

МБДОУ Ужурский детский сад №1 "Росинка"

Мастер-класс " Развитие мышления детей старшего дошкольного возраста»

Составила: воспитатель

группы №10 «Одуванчик»

Сазонова В.А.

г. Ужур, 2019

Мастер-класс на тему: «Развитие мышления детей старшего дошкольного возраста посредством логико-математических игр»

Цель: повышение профессионального уровня педагогов – участников в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы педагога – мастера с дошкольниками по формированию умственных способностей и творческой активности в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- Познакомить педагогов с опытом работы по использованию логико – математических игр в работе с детьми дошкольного возраста.
- Обучить участников мастер – класса методам и приемам использования развивающих игр в педагогическом процессе.
- Развивать интерес к оригинальной образовательной игровой технологии, инициативу, желание применять на практике данную технологию.
- Вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

Оборудование. д/и: « Колумбово яйцо», схемы, брошюры.

План.

- Вступительная часть.
- Основная часть.
- Практическая часть.
- Рефлексия.

Ход.

1. Вступительная часть.

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию мастер-класс на тему: «Развитие мышления детей старшего дошкольного возраста посредством математических игр».

Около 90% информации от окружающего мира человек воспринимает с помощью глаз. По скорости и полноте восприятия глаз превосходит все органы чувств. Во время непосредственной образовательной деятельности дети часто отвлекаются, не могут сделать простейшие выводы, быстро устают, а это ведёт к снижению внимания, памяти, а значит, дети плохо усваивают программный материал. В то время, когда дети играют в игры с математическим содержанием, при этом используя в них нетрадиционный материал, они легко и быстро ориентируются на микро и макро плоскости, без проблем сравнивают предметы, считают.

Хочу начать свой мастер – класс с загадки: «Без чего нет и не может быть полноценного умственного развития?» (Ответы коллег). Конечно же, это игра. Известно, что игра - это основной вид деятельности детей. Именно игра способствует самовыражению, развитию интеллекта, самостоятельности, находчивости и сообразительности.

2. Основная часть.

Предлагаю вам несколько интересных вопросов!

- В названии какой конфеты чувствуется холод? (Леденец)
- В каком слове «Нет» употребляется сто раз? (Стонет)
- Стоит богатый дом и бедный. Они горят. Какой дом будет тушить полиция? (Полиция пожары не тушит)
- У квадратного стола отпилили один угол. Сколько теперь углов у стола? (Пять)
- Что помогло вам, верно, ответить на все вопросы? (Ответы коллег)
- Конечно это сообразительность, креативность, внимание и такие приемы: сравнение, анализ, обобщение.

Опираясь на Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. В котором выделены основные направления развития ребенка: самостоятельность, инициативность, творчество. Нам как педагогам очень важно владеть способами поддержки детской инициативы, необходимо научиться тактично, сотрудничать с детьми. Тем самым способствуя развитию их логического и образного мышления.

Средства развития мышления различны, но наиболее эффективными являются логико – математические игры и упражнения.

Передовые технологии, такие как игры, способствующие развитию образного и логического мышления у детей: технологии А. Никитина, В. Воскобовича, З. Дьенеша, игры-головоломки на выкладывание изображений из геометрических деталей - это танграм, «Головоломка Пифагора» «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», которые являются средствами интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста. Благодаря использованию игровых технологий процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме.

И сегодня мне хотелось бы подробнее остановиться на играх головоломка из геометрических фигур. Среди них есть головоломки которым более 4 000 лет, а есть, которые придуманы сравнительно недавно, но уже стали популярными среди детей и взрослых.

Склонность к геометрическим загадкам имели люди самых разных эпох и национальностей. Разрезать простую геометрическую фигуру (квадрат, ромб, круг, прямоугольник) на множество частей таким образом, чтобы собрать её вновь оказалось как можно труднее, задача сложная и увлекательная.

Такие головоломки или геометрические конструкторы являются эффективным средством развития умственных и творческих способностей детей, способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, развивают у ребенка пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности.

