

Филиал Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад №26 комбинированного вида»-«Детский сад №54»
Юридический адрес 623103, Свердловская область, город Первоуральск, ул Огнеупорщиков, 38б
Фактический адрес 623103, Свердловская область, город Первоуральск, ул 50 лет СССР, 26
Телефон/факс 8(3439)63-75-74, 8(3439)63-75-73

**Мир кладоискателей.
Квест –путешествие «Поиски клада»
Игры с логическими блоками Дьениша
Для детей (6-8 лет)**

Составители:
Тарлавина Е.А.
старший воспитатель
первая квалификационная категория

г.о. Первоуральск 2018г

Мир логических блоков Дьениша.

В развитие мышления дошкольника существенную роль играет овладение детьми способами наглядного моделирования тех или иных явлений. Наглядные модели являются важнейшим средством развития способностей ребенка и важнейшим условием формирования внутреннего идеального плана мыслительной деятельности. Начиная с 5 лет, дошкольники, даже без специального объяснения, понимают и хорошо узнают предметы на схематических изображениях, успешно пользуются схемой пути, понимают, что такое план комнаты, и т.п. а это и является основой формирования инженерного мышления. Зачатки инженерного мышления необходимы ребенку уже с малых лет, так как с самого раннего детства он находится в окружении техники, электроники и даже роботов.

Формированию основ инженерного и логико –математического мышления наших воспитанников, способствует эффективное использование в педагогической практике логических изобретенных венгерским математиком и психологом Золтаном Дьениш, именно он изменил стандартное понятие о том, что математика является не интересной наукой и далекой от творчества.

Играя с блоками мы решаем следующие задачи:

1. Формируем основы конструктивных и инженерных умений, навыков «чтения схем» по правилам, начальные знания по информатике.
2. Развиваем у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.
3. Развиваем пространственные представления.
4. Развиваем психические функции, связанные с речевой деятельностью.

Игра с блоками помогает малышам объяснять сходство и различие объектов, обосновывать свои рассуждения.

Система Дьенеша помогает родителям и педагогам активно развивать интеллектуальные и творческие задатки малышей. Многие взрослые считают, что теория изучения математических понятий, формирование основ конструктивных и инженерных умений непонятны и сложны для восприятия ребенком. Золтан Дьенеш создал данную теорию для малышей от трех до восьми лет, учитывая их физиологические и возрастные особенности. В связи с этим, она воспринимается детьми на практических занятиях с большим интересом и легкостью. Главная задача родителей и педагогов – запастись терпением, разобраться в особенностях методики, а также научиться использовать наглядные пособия.

Добро пожаловать В мир логических блоков Дьениша !.

Мир кладоискателей.
Квест –путешествие «Поиски клада»
Игры с логическими блоками Дьениша
Для детей (6-8 лет)

Педагог объясняет всем присутствующим, что такое блоки Дьениша. Обращает внимание на четыре свойства блоков: цвет, форма, размер и толщина, которые обозначаются символами. Из символов складываются схемы различные построек.

Содержание.

Ведущий предлагает объединиться в команды (если будет много участников) например (ребенок-родитель –педагог)

Педагог создает проблемную ситуацию, рассказывает и показывает карту (зашифрованную символами), ведущую к поиску клада, тем самым поддерживает интерес к игре. В помощь кладоискателям педагог предлагает необычный «компас- карточку с символами свойств». (*приложение №1*)

1

Ведущий предлагает обратить внимание всех кладоискателей на карту и рассказывает о первом испытании. Всем предлагается разгадать хитрый ребус и получить первую подсказку. (*ребус (ответ машина) приложение №2*)

После того, как участники игры справятся с заданием им предлагается проявить инженерные и конструктивные умения при сборке личного транспортного средства на котором продолжится путешествие. Для этого команде (*ребенок-родитель*) или (*ребенок-родитель-педагог*) предлагается выбрать схемы составления транспорта. (*приложение №3*) . Ведущий напоминает о «компасе-карточке с символами свойств», как о помощнике.

Педагоги одобряют успешное и результативное действие детей и взрослых : награждают их первым элементом. (*от «волшебного ключика».*) (*приложение №4*). Ведущие объясняют назначение элемента, но не говорят, что получится, если собрать все его части.

2

Ведущий предлагает обратить внимание всех кладоискателей на карту и рассказывает о втором испытании. Всем предлагается разгадать хитрый ребус и получить вторую подсказку. (*ребус (ответ дерево) приложение №5*)

После того, как участники игры справятся с заданием им предлагается проявить творческие способности , а так же навыки «чтения схем» по правилам. Командам необходимо рассмотреть «дерево», выбрать понравившуюся веточку и по схеме (с тремя свойствами) , расположенной на ней , выложить листочек . Педагог обращает внимание , если это потребует, на цвет веточек. Ведущий напоминает о «компасе-карточке с символами свойств», как о помощнике.

Педагоги одобряют успешное и результативное действие детей и взрослых : награждают их вторым элементом. (*от «волшебного ключика».*) (*приложение №6*).

Ведущий предлагает обратить внимание всех кладоискателей на карту и рассказывает о третьем испытании. На карте от дерева идут в разные стороны тропинки, но непростые а «зашифрованные», символами свойств.

