

«Формирование геометрических понятий и развитие пространственного мышления через применение игровых технологий в программе В.Т.Кудрявцева «Тропинки»».

Азарова Наталья Александровна,
воспитатель
муниципального бюджетного
дошкольного образовательного
учреждения «Детский сад
комбинированного вида №40
«Веселинка» города Губкина
Белгородской области

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровой технологии:

-игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

-реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

-игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

-в игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована в качестве занятия или его части. Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей.

Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Так в программе В.Т.Кудрявцева «Тропинки» в одном из разделов «Тропинка в мир математики» предложено для реализации методическое пособие «Путешествие в мир математики», разработанное М.Н.Султановой. Игровые технологии, разработанные и предложенные в этом пособии применяются для формирования геометрических понятий и развития пространственного мышления детей старшего дошкольного возраста.

Игровая технология здесь охватывает часть образовательного процесса, которая объединена общим персонажем. Во время изучения геометрического материала дети совершают увлекательное путешествие на волшебную планету математики вместе с мальчиком Ваней. В процессе путешествия мальчик знакомится с другими героями страны математики.

В форме игровых ситуаций он вовлекает детей в выполнение различных заданий, которые представлены в форме математических игр и игровых двигательных образов.



Дети знакомятся с геометрическими понятиями, делают выводы. Так, дети, изображая ногами циркуль, делают математический вывод: чем больше расстояние между стопами ног, тем больше круг, и наоборот. С помощью двигательных образов дошкольники усваивают понятия «плоские фигуры», «тела вращения», «углы».



Дети показывают объясняемые им математические понятия жестами, пальцами, движением. Двигательные упражнения развивают чувство пространства, развивают воображение ребёнка. Принцип необыденности многократно усиливает интеллектуальный и творческий потенциал ребёнка. Таким образом, материал, поданный в необычной, неожиданной форме, наиболее эффективно воспринимается и усваивается дошкольниками.

Математические игры представлены на протяжении всего раздела «Формирования геометрических понятий и развития пространственного мышления». Все игры предложены в соответствии с задачами раздела:

- развивать чувство пространства, геометрическое воображение (преобразование, исследование, наложение, ориентация на плоскости);
- развивать логическое мышление (анализ, обобщение, классификация, верные и неверные высказывания);
- формировать комбинаторные навыки;
- развивать творческие способности;
- развивать нестандартное мышление и смекалку;
- развивать концентрацию внимания;
- формировать познавательный интерес.

Игры могут проходить в парах, командах, и также в индивидуальной форме. Некоторые игры имеют несколько вариантов, которые предлагаются по принципу от простого к сложному.

Каждый вариант игры дополняется новыми названиями фигур и новыми правилами.



Игра «Геометрические фигуры»предлагается для закрепления названия геометрических фигур. Педагог показывает карточки с изображением фигур, а дети изображают её позой, тем самым подбирается двигательный образ

для решения задачи, развивается пространственное мышление .



Второй вариант игры :группа делится на две команды. Педагог показывает карточку с геометрической фигурой первой команде и машет рукой. Команда хором называет фигуру, но не раньше взмаха руки. Педагог может намеренно запутывать детей, делая вид, что хочет взмахнуть рукой, топает ногой вместо взмаха руки, чешет в затылке и т. п. Дети должны проявить выдержку и внимание. Если ответ верный и никто не выкрикнул раньше взмаха руки, то команда получает карточку. Побеждает команда, набравшая большее количество карточек.

Третий вариант этой игры: дети делятся на две команды. Педагог выбирает любого игрока и показывает карточку. Если ребёнок правильно называет фигуру, то получает карточку. Если ребёнок неправильно называет фигуру, педагог показывает карточку игроку другой команды. Побеждает команда, набравшая большее количество карточек. Если игроку показана карточка, но из его команды звучит подсказка, команда пропускает ход. Включение в игру новых правил позволяет формировать комбинаторские навыки, развивать концентрацию внимания, что соответствует задачам поставленным в начале ознакомления с разделом.



Игра«Угадай-ка» способствует развитию пространственного мышления, формированию геометрических понятий. В ходе игры детям предлагается математическая задача ,а они с помощью образного мышления находят способ показать её решение с использованием двигательных образов.

