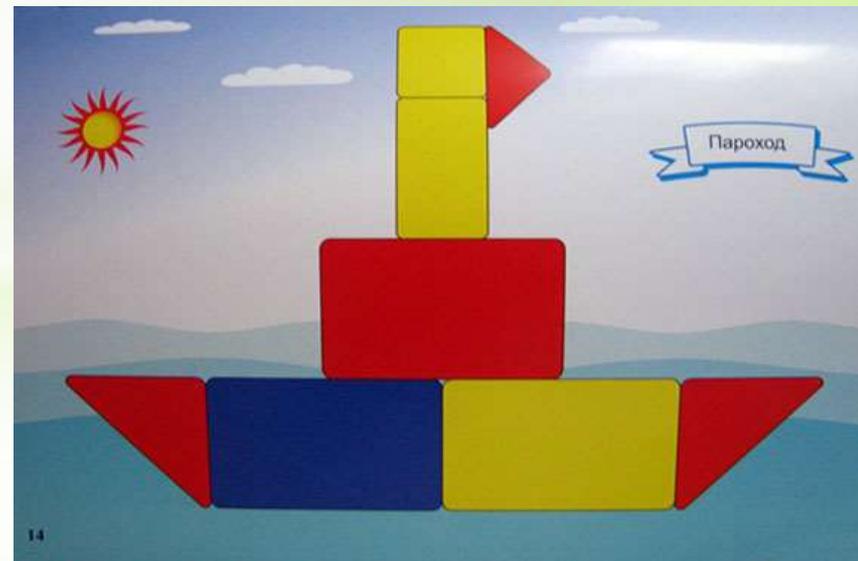
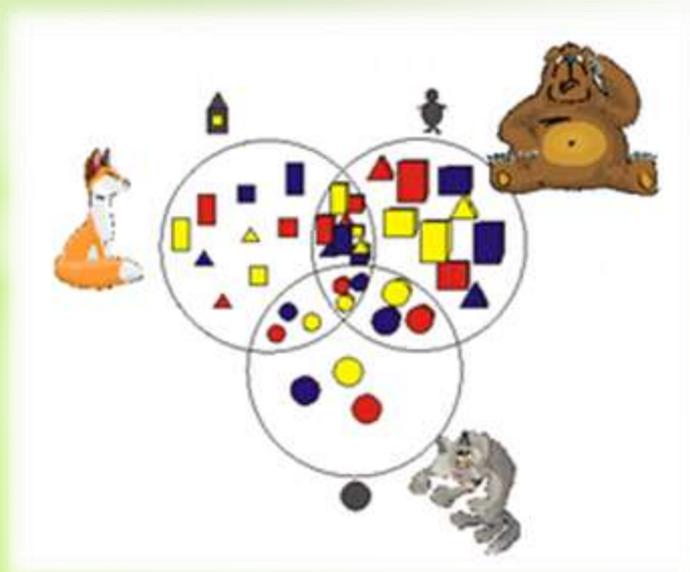
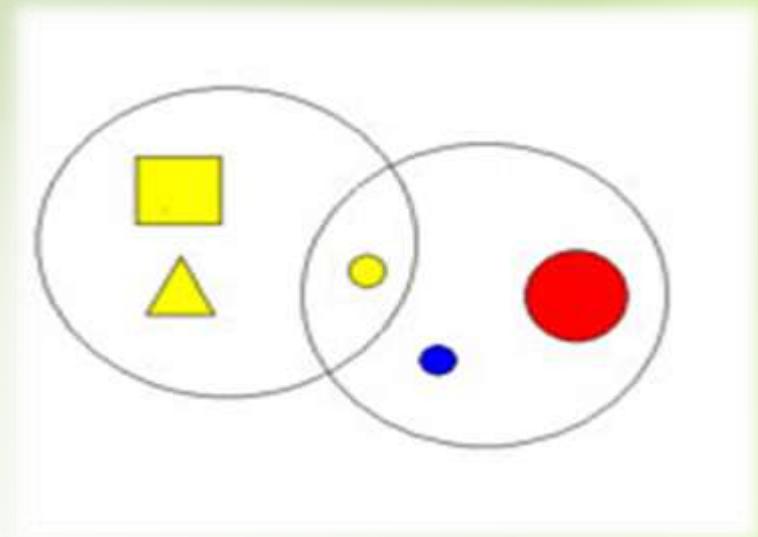


