

# «Формирование ПРОСТРАНСТВЕННЫХ

# ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

# ЧЕРЕЗ МЕТОД ДИХОТОМИЯ»

воспитатель **Осипова Н.В.**

**МАДОУ детский сад «Снегурочка»**



**Метод сужения поля поиска -дихотомия: числовая, пространственная, классификационная  
авторы: Н.Н. Хоменко, Сидорчук Т. А.**

**Этот метод предполагает отсечение неактуальной в данный момент информации для поиска необходимого объекта. Метод основан на выявлении признаков объекта и отсечении ненужных - в настоящее время-это главная техника работы с детьми – игры «Да–Нет» .**

**При использовании данного метода загадывается объект в числовом ряду, разных видах пространства или в какой-либо классификационной группе.**

**Для его отгадывания детям задаются вопросы, сужающие поле поиска путем отсечения большого количества неактуальной в данный момент информации.**

**По правилам, дети должны задавать вопросы так, чтобы отсекал большое количество информации, и строить вопросы так, чтобы на них можно было ответить только «да» или «нет».**

**Игры «Да – Нет» с использованием линейного пространства**



**Игры «Да – Нет» на горизонтальной плоскости**

**Игры «Да – Нет» с использованием цифр и чисел в линейном ряду**

**Игры "Да – Нет" на вертикальной плоскости (на учебной доске)**

**игры «Да – Нет» в объёмном пространстве**



## **В игре «Да-нет» есть определенные правила:**

- \* Объекты (цифры, числа, картинки, игрушки) должны быть выстроены в горизонтальный (вертикальный, удаленный) ряды.
- \* Загадывающий показывает линейный ряд. Даёт задание: найти загаданный объект.
- \* Отгадывающий должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть линейного пространства.
- \* Загадывающий имеет право отвечать на вопросы словами: **"Да"** , **"Нет "** , **"И да, и нет "** -ответы такого рода фактически указывают на загаданный объект.
- "Это не существенно "** -такой вариант ответа указывает на бесполезность поиска объекта в данном направлении.
- \* Результатом игры является найденный объект за наименьшее количество вопросов



## Например:

Нам надо отгадать загаданную картинку (загадана змея) за наименьшее количество вопросов. Помня правило **«найди серединку, убери половинку»**, начинаем спрашивать ведущего (вопросы, на которые он отвечает «да»):

- Это слева от индюка?



- Это справа от перца?



- Это змея?



# Игры «Да – Нет» с использованием цифр и чисел в линейном ряду

Предлагается бумажная лента, на которой изображены числа:

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



## ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ РАБОТЕ С ЧИСЛОВЫМ РЯДОМ ОТ 1 ДО 11.

- **Условия:** перечислять цифры нельзя, вопрос принимать только тот, который сужает поле поиска.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

1. Это шесть (выделение середины)? - Нет.
2. Это до шести? - Да (Бумажная лента сгибается, и та часть, которая не участвует в поиске, убирается, в данном случае это цифры от 6 до 11).

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 3. Это три? - Нет.
  1. Это после трех? - Нет (складываем бумажную ленту таким

1	2
---	---

□

Позволяется детям угадать, это 1 или 2.



# Правила игры «Да – Нет» на плоскости

Данный вид игр «Да – Нет» на плоскости может разворачиваться на горизонтальной или вертикальной плоскостях.

Горизонтальной плоскостью, как правило, служит стол; вертикальной - учебная доска.

Объектами для игры могут служить как объемные предметы, так и картинки любого содержания.

В играх на плоскости есть определенные правила:

- Загадывается объект на плоскости, его надо найти.
- Отгадывающий должен задавать вопросы, не перечисляя объекты.
- При поиске объекта использовать слова, обозначающие его местонахождение на плоскости.
- термины «правая – левая», «дальняя – ближняя», «верхняя – нижняя» части плоскости; центр, угол, сторона плоскости.
- Загадывающим принимаются вопросы, сужающие поле поиска (механизмом сужения является отсечение части плоскости).
- Загадывающий имеет право отвечать на вопросы, давая следующие ответы: "Да", "Нет", "И да, и нет",
- "Это не существует".

Результатом является найденный объект за наименьшее количество вопросов и проанализированный ход игры.



# ИГРЫ «ДА – НЕТ» НА ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ (УЧЕБНАЯ ДОСКА)



# ИГРЫ «ДА – НЕТ» НА ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ



В процессе игр «Да – Нет» в объемном пространстве с детьми дошкольного возраста Вы сможете решить следующие задачи:

- \*развить умение сужать поле поиска в объемном пространстве;

- \*в игровой форме обучить умению ориентироваться в трехмерном (объемном) пространстве, используя разные точки отсчета;

- \*обогатить словарь ребенка терминами: «правая – левая» «верхняя – нижняя», «передняя – задняя» часть комнаты; «верхний – нижний», «ближний – дальний», «правый – левый» угол; «правая – левая», «задняя – передняя» часть комнаты; «выше – ниже» уровня глаз.

