

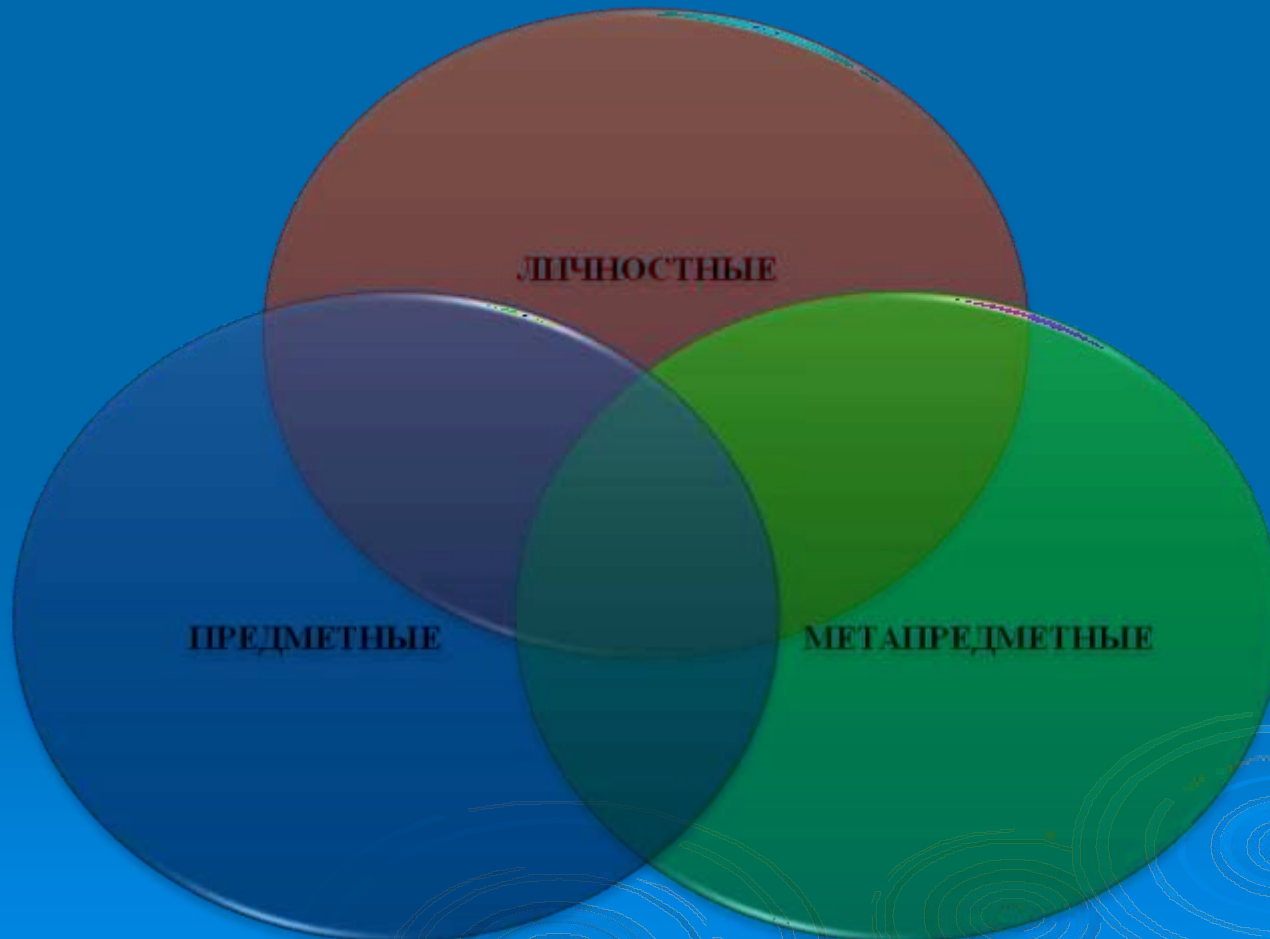
муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад № 40 комбинированного вида»
городского округа Краснотурьинск

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ДОСТИЖЕНИЯ ВОСПИТАННИКАМИ ПРЕДМЕТНЫХ, МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