# Блоки Дьенеша

## предназначены для развития:

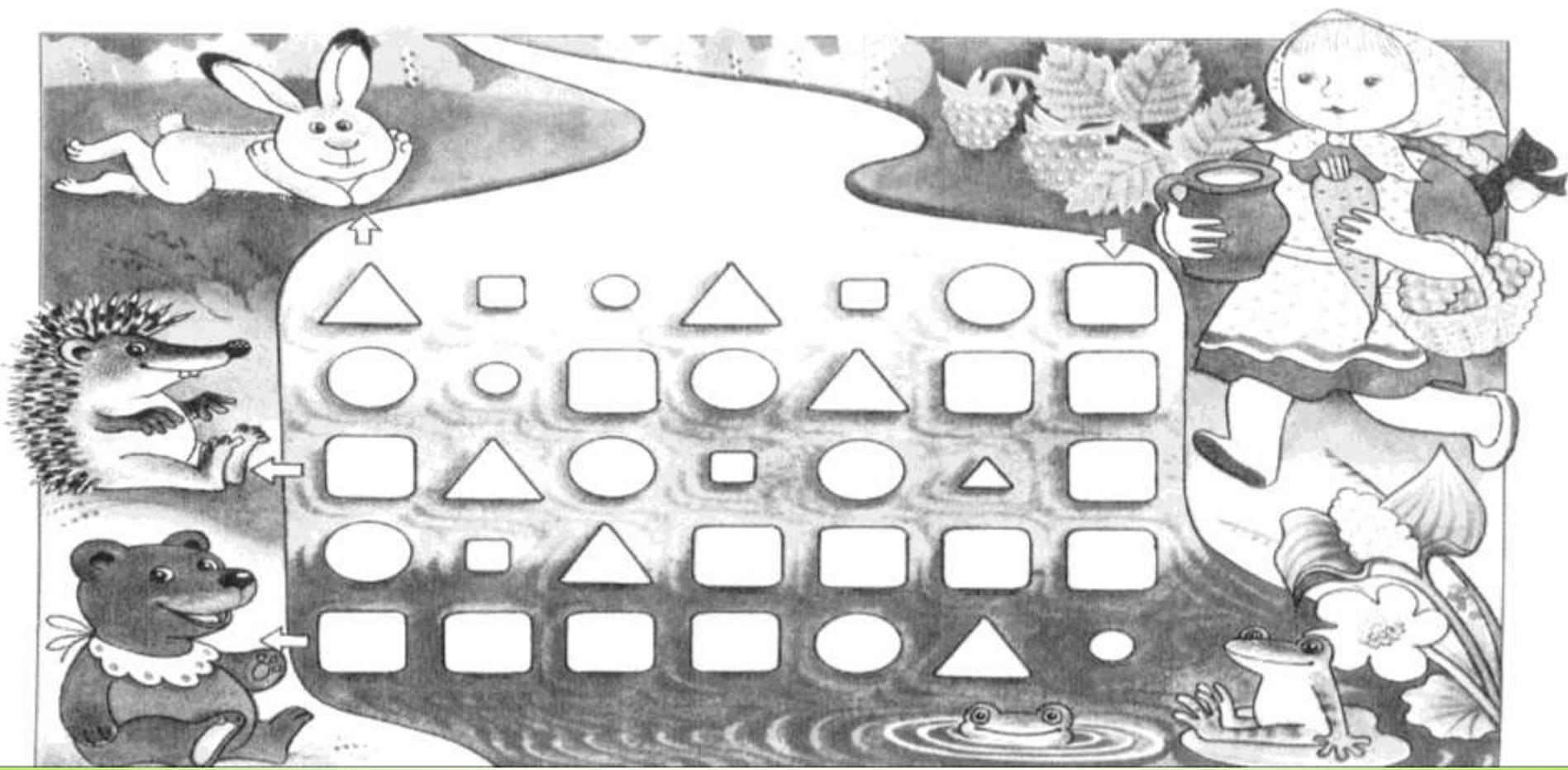
- умения выявлять и абстрагировать свойства;
- умений сравнивать предметы по их свойствам;
- действий классификации и обобщения;
- способности к логическим действиям и операциям.

# Варианты игр

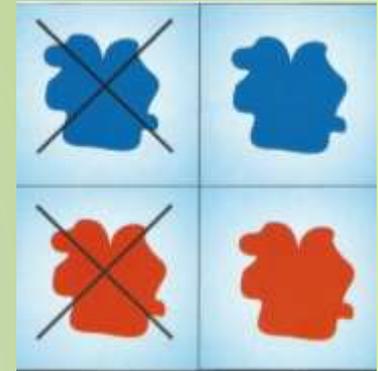
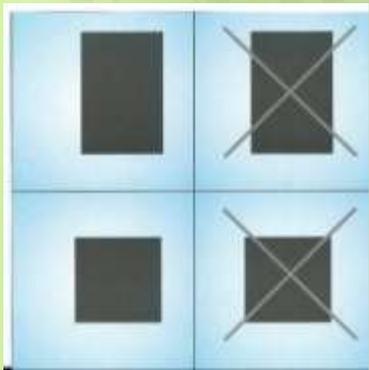


*Игра «К какому сказочному герою придет девочка»,  
если будет шагать:*

- только по большим камням;
- по большим квадратным камням;
- и по большим и по маленьким камням.

