

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида №12»  
городского округа Самара

-----  
443114 г. Самара, проспект Кирова 317 –а тел.(846) 956-93-57 факс(846)927-06-83  
е –mail: [sad12samara@mail.ru](mailto:sad12samara@mail.ru)

*Мастер – класс*

*для родителей воспитанников на тему:*

Использование поисково– развивающих игр на «перемещение»  
« Как гусеница и муравей в гости ходили» для дошкольников 5-6 лет

Чичварина Т.В., старший воспитатель

**Цель:** Познакомить родителей воспитанников с нестандартными поисково-развивающими играми «на перемещение» А.З. Зака « Как гусеница и муравей в гости ходили» для игр с детьми дома.

**Задачи:**

1. Познакомить родителей с поисково – развивающими играми на «перемещение» для дошкольников 5-6 лет на развитие наглядно – образного мышления.
2. Обучить конкретным навыкам в работе с детьми, способам достижения намеченных результатов рамках транслируемого опыта.

**Материал:** демонстрационные таблицы, индивидуальные тетради на каждого педагога, флайер, диски с Программой.

**Актуальность**

ФГОС нацеливает нас на развитие личности ребенка и важнейшие качества, которые необходимо развивать у детей – это инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, готовность обучаться в течение всей жизни.

Оценивая качество математической подготовки и анализируя успеваемость в начальной школе, мы выяснили, что вполне благополучные выпускники детского сада ко 2-3 классу начинают испытывать трудности в учебе. Основная причина этого – интеллектуальная пассивность, недостаточно сформированная привычка думать, решать поставленные задачи самостоятельно. Высокие требования жизни к использованию методов, средств обучения, новые ориентиры образовательной политики побудили скорректировать пред математическую подготовку детей и создать систему игр по развитию интеллектуальных способностей дошкольников 5-6 лет, основанную на методических приемах развития интеллекта А.З.Зака, которая дополняет основную общеобразовательную программу, реализуемую в ДОУ.

**Инновационная направленность** поисковых интеллектуально – развивающих игр, входящих в Программу, заключается в том, что при решении заданий создаются благоприятные условия для воспитания у детей культуры мышления, которая характеризуется возможностью самостоятельно управлять мыслительной деятельностью, проявлять инициативу в постановке ее целей и находить способы их достижения.

Дети выполняют разнообразные поисковые действия, осуществляя планирование своих шагов, учатся делать обоснованные выводы о связи полученного результата и исходными условиями.

Важно отметить, что предоставляется возможность гибко использовать поисково – развивающие игры как в детском саду в организованной образовательной деятельности, как часть НОД по ФЭМП, так и в индивидуальной работе с детьми, дома с родителями, что создает альтернативу жесткой регламентированной модели обучения.

**1. Представление опыта как системы путем прямого комментированного показа в действии основных приемов и методов работы с детьми 5-6 лет.**

— Здравствуйте, уважаемые родители! Я хочу продемонстрировать вам поисково – развивающие игры «Как гусеница и муравей в гости ходили» для детей 5-6 лет .

Данные игры создаёт условия для активизации развития умственной деятельности ребёнка. Это предусматривается рядом обстоятельств. **Во – первых**, успешное выполнение заданий требует от ребёнка не реальных, а воображаемых изменений ситуации, поскольку в игре не нужно ничего реально перемещать, а необходимо лишь представить, куда возможны передвижения её персонажей. **Во – вторых**, содержание игры составлено так, что в одном случае ребёнок будет находиться в *позиции отгадывающего*, в другом – *проверяющего отгадки*, в иных – в *позиции загадывающего*. **В – третьих**, игра построена так, что сложность последующих занятий в отношении предыдущих постоянно возрастает (например, за счёт увеличения количества клеток игрового поля), но это возрастание реализуется постепенно. **В – четвёртых**, при построении игровых заданий специально учитывалось то, чтобы последующее занятие никогда не повторяло предыдущее, - это способствует поддержанию у детей интереса к игре. **В – пятых**, игровые задания строятся из того расчёта, чтобы имелась возможность использования разных способов их успешного выполнения, - это позволяет каждому ребёнку проявлять инициативу в поиске путей достижения цели, способствует развитию у ребёнка интеллектуальной гибкости, возможности с разных сторон посмотреть на одну и ту же ситуацию.

**Имитация игры**

- Приглашаю для проведения мастер-класса всех желающих. Уважаемые родители, предлагаю вам окунуться в детство и на некоторое время превратиться в детей. Согласны? Спасибо.

