

«Игры с блоками Дьёнеша»

(Профилактика дискалькулии у детей дошкольного возраста)

Мастер –класс из опыта работы

Подготовила воспитатель МАДОУ № 27 «Радость»

Кублова Лилит Самвеловна

Дискалькулия – это неспособность к математике, это не только нарушение способности к счету, это комплексные расстройства мыслительной деятельности, которые проявляются различными симптомами (рис. 1).



Рисунок 1- Симптомы дискалькулии

Источник: Баряева Л.Б., Кондратьева С.Ю.. Дискалькулия у детей: профилактика и коррекция нарушений в овладении счетной деятельностью// МЦНИП-2013.

Для коррекции дискалькулии работать нужно по всем направлениям формирования математических представлений. В процессе коррекционной работы уделяется внимание развитию сенсорных представлений. Развитие сенсорных представлений — это значимая ступень в изучении математики.

Работа с формой, величиной, цветом, умение ребенка разграничивать эти понятия, сравнивать, находить сходства и различия.

Цель мероприятия

Познакомить гостей с приемами работы с дидактическим материалом «Логические блоки Дьенеша» для профилактики дискалькулии у детей дошкольного возраста.

Задачи:

Развитие количественных представлений:

- учить автоматически воспринимать на глаз предметы в количестве пяти – шести штук. Они могут быть изображены на рисунке или являться натуральными объектами. Главное, чтобы они имели разную расцветку и форму. Важно все действия проговаривать вслух.

Развитие психических функций:

- зрительное восприятие;
- образное восприятие;
- умение классифицировать предметы;
- речеслуховое восприятие – выполнение заданий, воспринимающихся на слух.

Дидактическая игра «Повтори узор»

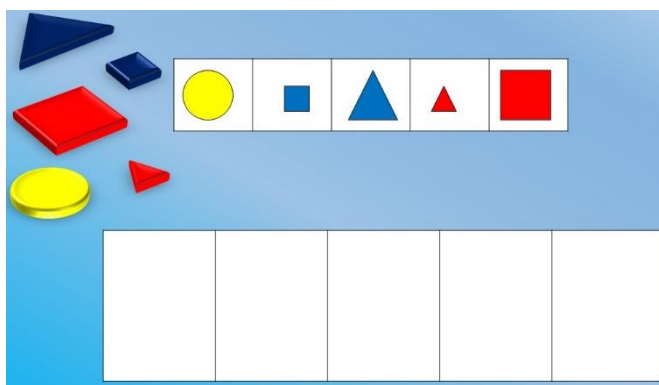


Рисунок 2- Оборудование для дидактической игры
«Повтори узор»

Задачи:

- ✓ развивать умение различать геометрические фигуры,
- ✓ определять их цвет,

- ✓ анализировать положение предметов в пространстве;
- ✓ закреплять знание основных цветов,
- ✓ развивать внимание, мыслительные операции.

Оборудование (рис. 2):

- карточки с геометрическим узором
- набор блоков Дьенеша (круги, квадраты, треугольники разных цветов)
- большие карточки с пустыми клетками.

Ход игры:

1. Воспитатель предлагает детям рассмотреть карточки с геометрическим узором и ответить на вопрос: «Из каких геометрических фигур составлен узор на образце?». Затем дети определяют - какого цвета фигуры. После этого ребенок выбирает нужные геометрические фигуры и выкладывает точно такой же узор на большой карточке с пустыми клетками.
2. Если ребенок хорошо справляется, то можно попросить его выполнить такой же узор по памяти.
3. Можно предложить ребенку составить свой узор.

Усложнение дидактической игры «Повтори узор» предметными картинками

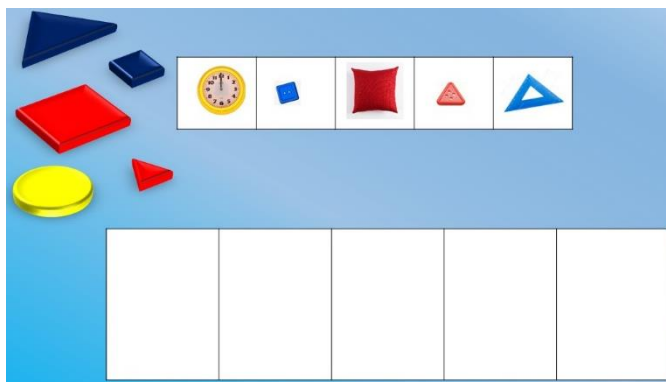


Рисунок 3 - Оборудование для усложненной дидактической игры
«Повтори узор»

Задачи:

- ✓ учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой,
- ✓ подбирать предметы по геометрическому образцу.

