

«Игровые развивающие технологии в развитии логического мышления дошкольников»

Марченко Наталья Викторовна
воспитатель высшей
квалификационной категории



Качества выпускника ДОО



здоровый

любопытный

активный

проявляет интерес
ко всему новому

самостоятельный

коммуникабельный

ответственный

Инновационные технологии:

- ❖ Игровые технологии (В.В. Воскобович, Б.П. Никитин)
- ❖ Головоломки
- ❖ Элементы технология ТРИЗ
- ❖ «Занимательная математика».

Основной принцип – от простого к сложному.

Основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и формулировке ситуации.

Оснащение дополнительной образовательной услуги «Юный эрудит»



Головоломки



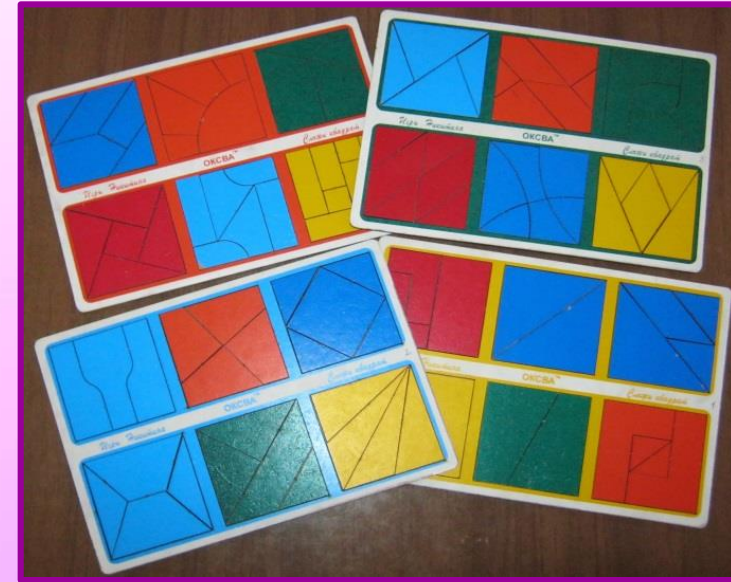
Головоломки



Цифровая «Да-нетка»



«Сложи квадрат»



Игры В. В. Воскобовича.



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



Что отличает игры В. Воскобовича от всех остальных?

Возрастной диапазон.

Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

Многофункциональность.

С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Творческий потенциал.

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю.

Что отличает игры В. Воскобовича от всех остальных?

Сочетание сказки и головоломки

Интерес к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают части и целое, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Универсальность по отношению к образовательным программам

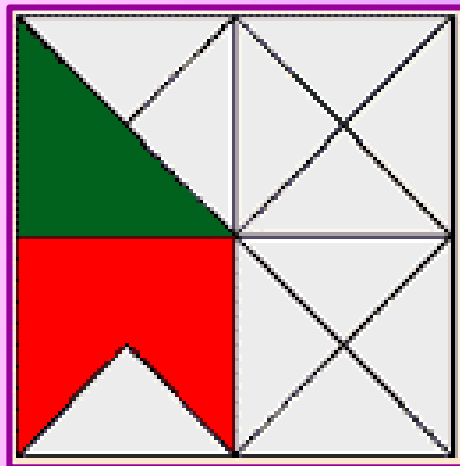
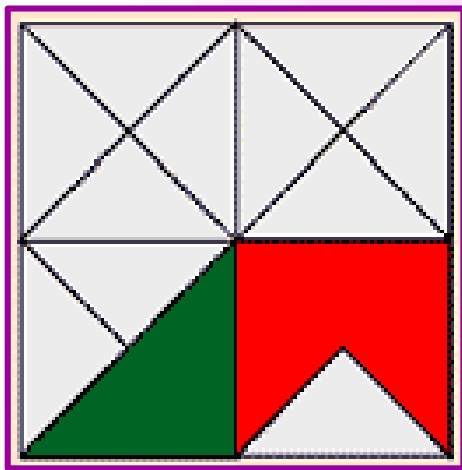
Как показала практика, игры прекрасно можно включать в образовательные программы, например «Программа воспитания и обучения...», «Детство», «Развитие», «Радуга».

