**Родительское собрание в старшей группе на тему:**

 **«Развитие интеллектуальных способностей у детей старшего дошкольного возраста с помощью развивающих игр В. В. Воскобовича.»**

**Цель:** повысить родительскую компетентность в вопросах развития интеллектуальных способностей ребёнка, познакомить с развивающими играми В. В. Воскобовича, создать положительную мотивацию к их использованию педагогами в работе с детьми.

**Ход собрания.**

Здравствуйте, уважаемые родители! Я рада приветствовать вас на очередном родительском собрании, которое посвящено теме «Развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста».

 Вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остаётся актуальным. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребёнка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, воображения. Чаще всего родители считают, что важно научить ребёнка читать, считать, писать, и тогда он будет готов к школе. Исследования показывают, что наибольшие трудности в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют недостаточный объём знаний, умений и навыков, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, у которых отсутствует желание и привычка думать, стремление узнать что-то новое. Поэтому необходимо развивать у детей познавательный интерес, а также психические процессы (память, внимание, мышление, воображение).

Для решения данных задач в своей работе мы используем игровую технологию интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича. Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения. Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно осуществляются пред математическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки. Применение предложенной системы игр в учебно-воспитательной деятельности помогает не только сформировать у детей знания, умения, навыки, но прежде всего способствует творческому развитию личности ребёнка. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов достижения. Ребёнок, увлеченный замыслом, не замечает, что он учится; обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна.

Технология «Сказочные лабиринты игры»- модель развивающего обучения детей с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Занимаясь с ребенком играми – головоломками Воскобовича мы развиваем сенсорные способности, интеллект, мелкую моторику рук, творческие способности детей. Каждую игру сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, формы или буквы. В сюжете сказки ребенок помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Убедиться во всем этом нам помогут практические задания, которые мы с вами выполним.

 Мы с вами сегодня в сказочном лесу. К играм Воскобовича прилагается развивающая среда в виде Фиолетового леса, где происходят сказочные лабиринты игры и сказочные персонажи. И с нами Медвежонок Мишик – житель сказочного леса, Краб Крабыч и Галчонок Каррчик. К ним в гости прилетела пчелка Жужа. У пчелки скоро день рождения и она пригласила своих друзей на праздник.А наши друзья задумались как они будут поздравлять Жужу и что они ей подарят. И первым придумал Галчонок Каррчик. Он решил подарить Жуже ее портрет. Давайте из чудо–сот по схеме выложен портрет пчелки. Молодцы все справились, а теперь все сложите обратно.

 Медвежонок Мишик любит практичные подарки, он решил подарить зонтик, чтобы Жужа могла летать даже под дождем. Зонтик сконструировать нам поможет Геоконт ( в переводе пособие означает геометрические контуры). К игровому пособию прилагается методическая сказка и главные герои Малыш Гео и Ворон Метр. С помощью Геоконта можно обучить детей геометрии. На игровом поле нарисована координатная сетка. Она состоит из лучей, обозначенных буквами, каждая буква обозначает цвет. На каждом луче установлены гвоздики с номерами. Таким образом у каждого гвоздика есть имя. Возьмите Геоконт и с помощью красной резинки выполните фигуру по координатам: С 4 Ф3 Б4 К3 О4, что у вас получилось. Чего не хватает, возьмите синюю резинку и сделайте ручку. Назовите её координаты. У нас получился чудесный зонтик.

Дольше всех искал подарок Краб Крабыч. И вот он принес вот такую дощечку. Что это такое? Это что дырки для макарон! Удивились друзья, Жужа любит макароны? Краб Крабыч взял шнурок и стал мастерить подарок давайте поможем нашему герою. С помощью «Шнура-Затейника можно проводить своеобразные графические диктанты, вышивать узоры ,буквы, цифры. Шнур можно продевать сквозь кнопку, огибать кнопку, закручивать вокруг кнопки. Возьмите дощечку в горизонтальном положении с низу продеваем шнурок в левую верхнюю кнопку оставляем хвостик, чтобы поместился в ладошку, и придерживаем его. Опускаем вниз на две кнопки, оборачиваем и идем вправо на четыре кнопки. Оборачиваем, поднимаемся на две кнопки в верх оборачиваем, и идем на четыре кнопки в лево, просовываем шнурок в кнопку. Друзья удивились, зачем Жуже прямоугольник и тут Краб Крабыч сделал движение клешней, и прямоугольник превратил в нарядный бантик. Сделайте такой же бантик.

 И так у всех подарки были готовы, друзья отправились к Жуже на день рождение. По дороге стояло озеро Айс, которое охраняет Незримка Всюсь. Он помогает перебраться, через него но наши герои должны выполнить волшебное задание: из нетающих льдинок составить собачку. Прозрачный квадрат это игра с геометрическими фигурами. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять дошкольнику соотношение целого и части. Конструировать из пластинок можно путём наложения и приложения. Возьмите игру Прозрачный квадрат и по образцу соберите собачку. Незримке Всюсь понравилась собачка и в благодарность он угостил их конфетами Квадрат называется волшебным так как он превращается в разные предметы .

 В работе с ним развиваем абстрактное мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве. Возьмите волшебный квадрат и смоделируйте конфету по данному образцу. Молодцы с заданиями справились. Ну а как отметили друзья день рождение Жужи это совсем другая история.

Я уверенна, что игры Воскобовича помогут нашим воспитанникам вырасти интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, что позволит им ещё ни раз побеждать на конкурсах, хорошо учиться в школе и в дальнейшем быть успешными людьми. Хочется закончить своё выступление словами Сухомлинского: «Духовная жизнь ребёнка полноценна лишь тогда, когда он живёт в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он засушенный цветок.» Большое спасибо за сотрудничество!