

Авторская разработка для сопровождения образовательного процесса

Дидактическая игра с использованием палочек Кюизенера «Найди пару»

**Автор – воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №138»
Зубченко Валентина Николаевна**

Пояснительная записка

Любой ребенок с рождения любознателен и стремится к познанию окружающего мира. Именно познавательное развитие, главным образом, обеспечивает, потребность малыша в освоении нового, интересного. Однако, ребенок учится не только получать информацию, но и пользоваться полученными знаниями.

Методика развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста постоянно развивается, совершенствуется, обогащается за счет новых технологий обучения. Одной из давно известных, но не потерявшей свою актуальность и дидактичность, является развивающая игра с использованием цветных счетных палочек Кюизенера. Основная особенность этого пособия – его универсальность и высокая эффективность.

Дидактическая игра «Найди пару», созданная на основе палочек Кюизенера, важна для накопления чувственного опыта; формирования желания у детей овладеть числом, счетом, простейшими вычислениями; развития мелкой моторики. Она поможет организовать процесс обучения дошкольников составу числа более живо и интересно; станет радостным открытием нового. При этом в процессе игры у детей будет развиваться настойчивость, воля, усидчивость, целеустремленность.

Игра «Найди пару» может использоваться на разных этапах знакомства детей с палочками Кюизенера с целью закрепления, актуализации и совершенствования полученных ранее представлений о составе числа.

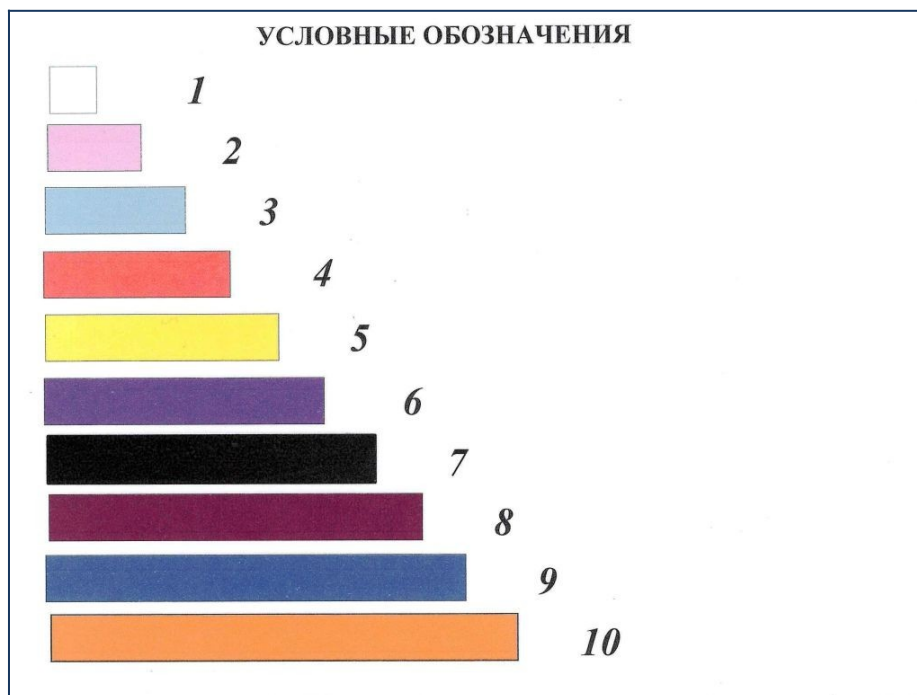
Игра предназначена для индивидуальной работы с детьми старшего дошкольного возраста. Возможно ее применение с небольшой подгруппой детей (2-3 человека).

Ценность данной методической разработки заключается в нестандартном применении в практической деятельности с дошкольниками известного дидактического пособия «Палочки Кюизенера». Помимо решения задач математического развития особый акцент сделан на развитие мелкой моторики и межполушарного взаимодействия: предусмотрено выполнение заданий и правой, и левой рукой.