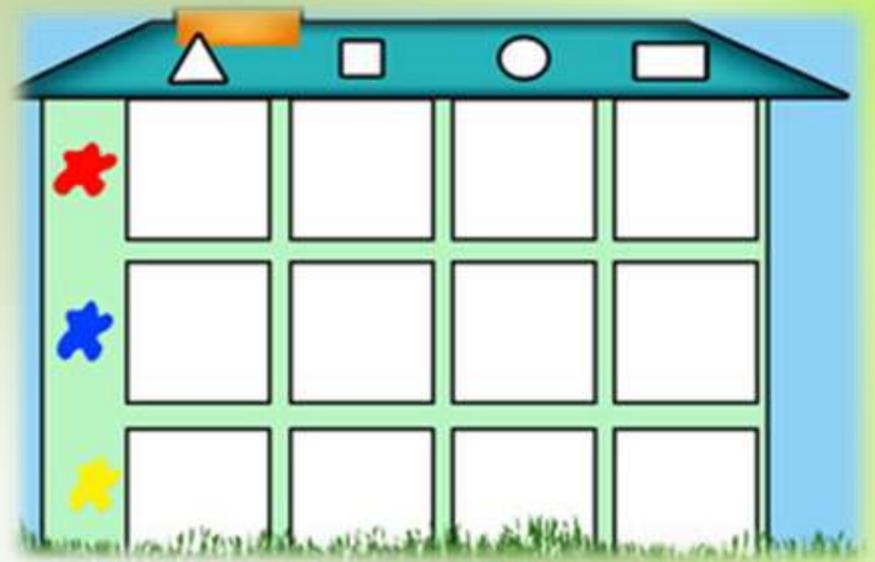
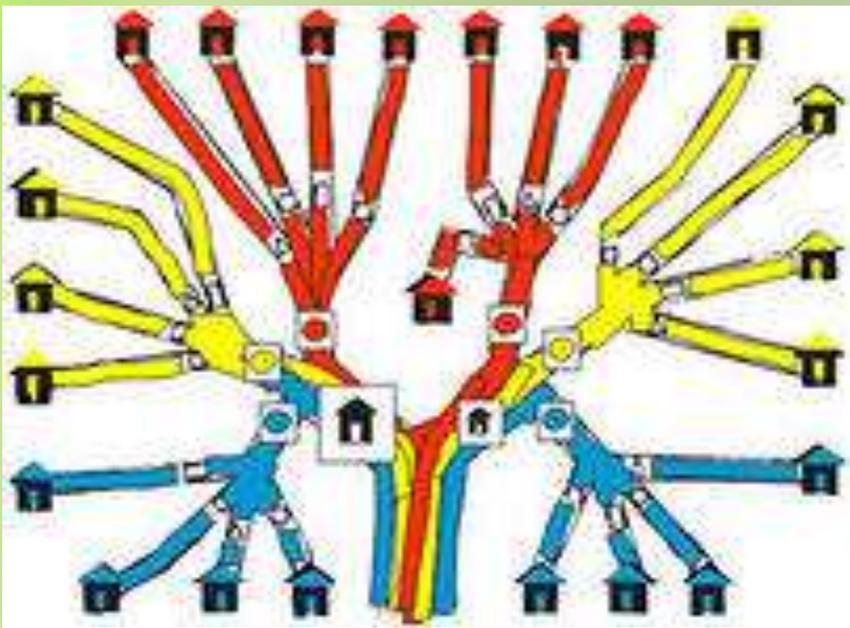


# КАРТОЧКИ - СИМВОЛЫ



Знакомство с этими символами очень важная ступень  
в освоении знаковой культуры.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно - логическому мышлению.



МИМО УЛЯ ПРОХОДИЛ  
КОСОЛАПЫЙ ...



# 2. ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА



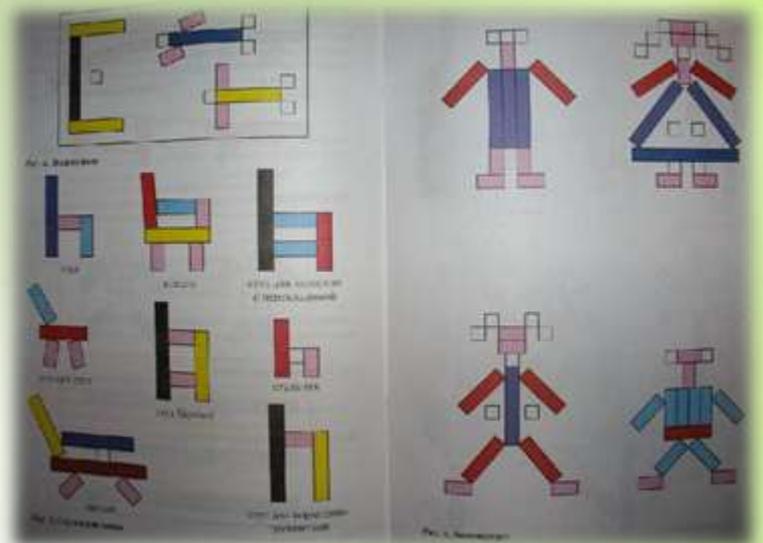
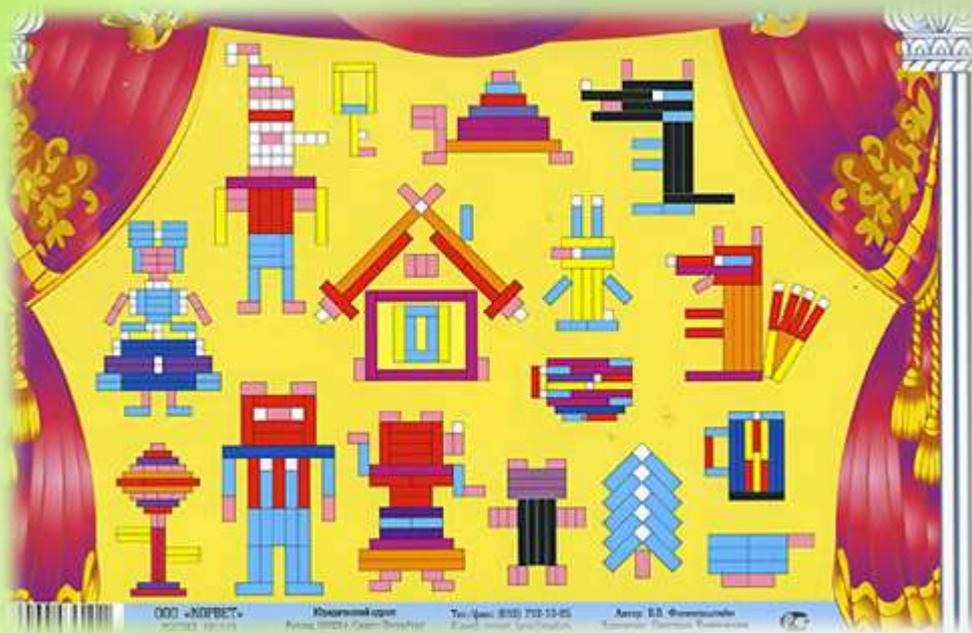
# ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

- Это набор счётных палочек, которые ещё называют «числа в цвете», «цветными палочками», «цветными числами», «цветными линейками».
- Дидактический материал разработал бельгийский математик, учитель начальной школы **Джордж Кюизенер** для развития у детей математических способностей.



