



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..



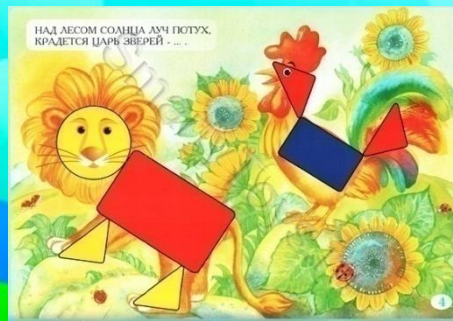
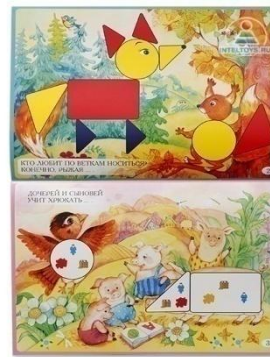
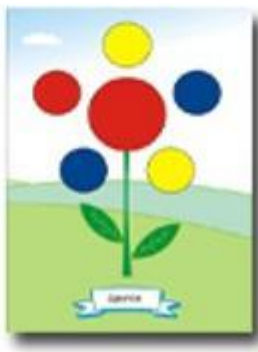
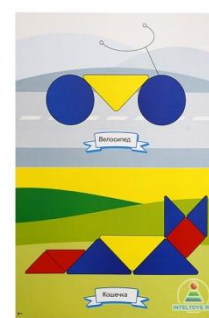
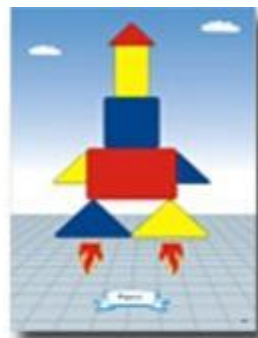
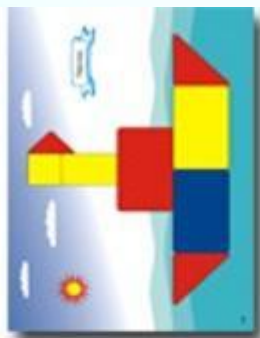




Весь комплекс заданий – это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения – её ступеньки. На каждую из этих ступенек ребенок должен обязательно подняться. Если какую-то из них он пропустит, то дотянуться до следующей ему будет значительно труднее.

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

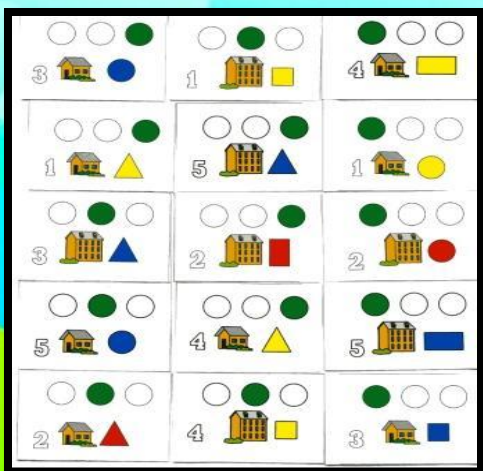


# Украсим ёлку



**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

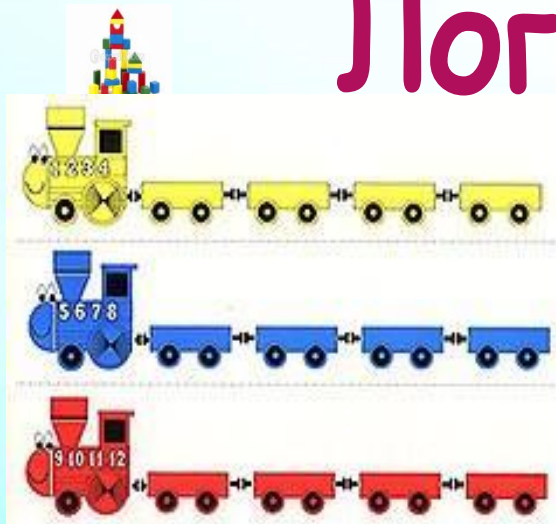
Рассели блоки по  
двум пересекающимся  
обручам

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



 <b>2+3</b>	 <b>2+4</b>	 <b>1+5</b>
 <b>6-5</b>	 <b>5-4</b>	 <b>7-3</b>

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!