Описание игры

Игра представляет собой карточки с цветным плоскостным изображением палочек Кюизенера и (или) цифр с закрепленными на них цветными ленточками, резинками разной толщины и фактуры с одной стороны, со специальными вырезами для них с другой стороны.

Во всех вариантах игр применяются имеющиеся условные обозначения.



Варианты игр.

Вариант 1.

Программные задачи:

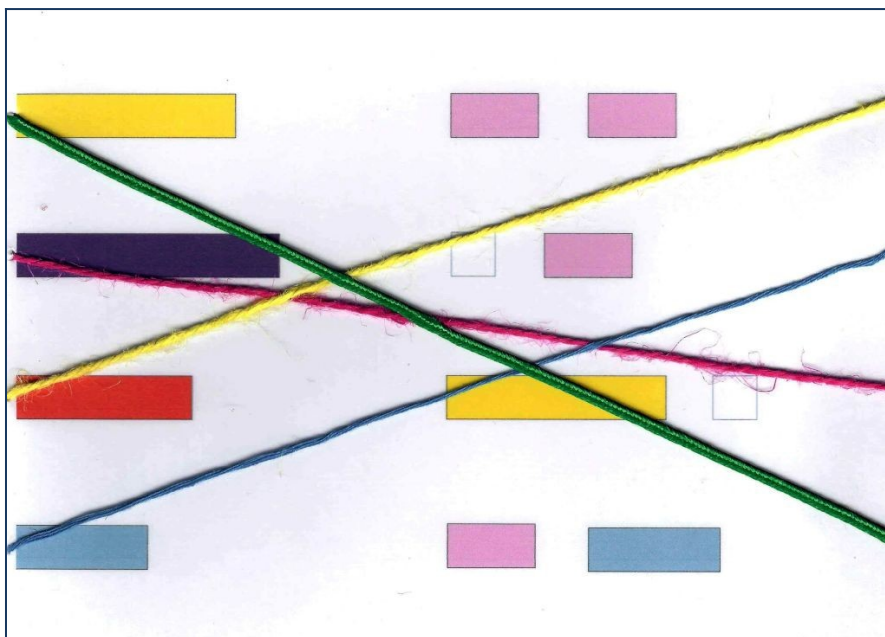
Закреплять представление о составе числа, на основе измерения цвета, составлять целое из 2-3 меньших чисел и наоборот. Развивать логическое мышление, мелкую моторику правой и левой руки, тренировать память, творческие способности к моделированию.

Описание карточки:

Для этой игры используются карточки с цветным плоскостным изображением палочек Кюизенера целого числа, его частей, набором цветных ленточек, исходящих от целого числа или его частей.

Ход игры 1: для получения результата в игре необходимо соединить цветное целое число с суммой его цветных частей, любой длины и наоборот.

Ход игры 2: для получения результата необходимо соединить сумму цветных частей с его целым цветным числом.



Вариант 2.

Программные задачи:

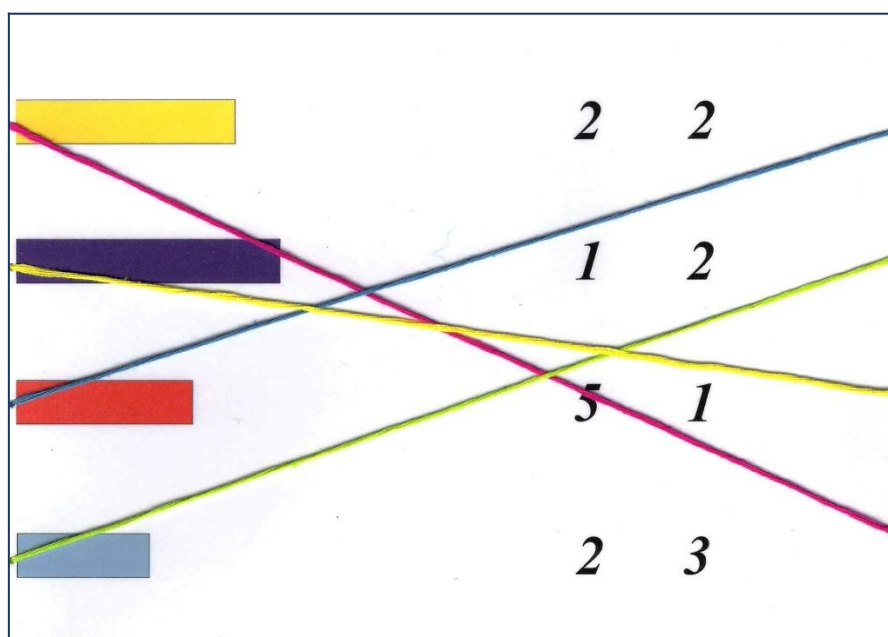
Помочь овладеть математическими действиями сложения, делить целое на части и составлять из частей целое. Развивать восприятие, познавательную активность, мышление, мелкую моторику, творческие способности к моделированию.

