

### ***Мастер – класс***

« Использование поисковых интеллектуально – развивающих игр на «перемещение»  
« Как гусеница и муравей в гости ходили» в структуре НОД по формированию  
элементарных математических представлений для дошкольников 4-6 лет в рамках  
авторской программы МБДОУ « Детский сад № 12» г.о. Самара  
« Увлекательное путешествие в Сообразилию»

Чичварина Татьяна Владимировна, старший воспитатель,  
МБДОУ « Детский сад № 12» г.о. Самара

**Цель:** Представить опыт работы по ФЭМП на примере нестандартных поисковых интеллектуально – развивающих игр, основанных на методических приемах развития интеллекта старшего научного сотрудника ПИ РАО А.З.Зака для дошкольников 4-6 лет.

#### ***Задачи:***

1. Познакомить педагогов с поисковыми интеллектуально – развивающими играми на «перемещение» для дошкольников 4-6 лет по развитию наглядно – действенного и наглядно – образного мышления.
2. Обучить конкретным навыкам в работе с детьми, способам достижения намеченных результатов рамках транслируемого опыта.

**Материал:** демонстрационные таблицы, индивидуальные тетради на каждого педагога, флайер, диски с Программой.

#### ***Актуальность***

ФГОС нацеливает нас на развитие личности ребенка и важнейшие качества, которые необходимо развивать у детей – это инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, готовность обучаться в течение всей жизни.

Оценивая качество математической подготовки и анализируя успеваемость в начальной школе, мы выяснили, что вполне благополучные выпускники детского сада ко 2-3 классу начинают испытывать трудности в учебе. Основная причина этого – интеллектуальная пассивность, недостаточно сформированная привычка думать, решать поставленные задачи самостоятельно. Высокие требования жизни к использованию методов, средств обучения, новые ориентиры образовательной политики побудили скорректировать пред математическую подготовку детей и создать программу « Увлекательное путешествие в Сообразилию» по развитию интеллектуальных способностей дошкольников 4-6 лет, основанную на методических приемах развития интеллекта А.З.Зака, которая дополняет основную общеобразовательную программу, реализуемую в ДОУ.

**Инновационная направленность** поисковых интеллектуально – развивающих игр, входящих в Программу, заключается в том, что при решении заданий создаются благоприятные условия для воспитания у детей культуры мышления, которая характеризуется возможностью самостоятельно управлять мыслительной деятельностью, проявлять инициативу в постановке ее целей и находить способы их достижения.

Дети выполняют разнообразные поисковые действия, осуществляя планирование своих шагов, учатся делать обоснованные выводы о связи полученного результата и исходными условиями.

Важно отметить, что предоставляется возможность гибко использовать интеллектуально – развивающие игры как в детском саду в организованной образовательной деятельности,

как часть НОД по ФЭМП, так и в индивидуальной работе с детьми, дома с родителями, что создает альтернативу жесткой регламентированной модели обучения.

В Программе представлено перспективное планирование, даны методические рекомендации, описание развивающих игр, имеется индивидуальная тетрадь для выполнения заданий.

### ***1. Представление опыта как системы путем прямого комментированного показа в действии основных приемов и методов работы с детьми 4-6 лет.***

— Здравствуйте, уважаемые коллеги! Меня зовут Кононова Любовь Леонтьевна. Я работаю воспитателем детского сада в городе Самара. Я хочу вам представить опыт работы по программе « Увлекательное путешествие в Сообразилию» и продемонстрировать вам поисковые интеллектуально – развивающие игры « Как гусеница и муравей в гости ходили» для детей 4-6 лет по формированию элементарных математических представлений. Данная игра создаёт все условия для активизации развития умственной деятельности ребёнка. Это предусматривается рядом обстоятельств.

**Во – первых**, успешное выполнение заданий требует от ребёнка не реальных, а воображаемых изменений ситуации, поскольку в игре не нужно ничего реально перемещать, а необходимо лишь представить, куда возможны передвижения её персонажей. **Во – вторых**, содержание игры составлено так, что в одном случае ребёнок будет находиться в **позиции отгадывающего**, в другом – **проверяющего отгадки**, в иных – в **позиции загадывающего**. **В – третьих**, игра построена так, что сложность последующих занятий в отношении предыдущих постоянно возрастает (например, за счёт увеличения количества клеток игрового поля), но это возрастание реализуется постепенно. **В – четвёртых**, при построении игровых заданий специально учитывалось то, чтобы последующее занятие никогда не повторяло предыдущее, - это способствует поддержанию у детей интереса к игре. **В – пятых**, игровые задания строятся из того расчёта, чтобы имелась возможность использования разных способов их успешного выполнения, - это позволяет каждому ребёнку проявлять инициативу в поиске путей достижения цели, способствует развитию у ребёнка интеллектуальной гибкости, возможности с разных сторон посмотреть на одну и ту же ситуацию.