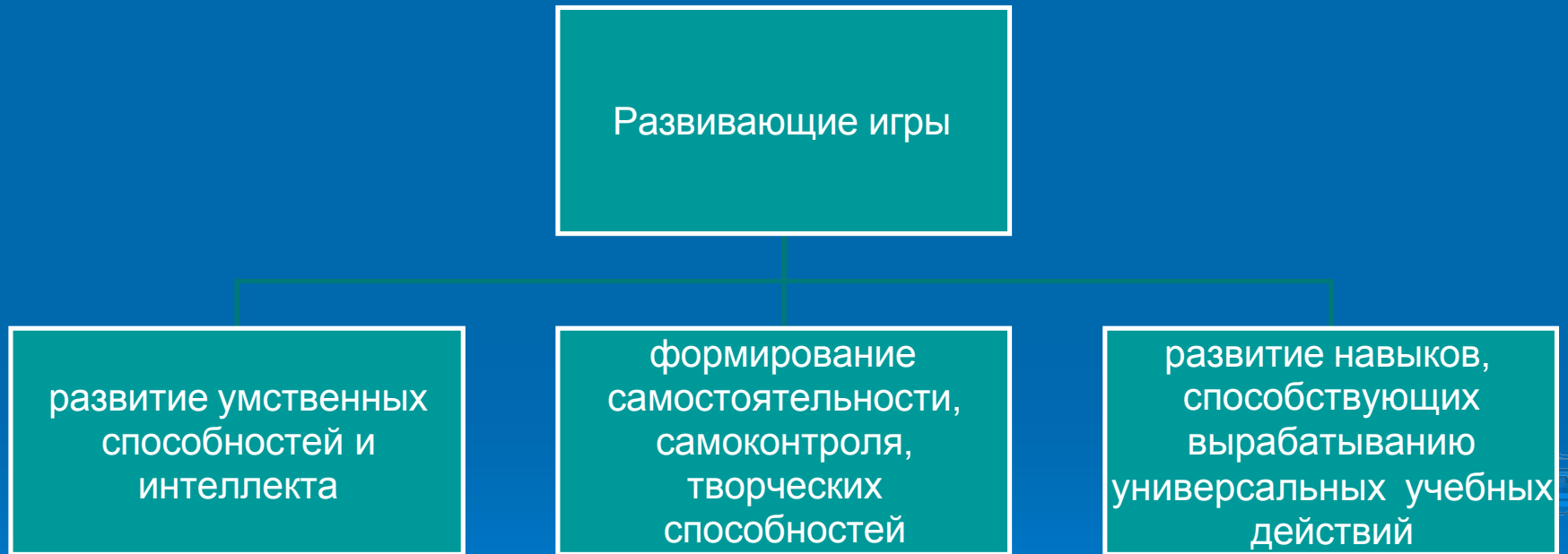


Есаулкова
Елена Алексеевна,
воспитатель

Развивающий и деятельностный подходы к организации образовательного процесса обеспечивают результаты



Развивающие игры



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «МАТЕМАТИЧЕСКАЯ МОЗАИКА» интеллектуально - творческого развития воспитанников 4 – 7 лет

Цель – интеллектуально - творческое развитие воспитанников посредством математической деятельности с применением дидактических игр.

Задачи:

- формировать приемы умственных операций дошкольников (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), умения обдумывать и планировать свои действия;
- развивать познавательные психические процессы: восприятие, память, мышление, внимание, воображение, речь;
- развивать первичные интеллектуальные умения и навыки;
- последовательно увеличивать у детей запас знаний, проводить их упорядочение, уточнение, систематизацию;
- развивать у детей вариативное мышление, фантазию, творческие способности, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- развивать творческое воображение через нестандартный взгляд, преодоление психологической инерции, через использование методов фантазирования.

- счетные палочки
- цветные счетные палочки Кюизенера
- логические блоки Дьенеша
- игры-головоломки
- задачи математического содержания
- задачи-шутки



СЧЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ



3 группы задач-головоломок со счетными палочками (по способу перестроения фигур, по степени сложности)



