

*Старший воспитатель*

*ГБДОУ Центра развития ребенка – детского сада № 37*

*Приморского района Санкт-Петербурга*

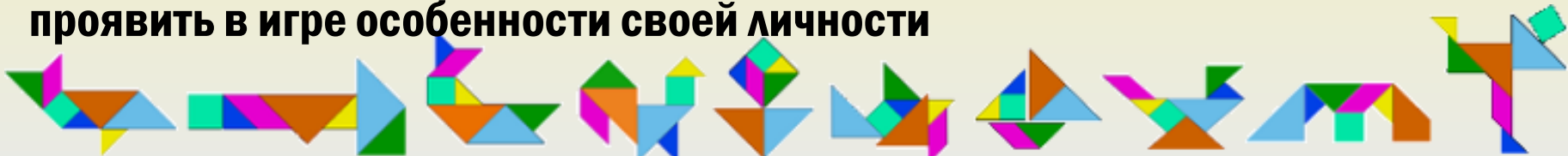
*Погольская Е.И.*

# **ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ИГРАМ НА ПЛОСКОСТНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ**



## **ПРЕИМУЩЕСТВА (ЗНАЧЕНИЕ) ЭТИХ ИГР**

- ✓ **Соединение в игре интеллектуального занятия и забавы, размышления и развлечения**
- ✓ **Игровые действия осуществляются на основе точно сформулированных правил**
- ✓ **Развитие мыслительных процессов сравнения, обобщения, абстрагирования и пр.**
- ✓ **Игры требуют от играющего высокого уровня интеллектуальной активности**
- ✓ **Качества личности (самостоятельность и инициативность, креативность и др.) и умения (комбинировать, предполагать, видоизменять и др.), приобретенные в играх, применимы в любой учебной и жизненной ситуации**
- ✓ **В процессе игры играющий самостоятельно осуществляет как поэтапный контроль, так и контроль достигнутого результата**
- ✓ **Разные дети могут находиться на высоком, среднем или низком уровне освоения одной и той же игры. Все игры многовариативны, подходы к их решению многообразны, неиссякаемы, поэтому у каждого есть возможность проявить в игре особенности своей личности**



# РЕШЕНИЕ ИГРОВОЙ ЗАДАЧИ

## ✓ ШАГ ПЕРВЫЙ. «ДУМАЙ!» (Как это можно сделать? Планирование)

Расскажи, что ты собираешься сделать? Как ты это будешь делать?

*Взрослый* помогает ребенку направить свою мысль на активизацию своего опыта подобных игр, оживление ассоциаций, создание образов. Это помогает спланировать путь достижения результата. На этом этапе у ребенка появляется «идея» решения.

## ✓ ШАГ ВТОРОЙ. «ДЕЛАЙ!» (Бери и пробуй. Так или иначе?)

Что делать? Раскладывать, измерять, соотносить, составлять, изменять, поворачивать и пр. Процесс освоения, состоящий из целенаправленных поисковых действий.

Активен в этой деятельности ребенок, а не взрослый.

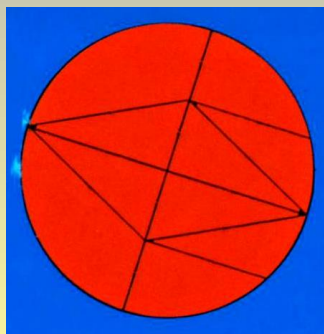
*Взрослый* помогает выбрать правильный путь решения, запомнить ошибочные действия. При этом играющий самостоятельно продолжает выдвигать гипотезы, осуществлять действия, оценивать их результат, значимость в продвижении к конечной цели или безрезультатность.

## ✓ ШАГ ТРЕТИЙ. «ПОЛУЧАЙ РЕЗУЛЬТАТ!»

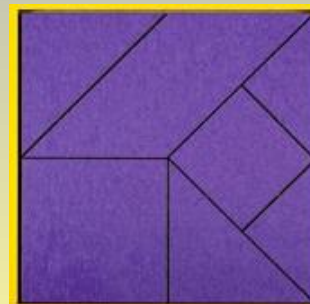
Ребенок сам оценивает результат: это и результат его длительного поиска, и использование какой-либо подсказки (схема, алгоритм, образец) и помощь сверстника, который догадался, как прийти к результату и т. д.