«Квадрат Воскобовича»

(«Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами»)

Квадрат состоит из 32 жестких треугольника наклеенных на гибкую основу с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга. Бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4-х цветным (для 3-7 летних детей). Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

Квадрат может складываться в различные фигуры: домик, туфелька, подъемный кран, самолет и многое другое. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).



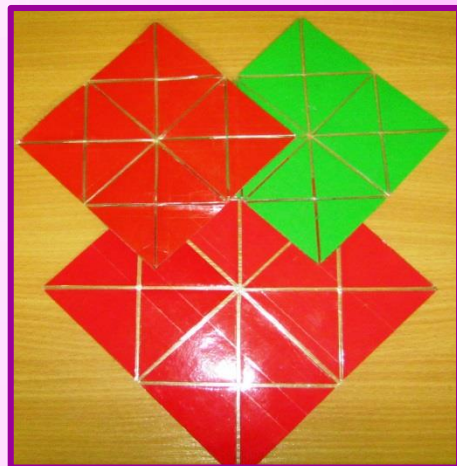
Алгоритм складывания любой фигуры

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

Квадрат позволяет **поиграть и развивать** внимание, память, пространственное воображение, тонкую моторику.

Знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом.

Является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.



«Змейка»

Конструирование «Змейки» можно разделить на три уровня сложности:

1 уровень — плоскостные фигуры.

2 уровень — цветные фигуры.

3 уровень — объемные фигуры.

Наивысший уровень - ребенок показывает, когда складывает из «Змейки» фигуры по собственному замыслу.



«Геоконт»

В народе называется просто — «дощечка с гвоздиками» или «разноцветные паутинки».

Через гвоздики протянута разноцветная резинка таким образом, что получаются контуры геометрических фигур. В начале дети просто выдумывают свою геометрическую фигуру, а затем «натягивают» фигуру по шаблону.

Сказочность этой игре придают герои Малыш Гео, Ворон Метр и Паук Юк.



«Геокопт»

Учёный Паук сплел свои сети и видим мы вдруг...

Точки все соединились

И в симпатичного зайчишку превратились.

На «Геокопте» дети задания выполняют
И точки резинками цветными соединяют.



«Геовизор»

это интеллектуальный тренажёр для детей 4-9 лет.

Преимущество работы с игрой «Геовизор»:

Экономичность. Листы с заданиями используются многократно.

Вариативность. Каждый лист можно использовать для решения различных поисково-творческих задач.

Интеллектуальный тренажёр развивает:

сенсорные способности детей: эталоны формы, величины;
мелкую моторику рук;

познавательные способности: внимание, память, мышление,
воображение, речь;

творческие способности: воспроизведение нетипичных
изображений предметов.

Способствует освоению:

геометрических фигур, их структуры;
модели фигур и предметов;
пространственных отношений;
простейшего программирования.



Варианты использования пособия:

