

ПУТИ ИНТЕГРАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ
В. В. ВОСКОБОВИЧА
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»
С ТЕХНОЛОГИЕЙ
«ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША»

Авторы:

Паршина Лариса Алексеевна, ПДО по ФЭМП;

Бондаренко Т.М., заместитель заведующей по УВР;

Свиридова О.Н., старший воспитатель

МБДОУ «Центр развития ребёнка – детский сад № 138, г. Воронеж»

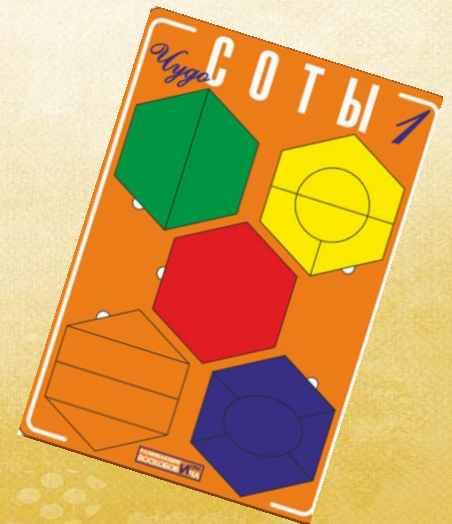
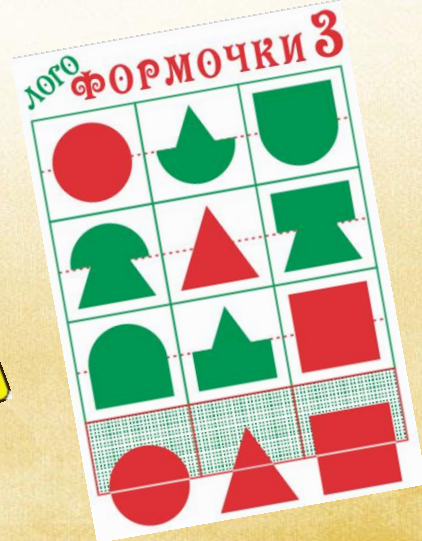
«Нет ничего сильнее идеи, время которой пришло».
А.Горячев

И это идея - интеграция образовательного процесса. Во-первых, она predetermined и продиктована интеграционными процессами, происходящими во всем мире.

Во-вторых, актуальность темы связана также с процессом модернизации дошкольного образования, который предусматривает смещение акцентов в методиках и технологиях в сторону развития ребенка формирования навыков самостоятельной деятельности, проектирования, исследования.

Технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр Воскобовича.



Три группы развивающих игр В.В. Воскобовича:

1. Игры, направленные на логико-математическое развитие. Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями – манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2. Игры с буквами, звуками, слогами и словами. В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, путешествия по лабиринтам, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством. В результате, процесс сложного обучения чтению превращается в занимательную игру.

3. Универсальные игровые обучающие средства. Это материалы для игр и дидактические пособия. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляет удовольствие детям.

Технология 3. Дьенеша «Логические блоки»

Цель: обучение детей решению логических задач на разбиение по свойствам.

