

Методические рекомендации



На начальном этапе работы по выбранной игровой технологии детям предоставляется возможность самостоятельно познакомиться с блоками. В процессе манипуляции с блоками происходит понимание, что блоки имеют разный цвет,

форму, размер, толщину, что с ними можно играть: выстраивать дорожки, башенки, домики, бусы, машинки. Поскольку блоки представляют собой эталоны форм, цвета, они помогают детям в запоминании программного материала по соотношению цвета, формы, в установлении сходства и различия между предметами.

Сначала предлагаются детям самые простые игры на освоение

- свойств: таких как цвет, форма, размер, толщина;
- слов: «такой же», «не такой», по форме, цвету, размеру, толщине.

Например:

Игра «Найдите такую фигуру, как эта по цвету» (форме или размеру)

1. *Найдите все фигуры такого же цвета. Какого? Ответы (показываю, например, желтую фигуру). Какого цвета ищешь фигуру?*
2. *Покажите все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.) Какой формы? Какого размера? Побуждаю к ответу.*

2. **Игра «Волшебный мешочек».** Достаньте на ощупь все круглые блоки (все большие или все толстые).

Рефлексия: на начальном этапе дети трудностей не испытывают, проявляется живой интерес к действиям с блоками. В процессе игр с блоками у детей развиваются зрительные и осязательные анализаторы, накапливается сенсорный опыт.

Далее игры и упражнения усложняются, вводятся два свойства, потом три свойства блока.

Например:

1. **Найди все фигуры как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету).**

2. **Найди «не такие фигуры как эта» по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме).**

3. **Игра «Третий лишний».** Выкладываю на стол два желтых больших круга: один толстый, другой-тонкий, и один маленький красный квадрат. Скажите, какая фигура лишняя? Почему?

4. **Игра «Цепочка»**

Рефлексия: на этом этапе возникали трудности, в зависимости от индивидуальных особенностей детей (в основном, где используется свойство «цвет»). Эти игровые упражнения помогали выявить слабые знания, которые закреплялись в индивидуальной работе с ребенком. У детей формируются коммуникативные умения, умения задавать вопросы и умения взаимодействовать друг с другом.

Например:

Игра «Бусы».

Готовим украшения для игровых персонажей, бусы на елку.

Выкладываем бусинки друг за другом так, чтоб каждая следующая бусинка отличалась от предыдущей **по цвету и размеру (по цвету и форме или по цвету, размеру и форме)**. Показываю пример, объясняю словесно,

дети проговаривают в слух! - Ты правильно выбрал бусинку...



Для того, что бы поддержать интерес к дальнейшему обучению можно использовать сюжеты, сказочных персонажей. Это игры «День рождения», «Рыбалка», «Садовники».

Например:

Игра «Гости».

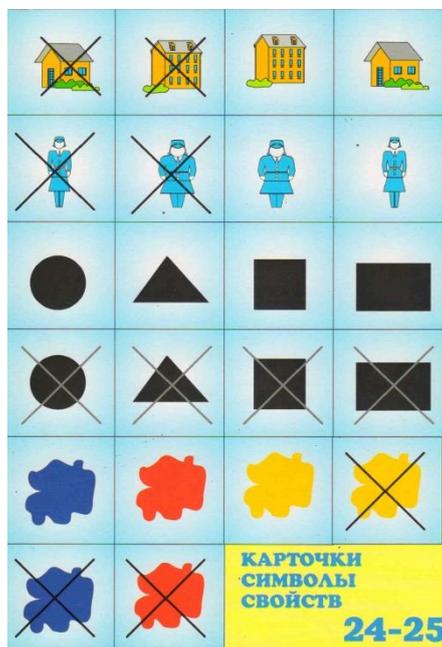
Сегодня к нам в гости пришли лесные жители: Ежик и Зайка. Мы, гостеприимные хозяева, давайте угостим их печеньем. Наш Ежик любит печенье, только красное и круглое, Зайка – маленькое и тонкое. (Вопросы детям).

Используя принцип дидактики от простого к сложному, выходим на четыре свойства.

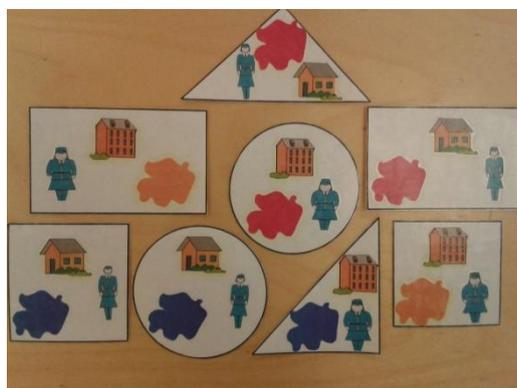
Дети с удовольствием конструируют из блоков различные постройки, обговаривая свои действия, называя блоки по форме, цвету, величине, размеру.



Для усложнения задачи, повышения мыслительной деятельности вводятся карточки-символы, обозначающие свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).



Затем задания с карточками-символами постепенно усложняются. Вводятся схемы - дорожки, круглые схемы.



Например:

Ребята, к нашей кормушке прилетели разные птицы: снегири, воробушки, синички. Рядом ходят голуби, на веточках сидят свиристели. Давайте их покормим, но корм для всех разный, т.к. синички любят сало, свиристели – рябину, снегири – арбузные косточки, воробьи – пшено, голуби –

семечки подсолнуха. По предложенным схемам найдите корм для вашей птички.

Смотря на карточку, дети учатся читать зашифрованный код.



Вводятся карточки с отрицанием какого-либо свойства. Знакомства с этими символами – очень важная ступень в освоении знаковой культуры. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словестно-логическому мышлению.

Помимо самих блоков в работе применяются всевозможные альбомы и пособия.



В них даются уже готовые задания со сказочными картинками и веселыми сюжетами. Такие альбомы существуют для детей самого разного возраста от младших дошкольников до 8-9 лет. Они развивают у детей умение думать, рассуждать, что предполагает формирование не только определенных умственных операций, но и развитие восприятия пространственной ориентировки, воображения, инициативности, в том числе и творческой.

Довольно широкий диапазон применения блоков в области «Познавательное развитие».

Проработав в таком направлении, мы убедились в том, что получили хорошие результаты в освоении программного материала. Дети научились:

- различать форму, цвет, величину, ориентироваться в пространстве (на плоскости листа);
- выявлять и абстрагировать свойства предметов, сравнивать классифицировать и обобщать;
- выполнять разнообразные предметные действия: разбиение, выкладывание по определенным правилам, по образцу, по собственному замыслу, перестроения, пользуясь методом наложения, приложения;
- использовать приобретенные знания в конструировании;
- игры способствуют развитию речи детей,
- внимательность, сообразительность, положительный эмоциональный настрой на познавательную деятельность.

