

## **Проект «Умные игры» с использованием блоков Дьёнеша и палочек Кюизенера**

Участники проекта: воспитатели, воспитанники группы компенсирующей направленности старшего дошкольного возраста, родители.

Продолжительность проекта: 1 год.

### *Актуальность*

Содержание дошкольного образования постоянно развивается, совершенствуется, обогащается за счет новых методов обучения. Внедрение новых технологий позволяет разнообразить совместную деятельность с детьми.

В современной педагогике приоритетной является вопрос о создании условий для интеллектуально-творческого, эмоционального развития ребенка и развития его личностных качеств. Наиболее эффективным способом в решении этого является использование проектной деятельности.

Проектная деятельность позволяет воспитателю решать множество психолого-педагогических проблем, при этом учитываются возрастные, индивидуальные особенности и интересы детей. Процесс совместной деятельности педагога и ребенка становится более увлекательным.

В МДОУ Д/С №10 был разработан и реализован проект, направленный на интеллектуальное развитие детей группы компенсирующей направленности посредством использования логических блоков Дьёнеша и палочек Кюизенера «Умные игры».

Цель проекта: развитие интеллектуальных, творческих, личностных качеств ребенка дошкольного возраста посредством использования блоков Дьёнеша и палочек Кюизенера.

### Задачи:

- изучение новых технологий и различных теоретических подходов к развитию интеллектуальных, эмоциональных и личностных качеств ребенка дошкольного возраста;
- выявление более эффективных методов совместной деятельности с детьми.

В работе с детьми были использованы следующие формы организации педагогического процесса:

- НОД с включением проблемных ситуаций детского экспериментирования;
- совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, сюжетно-ролевые игры, конструирование из палочек, моделирование по рисунку по схеме)
- пополнение РППС альбомом: «Умные игры»; оформление папок-передвижек: советы родителям по организации игр с блоками и палочками;
- семинар-практикум для родителей по использованию блоков и палочек в домашних условиях;
- интеллектуальные соревнования «Давайте вместе поиграем».

Предполагаемый конечный результат: ребенок, умеющий

- ориентироваться в новой нестандартной ситуации,
- решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту,
- планировать этапы своей деятельности,
- устанавливать причинно-следственные связи,
- использовать способы преобразования,
- принимать решения и применять знания в тех или иных жизненных ситуациях,
- ориентироваться в некоторых источниках информации,
- делать выводы из полученной информации,
- задавать вопросы на интересующую тему,
- понимать эмоциональное состояние сверстника, взрослого и рассказать о нем,
- вести простой диалог,
- выбирать способы действия из усвоенных ранее.

План реализации проекта

Палочки Кюизенера

1. Тема: «Цвет, формы, размер».

Задачи:

- различать и группировать палочки по цвету;
- осваивать эталоны цвета и их названия;
- определять, что все одноцветные палочки одинаковы по длине;
- развивать зрительный глазомер.

Игры: «Ленточки в подарок», «Заборчик», «Зоопарк», «Жмурки», «Построим мост», «Палочка мерка».

2. Тема: «Понятия высокий-низкий, широкий – узкий, длинный–короткий».

Задачи:

- учить детей измерять объекты;
- развивать ориентировку в пространстве, зрительный глазомер;
- развивать представления о высоте, ширина, длине;
- развивать умение конструировать.

Игры: «Играем с цветом», «Поезд», «Заборы», «Мосты», «Плоты», «Лесенки».

3. Тема: «Составление ковриков».

Задачи:

- различать умение выбирать полоски по длине;
- развивать зрительный глазомер;
- формировать навык составления фигур из палочек.

Игры: «Коврики для зверят», «Собери рисунок», «Цветные коврики», «Составление рисунков».

4. Тема: «Развитие у детей количественных представлений».

### Задачи:

- углубить знания детей о составе числа из двух меньших чисел;
- учить сравнивать рядом стоящие числа;
- развивать умение соотносить количество предметов с цифрой;
- формировать умение строить числовой ряд;
- приучать употреблять в речи не цвет палочки, а число, которое оно обозначает;
- закреплять прямой и обратный счет;
- формировать навык самоконтроля.

Игры: «Измерение с помощью палочки - мерки», «Дополни», «Подбери цифру», «Цветные числа», «Как узнать номера домов на новой улице», «По порядку становись», «Составь число», «Больше – меньше», «Найди дом для палочки», «Конструирование цифр», «Разведчики», «Число головоломка», «Что пропустили», «Весы», «Магазин игрушек», «Составь поезд», «Считаем ступеньки».

## Блоки Дьенеша

### 1. Группа: «Выявление и абстрагирование свойств».

#### Задачи:

- развивать умение выявлять в предметах от одного до четырех различных свойств (*цвет, форма, размер, толщина*) и абстрагировать один из них от других;
- развитие устойчивой связи между образом свойств и словом, которое его обозначает;
- следовать определенным правилам при решении практических задач;
- самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (*линейный алгоритм*);
- развитие способности к анализу, абстрагированию, умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (*разветвленный алгоритм, выращивание дерева*).

Игры: «Найди клад», «Угадай-ка», «Помоги муравьишкам», «Автотрасса», «Необычные фигуры», «Где, чей гараж?».

### 2. Группа: «Сравнения, классификация, обобщения».

#### Задачи:

- развивать умения сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному, двум и трем свойствам;
- развивать умения по самостоятельно выделенным свойствам;
- развивать умение сравнения предметов по заданным свойствам.

Игры: «Дорожки», «Домино», «Поймай пару», «Две дорожки», «Поймай тройку».

### 3. Группа: «Логические действия и операции».

#### Задачи:

- развивать умение производить логические операции «не», «и», «или»;
- развивать умение расшифровывать (*декодировать*) информацию о наличии и отсутствии определенных свойств, о предметах по их знаково-символическим обозначениям;
- развивать логическое мышление, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков символов и декодировать ее;
- развивать классификационные умения;
- развивать способность к анализу, сравнению, обобщению;
- развивать умения разбивать множества по одному свойству на два подмножества производить логическую операцию «не».

Игры: «Помоги фигурам выбраться из леса», «Загадки без слов», «Где спрятался мышонок?», «Угадай, какая фигура?», «Засели домики», «У кого в гостях Винни-Пух и Пятачок?», «Построй дом», «Раздели блоки», «Рассели утят», «Рассели жильцов по домам».