

## **Родительское собрание «Путешествие на планету Квадрон» (игровой практикум)**

Филиппова Е.Е., воспитатель Структурного подразделения «Детский сад «Сказка» ГБОУ ООШ № 11 г.о. Новокуйбышевск

**ЦЕЛЬ:** Повышение активности и интереса родителей к развитию у детей математических способностей. Развитие взаимодействия детского сада и семьи в вопросах воспитания детей.

**Форма проведения:** игровой практикум.

**Участники:** родители, воспитатели.

**Место проведения:** музыкальный зал.

**План проведения:**

**Вступительный этап:**

- введение в проблему;
- создание проблемной ситуации.

**Основная часть:** игротека в форме путешествия на поезде по станциям.

**Подведение итогов собрания:**

- решение родительского собрания;
- рефлексия.

**Подготовительный этап.**

- Подборка и оформление рекомендаций по теме собрания.
- Проведение консультаций: «Развитие математических представлений у дошкольников».
- Изготовление пособия «Танграмм», подбор оборудования для заданий (геометрические фигуры плоские и объемные, счетные палочки, пластилин)
- Музыкальное оформление.

**Организационный этап.**

- Оформление выставки, посвященной математическому развитию детей. (литература, игрушки, дидактические игры, пособия).
- Подготовка места проведения собрания и необходимого оборудования.

### **Вступительный этап.**

- Добрый день, уважаемые родители! Мы рады встрече с вами. Спасибо, что вы нашли время и пришли на родительское собрание. Чтобы детство наших детей было счастливым, основное, главное место в их жизни должна занимать игра. В детском возрасте у ребёнка есть потребность в игре. И её нужно удовлетворить не потому, что делу – время, потехе – час, а, потому что, играя, ребёнок учится и познаёт жизнь.

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника - именно благодаря ей, ребенок познает окружающий его мир предметов и людей, входит в мир социальных отношений, в сообщество взрослых. Через игру ребенок познает самого себя, свои возможности.

«Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности"- отмечал В.А. Сухомлинский.

Дети – очаровательные, азартные и счастливые искатели приключений, стремящиеся познать мир. И, конечно, своими открытиями очень хочется поделиться, особенно с теми, кого любишь больше всех. Но, к сожалению, папа очень занят на работе, а у мамы столько хлопот по дому, что совсем не остается времени на свое чадо. И все же мы уверены, что необходимо находить время и возможность для того, чтобы пообщаться с ребенком, поиграть с ним и чему-то научить. Сегодня мы хотим поделиться своим опытом работы с детьми и поговорить о математических дидактических играх, в которые мы играем в детском саду и в которые мы советуем играть дома. Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учётом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять, математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

И вот сегодня мы предлагаем вам отправиться в путешествие на планету Квадрон.

### **Создание проблемной ситуации.**

- Назовите мне предметы в этой комнате, которые по форме напоминают прямоугольник?

Родители называют. Обсуждение правильно ли они назвали.

- Перед нами возникла проблемная ситуация – ведь мы живем не в плоском, а в объемном мире. Так как же научить детей различать плоские и объемные фигуры?

- Сейчас вы попали в затруднительную ситуацию. Такое бывает часто, когда человек утомлён, возбуждён, напуган или встречается с неизвестным объектом. Ребёнка с рождения окружает огромное количество предметов и явлений, которые обладают самыми разнообразными свойствами и качествами.

- Сегодня мы предлагаем вам пройти тот путь, который проходит ребёнок при столкновении с неизвестным, познакомиться с содержанием и приемами, способствующими математическому развитию детей дошкольного возраста, познакомиться с дидактическими играми, пособиями. А так как вы родители дошкольников, а все дети любят играть, то я вам предлагаю вспомнить детство и понять, как через дидактическую игру дети должны усваивать математические знания.

- Забудьте на время о том, что вы взрослые, станьте детьми и давайте поиграем. Вы этого хотите? Тогда мы отправляемся с вами в путешествие.

**Включается аудиозапись:** «Всем, всем, всем!!! Отзовитесь, кто нас слышит. В космосе на планете геометрических фигур Квадрон случилась беда. Злой волшебник Тангролом заколдовал все животных. Планета стала пустой и безжизненной. Помогите вернуть животных на планету... Спасите...»

На экране появляется изображение геометрических фигур, разлетевшихся в разные стороны.

– Поможем жителям планеты Квадрон?

– Значит нам нужно лететь в космос. А на чем мы можем отправиться в путь? (На ракете)

– Давайте построим космическую ракету. (Родители строят ракету из мягких модулей на ковре).

