

«Использование лепбука «Дебют мыслителя» с дошкольниками 5 – 7 лет».

Цель: Представить опыт работы с использованием лепбука на примере игр, которые способствуют развитию логического мышления, внимания, памяти детей 5 -7 лет.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с играми , которые позволяют ориентироваться на шахматном поле, используя алгоритм действий, систему координат. А так же с решением различных шашечных задач, комбинаций.
2. Поделиться конкретными навыками в работе с детьми, способам достижения намеченных результатов в рамках транслируемого опыта.

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 течении всей жизни. Родители и педагоги в школе жалуются на отвлекаемость и рассеянность внимания детей. Основная причина этого – интеллектуальная пассивность, недостаточно сформированная привычка думать, решать поставленные задачи самостоятельно. Эти проблемы можно частично решить с помощью игр на шахматной доске. Важное значение при обучении дошкольников игре имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания, создания игровых ситуаций.

Игры, которые подобраны в лепбук «Дебют мыслителя» учат ребят логически мыслить и принимать решения, приучают детей к самостоятельности и ответственности.

Инновационная направленность игр собранных в лепбук 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 её целей и находить способы их достижения. Дети выполняют разнообразные инструкции, поисковые действия, осуществляя планирование своих шагов, учатся делать обоснованные выводы о связи полученного результата и исходными условиями.

Важно отметить, что лепбук возможно использовать как в детском саду в организованной деятельности, так и в индивидуальной работе с детьми, дома с родителями.

Подборка игр создает условия для активизации развития умственной деятельности ребенка. Это предусматривается рядом обстоятельств.

Во – первых, успешное выполнение заданий требует от ребенка не только реальных, но и воображаемых изменений ситуации.

Во-вторых, подборка игр составлена так, что ребенок в одном случае будет выполнять четкую инструкцию, а в другом случае просчитывать на несколько ходов вперед. Игры построены так, что сложность постоянно возрастает, но это возрастание реализуется постепенно.

В-третьих, при построении игровых заданий специально учитывалось то, чтобы в последующей игре задание не повторяло предыдущее – это способствует поддержанию интереса к игре. Игры строятся из того расчета, чтобы имелась возможность использования разных способов их успешного выполнения, что способствует развитию у ребенка интеллектуальной гибкости, возможности с разных сторон посмотреть на одну и ту же ситуацию.

Первый блок игр рассчитан на ориентировку в системе координат. Эти игры учат дошкольников ориентироваться на шахматном поле, использовать алгоритм действий, а так же развитию памяти, внимания, умения действовать самостоятельно. Подборка игр имеет дифференцированный подход: базовый, основной и оптимальный уровни.

Для того, чтобы начать игру, нужно взять шахматную доску, в которой латинский алфавит заменен русским, карточку – задание и набор картинок с соответствующими изображениями.

В базовом уровне четыре игры: «Посади цветы», «Разложи по полкам», «Посади дерево» и «Игрушки». Например, возьмем игру «Посади дерево». На карточке изображены три дерева: ель, дуб, береза. Игроку нужно взять соответствующие картинки деревьев и разложить по предложенным координатам. Берем картинку с изображением ели и выкладываем на шахматном поле с координатами Б – 6; В – 7; А – 7. То же проделываем с остальными карточками деревьев по заданным координатам. На этом принципе построены все игры. Ребенок сам может «посадить» цветы (роза, фиалка, тюльпан), «разложить по полкам» книги, карандаши, пластилин, а так же игрушки (медвежонок, уточка, зайчик).

Следующий уровень: основной. В него входят игры «Город» и «Домашние животные». Карточки построены по тому же принципу, только увеличилось количество картинок. В дидактической игре «Город» четыре вида картинок: ель, дуб, машина, дом. Ребенок находит карточку с изображением дома и выкладывает по координатам Б – 3, Б – 6. Это означает, что в городе два дома. Далее берет карточку с изображением машины и выкладывает на координату Ж – 3. Машина одна. То же самое проделывает с карточками ели и дуба. Это же предполагает игра «Домашние животные». Даны

изображения овцы, свиньи, коровы, коня. Дети выкладывают карточки и узнают, где пасутся те или иные домашние животные. В основном уровне карточки – задания имеют варианты. В «городе» - два варианта, «Домашние животные» - три варианта.

Самый сложный уровень – оптимальный. Он состоит из игр, карточки которых имеют по пять – шесть изображений и гораздо большим количеством координат. Этот уровень включает в себя такие игры, как «Военная тактика», «Город», «Дорога». Например, берем игру «Дорога». Она состоит из пяти картинок: машина (Г - 7), светофор (Г - 4), дорожный знак «проезд запрещен» (Ж - 3), полотно дороги (А - 1, Б - 1, В - 1, Г - 1, Д - 1, Г - 5, Г - 6, Г - 7, Г - 8) и дерево - дуб (В - 6, В - 7, Д - 6, Д - 7). Игра «Дорога» имеет два варианта. Во втором варианте имеются изображения дорожного полотна, дома, дерева, машин, дорожного знака «парковка». Эти игры ребенок может дополнять самостоятельно, например, в городе «посадить цветы», или «посадить деревья» около домашних животных.

Второй блок игр- проблемные ситуации шашкиста. Блок состоит из карточек, которые разбиты по уровням сложности. Они имеют три цвета: желтый (легкий), зеленый (средний), красный (сложный). Этот блок игр рассчитан на обучение дошкольников игре в шашки. На карточках изображены комбинации, которые предстоит решить. Эти комбинации заставляют делать нужные ходы, отрабатывать тактику, а также учат жертвовать свои шашки или создавать угрозу сопернику.

Третий блок – играем в шашки. Этот блок знакомит дошкольников с разнообразием игр на шахматной доске. Здесь представлены игры: «Казацкие шашки», «Чапаев», «Охотники и волк», «Уголки» (три варианта расстановки шашек), «Так - тиль». Игры имеют свои правила и условия игры. Каждая игра имеет свою расстановку. Дошкольники обучаются пространственной ориентировке, развивают способность тактически мыслить, побеждать, проигрывать. Игры тренируют память, внимание, силу воли. А так же несут развлекательный характер.

Введение в образовательный процесс поисковых интеллектуально – развивающих игр, способствует развитию наглядно – действенного, наглядно – образного мышления, развивает поисковую активность и сообразительность, стимулирует творческие проявления дошкольников, формирует стремление к размышлению и поиску, вызывает у детей чувство уверенности в своих силах.

Литература:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 года № 1155

2. А. Д. Злобинский. «Размышления за шашечной доской». М. Просвещение: 2011.

3. Репина Г. Математическое моделирование на плоскости со старшими дошкольниками / Г. Репина. - М.: Детство-Пресс, 2011.