В системе образования детей 4-6 лет материал в течение учебного года распределяется следующим образом: 4-5 лет с 1 по 17 игру – 17 НОД со второй половины года (февраль-май); 5-6 лет – с 18 по 50 -18 НОД с первой половины года, может использоваться сразу несколько игр на занятии по мере усвоения детьми материала. Проводятся как часть НОД по ФЭМП. В программе имеется перспективное планирование, даны методические рекомендации по проведению игр, их описание, индивидуальные тетради на каждого ребенка.

#### ***Имитация игры***

- Приглашаю для проведения мастер-класса всех желающих. Уважаемые педагоги, предлагаю вам окунуться в детство и на некоторое время превратиться в детей. Согласны? Спасибо.

Игры представлены в индивидуальной тетради. Порядковый номер листа соответствует номеру игры. На листе представлено от 7 до 10 заданий.

Хотелось бы познакомить вас со способами передвижений персонажей по клеточному полю, группами заданий в соответствии с возрастом детей:

**Способы перемещений персонажей по клеточному полю ( таблица)**

Группа заданий	1 группа заданий	2 группа заданий	3 группа заданий	4 группа заданий	5 группа заданий
Кол-во ходов	Перемещение в один ход	Перемещение в один ход	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода
Возраст	4–5 лет		5–6 лет		
Персонажи	гусеница	муравей	гусеница	муравей	Гусеница + Муравей
Номер игры	1–10	11–17	18–27	28–37	39–50
Способ перемещения персонажа	Ходит только прямо в соседнюю клетку один раз	Ходит только наискось в соседнюю клетку один раз	Ходит только прямо два раза	Ходит только наискось два раза	Сочетание ходов персонажей (прямо, наискось)

Усложнения для детей 5–6 лет заключаются в том, что вводятся двухходовые ситуации. Дошкольники самостоятельно придумывают два хода гусеницы и муравья, отмечают верные и неверные двойные ходы и их сочетания. Задания выполняются в два хода из разных известных точек: начальной, промежуточной и конечной. Используется как 12-, так и 16-клеточное поле.

Предлагаю поиграть:

**1 группа заданий – перемещение в один ход – персонаж – «гусеница» - (4-5 лет)**

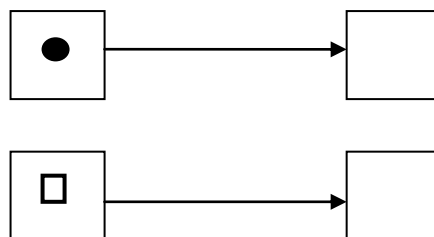
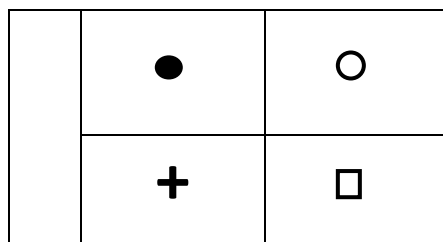
***Игра « Куда может пойти гусеница?»***

**Цель:** найти одиночный ход гусеницы на четырех клеточном поле, если известна начальная точка

Сейчас мы с вами рассмотрим игровое поле – это большой двухэтажный дом с четырьмя окошками. На первом этаже живут крестик и квадратик, на втором – точка и кружок. В гости к ним ходит гусеница: от одного жителя к другому. Ходит гусеница **только прямо и делает один шаг**. Например: если она сначала была у крестика, то одним шагом ей можно пойти только к точке или квадратику. А в гости к кругу пройти нельзя, так как круг живет в окошке, который находится наискось от крестика.

На листе с заданиями ходы гусеницы обозначаются одиночной стрелкой.

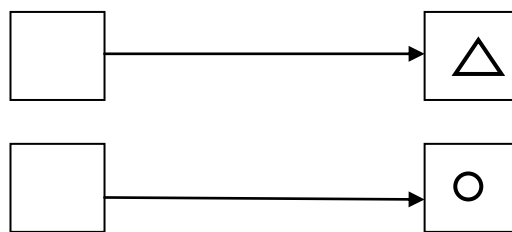
Игра интересна тем, что у каждого ребенка ответ будет свой и он сможет обосновать свое решение.



***Игра « Откуда пришла гусеница?»***

**Цель:** найти одиночный ход гусеницы на шести клеточном поле, если известна конечная точка

●	○	△
+	□	—



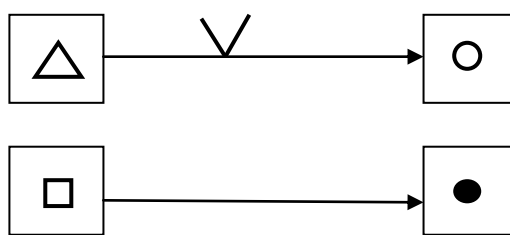
Принцип игры тот же, ребенок находит клетку, из которой пришла гусеница.