# Методическое обеспечение

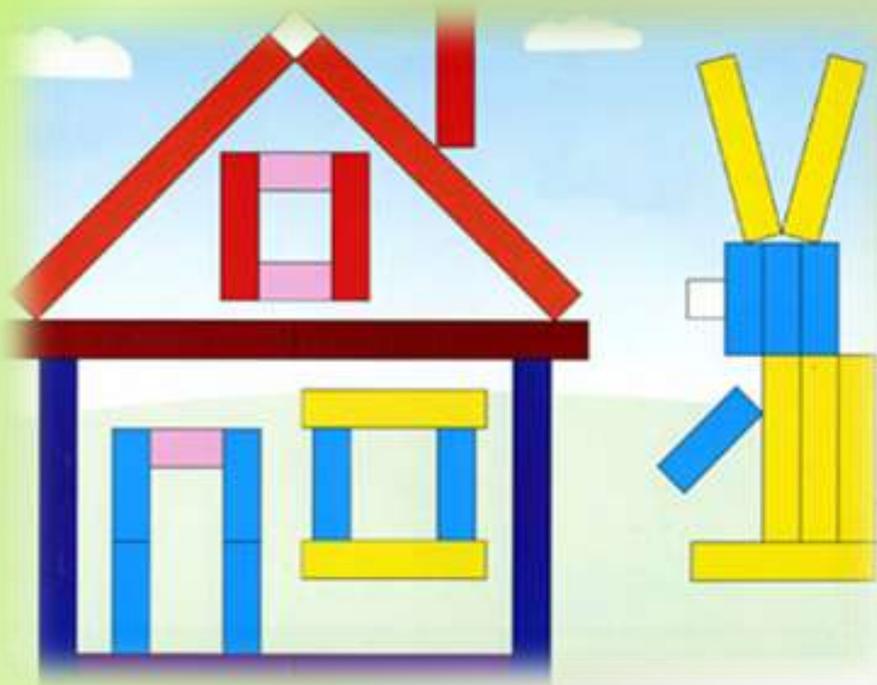




# Особенности цветных палочек

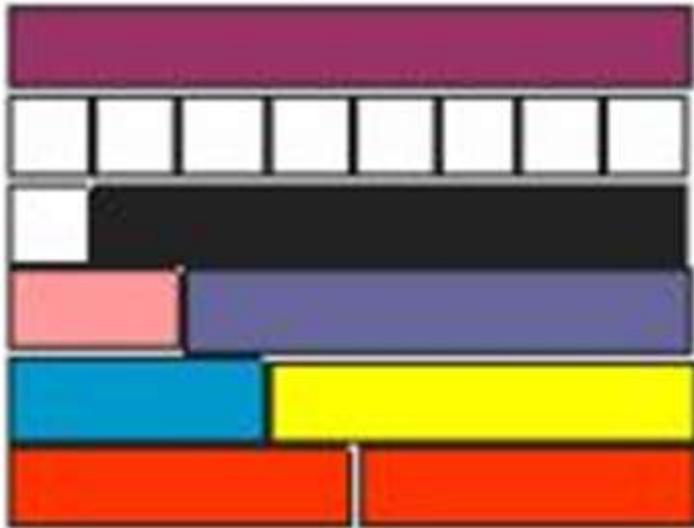
Счётные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет «через руки» ребёнка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое.





***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.

**8**



$$1+1+1+1+1+1+1+1$$

$$1+7 \quad 7+1$$

$$2+6 \quad 6+1$$

$$3+5 \quad 5+3$$

$$4+4$$

***На втором этапе*** палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. Дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

# «Башня или заборчик»





# **3. СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГР**

**Вячеслава Воскобовича**

# Технология «Сказочные лабиринты игры»



*Интерес –  
познание –  
творчество*

- это игровая технология развивающего обучения детей дошкольного возраста;
- это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

# Главная особенность

Принцип обучения  
«от простого  
к сложному»

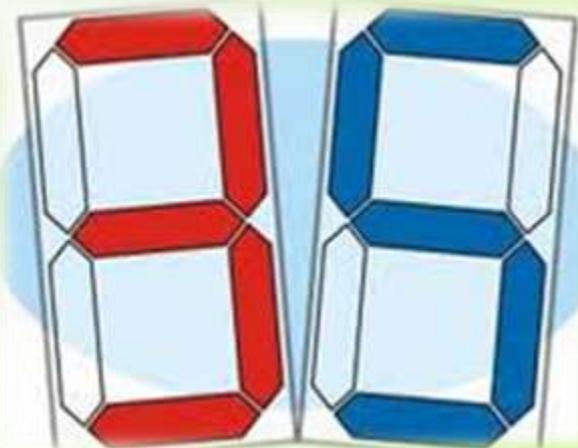
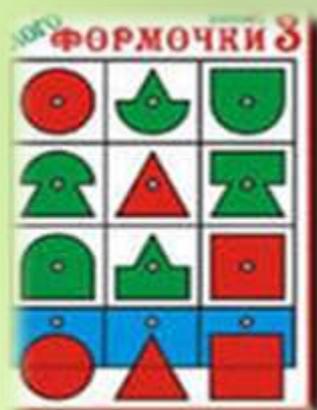
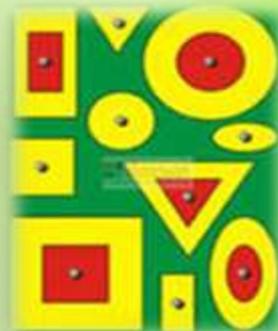
Принцип творческой  
деятельности  
«самостоятельность  
по способностям»

+

Интеллектуально-  
творческая личность

**Технология Воскобовича** - это путь от практики к теории. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя, малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.