# ВИДЫ ИГР НА ПЛОСКОСТНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



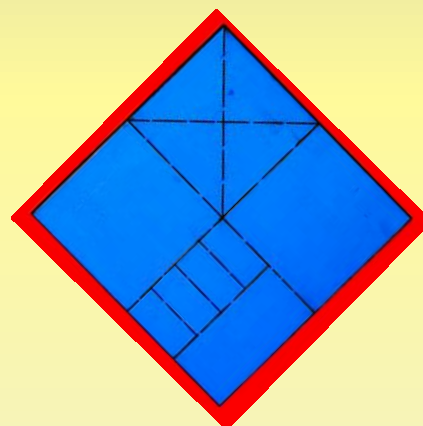
**ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ**



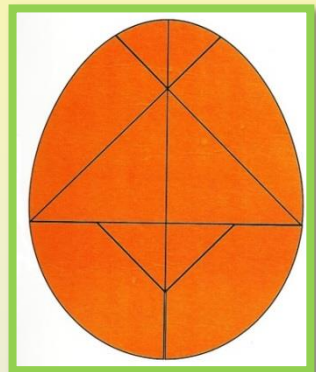
**КВАДРАТ ПИФАГОРА**



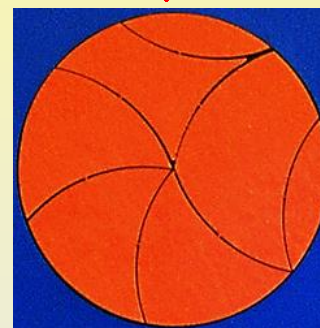
**ТАНГРАМ**



**МОНГОЛЬСКАЯ ИГРА**



**КОЛУМБОВО ЯЙЦО**



**ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА**



# ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ «ТАНГРАМ»

## ЭТАП ПЕРВЫЙ. «СМОТРИ, ЧТО У МЕНЯ ЕСТЬ!» (ознакомление с набором фигур к игре)

- Доставка фигур из «коробочки». Форма «коробочки».
- Рассмотрение фигур, называние их
- Обследование фигур зрительным и осязательно-двигательным путем
- Нахождение одинаковых по форме. Сравнение фигур по размеру. Классификация по признакам.
- Составление простых геометрических фигур из 2-3 фигур набора
- Составление фигур по своему замыслу
- Укладывание фигур в «коробочку»

### Примерные вопросы и задания:

- Сколько больших треугольников? Сколько маленьких треугольников?
- Сколько одинаковых по размеру треугольников?
- Сравните этот треугольник (среднего размера) с большим и маленьким.
- Сколько всего треугольников?
- Найди фигуры с четырьмя углами. Чем они отличаются друг от друга? Какая из этих фигур тебе знакома?
- Из двух больших треугольников составить: квадрат, треугольник и четырехугольник. Из большого и среднего треугольников составить четырехугольник. Сначала скажи как, потом составь!
- Составь фигуру сам, какую хочешь. Сначала скажи как, потом составь! Обведи ее и раскрась.
- Сложи фигуры в «коробочку».



## НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ ВАЖНО:

- Познакомить детей с новой игрой (ее элементами),
- Способствовать приобретению начального практического опыта в составлении новых простейших фигур из нескольких фигур набора: по образцу, по устному заданию, по замыслу.