**Игра « Найди верный ход гусеницы»**

**Цель:** Найти верные ходы гусеницы (проверка ходов)

Дети находят верные ходы гусеницы, отмечают их галочкой

●	○	△
+	□	—

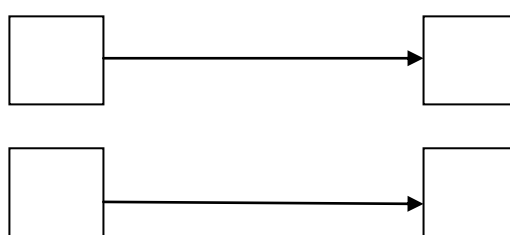


**Игра « Придумай ход гусеницы»**

**Цель:** Придумать верные ходы гусеницы.

Дети сами заполняют клетки игрового поля

●	○	△
+	□	—



**2 группа заданий – перемещение в один ход – персонаж – « муравей» - (4-5 лет)**

Принцип игр тот же, что и с гусеницей, но изменяется правило: муравей ходит наискосок, ходы муравья обозначаются двойной чертой.

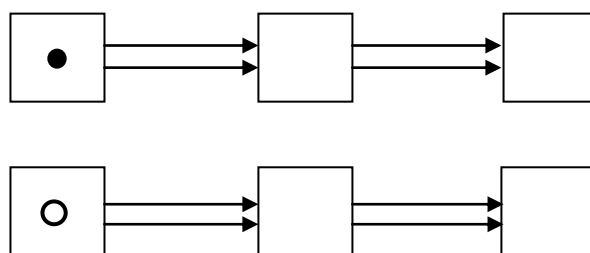
**3- 4 группа заданий – перемещение в два хода – персонаж – « гусеница » и « муравей»- (5-6 лет)**

Рассмотрим на примере игр с муравьем. Игры с гусеницей поведутся аналогично, согласно правилам передвижения персонажа по игровому полю.

**Игра « Куда может пойти муравей»**

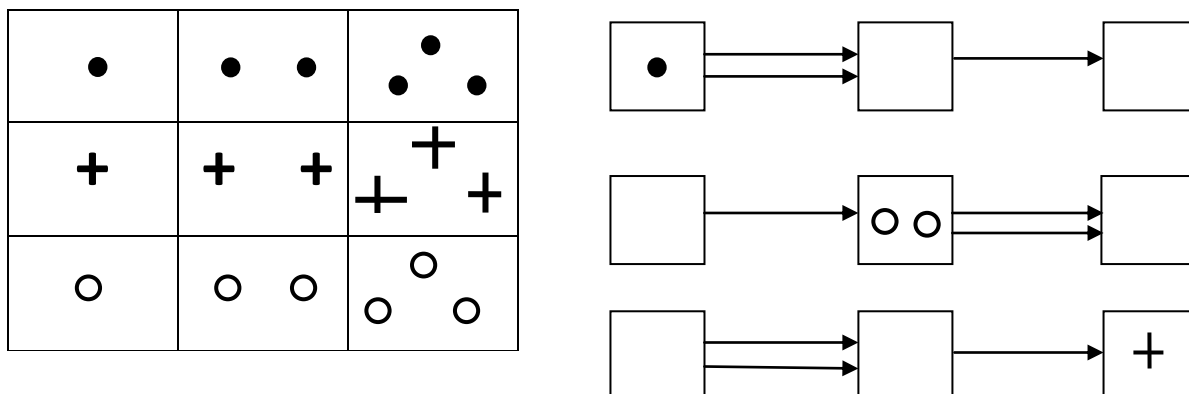
**Цель:** найти двойной ход муравья, если известна начальная точка

●	● ●	● ● ●
+	++	+++
○	○○	○○○



Аналогично детям предлагаются игры « Откуда может пойти муравей», если известна только промежуточная, или только конечная клетка. В игре « Придумай ходы муравья» ребенок самостоятельно заполняет клетки двухходовых заданий, или проверяет решение .

**5 группа заданий - перемещение в два хода – «гусеница + муравей» (сочетание ходов) - (5-6 лет)**



Игры проводятся по тому же принципу, когда известна начальная, промежуточная или конечная точки. Так же предусмотрены игры на составление загадок детьми самостоятельно и проверка верных и неверных двухходовых ходов.

Уважаемые коллеги, необходимо отметить, что первые поисковые игры дети выполняют совместно с воспитателем, затем самостоятельно. Организуя с детьми игры, необходимо поддерживать и одобрять все их верные попытки и никогда не порицать за ошибки.

**2. Заключительное слово воспитателя.**

Введение в образовательный процесс поисковых интеллектуально - развивающих игр, основанных на методических приемах развития интеллекта А.З. Зака, способствует развитию наглядно – действенного, наглядно-образного мышления, усвоению логико-математических отношений, развивает поисковую активность и сообразительность, стимулирует творческие проявления дошкольников, формирует стремление к размышлению и поиску, вызывает у детей чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта

Рефлексия.

Уважаемые коллеги, полезен ли был для вас предоставленный мастер – класс? Думаю, что мои методы и приемы в работе с детьми по развитию интеллектуальных способностей пригодятся вам в работе, не смотря на то, что данная тема сложная для понимания детей, а значит, требует от нас творческого подхода в преподнесении материала. Желаю вам творческих успехов в работе!

**Литература:**

- 1.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013года № 1155
- 2.Зак А.З. Учимся мыслить, стараясь рассуждать. М.: Фолиум, 2001
- 3.Зак, А.З. Как развивать авторское мышление у детей 5-6 лет. М.: Фолиум, 2000