– Молодцы, ребята, быстро справились с заданием. Можно отправляться в путь. Но нам нужно сделать пульт управления, которым мы будем управлять. На пульте у вас будет 5 кнопок из геометрических фигур. У вас на столах лежит заготовка для пульта, положите ее перед собой, возьмите геометрические фигуры и слушайте меня внимательно:

в правом нижнем углу положите синий треугольник

в левом нижнем углу синий квадрат

в правом верхнем углу оранжевый овал

в левом верхнем углу зеленый квадрат

в середине пульта красный круг  
– Пульты готовы. Садитесь поудобнее. Приготовьтесь к запуску ракеты. Считаем 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – пуск! Закройте и глаза и представьте себе полет на космической ракете. (Звучит музыка).  
-Ребята мы с вами очутились на планете Квадрон. Но чтобы узнать как выглядят жители этой планеты нам надо отгадать загадки.

1. Три вершины тут видны,  
Три угла, три стороны, -  
Ну, пожалуй, и довольно! -  
Что ты видишь? - ...**Треугольник.**
2. Четыре угла и четыре сторонки,  
Похожи точно родные сестренки.  
В ворота его не закатаешь, как мяч,  
И он за тобою не пустится вскачь.  
Фигура знакома для многих ребят.  
Его вы узнали? Ведь это ... **Квадрат.**
3. Если встали все квадраты  
На вершины под углом бы  
То бы видели ребята –  
Не квадраты мы, а... **Ромбы.**

По мере отгадывания загадок на экране «появляются» жители планеты.

**Воспитатель:** Здравствуйте. Мы получили ваша радиogramму и прилетели на помощь. Расскажите, что у вас случилось?

**Звучит запись:** Злой волшебник Тангролом заколдовал всех животных нашей планеты. Не могли бы вы помочь нам и расколдовать зверей?

**Воспитатель:** Конечно, мы всегда рады помочь. Только как нам это сделать, ведь мы никогда не видели ваших животных.

**Запись:** Наши животные состояли из геометрических фигур. У вас на столах лежат конверты с геометрическими фигурами, из которых вы составите изображения. Вам нужно создать изображение животного по образцу (силуэт).

**Самостоятельная работа родителей! (5 минут)**

**Запись:** Спасибо ребята! Вы расколдовали наших животных!

**Воспитатель:** Какое животное вы изобразили? Какие геометрические фигуры использовали?

**Запись:** Но нам нужно спасти короля нашей планеты. Чтобы расколдовать нашего Короля. Вам необходимо следовать инструкции.

На экране появляется инструкция. Сколько нужно палочек, чтобы сложить четыре треугольника? (12)

Выложите четыре треугольника перед собой из счетных палочек.

Уберите одну палочку, но треугольников должно остаться 4. (Выполнение задания)

Уберите ещё одну палочку. Треугольников снова должно остаться четыре (Выполнение задания)

Так убираем пока не останется 6 палочек.

И из 6 палочек можно сложить четыре треугольника! (Выполнение задания)

На Экране появляются жители планеты Квадрон и Король (призма).

**Запись:** Молодцы ребята. Вы справились со всеми заданиями.

**Воспитатель:** Мы рады, что смогли вам помочь! Но нам пора возвращаться домой. Садитесь поудобнее. Берем пульт.

Нажмите кнопку, расположенную в правом нижнем углу

Какую кнопку нажали? (синий треугольник)

Нажмите кнопку, расположенную в левом нижнем углу

Какую кнопку нажали? (синий квадрат)

Нажмите кнопку, расположенную в правом верхнем углу

Какую кнопку нажали? (оранжевый овал)

Нажмите кнопку, расположенную в левом верхнем углу

Какую кнопку нажали? (зеленый квадрат)

Нажмите кнопку, расположенную в середине

Какую кнопку нажали? (пульта красный круг)

Приготовьтесь к запуску ракеты. Считаем 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – пуск!

(Звучит музыка)

**Воспитатель:** Ну вот мы с вами и дома! Назовите мне жителей планеты Квадрон? А как звали их Короля? А в чем различие между жителями планеты и Королем (жители плоские фигуры, Король объёмная фигура)

Ребята, а вы хотели бы еще побывать на планете Квадрон и поиграть с его жителями?

**Воспитатель:** Итак, игры в сочетании с занятиями по математике являются важным эффективным средством, способствующим овладению элементарными математическими знаниями и умениями, дальнейшему умственному развитию детей и подготовке их к успешному обучению в школе.

Мы надеемся, что сегодня встреча прошла с пользой для Вас, Ваших детей и для нас, педагогов дошкольного учреждения.