Хотелось бы познакомить вас со способами передвижений персонажей по клеточному полю, группами заданий в соответствии с возрастом детей:

**Способы перемещений персонажей по клеточному полю ( таблица)**

Группа заданий	1 группа заданий	2 группа заданий	3 группа заданий	4 группа заданий	5 группа заданий
Кол-во ходов	Перемещение в один ход	Перемещение в один ход	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода
Возраст	5 лет		6 лет		
Персонажи	<i>гусеница</i>	<i>муравей</i>	<i>гусеница</i>	<i>муравей</i>	<i>Гусеница + Муравей</i>
Номер игры	1–10	11–17	18–27	28–37	39–50
Способ перемещения персонажа	Ходит только прямо в соседнюю	Ходит только наискось в соседнюю	Ходит только прямо два раза	Ходит только наискось два раза	Сочетание ходов персонажей (прямо,

	клетку один раз	клетку один раз			наискось)
--	-----------------	-----------------	--	--	-----------

Задания дифференцируются в зависимости от возможностей ребенка. Начинаются с базовых, несложных игр. По мере усвоения принципа передвижений персонажей вводятся усложнения, они заключаются в том, что вводятся двухходовые ситуации. Дошкольники самостоятельно придумывают два хода гусеницы и муравья, отмечают верные и неверные двойные ходы и их сочетания. Задания выполняются в два хода из разных известных точек: начальной, промежуточной и конечной. Используется как 12-, так и 16-клеточное поле.

Предлагаю поиграть:

**1 группа заданий – перемещение в один ход – персонаж – «гусеница» - (4-5 лет)**

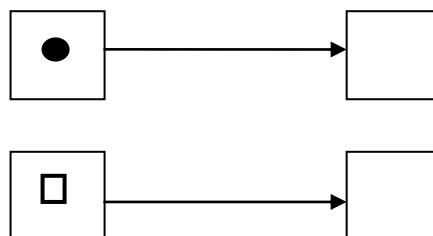
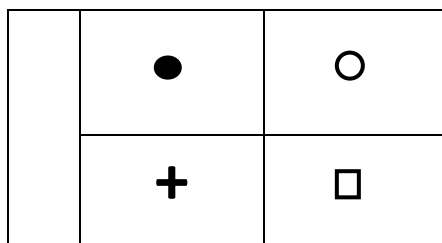
***Игра « Куда может пойти гусеница?»***

**Цель:** найти одиночный ход гусеницы на четырех клеточном поле, если известна начальная точка

Сейчас мы с вами рассмотрим игровое поле – это большой двухэтажный дом с четырьмя окошками. На первом этаже живут крестик и квадратик, на втором – точка и кружок. В гости к ним ходит гусеница: от одного жителя к другому. Ходит гусеница **только прямо и делает один шаг**. Например: если она сначала была у крестика, то одним шагом ей можно пойти только к точке или квадратику. А в гости к кругу пройти нельзя, так как круг живет в окошке, который находится наискось от крестика.

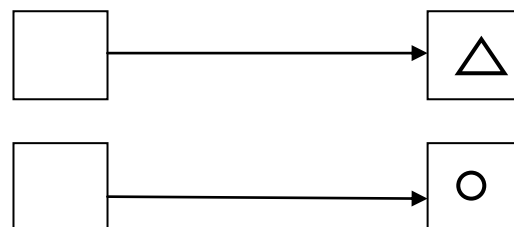
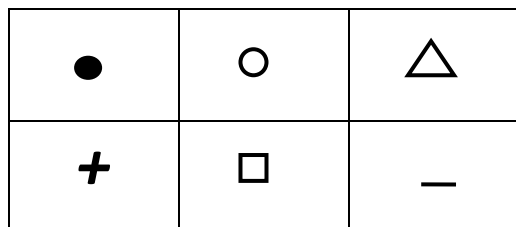
На листе с заданиями ходы гусеницы обозначаются одиночной стрелкой.

Игра интересна тем, что у каждого ребенка ответ будет свой и он сможет обосновать свое решение.



***Игра « Откуда пришла гусеница?»***

**Цель:** найти одиночный ход гусеницы на шести клеточном поле, если известна конечная точка



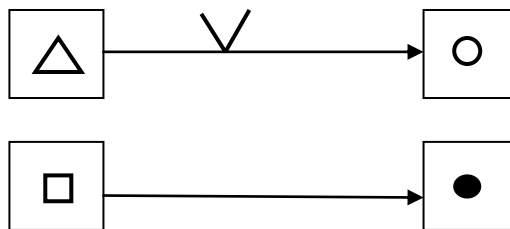
Принцип игры тот же, ребенок находит клетку, из которой пришла гусеница.