# Особенности игр

- **возрастной диапазон** - одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке;
- **многофункциональность** – решаются сразу несколько образовательных задач;
- **творческий потенциал** – все игры - свободный полет воображения;
- **сказочная «огранка»** – интерес детей к сказкам – это и дополнительная мотивация и модель опосредованного обучения;

➤ **образность и универсальность** - «Нет царской дороги к геометрии», а сказочная есть;



➤ **конструктивные элементы** - каждая игра имеет свои конструктивные элементы;

➤ **способы реализации** - партнерские отношения взрослого и ребенка.

*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».*

***Я СЛЫШУ - И Я ЗАБЫВАЮ,***

***Я ВИЖУ – И Я ЗАПОМИНАЮ,***

***Я ДЕЛАЮ – И Я ПОНИМАЮ.***

**ЛЕТО НА ПОРОГЕ.  
УРА! Едем в отпуск!**



**ИДЕЯ  
ИДЕЯ  
ЕСТЬ ИДЕЯ**



# «Квадрат Воскобовича»

или "Вечное оригами».

32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон.

Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.



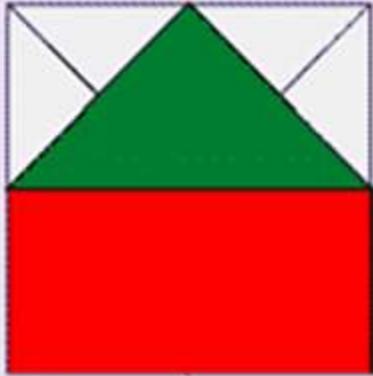
Квадрат позволяет поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и тонкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

# Порядок обучения складыванию фигур

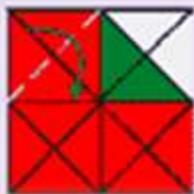
1. Дети выполняют складывание формы вместе со взрослым по показу.
2. Знакомим их со схемой поэтапного сложения.
3. Самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы.
4. Проговаривание детьми действий во время складывания.
5. Самостоятельное складывание формы по памяти.

# Знакомство со способами конструирования

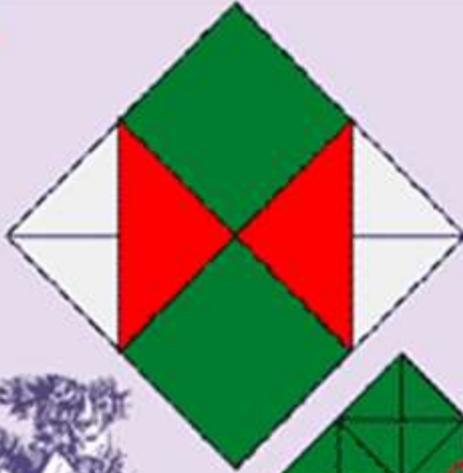
1



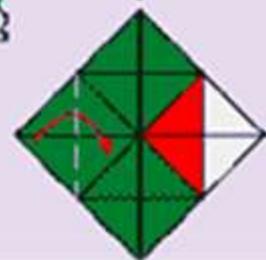
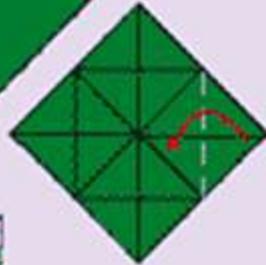
3-2