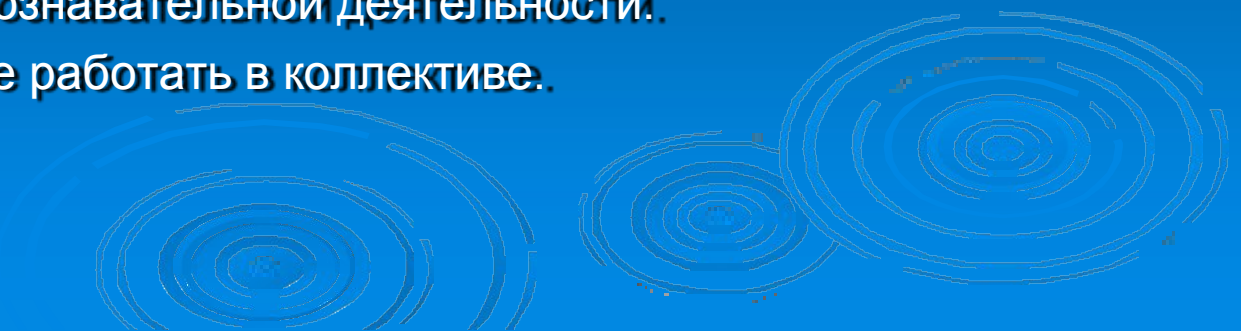
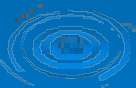
- **Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек: составить 2 равных квадрата из 7 палочек, 2 равных треугольника из 5 палочек;**
- **Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек.**
- **Задачи на смекалку, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры.**

Счетные палочки Кюизенера



Задачи

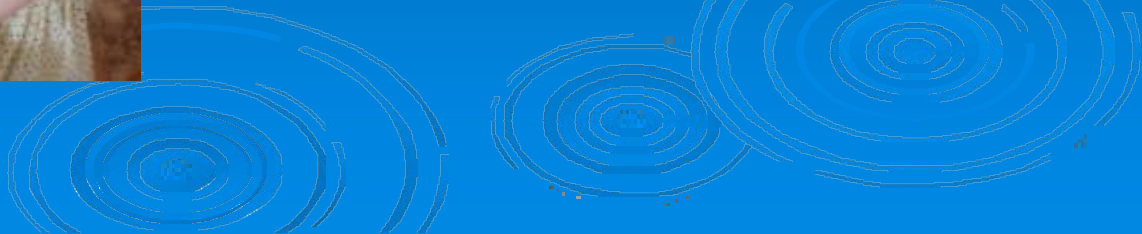
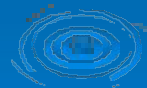
1. Формировать понятие числовой последовательности, состава числа.
2. Двести к осознанию отношений «больше – меньше», «право — лево», «длиннее», «между», «выше», и др.
3. Научить делить целое на части и измерять объекты условными мерками, освоить в процессе этой практической деятельности некоторые простейшие виды функциональной зависимости.
4. Подойти вплотную к сложению, вычитанию, умножению и делению чисел.
5. Развивать психические процессы: восприятие, мышление (анализ, синтез, классификация, сравнение, логические действия, кодирование, декодирование), зрительную и слуховую память, внимание, воображение, речь.
6. Способствовать развитию детского творчества, фантазии, воображения, познавательной деятельности.
7. Развивать умение работать в коллективе.



2 этапа работы с палочками Кюизенера



- *На начальном этапе* палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу знакомятся с цветами, размерами и формами:
- *Выкладывают по образцу и самостоятельно простейшие изображения: стул, домик, цветочек и др.;*
- *Сравнивают палочки по длине, по высоте, количеству (одна, много);*
- *выкладывают квадраты, прямоугольники, ориентируются на листе бумаги (в середине – красная палочка, слева – голубая, справа – желтая), упражнение «продолжи ряд»;*
- *сюжеты: строям мостики через реку, заборчики, укладывают конфеты в коробки и др.*