Суть игр - головоломок заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Все игры представляют собой различные геометрические фигуры, разделенные на части. В результате игры получается плоскостное силуэтное изображение. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным характерным признакам предмета, его строению, пропорциональному соотношению частей и форме.

Сегодня я познакомлю вас с головоломкой "Колумбово яйцо" - головоломка с забавным происхождением. Когда-то известный мореплаватель Колумб задал задачу одному вельможе, считавшему, что открыть Америку не стоило никакого труда. Он предложил ему вертикально поставить на стол яйцо. Тот долго пробовал, но ничего не вышло. Тогда Колумб ударил концом яйца по столу. Скорлупа смялась, и яйцо осталось стоять вертикально. Так появилось выражение "Колумбово яйцо", что означает простое решение сложной задачи или неожиданно простой выход из затруднительного положения.

Это название очень подходит к предлагаемой головоломке. В ней также приходится долго ломать голову над тем, как собрать из "кусочков яйца" картинку, а полученное в результате изображение обычно бывает очень простым.

Использование игры «Колумбово яйцо» на занятиях и в повседневной жизни способствует развитию у детей логического мышления, наблюдательности, находчивости, быстроты реакции, интереса к математическим знаниям, формированию поисковых подходов к решению любой задачи.

Описание и изготовление:

Такую игру можно купить готовую, но ее несложно сделать и самостоятельно. Овал размером 15x12 см разрезают, как показано на схеме. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие), имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной. Игра интересна и детям, и взрослым.

Успешность освоения игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические форм.

Суть задания состоит в том, чтобы из деталей конструктора «Колумбово яйцо» сложить фигурки. Это могут быть люди, животные или птицы, транспорт и мебель, цветы, буквы и цифры.

Лучше всего из деталей головоломки "Колумбово яйцо" получается составлять силуэты птиц (особенно пеликана и лебедя). В процессе выполнения заданий приходит желание придумать собственные схемы. Помимо прочего в такой игре он учится соотносить геометрические фигуры, находить взаимосвязи между ними (например, ромб можно составить из двух треугольников, а большой треугольник из двух маленьких).

ПРАВИЛА:

В игре существует только два правила, которые нельзя нарушать:

первое — нужно использовать все детали.

второе — части не должны пересекаться, их следует прикладывать друг к другу.

В ходе приобщения к игре необходимо соблюдать последовательность в усложнении, учитывая возраст и индивидуальные возможности ребенка.

На начальном этапе детей следует познакомить с игрой рассмотреть ее (рассматривание и называние частей, определение их формы и размера, комбинирование).

Для малышей 3-4 лет достаточно сложным заданием будет наложить фигурки на готовый образец (ответ) головоломки. Естественно, что фигуры на карточке должны точно соответствовать размерам фигуры. находить сходство по форме ее частей и комбинаций из них с реальными предметами и их изображениями. В результате можно заметить, что фигуры треугольной формы с закруглением имеют сходство по форме с крыльями птиц, большие по размеру фигуры (треугольники и четырехугольники с закругленной стороной) похожи на туловище птиц, зверей, морских животных. Такое соотношение и сравнение частей игры с предметами развивают у детей воображение, умение анализировать предметы и изображения сложной формы, выделять составляющие части.

Пусть дети подумают, что можно составить из набора фигур к игре "Колумбово яйцо"? Кто-то изобразит птицу в полете, пингвина, человека, кто-то увидит рыцаря, коня, балерину, воина, лошадку и т.д.

Второй этап освоения игры – составлению фигур по расчлененным образцам. Составление фигур по образцу. Ребенку дается расчлененный образец

игры, он должен выбрать и сложить фигуру из элементов рядом на столе.

Содержание работы на втором этапе развертывания игр: это обучение детей анализу образца и словесному выражению способа соединения пространственного расположения частей.