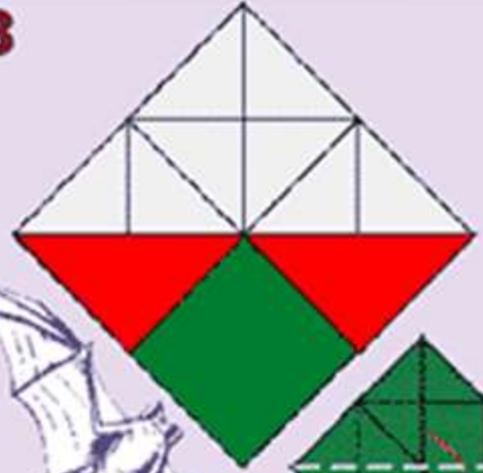
2



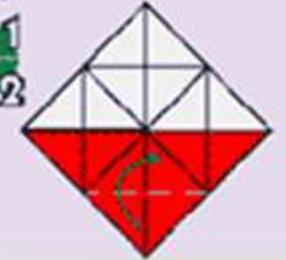
3-2



3



3-2

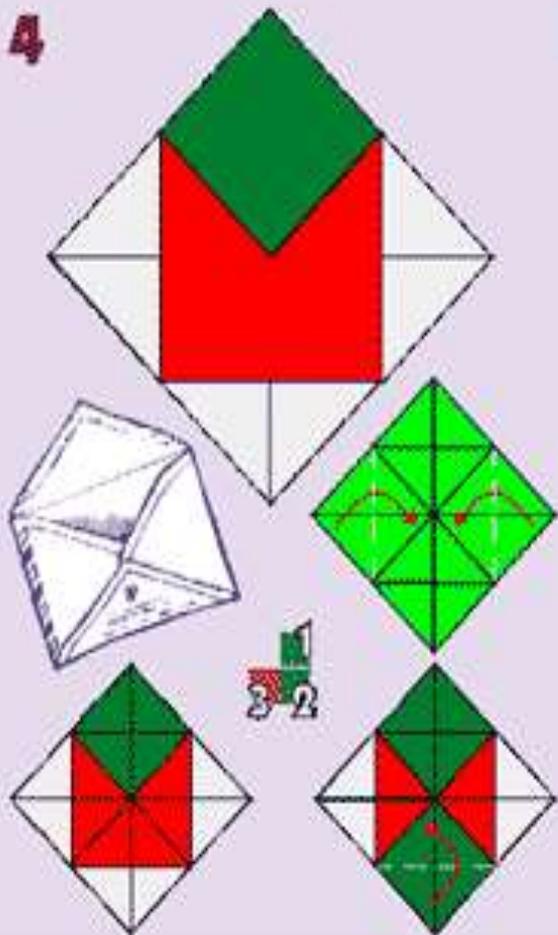


Домик

Конфета

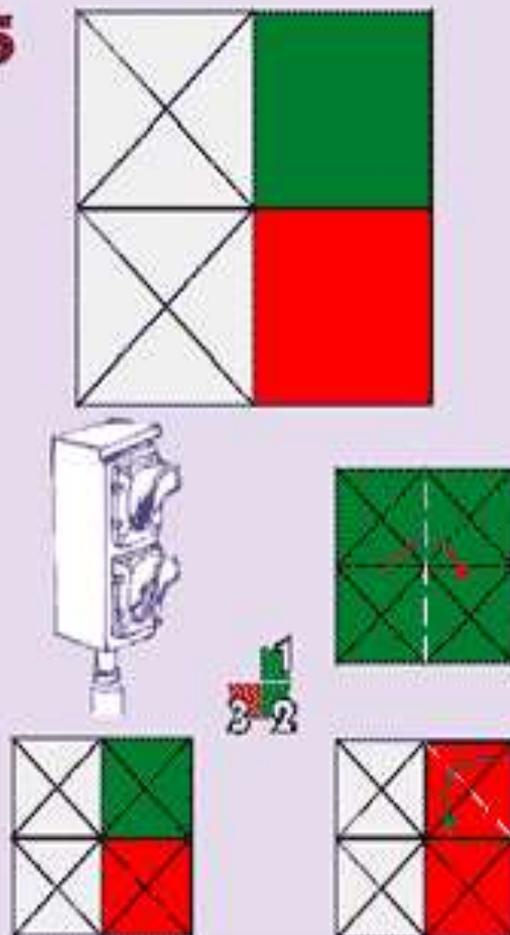
Летучая мышь

4



Конверт

5



Светофор

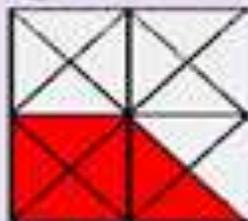
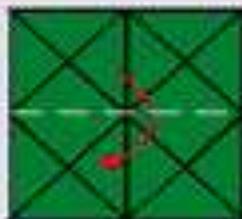
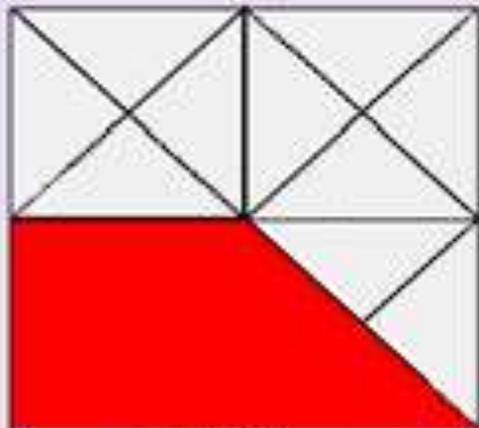
8



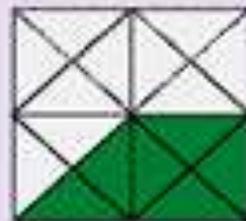
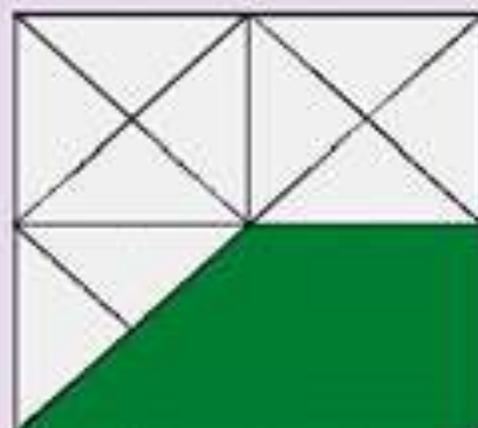
Звезда

Важно детям объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: **треугольник** и **прямоугольник** и далее «**ежик**» и «**мышка**», на основе которых получаются другие фигуры.

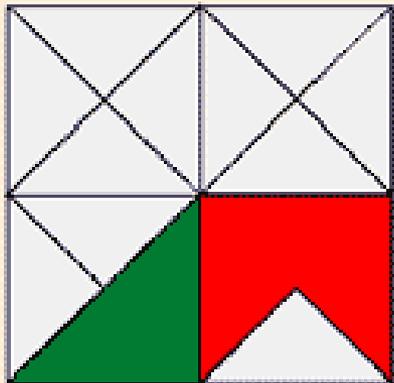
6



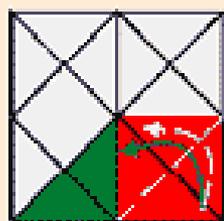
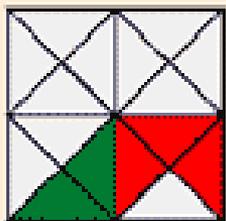
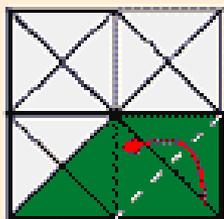
7