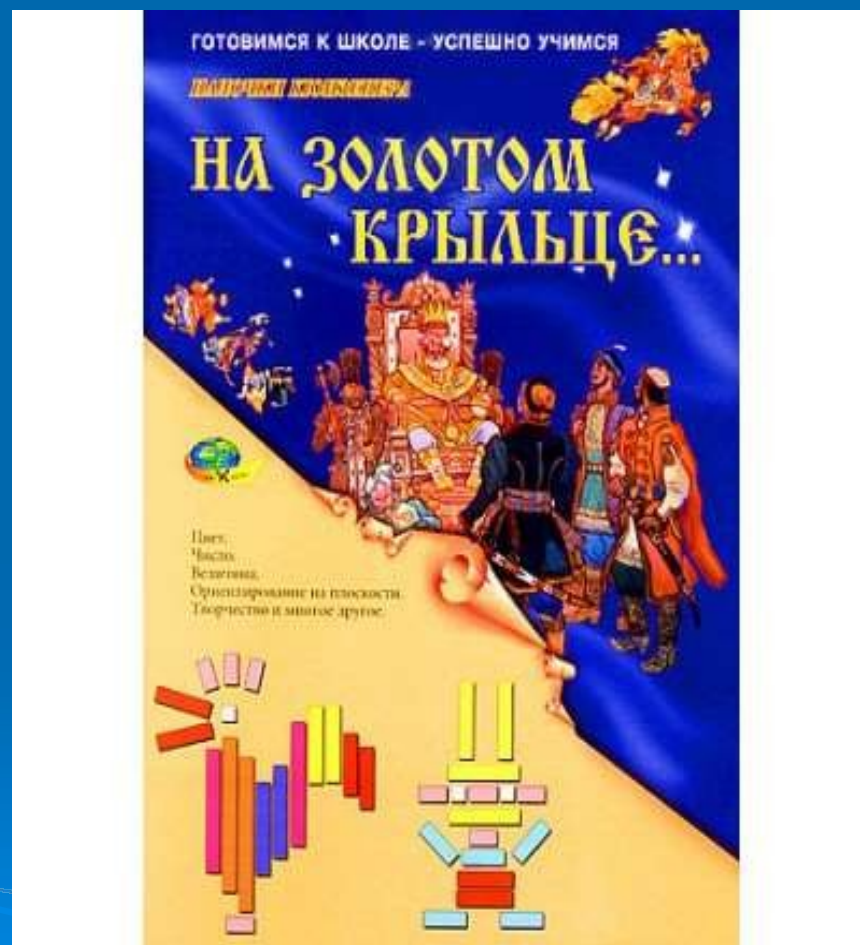


- На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. Дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий:
- упражнения в плоскостном и объемном моделировании; выкладывание из палочек объектов сюжетных картин;
- исследовательская деятельность: выбери по одной палочке каждого цвета (получилось 10 палочек); разложи палочки по длине от самой короткой до самой длинной (получилась «лесенка»); возьми все палочки одного цвета и убедись, что они одинаковой длины; объединим все палочки в семьи; оранжевая и фиолетовая палочки входят сразу в две семьи, догадайся почему;
- использование палочек для освоения количественного и порядкового счета, сравнения по длине и высоте, натурального ряда чисел, состава числа, образования чисел второго десятка, кодирования и декодирования (цвет, число), моделирования многоугольников, ориентировки на плоскости и др.

Учебно-методический комплекс игровые альбомы



Игровые альбомы



Логические блоки Дьенеша



Комплект геометрических фигур и карточки с символами свойств



Карточки с символами свойств



Задачи

1. Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объекта.
2. Развивать пространственные представления.
3. Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, классификация, абстрагирование).
4. Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
5. Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных задач.
6. Развивать самостоятельные процессы, мыслительные операции.
7. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
8. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
9. Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.

Группы игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша



Игры на развитие:

- умений выявлять и абстрагировать свойства: «Магазин», «Украсим елочку бусами» и др. ;
- способности сравнивать предметы по свойствам: «Угощение медвежат», «Художники», и др.;
- действий классификации и сравнения: «Найди все фигуры, как эта», «Найди все такие фигуры по цвету и форме», «Цепочка», «Заселим домики» и др.;
- способности к логическим действиям и операциям: «Логический поезд», «Раздели фигуры» и др.

Логические блоки можно использовать:

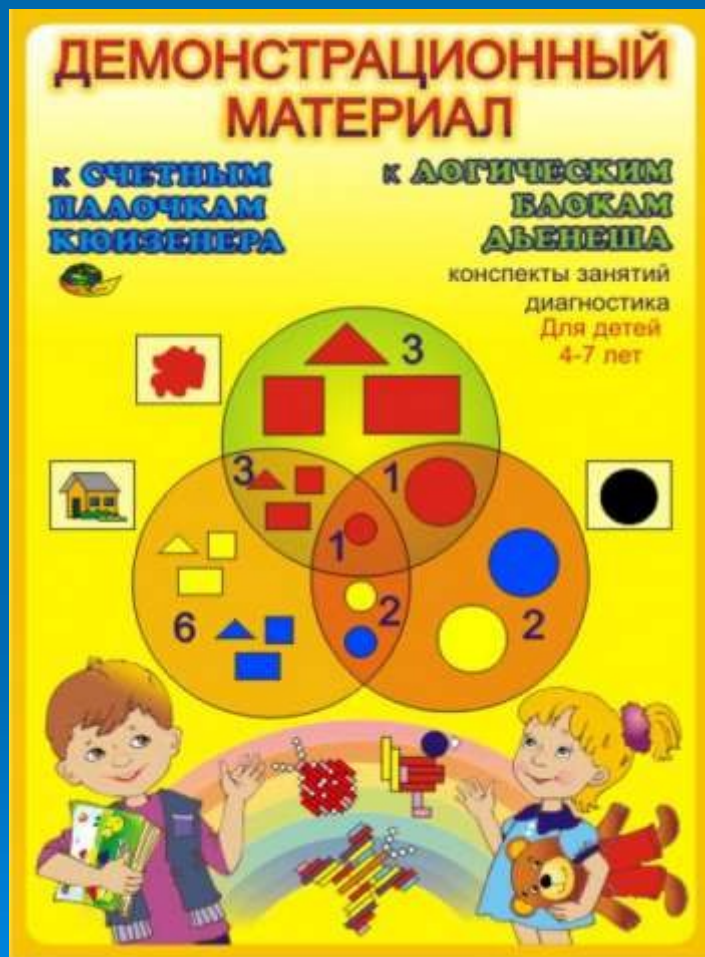


- в подвижных играх как предметные ориентиры: обозначение домиков, дорожек, лабиринтов;
- как настольно-печатные игры: изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Какой фигуры не хватает”, “Найди место фигуре”, “Головоломки”
- в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” – деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками. “Почта” – адрес на посылке, письме, открытке обозначаются блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками. “Поезд” – билеты, места.

Учебно-методический комплекс игровые альбомы



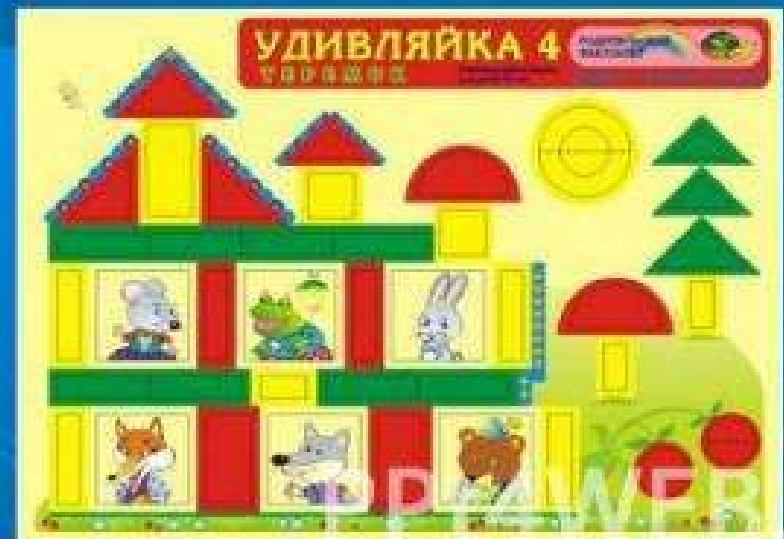
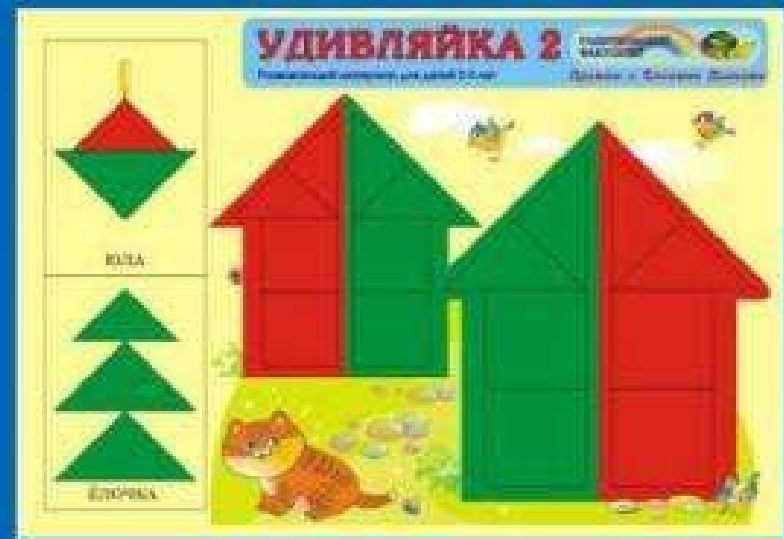
Демонстрационный материал и игровые альбомы