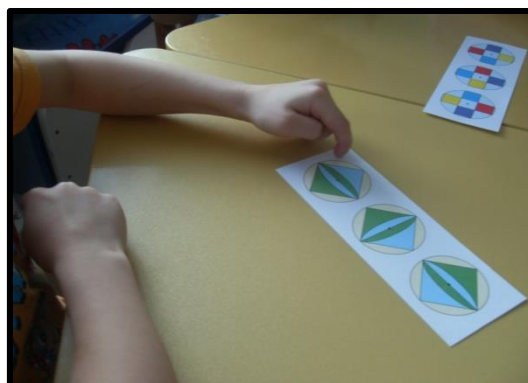
В игровых упражнениях «Циркуль», «Изобрази углы», «Зеркало», «Изобрази фигуру вращения» также развивается пространственное мышление через использование двигательных образов.

Игра «Отражение» способствует развитию пространственного воображения, знакомит с методом осевой симметрии (учит подбирать симметричные рисунки, учить симметричному рисованию), развитию комбинаторских навыков. Педагог раздаёт детям карточки с половиной изображения. Дети соединяют половинки, группируясь парами. При необходимости делается проверка с помощью зеркала.

Игра «Карусель» способствует развитию пространственного воображения: учит видеть разно ориентированные предметы. Воспитатель раздаёт детям карточки и просит найти изображение, отличное от других, затем индивидуально проверяет каждого ребёнка. Если ребёнок затрудняется в выполнении задания, педагогу следует покрутить «карусель», чтобы было видно, какой рисунок лишний.



Игра «В какую сторону крутится колесо?» формирует умение выполнять поворот картинки в воображении. Детям раздаются карточки с последовательными изображениями поворота флюгера. Следует догадаться и указать, в какую сторону вертится флюгер.



Игра «На что похожа фигура» способствует развитию логического мышления, учит выделять лишнее, делать выводы. Дети делятся на две команды. Педагог показывает одну из объёмных фигур (куб, параллелепипед, шар, конус, цилиндр). Дети по очереди из каждой команды перечисляют предметы, которые похожи на данную фигуру. Тот, кто назовёт предмет

последним, получает эту фигуру. Выигрывает команда, набравшая больше фигур.



Игра «Узнай фигуру на ощупь» соединяет в себе развитие умения классифицировать и обобщать фигуры на примере фигур вращения и многогранников, развивать пространственное воображение при решении пространственных задач, закреплять названия геометрических фигур и тел, развивать тактильные навыки.

Одному из детей завязывают глаза и дают ощупать фигуру, он должен угадать, какая это фигура (фигура вращения или многогранник), и дать ей название. Также в игре можно исследовать по какой траектории катятся тела вращения, выделять свойства фигур.



Игра «Угадай фигуру», «Угадай форму предмета» нацелены на закрепление умения классифицировать предметы. В игре «Угадай фигуру» водящий загадывает фигуру и сообщает педагогу. Дети по очереди из каждой

команды задают вопросы водящему, педагог помогает: «Это объёмная фигура или плоская? (Плоская.) Это четырёхугольник? (Да.) У фигуры все углы прямые? (Да.) Это квадрат? (Нет.) Это прямоугольник? (Да.)».

В игре «Угадай форму предмета» педагог показывает предметы, дети определяют их форму. Например, книга, ластик — параллелепипед; мяч, глобус — шар; шайба, трубочка, калейдоскоп — цилиндр; карандаш с гранями — призма; колпак — конус и т. д.

Таким образом, игры с математическим содержанием, направленные на формирование геометрических понятий и пространственного мышления, дают возможность сделать процесс обучения занимательным и наиболее доступным для дошкольников. Игровые технологии применяются как средство, несущее смысловое содержание, опираясь при этом на воображение ребёнка. Это позволит в игровой форме добиться планируемых результатов.

Литература.

Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.

Султанова, М. Н. Путешествие в страну математики : подготовительная к школе группа : методическое пособие / М. Н. Султанова. — М. : Вентана-Граф, 2017. — 112 с. — (Тропинки)

Основная образовательная программа дошкольного образования«Тропинки» / под.ред.В.Т.Кудрявцева.- М.: Вертана-Граф,2016.- 592с.