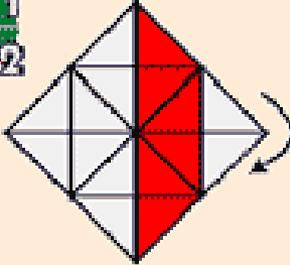
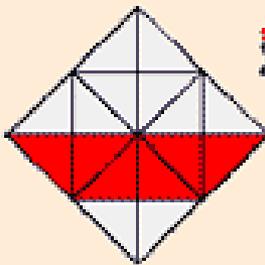
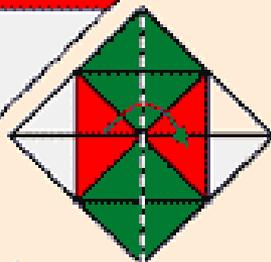
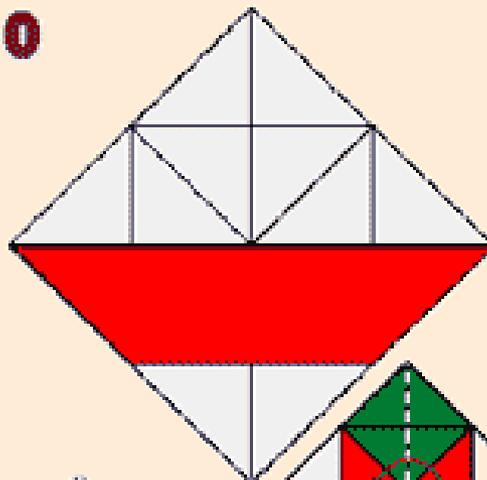
9



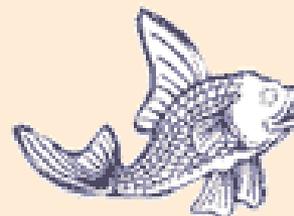
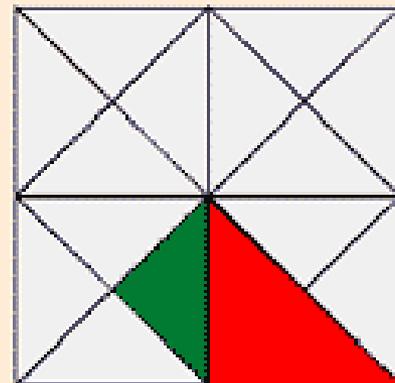
7 Башмак



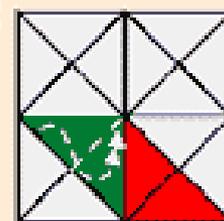
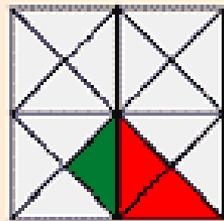
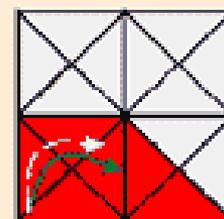
10



11



6 Рыбка

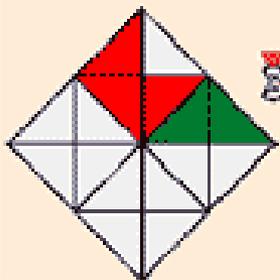
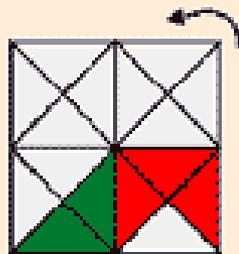
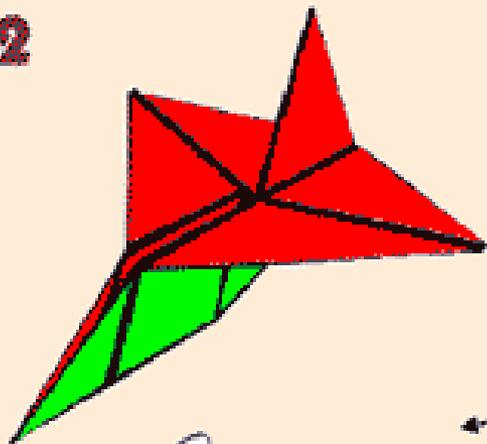


Башмачок

Лодочка

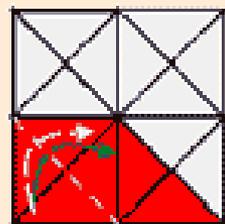
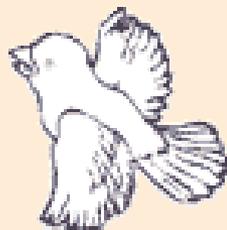
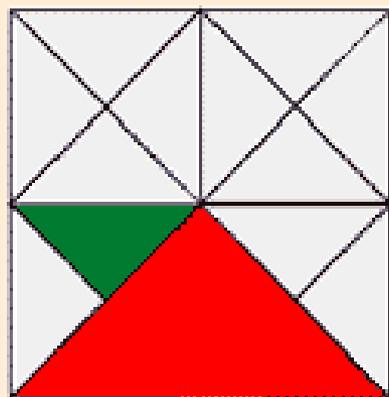
Рыбка

12

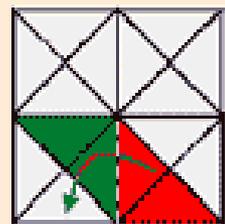
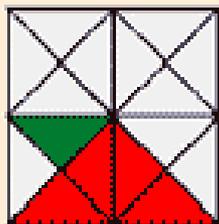