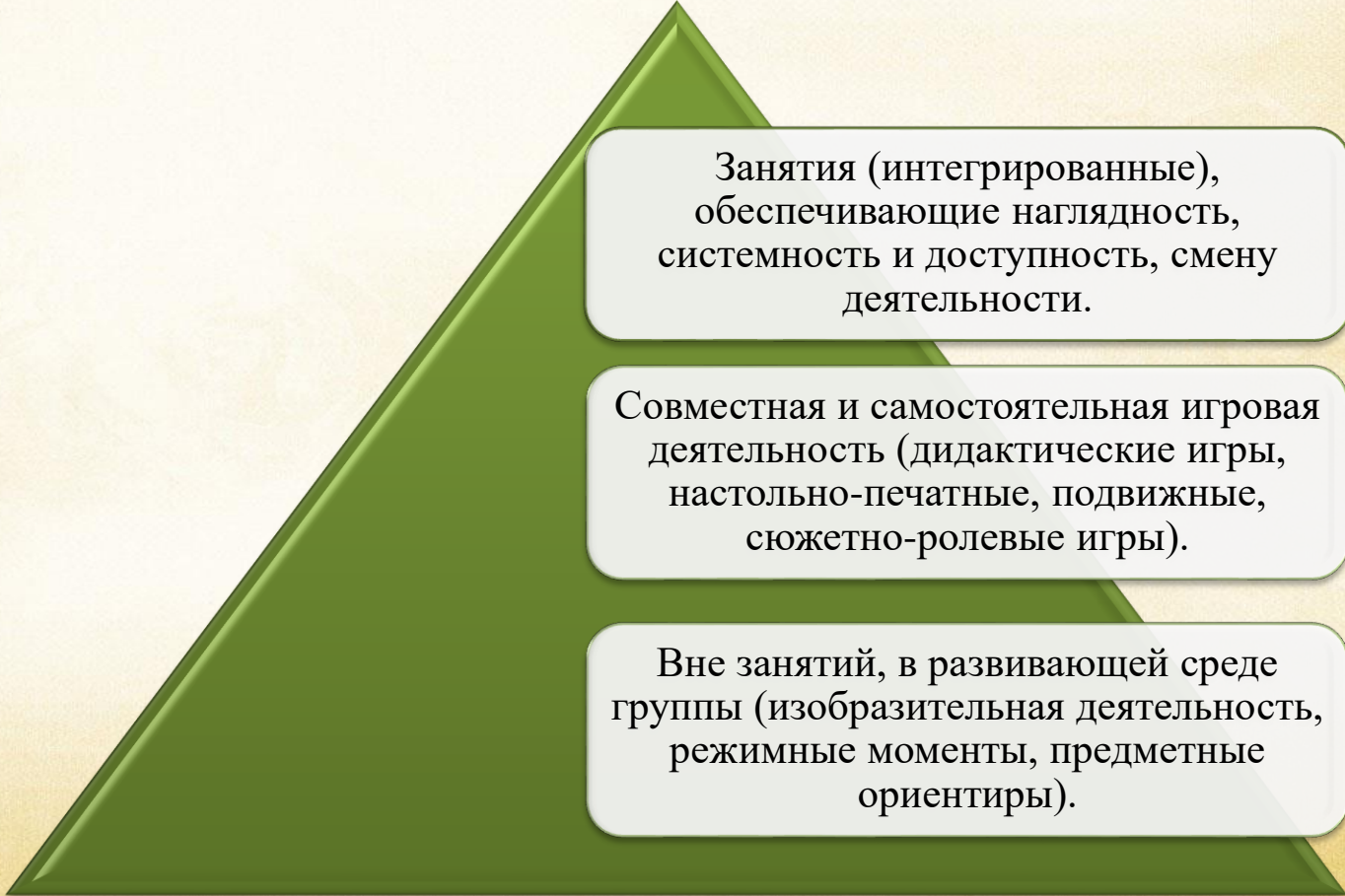
Умения: умение выявлять в объектах различные качества, уметь их называть, замечать их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, два или более свойств, обобщать объекты по одному, двум или трем признакам с учетом наличия или отсутствия этих признаков.

Логические блоки Дьенеша

Классическим вариантом логических блоков Дьенеша является набор из 48 различных фигур: четырех форм (круглые, треугольные, квадратные, прямоугольные); трех цветов (красные, синие, желтые); двух разных видов и размеров (большие и маленькие, толстые и тонкие). В наборе нет одинаковых фигур. Каждая из геометрических фигур характеризуется четырьмя основными свойствами – цвет, форма, величина и толщина. Для детей, начинающих знакомиться с кубиками Дьенеша, набор упрощают до 24 геометрических фигур, исключив толстые или тонкие фигуры. В таком варианте фигуры имеют отличие лишь по трём признакам: цвет, форма и величина.



Формы организации работы по интеграции технологий В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» с логическими блоками Дьенеша:



Занятия (интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.

Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).

Вне занятий, в развивающей среде группы (изобразительная деятельность, режимные моменты, предметные ориентиры).

Планирование работы кружка «Играем в математику» (5-6 лет)

(извлечение из годового плана работы кружка на месяц)

Тема: «Поляна загадочных следов»

Цель: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей через развитие наглядно – образного моделирования.