- \*развить умение выделять имена признаков, по которым идет сужение поля поиска.



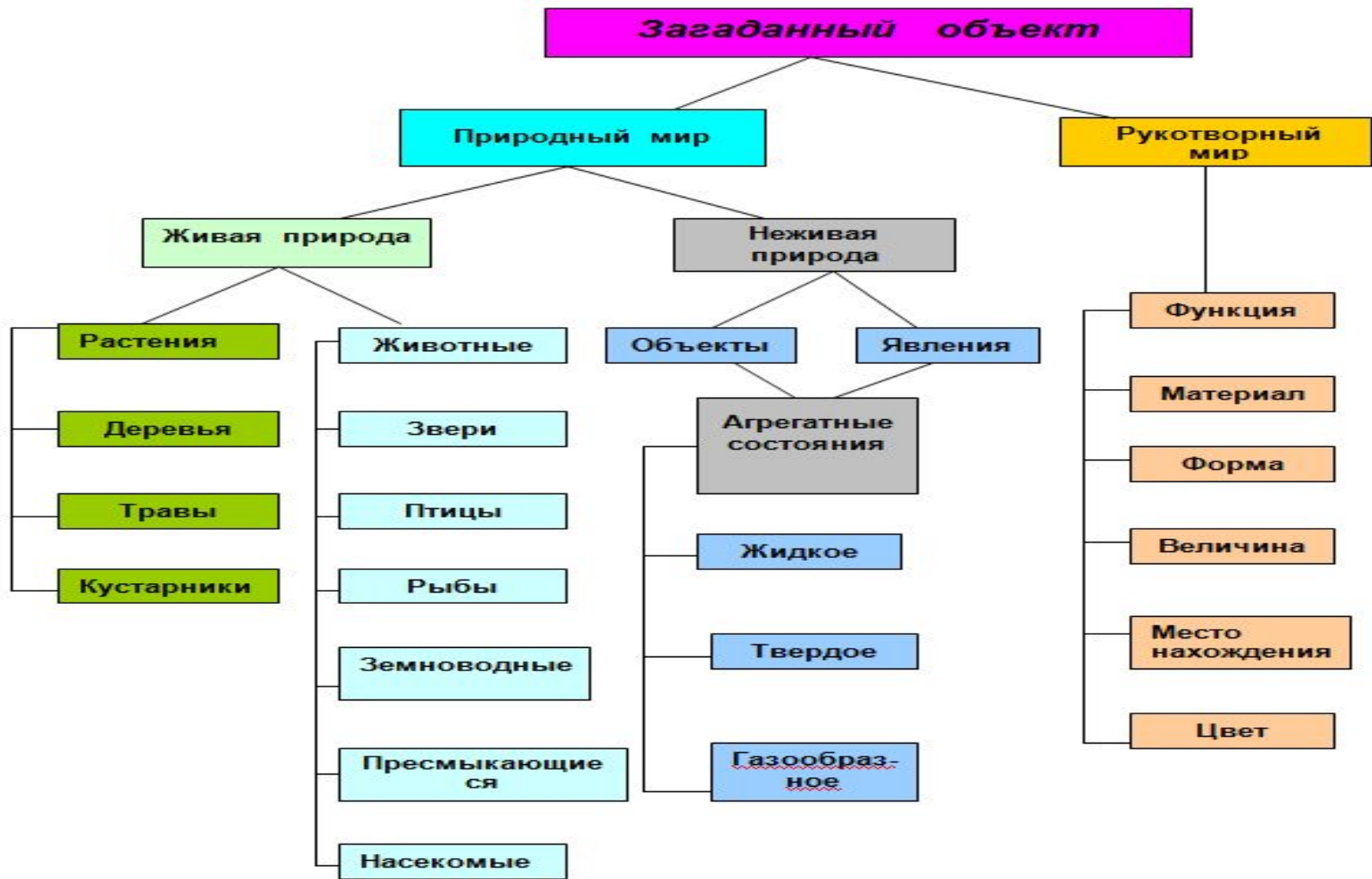
## **Игры «Найди игрушку»**

Цель: Найти игрушку в комнате путем сужения поля поиска в трехмерном пространстве. Использовать ориентиры: «правая – левая», «верхняя – нижняя» части комнаты, «впереди – сзади» играющего; центр, угол, сторона комнаты.



# ИГРА «ДА – НЕТ» КЛАССИФИКАЦИОННАЯ

Графический алгоритм сужения поля поиска загаданного объекта в игре «Да-Нет»



***«С ребёнком надо играть,  
играть заинтересованно и  
увлеченно, и тогда наградой  
нам будут их горящие глаза и  
желание играть ещё и ещё»***



***Петерсон Л. Г.***