Затем следуют упражнения в составлении фигур. В случае затруднений дети обращаются к образцу. А можно дать подсказку: мысленно представить составляемую фигуру, расчлняя ее форму и строение на части, а затем воссоздавать на столе.

Третий этап освоения игры – это составление фигур по образцам контурного характера, нерасчлененных. Это доступно детям 6-7 лет при условии обучения.

Четвертый этап: За играми на составление фигур по образцам следуют упражнения в составлении изображений по собственному замыслу. На этом этапе ребенок самостоятельно придумывает фигуры для составления, что очень хорошо развивает воображение.

Складывать фигурки желательно на белом листе бумаги. Потом их можно обвести и подрисовать уточняющие детали и фон. Это поможет развить воображение и разнообразить игру.

Игры могут непосредственно включаться в занятие. Или проходить в свободное от занятий время индивидуально или с небольшой подгруппой детей. В процессе выполнения заданий в младшем и среднем возрасте вводится игровая мотивация, в старшем возрасте - соревновательный элемент и тот, кто быстрее других выкладывал картинку, получал награду-фишку.

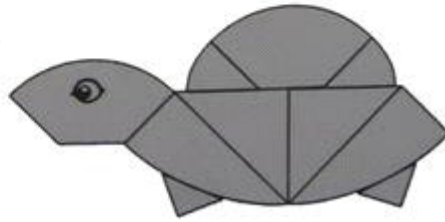
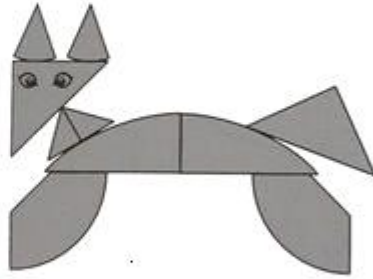
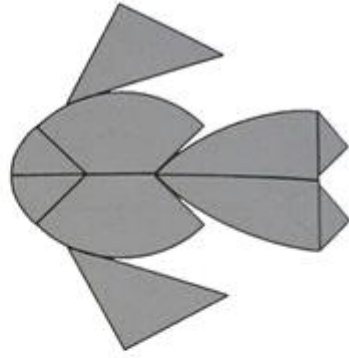
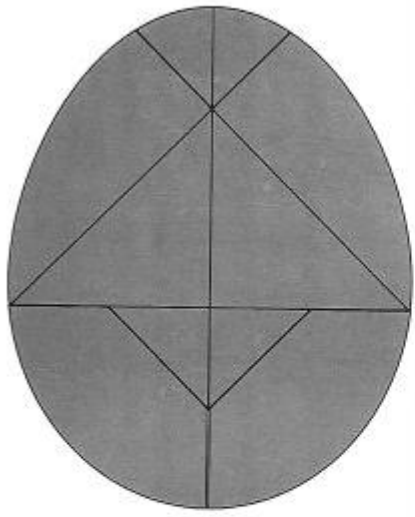
Так же можно проводить математические досуги, викторины, где дети играли до 20-40 минут. Поддерживать интерес к игре помогают загадки, стихотворения, сказки.

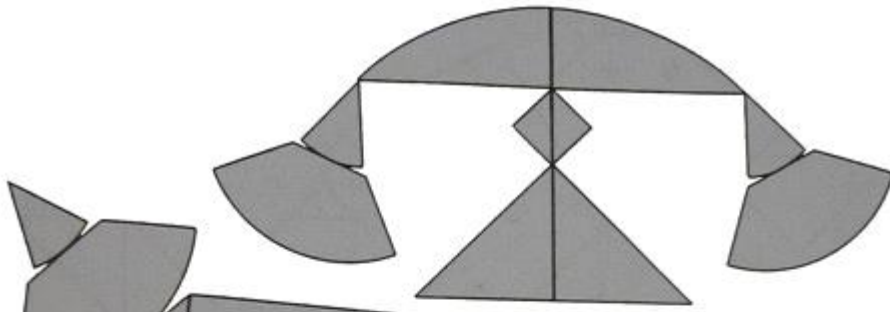
4. Заключение.