1. Игровая ситуация «Школа волшебства»	2. Игровая ситуация «Оригинальный подарок»
<p><i>Игра «Фонарики» - РИВ</i> Задачи: - освоение приема сортировки по признакам: форма, цвет, размер; - развитие психических процессов, умения свободно общаться и высказывать свои мысли</p> <p><i>Игра «Угадай фигуру» - ЛБД</i> Задачи: - освоение умения расшифровать информацию о свойствах предметов по их знаково – символическим обозначениям; - развитие логического мышления, внимания, памяти, речи; - создание условий для реализации творческих возможностей.</p>	<p><i>Игра «Логоформочки - 3» - РИВ</i> Задачи: - освоение алгоритма образования новых «двойных фигур», умения объединять части в целое; - развитие внимания. Глазомера, логического мышления, творческого воображения.</p> <p><i>Игра «Угости медвежонка Мишика печеньем» - ЛБД</i> Задачи: - освоение приема сортировки; - развитие способности наглядного моделирования, умения расшифровать информацию о свойствах предметов по их знаково – символическим обозначениям; - учить детей креативно мыслить.</p>

Обозначения: РИВ – развивающие игры Воскобовича, ЛБД – логические блоки Дьенеша.

Планирование работы кружка «Играем в математику» (5-6 лет)

(извлечение из годового плана работы кружка на месяц)

Тема: «Поляна загадочных следов»

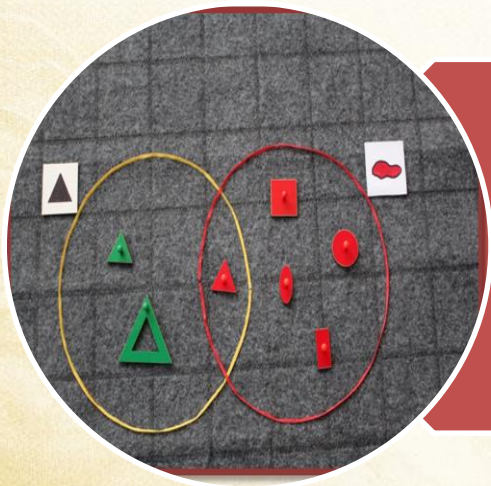
Цель: построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей через развитие наглядно – образного моделирования.

3. Игровая ситуация «Загадочные превращения»	4. Игровая ситуация «Портреты друзей – весёлые и грустные»
<p><i>Игра «Логоформочки - 5» - РИВ</i></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- способствовать развитию конструктивных способностей, умению составлять эталонные и другие фигуры из двух частей, выстраивать логические связи и зависимости; воспитывать умение работать в команде. <p><i>Игра «Посади цветы на клумбе для пчелки Жужу» - ЛБД</i></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- освоение детьми способов наглядного моделирования; развитие умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково – символическим обозначениям; развитие психических процессов, интеллекта.	<p><i>Игра «Круговерт» - РИВ</i></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- способствовать освоению понятия «окружность»; развитие конструктивных способностей, координации «глаз - рука»; обогащение словаря, развитие коммуникативных умений. <p><i>Игра «Найди фигуру» - ЛБД</i></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- способствовать развитию наглядного моделирования; формировать умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково – символическим обозначениям; развивать умение свободно общаться и высказывать свои мысли на различные математические темы.

Обозначения: РИВ – развивающие игры Воскобовича, ЛБД – логические блоки Дьенеша.

КАРТОТЕКА ИГР

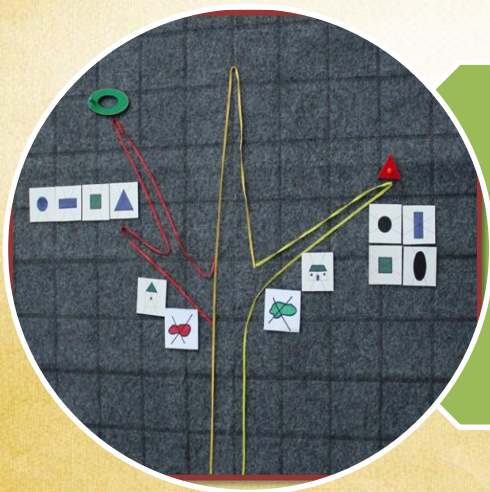
(извлечение из картотеки авторских игр Л.А. Паршиной)