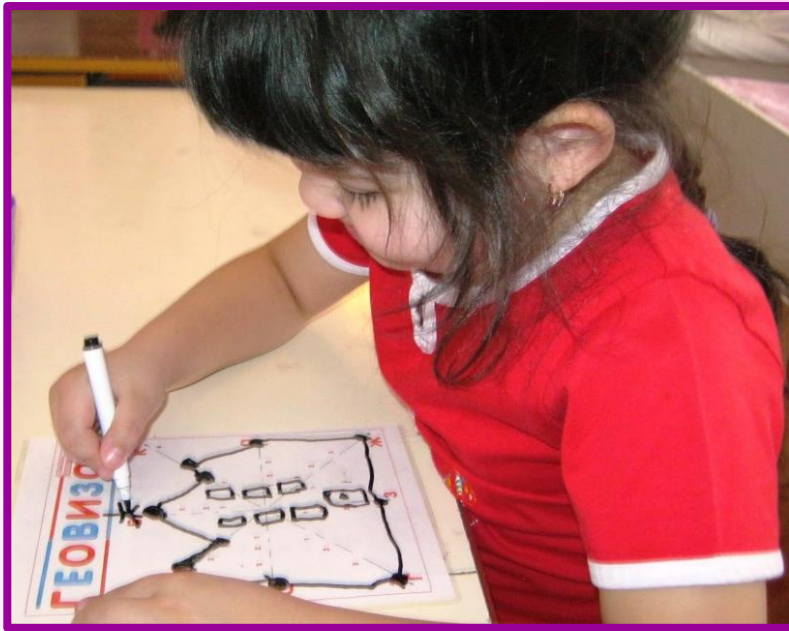
выделение точек маркером на координатной сетке, по заданным координатам;

соединение точек координат линиями, построение контура;

обводка контура;

штриховка;

рисование, дорисовка, схематичное изображение.





«Геовизор» открываем
и задания на нём выполняем.

В руки маркеры берём

И правильные ответы на задания даём.

Ребёнок сделал ошибку – не беда.

След маркера легко удаляется

И ошибка легко стирается.



«Волшебная восьмерка» и «Волшебная восьмерка 2»



В этой игре дети не только играючи запоминают цифры от 0 до 99, но и знакомятся со структурой их начертания.

А так же:

- закрепляют все цвета радуги и запоминают их названия;
- осваивают счет;
- учатся сравнивать, анализировать;
- развивают внимание и память.

«Сложи квадрат» Б.П. Никитин

Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. Все детали необходимо перевернуть на лицевую сторону и сообразить, как из кусочков одного цвета сложить квадрат. Игра представлена тремя вариантами различной степени сложности. Они различаются количеством составных частей квадрата.

В процессе игры ребенок знакомится с сенсорными эталонами цвета и формы, соотношением целого и части. Выполнение игровых заданий способствует развитию сообразительности, пространственного воображения, логического мышления, математических и творческих способностей детей дошкольного возраста.



Головоломки

- «Танграм»
- «Монгольская игра»
- «Листик»
- «Колумбово яйцо»
- «Головоломка Пифагора»
- «Волшебный круг»
- «Волшебный квадрат»
- «Вьетнамская игра»
- «Летчик»
- «Квадрат Наполеона»
- «Стомахион»
- «Пентамино»



Правила использования головоломок:

- необходимо использовать все фигуры головоломок;
- фигуры не должны перекрываться между собой;
- элементы должны примыкать друг к другу.

Этапы ознакомления с головоломками

Первый этап

- Составить изображения из двух-трех элементов, например, из треугольников составить квадрат, трапецию, посчитать все детали, сравнить их по размеру, найти среди них треугольники.
- Потом можно просто прикладывать детали друг к другу и смотреть, что получится.

Второй этап

- Составление фигур по расчлененным образцам.
- Обучение детей анализу образца и словесному выражению способа соединения пространственного расположения частей.

Третий этап

- Составление фигур по образцам контурного характера, нерасчлененных силуэтов (по образцам-контурам).

Четвертый этап

- Дети могут собирать изображения по своим замыслам. Картинка сначала задумывается мысленно, затем собираются составные отдельные части, после этого создается вся картинка.