Альбомы для детей 2-4 лет

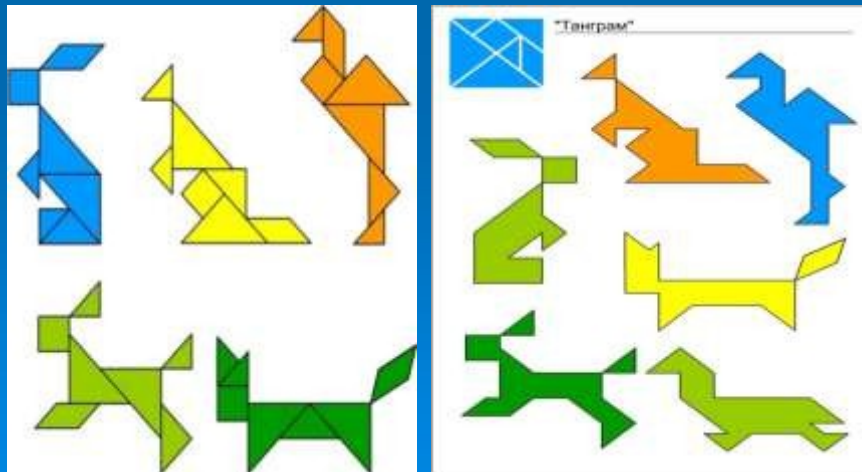


Альбомы «Удивляйка»

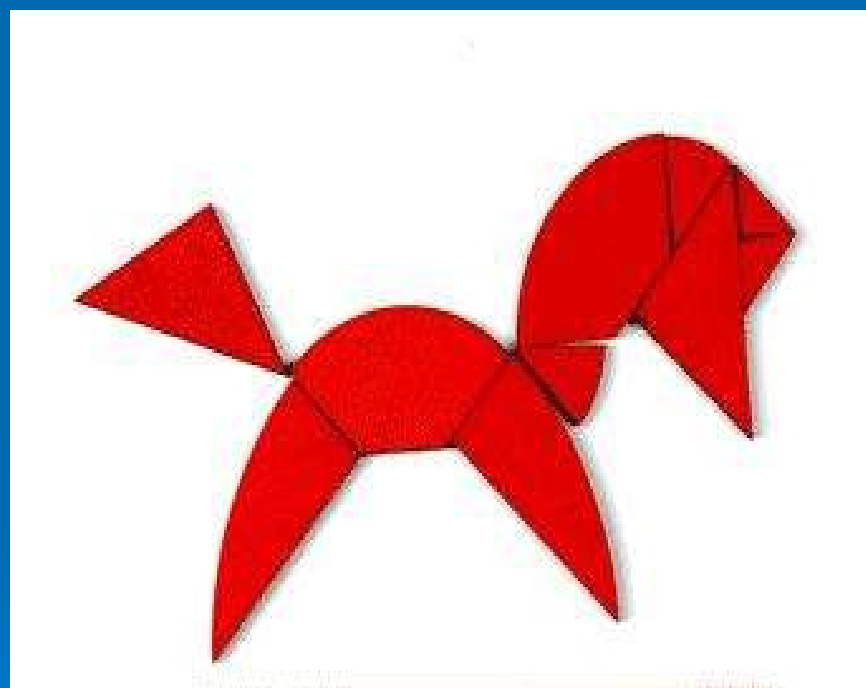
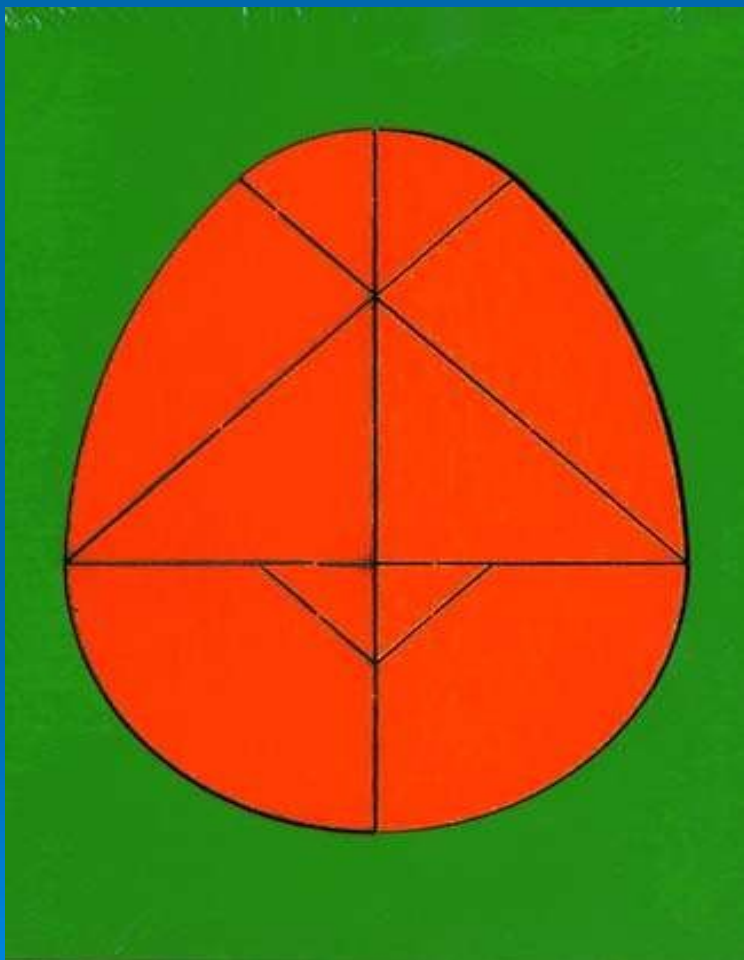