Таким образом, при использовании логико-математических игр в непосредственно образовательной и самостоятельной деятельности с детьми дошкольного возраста, ведёт к развитию логического мышления и повышению уровня знаний по развитию элементарных математических представлений у

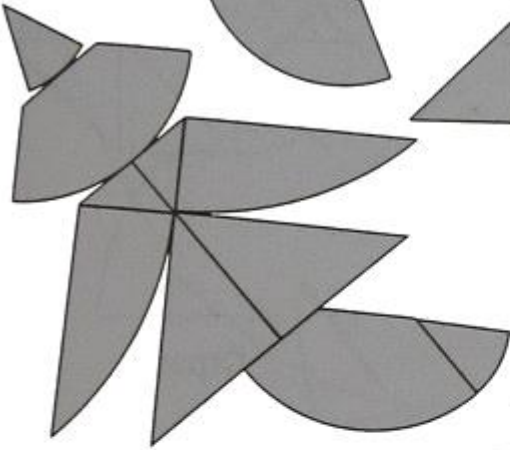
детей.

В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

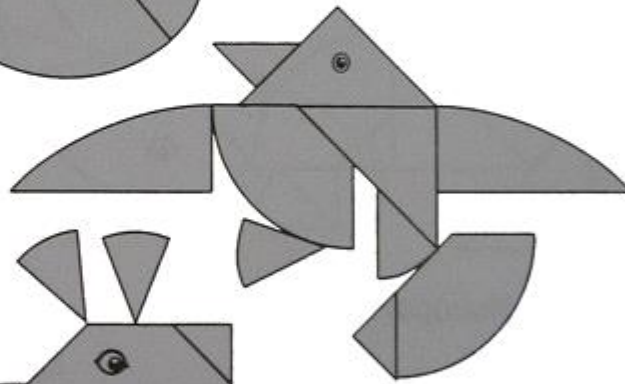




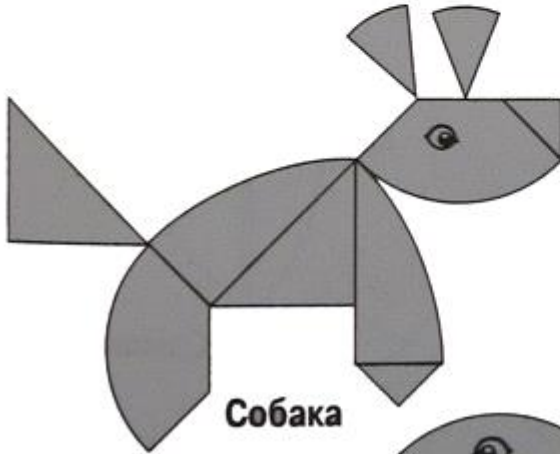
Карусель