Для выполнения этого задания командам необходимо проявить инициативу и творчество при составлении правил выкладывания дорожек.

Чтобы найти правильные дорожки и получить последний элемент предмета, нужно их выложить по схемам, но здесь усложняется задача: нет последнего свойства на схеме выкладывания дорожки, его необходимо выбрать самим из множества свойств, и закончить дорожку. (*приложение №7*).

Педагоги одобряют успешное и результативное действие детей и взрослых: награждают их последним элементом. (*от «волшебного ключика»*.)(*приложение №8*)., и предлагают составить из элементов предмет. Ключик.

Для последнего задания игрокам предлагается вспомнить навыки конструирования и основы инженерных умений.

Ведущий направляет кладоискателей на идею о том, что у каждого ключика есть замок, а замок должен что-то закрывать. Закрывает он дворец, в котором возможно находится клад. Командам предлагается выбрать схему постройки дворца, но ведущий обращает внимание на ключик и на замок нарисованный на схеме постройки дворца (знаки символов ключика совпадают со знаками символами замка). (*приложение №9*)

Вследствие этого каждая команда строит свой дворец. Ведущий напоминает о «компасе-карточке с символами свойств», как о помощнике.

Педагоги одобряют успешное и результативное действие детей и взрослых: и во дворцах находим «Сундучок» торжественно его открываем и награждаем памятными медалями.

После награждения вручаем родителям и педагогам буклеты с нашими рекомендациями по играм с логико –математическими блоками Дьениша. (*приложение 10*)

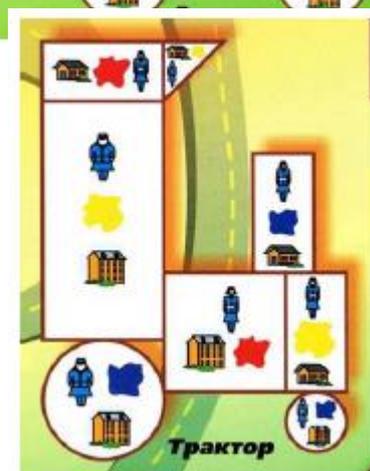
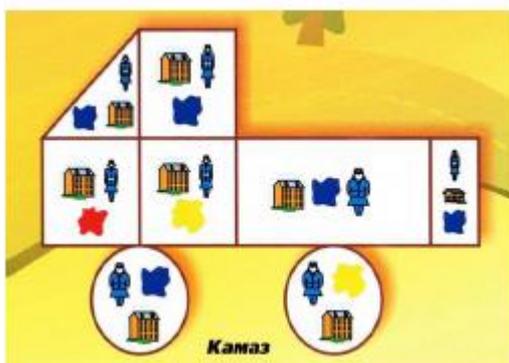
Приложение 1



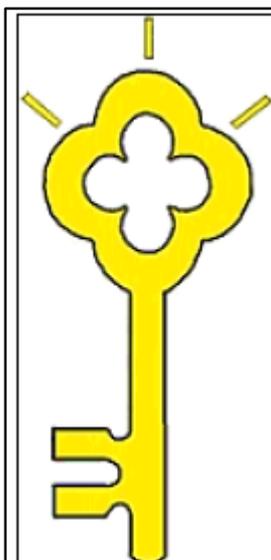
Приложение 2



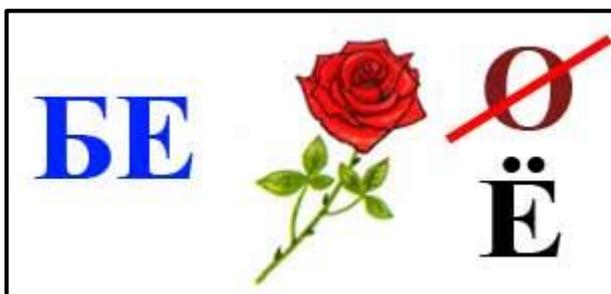
Приложение 3



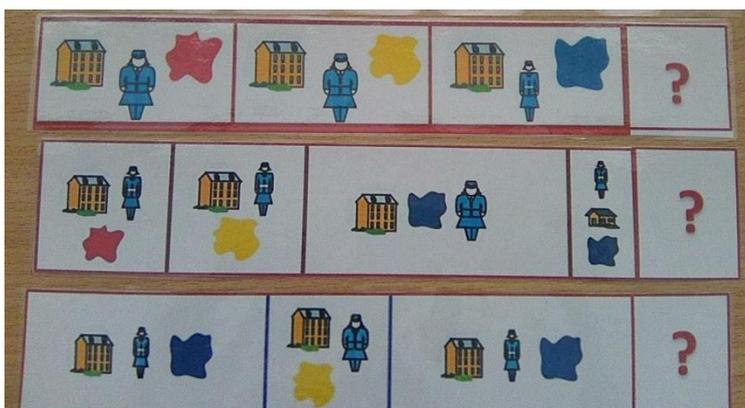
Приложение ключик (делится на части)



Приложение 5 (дерево)



Приложение №7 дорожки



Приложение 9 (замок)