Игры-головоломки.

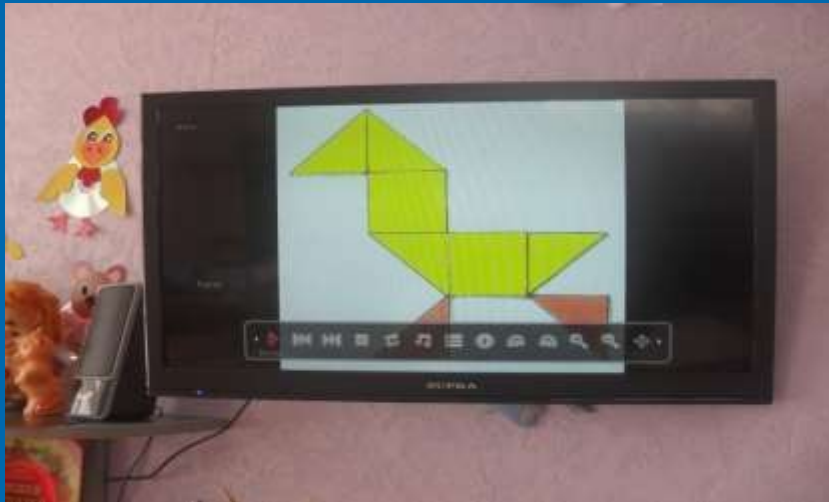
Танграм – головоломка, состоящая из 7 геометрических фигур – танов, что в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». «Танграм» – дети выкладывают силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, цифры.



Колумбово яйцо – дети выкладывают силуэты птиц, животных, фигуры человека (воина, балерины, клоуна), транспорт, цветы, цифры.



Плоскостное моделирование игра «Собери фигуру»



- Цель игры: обучение детей анализировать элементарную схему предмета.

Педагог показывает картинку – утенок. Картинка устанавливается так, чтобы дети могли её видеть всё время, пока они будут складывать. Выполняя условия этой игры, дети научились проводить анализ строения предметов.



Загадки математического содержания, задачи-шутки



способствуют развитию:

- логического мышления;
- умения доказывать правильность суждения;
- умственных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- внимания, сообразительности..

Система работы

1. Работа с детьми.

- * Непосредственно образовательная деятельность
- * Совместная деятельность педагога с детьми и детей с педагогом, осуществляемая в режимных моментах:
 - дидактические настольно-печатные игры «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре» и др.);
 - Сюжетно-ролевые игры («Магазин» - деньги обозначаются блоками (палочками), цены – кодовыми карточками, «Автобус», «Почта», и др.)
- * Самостоятельная деятельность детей.

2. Работа с родителями.

- * Консультации и родительские собрания
- * Обучающие игровые практикумы.
- * Круглые столы по обмену опытом.
- * Папки-передвижки.