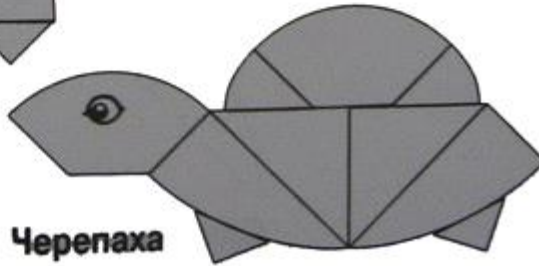
Сорока



Воробышек



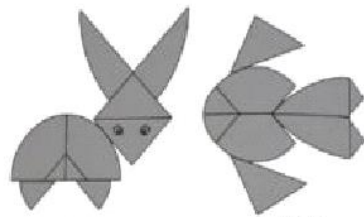
Собака



Черепаха

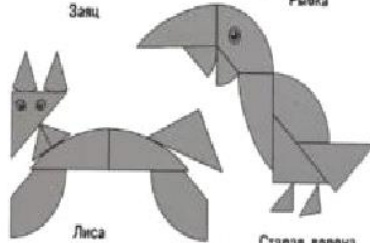


Второй уровень сложности



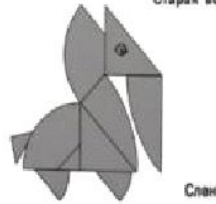
Заяц

Рыбка

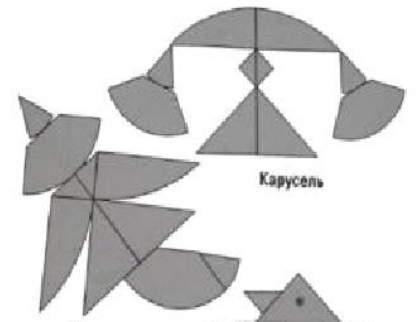


Лиса

Старая ворона

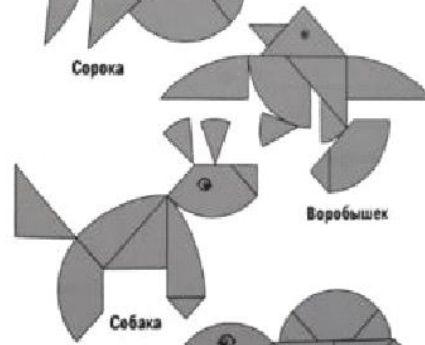


Слон



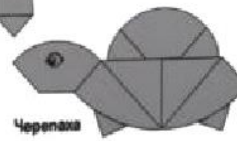
Карусель

Сорока

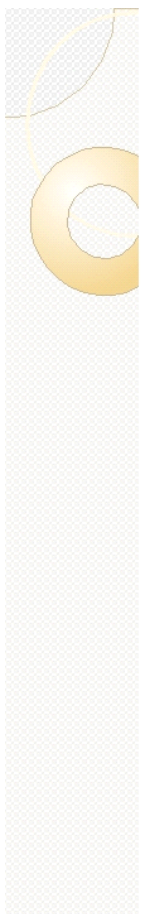


Воробышек

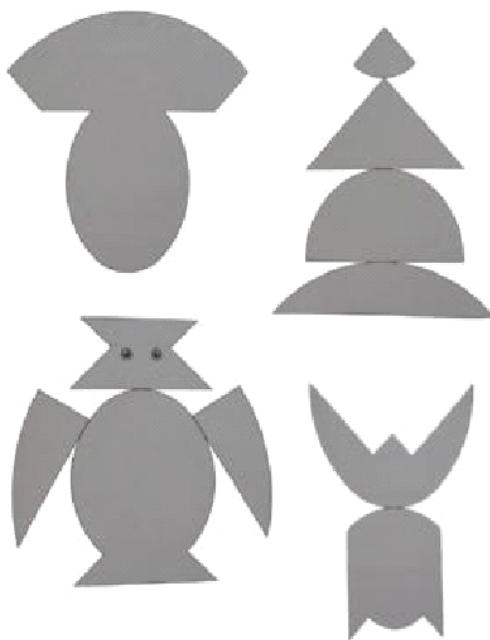