***Игра « Найди верный ход гусеницы»***

**Цель:** Найти верные ходы гусеницы (проверка ходов)

Дети находят верные ходы гусеницы, отмечают их галочкой

●	○	△
+	□	-

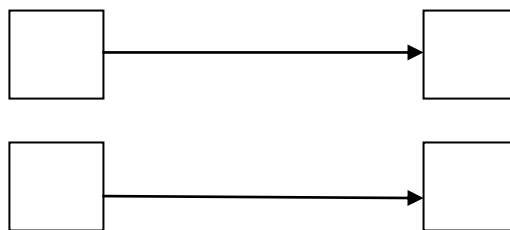


**Игра « Придумай ход гусеницы»**

**Цель:** Придумать верные ходы гусеницы.

Дети сами заполняют клетки игрового поля

●	○	△
+	□	-



**2 группа заданий – перемещение в один ход – персонаж – « муравей» - (4-5 лет)**

Принцип игр тот же, что и с гусеницей, но изменяется правило: муравей ходит наискосок, ходы муравья обозначаются двойной чертой.

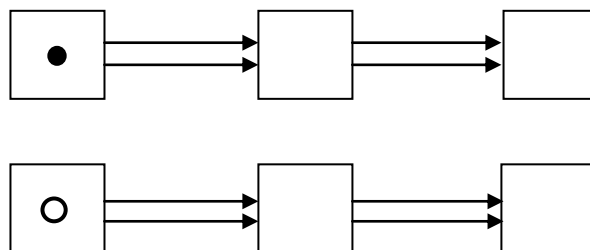
**3- 4 группа заданий – перемещение в два хода – персонаж – « гусеница » и « муравей»- (5-6 лет)**

Рассмотрим на примере игр с муравьем. Игры с гусеницей поведутся аналогично, согласно правилам передвижения персонажа по игровому полю.

**Игра « Куда может пойти муравей»**

**Цель:** найти двойной ход муравья, если известна начальная точка

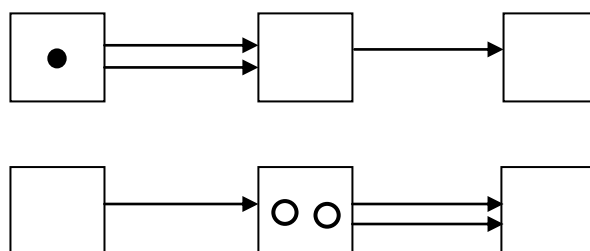
●	● ●	● ● ●
+	++	+++
○	○○	○○○

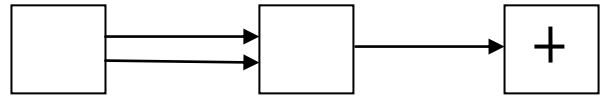
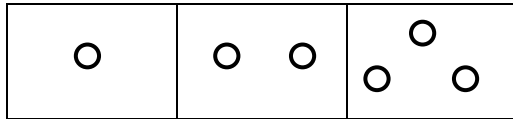


Аналогично детям предлагаются игры « Откуда может пойти муравей», если известна только промежуточная, или только конечная клетка. В игре « Придумай ходы муравья» ребенок самостоятельно заполняет клетки двухходовых заданий, или проверяет решение .

**5 группа заданий - перемещение в два хода – «гусеница + муравей» (сочетание ходов) - (5-6 лет)**

●	● ●	● ● ●
+	++	+++





Игры проводятся по тому же принципу, когда известна начальная, промежуточная или конечная точки. Так же предусмотрены игры на составление загадок детьми самостоятельно и проверка верных и неверных двухходовых ходов.

Уважаемые родители, необходимо отметить, что первые поисковые игры выполняйте с детьми, затем они будут играть самостоятельно. Организуя с детьми игры, необходимо поддерживать и одобрять все их верные попытки и никогда не порицать за ошибки.

За консультацией можно обратиться к педагогу группы.

## ***2. Заключительное слово воспитателя.***

Введение в образовательный процесс поисковых интеллектуально - развивающих игр в детском саду, использование их дома будет способствовать развитию наглядно – действенного, наглядно-образного мышления, усвоению логико-математических отношений, разовьет поисковую активность и сообразительность, будет стимулировать творческие проявления дошкольников, сформирует стремление к размышлению и поиску, вызовет у детей чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта  
Рефлексия.

Уважаемые родители, полезен ли был для вас предоставленный мастер – класс? Думаю, что методы и приемы, представленные на мастер – классе помогут вам в работе с детьми дома. Желаю вам творческих успехов в работе!

## ***Литература:***

- 1.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013года № 1155
- 2.Зак А.З. Учимся мыслить, стараясь рассуждать. М.: Фолиум, 2001
- 3.Зак, А.З. Как развивать авторское мышление у детей 5-6 лет. М.: Фолиум, 2000