РАЗЛОЖИ ПО КРУГАМ

Возраст детей: 5-6 лет

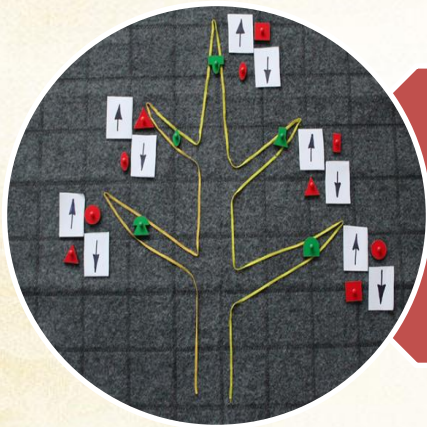
Задачи игры: сортировка геометрических фигур по признакам: форма (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал); размер (большой, маленький); цвет (красный, зеленый).



РАЗМЕСТИ ФИГУРЫ ПО СВОИМ ВЕТОЧКАМ

Возраст детей: 6-7 лет

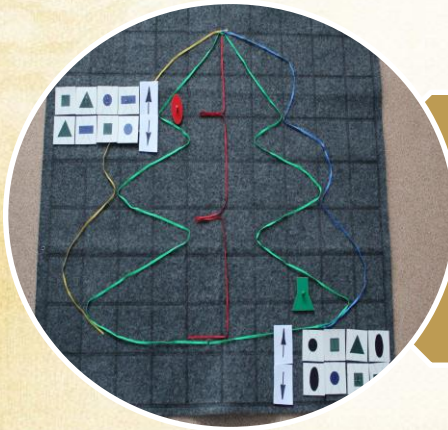
Задачи игры: сортировка геометрических фигур по признакам с использованием «карточек отрицания» признаков геометрических фигур; методом исключения ненужных фигур определить, какие фигуры останутся.



ПРИДУМАЙ ФИГУРУ

Возраст детей: 5-6 лет

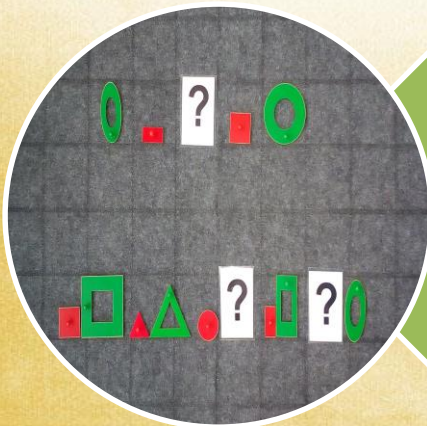
Задачи игры: используя карточки с определением формы геометрических фигур с указанием стрелочкой используемой части, создать новую двойную геометрическую фигуру.



УКРАСИМ ЁЛОЧКУ

Возраст детей: 6-7 лет

Задачи игры: используя карточки с условным обозначением половинок геометрических фигур и «карточек отрицания», разместить новые двойные фигуры на ель по гирляндам и определить, какие новые фигуры доберутся до верха ёлочки. верные ответы (не показывать).



КАКОЙ ФИГУРЫ НЕ ХВАТАЕТ?

Возраст детей: 5-6 лет

Задачи игры: используя принцип чередования по цвету, размеру и форме, определить недостающие фигуры.

«Плюсы» интеграции

- четкость, компактность, сжатость материала;
- продуманность и логическая взаимосвязь изучаемого материала разделов программы на каждом занятии;
- взаимообусловленность, взаимосвязанность материала интегрируемых технологий на каждом этапе занятия;
- большая информативная ёмкость материала, используемого на занятии;
- систематичность и доступность изложения материала.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет. Под ред. АА. Столяра. М., 1988.
2. Детство. Примерная образовательная программа дошкольного образования /Авт.: Бабаева Т.И. , Гогоберидзе А.Г., Солнцева О.В. и др. СПб., 2014.
3. Носова Е.А., Непомнящих Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб., 1995.
4. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения. М., 1989.
5. Фидлер М.М. Математика уже в детском саду. М., 1999.
6. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. СПб., 2007.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!