Собака



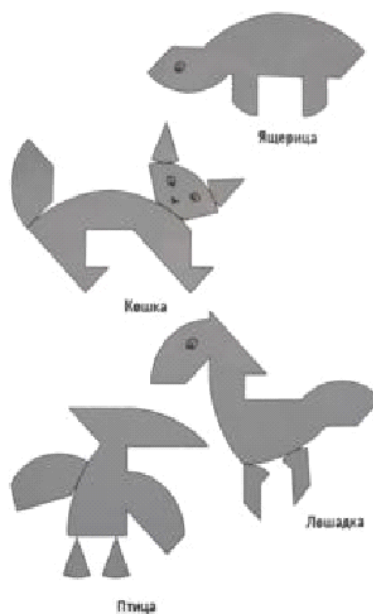
Черепаха



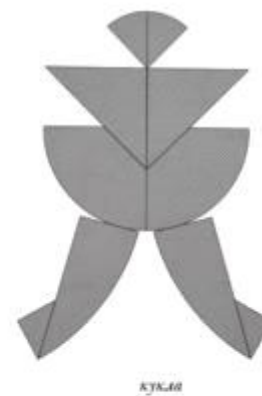
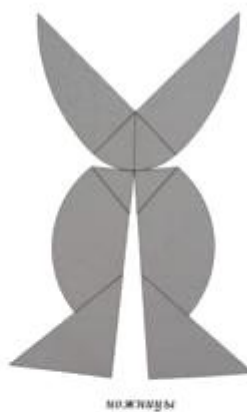
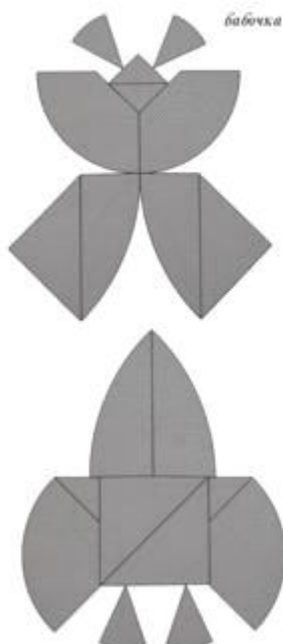
Третий уровень сложности



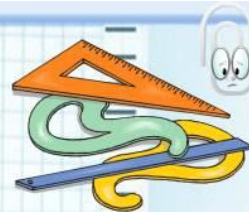
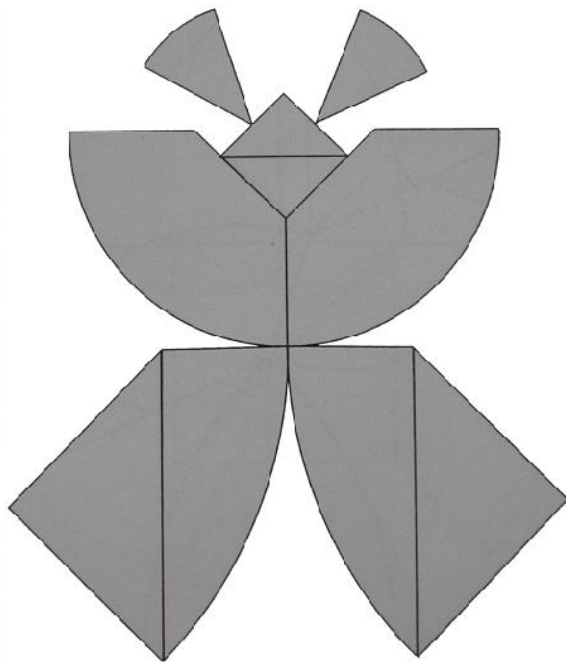
Четвертый уровень сложности



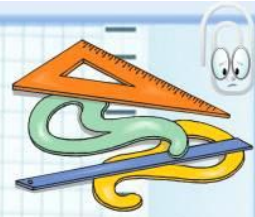
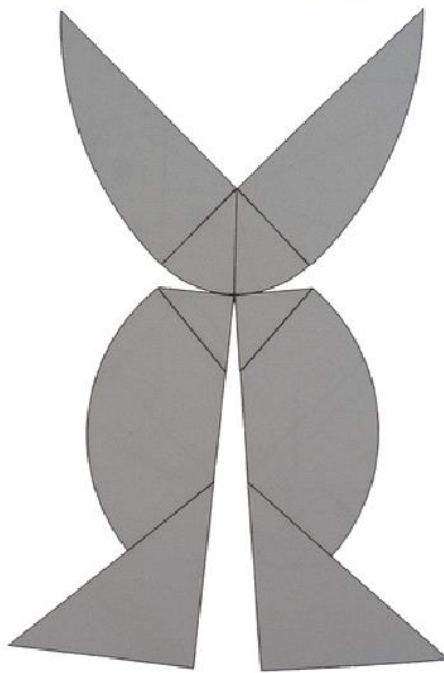
Первый уровень сложности



«Бабочка».



«Заяц».



«Казак».