9 Башмачок

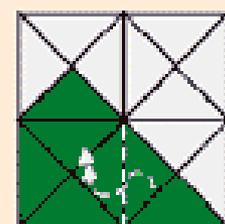
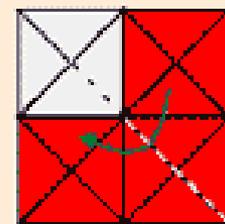
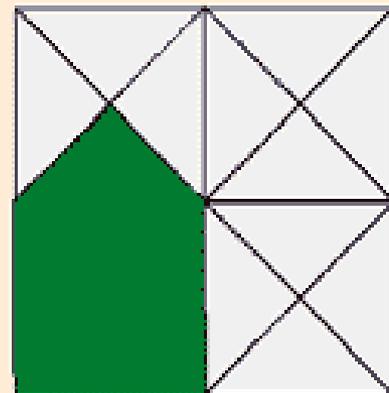
13



6 Мышка



14

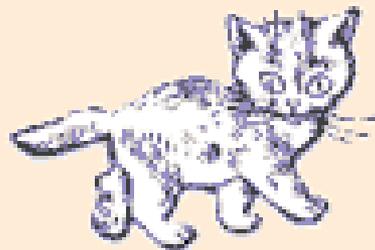
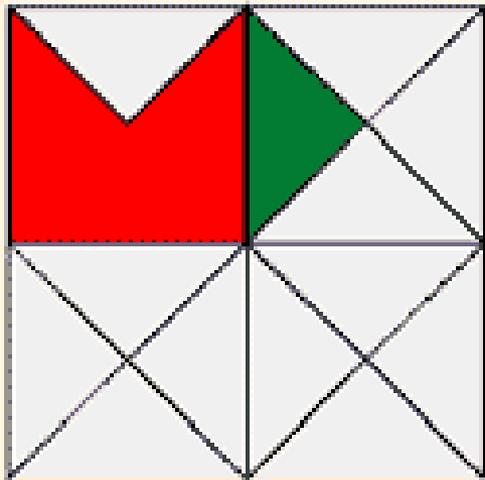


Самолет

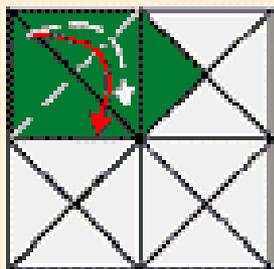
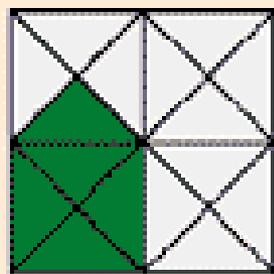
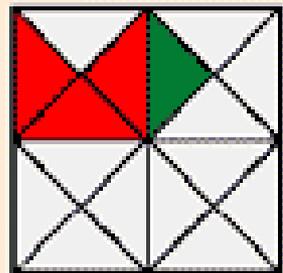
Птичка

Скворечник

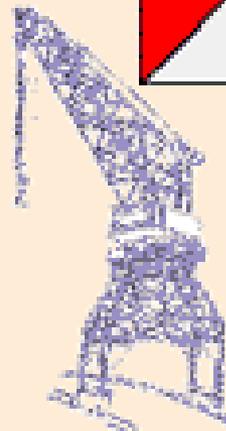
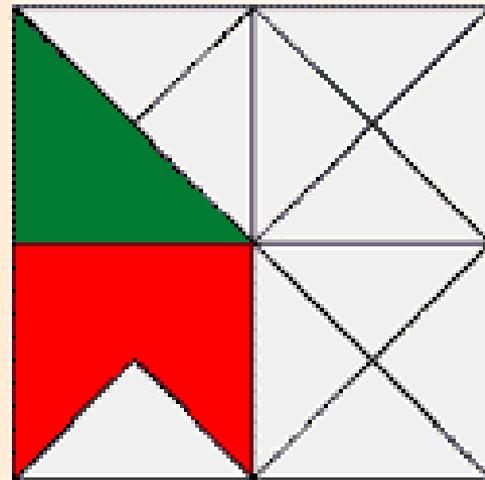
15



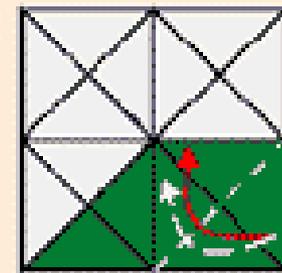
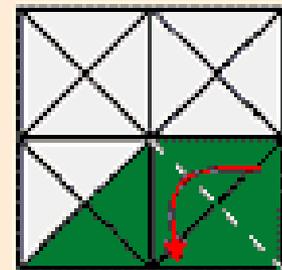
14 Маленький домик



16



7 Еюлк



Кошка

Кран



УЧИТЕСЬ

И РАДАЙТЕСЬ

**СПАСИБО**

**ЗА ВНИМАНИЕ!**

# Литература и интернет-источники

1. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая «Логика и математика для дошкольников», СПб, М., Акцидент, 1997 г.
2. А.А. Столяр «Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет», М., Просвещение, 1991 г.
3. М. Фидлер «Математика уже в детском саду», М., "Просвещение», 1991г.
4. <http://www.intelkot.ru/>
5. [http://www.deti-club.ru/palocki\\_kuiziner\\_a\\_primeri\\_zadaniy](http://www.deti-club.ru/palocki_kuiziner_a_primeri_zadaniy)
6. <http://puzkarapuz.ru/content/192>
7. [http://geokont.ru/catalog1/kat\\_skobr/kat\\_skobr2/](http://geokont.ru/catalog1/kat_skobr/kat_skobr2/)
8. <http://nsportal.ru/detskii-sad/matematika/igry-voskobovicha>
9. <http://www.corvet-igra.ru/igra-07.htm>
10. [http://dovosp.ru/articles/for\\_children/fun\\_and\\_games/logicheskie-bloki-denesha/](http://dovosp.ru/articles/for_children/fun_and_games/logicheskie-bloki-denesha/)