Технология ТРИЗ

Игры на развитие логического мышления и творческого воображения

- ✓ «Что умеет делать?» (*цифра, круг, время*)
- ✓ «Мои друзья» (*все что имеет углы, все что можно измерить*).
- ✓ «Чем был - чем стал» (*чем раньше была цифра 10, чем раньше был треугольник*)
- ✓ «Раньше-позже» (*части суток, месяцы, серии картинок*).
- ✓ «Где живет?» (*геометрическая фигура, цифра, отрезок*).
- ✓ «Что можно сказать о предмете, если там есть...» (*угол, математический знак, грань*).
- ✓ «Аукцион» (*кто больше назовет геометрических фигур, тел*).
- ✓ «Раз, два, три... ко мне беги!» (*у кого чего то по 2, у чего нет углов*).
- ✓ «На что похоже» (*цифры, геометрические фигуры, тела*).
- ✓ «Теремок» (*Я пущу тебя в теремок, если ты назовёшь тем мы похожи или отличаемся*)
- ✓ «Да – нет»

Игра «Да-нет»

*Умение ставить разумные вопросы –
признак ума и проницательности. И. Кант*

Выделяют 2 разновидности этой игры по типу задаваемых вопросов:

1. Спрашивать, ориентируясь **на положение** загаданного объекта **в пространстве** (в одномерном пространстве: по горизонтали, по вертикали, в удалении; в двумерном пространстве: на плоскости; в трехмерном пространстве: например, в комнате, коробке;
2. Спрашивать, **ориентируясь на классифицирование объекта по его признакам.**

Виды классификационной «Да-Нетки»:

- Игры «Да-Нет» с набором картинок;
- Игры «Да – Нет» с видимыми для ребенка объектами ближайшего окружения;
- Игры «Да – Нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении (но это обязательно должен быть конкретный, а не абстрактный объект).

Правила в игре «Да-Нет»

Ведущий дает задание: найти загаданный объект.

Отгадывающий игрок должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска.

