

Игровой интеллектуальный тренинг с блоками Дьенеша.

Подготовительная группа «Ромашка». Воспитатель: Потылицина А.А.

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие».

Цель: Создание условий для интеллектуально-речевого развития посредством формирования математических представлений.

Задачи:

Обучающие:

Формировать навыки алгоритмической культуры мышления.

Закрепить умения разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Развивающие:

Развивать мыслительные умения: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию.

Развивать познавательные процессы восприятие, память, внимание, воображение.

Развивать творческие способности.

Воспитательные:

Воспитывать готовность к совместной деятельности со сверстниками, умение работать в подгруппах.

Методы и приёмы:

Моделирование игровой ситуации с целью постановки проблемы и создания мотивации, упражнения на логическое мышление и творческого характера, вопросы к детям, использование дидактических пособий, наглядного материала, физкультминутка.

Планируемый результат: с помощью игр с блоками Дьенеша позволить ребенку овладеть способами действий, необходимых для возникновения элементарных математических представлений.

Демонстрационный материал: плакат с таблицей, геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Раздаточный материал: лабиринт, три обруча, схемы, карточки — символы,

Методическая литература:

1. «Спасатели приходят на помощь» для детей 5-8 лет, автор игры Б.Б.Финкельштейн.

2. «Праздник в стране блоков» для детей 5-8 лет, авторы игры Б.Б.Финкельштейн и Л.Лабутина.

3. «Игры для детей дошкольного возраста с логическими блоками Дьенеша, Красноярск 2008г. МБДОУ№244.

Ход игрового интеллектуального тренинга.

Этапы	Содержание	Комментарии
Мотивационно-побудительный этап.	<p>На электронную почту детского сада приходит письмо. Воспитатель открывает ноутбук и дети читают письмо.</p> <p>– «Дорогие ребята! Скоро школа откроет перед вами двери и вы станете школьниками. И я хочу проверить вас сильны ли вы в математике. А в этом мне помогут мои друзья блоки Дьенеша.</p> <p>Воспитатель. - Ну, что ребята вы готовы показать свои знания?</p> <p>Дети читают первое задание.</p>	Постараться чтобы дети захотели доказать, что они готовы к школе.
Основной этап.	<p>Первое задание. Расшифруйте информацию изображенную на карточке с помощью вычислительных навыков.</p> <p>Игра: «Мозаика цифр»</p> <p>Цель игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке, • Умение выбирать блоки по заданным свойствам. • Закрепление навыков вычислительной деятельности. <p>Материал: 48 карточек с изображением символов и примеров. 12 числовых карточек. Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина) 15 предметных карточек. Блоки Дьенеша.</p> <p>Описание игры: Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый ребенок решает пример на своей карточке, «расшифровывает» ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов. Заселите все квартиры в доме.</p> <p>Второе задание. Разделите блоки по трем совместимым свойствам.</p> <p>Игра: «Раздели блоки»</p>	На доске цифры от 1-5. на обороте каждой цифры написаны задания для детей.

Цель: Закрепление умения разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Материал: Логические блоки, 3 обруча (красный, синий, жёлтый).

Описание игры: Перед детьми три разноцветных пересекающихся обруча. В красный кладем только красные блоки, в синий — круглые и в зеленый не толстые.

Задание третье.

Пройдите лабиринт.

Игра: «Лабиринт»

Цель:

-закрепление умение расшифровывать информацию на схеме и умение читать её.

Материал: Логические блоки, карта лабиринта.

Описание игры: Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой, наискосок ходить нельзя. Черные клетки - ловушки нужно обходить стороной. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками символами, размещенными в клетках. По пустым клеткам может идти любой блок.

Ребята, вы не устали? Давайте как в школе устроим перемену. Что на перемене делают дети? Предлагаю поиграть в игру кошки- мышки.

Игра: «Кошки -мышки».

Цель: развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность детей.

Материал: Жетоны на тесемочке для кота и мышей.

Описание игры: дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод.

Посередине хоровода кот Васька, рядом с ним кошачьи жетоны. Хоровод движется со словами: -

Мыши водят хоровод

На лежанке дремлет кот

тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите

Вот проснется Васька кот,

И разгонит хоровод.

На последнем слове кот быстро надевает один из жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мышки его увидели. После слов: «Раз, два, три, четыре, пять — начинаю догонять!» кот ловит мышей.

Задание четвертое:

Провезите груз на логическом поезде.

Игра: «Логический поезд»

Цель:

- развитие способностей к логическим действиям и операциям, умение декодировать (расшифровывать) информацию, умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, умение действовать последовательно в строгом соответствии с правилами

Материал:

1. Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).
2. На каждом поезде его номер: 1 2 3 4,5 6 7 8, 9 10 11 12.
3. 4 вагона.
4. Карточки с символами изменений свойств, карточки с изображением)отношений между числами .
5. Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

Описание игры: В игре может участвовать вся подгруппа детей 9-12 человек . Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается в произвольно), а так же раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы которые он везет, переагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения, в соответствии с правилами изображенным на карточке над вагоном.

Последовательность действий.

Распределение команд по поездам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, на пример $2 < * < 4$, находит число, обозначенное * - это 3, значит его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда

1234). таким образом все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах).

Перевозка груза Свой груз надо провести по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке) например в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета, он станет маленьким желтым треугольником, в последнем третьем вагоне повторное изменение цвета – наш груз маленький синий прямоугольник. положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда: груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания. Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

Задание пятое.

А теперь проверим, умеете ли вы анализировать и ориентироваться на плоскости.

Игра: «Выкладываем дорожки»

Цель: Развитие умения анализировать; умение «читать схему»; умение кодировать и декодировать информацию; умение ориентироваться на плоскости; память; самоконтроль; умение работать в коллективе.

Материал: Логические блоки Дьенеша (для одной команды толстые, для другой – тонкие).

Описание игры: Игра может проводится как соревнование между двумя командами. (В каждой команде 2,4 или 6 человек) или играть может один ребенок.

Смысл соревнования заключается в том, кто быстрее выложит дорожку из плиток (плоскостных фигур) форму, размер, цвет плиток выбирают согласно схемам.

Рефлексив

Задания закончились.

ный этап.	Воспитатель: Ребята, как вы думаете, вы справились с заданиями? А как королева Математики узнает об этом? Правильно, давайте напишем ей письмо и отправим по электронной почте.	
-----------	---	--