



МАСТЕР - КЛАСС ДЛЯ
ПЕДАГОГОВ
« ДАВАЙТЕ
ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ»



Подготовила:
воспитатель
логопедической группы
КВАЧ А. А.



«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости, любознательности».

В.А. Сухомлинский

«Скажи мне - и я забуду.
Покажи мне - и я запомню.
Вовлеки меня - и я научусь»

Китайская пословица



Цель мастер - класса

Совершенствовать знания педагогов по применению инновационной игровой технологии - БЛОКИ ДЬЕНЕША



АКТУАЛЬНОСТЬ

Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений; развивают у них способность действовать в уме, осваивать представление о числах и геометрических фигурах, пространственную ориентировку. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики.

РА ЗМ ИН КА

Все участники семинара делятся на четыре группы в соответствии с вытянутым жетоном (треугольник, круг, квадрат, прямоугольник) и занимают места за соответствующим столом, обозначенном соответствующей фигурой.

Выполнение задания по столам:



- 1) «Волшебные треугольники»,
- 2) «Волшебные круги»,
- 3) «Волшебные квадраты»,
- 4) «Волшебные прямоугольники».

Инструкция: Нарисовать на листе бумаге за минуту как можно больше фигур, которые могут получиться только:

- 1 стол - из треугольников,
- 2 стол - из кругов,
- 3 стол - из квадратов,
- 4 - из прямоугольников.

Изображение деталей при этом не использовать.
Потом обменяются с соседним столом и соседи подписывают изображения..

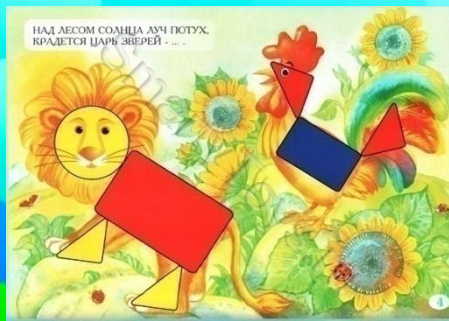
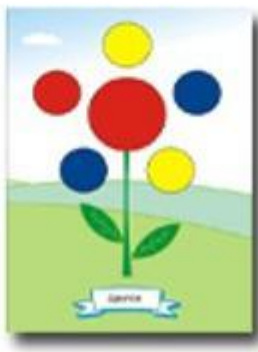
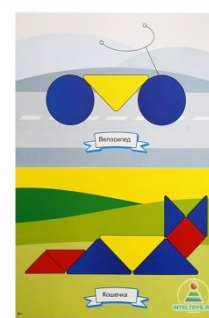
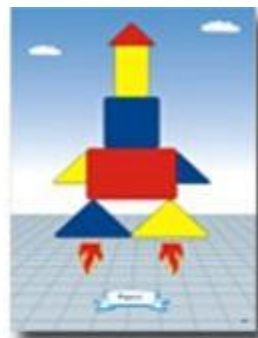
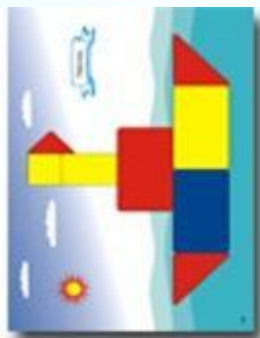




Весь комплекс заданий – это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения – её ступеньки. На каждую из этих ступенек ребенок должен обязательно подняться. Если какую-то из них он пропустит, то дотянуться до следующей ему будет значительно труднее.

Разделение игр по возрастам условно: все зависит от уровня развития детей.

Блоки Дьенеша для маленьких



Игры на сравнение, синтез, классификацию



Найди все
фигуры как
эта

Найди все
жёлтые

Найди на
ощупь

Оживи
картинку

Третий
лишний

Найди клад
(игрушку и
т.п.)

Раздели
блоки

Найди свой
домик

На свою
веточку



Игры с кодовыми карточками

Найди по карточке

Оживи цветы

Украсим елку

Собери картинку

Лабиринты

Разложим фрукты по вазам

Волшебное дерево

Переводчики

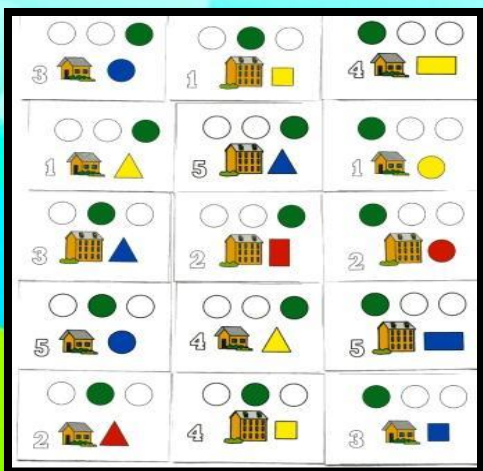


Украсим ёлку



МАТЕРИАЛ: Ёлка с шарами, 15 карточек и логические фигуры.

Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке



Игры с обручами



Рассели блоки по
непересекающимся
обручам

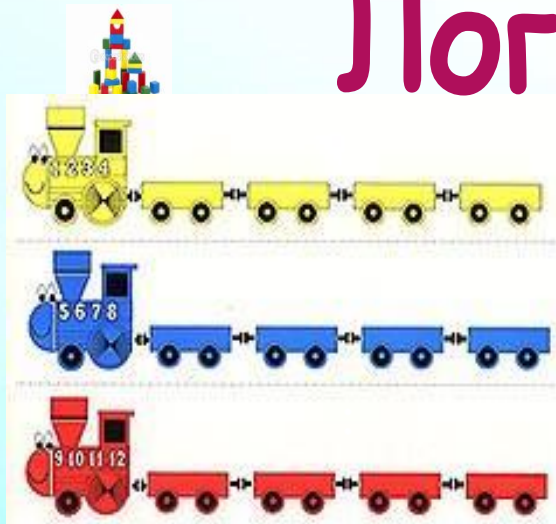
Рассели блоки по
двум пересекающимся
обручам

Рассели обручи по
трём пересекающимся
обручам

Стандартные вопросы: Какие блоки лежат:

- 1) внутри всех трех обручей;
- 2) внутри красного и синего, но вне желтого обруча;
- 3) внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- 4) внутри красного и желтого, но вне синего обруча;
- 5) внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- 6) внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- 7) внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- 8) вне всех трех обручей?

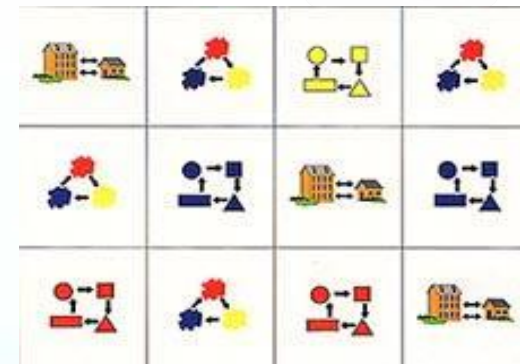
Логический поезд



Синий, желтый, красный паровозики с цифрами и вагончиками

$2 < \bullet < 4$	$3 < \bullet < 5$
$6 < \bullet < 8$	$7 < \bullet < 9$
$10 < \bullet < 12$	$11 < \bullet$
$\bullet < 2$	$1 < \bullet < 3$
$4 < \bullet < 6$	$5 < \bullet < 7$
$8 < \bullet < 10$	$9 < \bullet < 11$

Карточки отношений между числами



Карточки с символами изменения свойств

Ход игры : Распределение детей по командам при помощи карточек отношений между числами (Между 2 и 4 находится 3, значит ,желтый вагон и т. п.) Так дети делятся на 3 команды.
Перевозка груза: Команда выбирает груз. При перевозке он изменяется, с переходом от вагона к вагону согласно разложенных карточек – символов. Слева кладут начальный груз, а справа – конечный. Воспитатель или ребёнок –контролёр проверяет груз. Какая команда перевезёт больше грузов, та и выиграла.

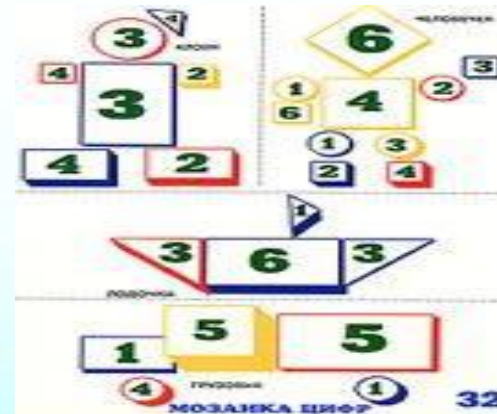


Мозаика цифр



 2+3	 2+4	 1+5
 6-5	 5-4	 7-3

48 карточек с изображением символов и примеров.



Карточки с изображением предметов

Ход игры

Дети распределяют карточки, решают примеры. По шифру определяют блок и находят место на изображении предмета. Можно усложнять соревнованием или на время.



Архитекторы



Материал: Блоки и алгоритмы 1,2

Ход игры: Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал
- построить объекты детской площадки

Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). После выбора стройматериала дети делают разные постройки.



начинать играть с
подгруппой из двух-
трех человек или
индивидуально

избегать
отрицательных
оценок
результатов
деятельности
ребёнка

ЗАПОВЕДИ УСПЕШНОЙ РАБОТЫ

усложнять
постепенно: от
простого к
сложному

сравнивать
результаты работы
ребёнка только с его
же собственными
достижениями

поощрять все усилия
ребёнка и само его
стремление узнать
новое



**ПОЛЬЗУ ПРИНОСИТ
ТОЛЬКО ТА
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ,
С КОТОРОЙ РЕБЁНОК
СПРАВИЛСЯ САМ**



ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ,...
Пусть эти слова станут волшебным мостиком
между взрослыми и детьми на пути в страну знаний.
Творческих успехов Вам на этом пути!