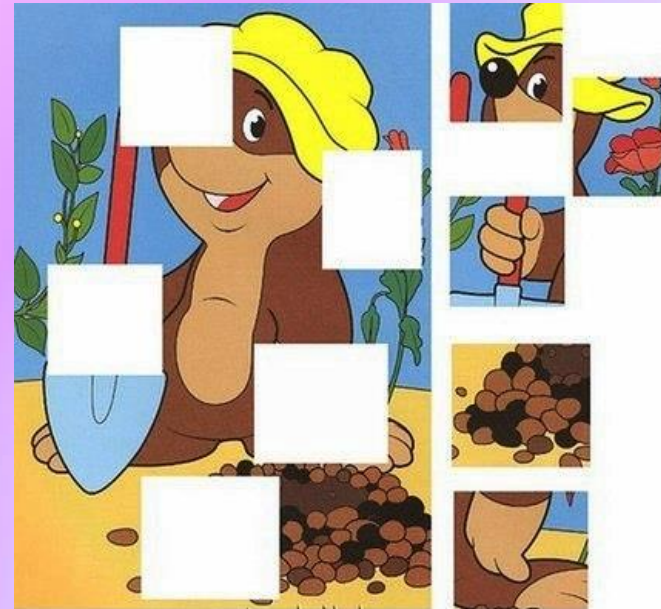
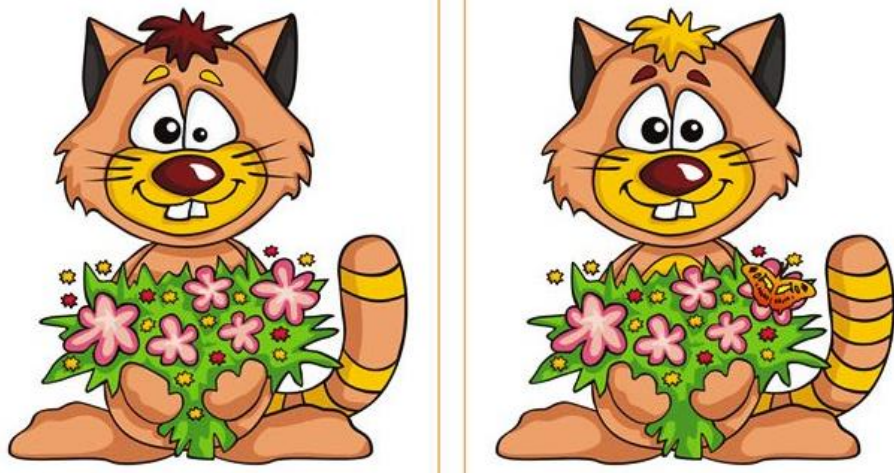
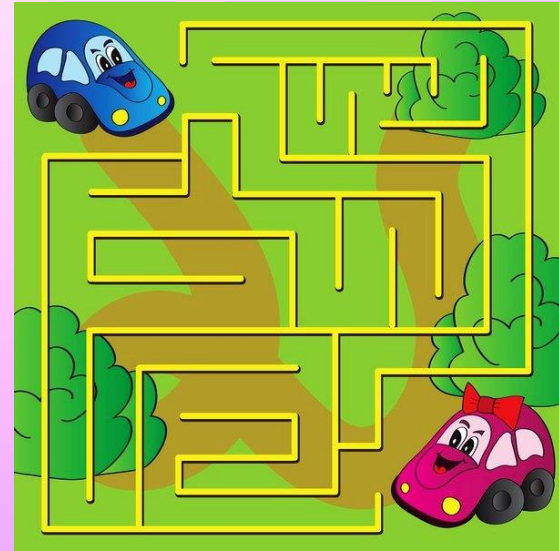
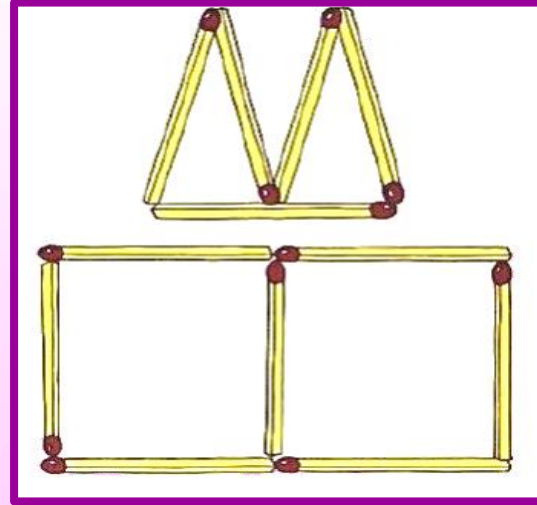
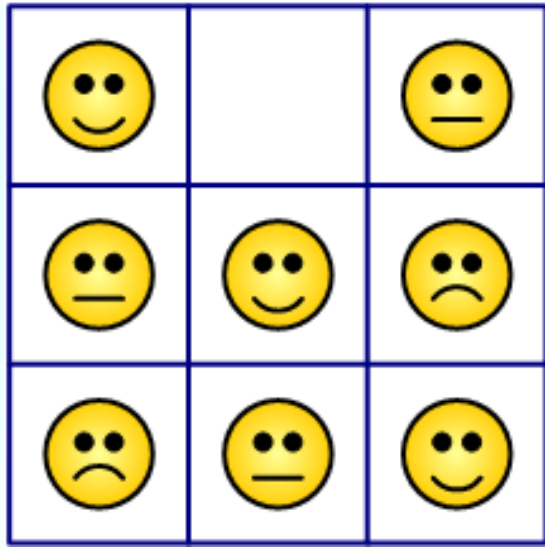
На вопросы можно отвечать словами: «Да», «Нет», «И да, и нет», «Это не существенно» (если в данном направлении поиск бесполезен).

Задавать вопросы в «Да-нетке» на классифицировании объекта помогают признаки, которыми обладает объект (цвет, форма, размер, его части и др.).

Чем меньше вопросов будет задано до отгадки – тем лучше.

Благодаря этой игре можно: выучить цифры, порядковый счет, буквы, дни недели, месяцы, научить задавать вопросы, находить страны на карте, ориентироваться в пространстве, расширить словарь.

«Занимательная математика»



«Занимательная математика»