## **ЭТАП ВТОРОЙ. «ОБРАЗЕЦ, РАЗДЕЛЕННЫЙ НА ЧАСТИ» (примерно 5 – 6 занятий)**

- **Рассматривание образца. Зрительный анализ расположения частей.**  
**Проговаривание: основная часть (туловище) состоит из ..., остальные части состоят из...**
- **Составление фигуры.**
- **Словесное выражение способа соединения и пространственного расположения.**
- **Проверка выполнения задания - сравнение с образцом (самостоятельно или друг у друга).**

### **Примерные вопросы и задания:**

- **Из каких фигур сделан низ домика? Из каких фигур – крыша домика, чердак, крыша над чердаком? (назвать фигуру и ее величину)**
- **Какую фигуру образуют два больших треугольника? Покажите стороны и углы этой фигуры**
- **Какую фигуру образуют средний треугольник и четырехугольник?**
- **Мы рассмотрели, как составлен домик, а теперь составьте его, а потом проверьте себя.**
- **Расскажите, как вы составили домик (назовите части и их расположение по порядку).**

**Анализ вначале проводится под руководством педагога, затем детям предлагают самим провести его.**



## НА ВТОРОМ ЭТАПЕ ВАЖНО:

- Образец должен быть равен фигуре, получаемой детьми при составлении.
- Научить зрительно анализировать форму фигуры и ее частей.
- Научить видеть пропорциональное соотношение частей фигуры.
- Использовать в речи логических связок «и», «или», «если..., то»

## ВОЗМОЖНЫЕ ТРУДНОСТИ:

- Соединение фигур по сторонам
- Определение и называние относительной величины частей (вместо большого треугольника помещают средний и т.д.)
- Словесный анализ действий (проговаривание)





## **ЭТАП ТРЕТИЙ. «ОБРАЗЕЦ - СИЛУЭТ» (основной этап)**

### **Доступен детям 6 – 7 лет при условии их обучения**

- **Рассматривание образца. Зрительное разделение фигуры на составные части.**
- **Определение расположения одних частей относительно других.**
- **Высказывание своих предположений. Взрослый НЕ подтверждает их и НЕ опровергает. Доказательство своей точки зрения, рассуждение, опровержение...**
- **Самостоятельная работа. Воссоздание фигуры в ходе выбора (поиска) способа составления на основе предварительного анализа (развитие комбинаторных способностей)**
- **Проверка выполнения задания - сравнение с образцом (самостоятельно или друг у друга).**

### **Примерные вопросы и задания:**

- **Фигуру зайца можно сделать из 7 частей. Надо сначала рассказать, как это сделать. Из каких фигур можно составить туловище, голову, лапы? (Дети высказывают предположения)**
- **Расскажите, как бы вы составили фигуру зайца?**
- **Возьмите фигуры и делайте. Мы узнаем, кто из вас прав.**
- **Если фигура не получается, то анализ повторяется (педагог дает подсказку: «А если попробовать сделать так...»)**
- **Отображение графически (мелом или фломастером на доске) расположения частей фигуры.**



## НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ ВАЖНО:

- Сначала фигуры составляют из числа знакомых (тех, которые составляли по разделенным образцам)
- Сначала детям дают образец с цветными точками - подсказками. Затем – образцы, где расположение части деталей понятно.
- Научить на основе зрительного анализа формы фигуры и ее частей планировать решение задачи, предвидеть результат.
- Научить воспринимать свои ошибки как нормальный ход дела, способ приобретения опыта.
- Основная задача взрослого: развивать умение предвидеть сочетания фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта.

## ВОЗМОЖНЫЕ ТРУДНОСТИ:

- Если ребенок затрудняется сделать правильный выбор, педагог еще раз проводит совместный анализ, подтверждает правильное составление.
- Если не получается выполнить задание (сложно), следует вернуться к менее трудному варианту.



## **ЭТАП ЧЕТВЕРТЫЙ. «ОБРАЗЕЦ СОСТАВЛЯЕМ САМИ».**

- **Вспомнить, какие фигуры дети составляли раньше.**
- **Составить 3-4 такие фигуры (воспроизведение общих черт фигуры).**
- **Составить фигуру на заданную тему: «Рыбы», «Птицы», «Космос» и пр.**
- **Зарисовать свою фигуру.**
- **Составить задание для своего друга и проверить его выполнение.**
- **Составить тематический альбом заданий (коллективная работа).**

### **Варианты**

- **Составить фигуры из двух, трех наборов (по разделенному образцу, по силуэту с подсказками – точками или цифрами)**