Описание игры:

Карточки с цветным плоскостным изображением палочек Кюизенера целого числа и цифр, набором цветных ленточек, исходящих от целого числа.

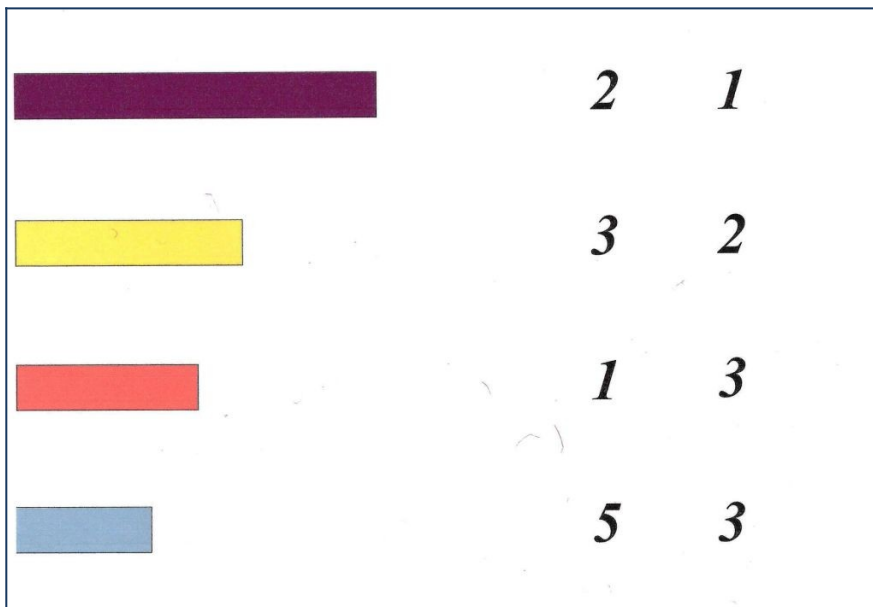
Ход игры 1: для получения результата соединить цветные ленточки, исходящие от целого числа к сумме цифр, соответствующих значению частей целого. Нужно образовать целое цветное число из 2-х меньших других цветных чисел цифр и соединить ленточками между собой.

Ход игры 2: для получения результата соединить цветные ленточки, исходящие от суммы 2-х цифр, с соответствующим значением целого цветного числа.



Вариант 3.

В этом варианте игры на карточке отсутствуют ленточки. В данном случае ребенку предлагается соединить цифры и изображение цветной палочки с помощью фломастера. При этом цвет фломастера не имеет значения и выбирается ребенком по его желанию.



Примечание: играя с данным пособием, дети могут не бояться ошибиться, так как ленточки легко поменять местами, а в варианте 3 при неправильном ответе у ребенка есть возможность стереть линию с помощью губки и прорисовать ее снова. Таким образом, процесс познания становится для детей интересным и посильным, что, несомненно, формирует у дошкольников чувство уверенности в собственных силах и положительно сказывается на развитии личности в целом.