Оборудование (рис. 3):

- карточки с изображением предметов разной формы и цвета,
- набор блоков Дьенеша (круги, квадраты, треугольники разных цветов),
- большие карточки с пустыми клетками.

Ход игры:

1. Педагог рассматривает вместе с детьми карточки с изображением предметов. Дети называют предметы и формы, с которыми они ассоциируются. Затем по указанию воспитателя дети подбирают к предметам блоки Дьенеша нужной формы и цвета и выкладывают из них точно такой же узор на большой карточке с пустыми клетками.

Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, квадратная, треугольная) и цвет.

2. Если ребенок хорошо справляется, то можно попросить его назвать другие предметы.

Усложнение дидактической игры «Повтори узор» символами- знаками

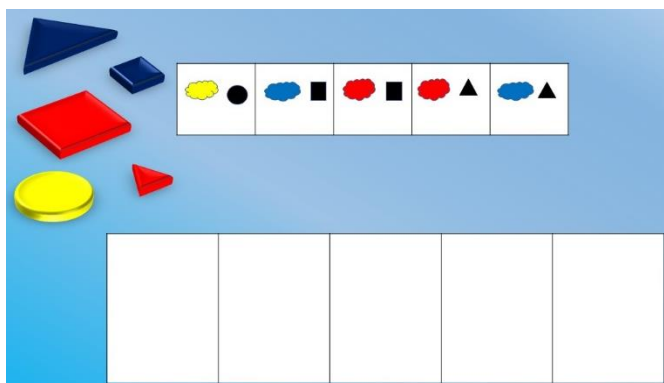


Рисунок 4 - Оборудование для усложненной дидактической игры
«Повтори узор» символами - знаками

Задачи:

- ✓ учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой,
- ✓ подбирать предметы по геометрическому образцу.

Оборудование (рис. 4):

- карточки с изображением символов обозначающими цвет и форму,
- набор блоков Дьенеша (круги, квадраты, треугольники разных цветов),
- большие карточки с пустыми клетками.

Ход игры:

Педагог рассматривает вместе с детьми карточки с изображением символов обозначающими цвет и форму. Дети называют символы и подбирают блоки Дьенеша нужной формы и цвета и выкладывают из них точно такой же узор на большой карточке с пустыми клетками.

Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, квадратная, треугольная) и цвет.

Дополнительные задания к дидактической игре «Повтори узор»

Все задания выполняются после того, как дети выложили узор по образцу.

1. Назови фигуры по заданному признаку в определенном порядке:

- Назови фигуры *по цвету справа налево* (ребенок перечисляет фигуры справа налево называя цвет)
- Назови фигуры *по цвету слева направо* (ребенок перечисляет фигуры слева направо называя цвет)
- Назови фигуры *по форме справа налево* (ребенок перечисляет фигуры справа налево называя форму)
- Назови фигуры *по форме слева направо* (ребенок перечисляет фигуры слева направо называя форму)

2. Посчитай сколько фигур по заданному признаку:

- Сколько желтых (красных, синих) фигур?
- Сколько круглых (квадратных, треугольных) фигур?

- Сколько всего фигур?
- 3. Определи порядковый номер фигуры:
- Какая фигура 3 по счету?
- Желтый большой треугольник какой по счету?
- 4. Воспитатель забирает по одной или две фигуры у каждого ребенка, и ребенок должен определить, чего не хватает.
- 5. Назови соседей. Воспитатель называет блок из ряда, и ребенок должен назвать соседей.
- 6. Повтори узор под диктовку: (по цвету) первый блок - желтый, второй блок – синий, третий блок – красный; (по форме) первый блок - круглый, второй блок – треугольный, третий блок – квадратный. С усложнением: первый блок – желтый квадратный, второй блок – синий круглый, третий блок – красный треугольный.

Дидактическая игра «Теремок»



Рисунок 5 - Оборудование для дидактической игры «Теремок»

Задачи:

- ✓ Развивать аналитическое мышление,
- ✓ Развивать умение выделять общие признаки путем сравнения.

Оборудование (рис. 5):

блоки Дьенеша

Ход игры:

Обозначаем Теремок: он может быть воображаемый (ковёр, большой стол и т.д.), можно построить Теремок из кубиков, из больших модулей, из картонных стен, можно заменить Теремок ширмой для кукольного театра и т.д.

Один ребенок или воспитатель выполняет роль ведущего «Хозяина Теремка». Он сидит в Теремке. Детям раздаются различные блоки. Каждый приходящий в Теремок может попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или какие свойства его блока совпадают со свойствами блока ведущего. Ключевой фразой являются слова: «Тук-тук, кто в Теремочке живет?». Хозяином Теремка выбираем любой блок, и каждый ребенок, стуча в Теремок сравнивает свой блок с блоком хозяина. И называет сходство.