**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ**

**ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

 **«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА»**

 **ИТОГОВАЯ РАБОТА**

**по итогам стажировки по теме**

**«Конспект НОД по ФЭМП в подготовительной группе с использованием логических блоков Дьенеша »**

 **Выполнила**

**Перфильева Виктория Геннадьевна**

**воспитатель**

**Муниципальное бюджетное учреждение Дополнительного образования «Центр внешкольный работы «крылатый» дошкольное отделение Конструктор**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **23.11.2023** |

**Самара 2023 г.**

Содержание

Актуальность……………………………………………………………..…..…2

Разработка занятия (игры, серии упражнений) ……………………………...6

Приложения……………………………………………………………………11

Список литературы……………………………………………………………16

**Актуальность**

Сегодня любая дошкольная образовательная организация в соответствии с принципом вариативности вправе выбрать свою модель образования и конструировать педагогический процесс на основе адекватных идей и технологий. Основу деятельности всех субъектов педагогического процесса составляет модель «Я сам учусь, а не меня учат», поэтому современному воспитателю необходимо владеть целым арсеналом педагогических технологий, позволяющих стимулировать познавательную активность ребенка.

С учетом введения ФГОС ДО, подходы к образованию дошкольников изменились. Сегодня, в соответствии с ФГОС дошкольного образования основное внимание уделяется поддержке разнообразия детства; сохранению уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека. (ФГОС ДО пункта 1.2)

С позиции ФГОС ДО, пункта 1.5, в котором говорится об обеспечении государственных гарантий уровня и качества дошкольного образования на основе единства обязательных требований к условиям реализации образовательных программ дошкольного образования, их структуре и результатам их освоения, а также обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней (ФГОС ДО пункт 1.6), одной из центральных задач современного образования является формирование общей культуры личности, в том числе ценностей здорового образа жизни, развитие социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирование предпосылок учебной деятельности.

Очевидно, что дошкольное учреждение не должно быть простым источником воспитания и обучения. Оно должно быть ориентировано на развитие личности ребенка, его познавательной активности, формирование ключевых компетентностей, определяющих современное качество образования.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве. Педагогическая технология – это совокупность психолого - педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

Игра, наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Являясь развлечением игра способна перейти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по игровым технологиям материалов дали мне возможность определить теоретические основы использования игровых технологий для всестороннего развития детей и позволили сделать выводы:

Всестороннее развитие дошкольников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых образовательных технологий.

Образовательная деятельность, занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов дошкольников. Введение в процесс обучения и воспитания игровых технологий способствует повышению мотивации познавательной деятельности, развитию коммуникативных умений.

Понимая важность игровых образовательных технологий и методик, активно применяю их в своей педагогической деятельности и стараюсь добиться поставленной цели использования:

Игровые образовательные технологии являются составной частью педагогических технологий и являются одним из уникальных форм обучения и воспитания, которые позволяет сделать жизнь дошкольника интересным и увлекательным.

Главная цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Её задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

В ФГОС ДО указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка инициативы детей в различных видах детской деятельности, в том числе – игре, которая является ведущим видом деятельности на протяжении всего периода дошкольного детства. Применяю игровые технологии по каждому направлению развития:

Социально-коммуникативное развитие: игровые тренинги, сюжетно – ролевые, театрализованные игры.

Познавательное развитие: здесь выбор игр огромен и разнообразен, я выделяю обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

Речевое развитие: игровые упражнения, словесные, лексические игры, использование нетрадиционных пальчиковых игр, использование бизибордов, сделанных своими руками. (Бизиборд - это развивающая доска, на поверхности которой закреплены всевозможные предметы, которые можно открывать/ закрывать, перемещать, включать/выключать. Суть такой доски заключается в том, чтобы ребенок в игре учился развивать моторику пальцев, мышление, логику, чем больше различных элементов будет закреплено на такой доске, тем интересней она будет малышу.)

Художественно-эстетическое развитие: музыкально – дидактические, театрализованные игры, игры на восприятие изобразительного искусства. Физическое развитие включают подвижные, спортивные, игры и упражнения. Игры на формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, становление ценностей здорового образа жизни.

В результате систематического использования игровых технологий, у дошкольников повысился интерес к деятельности, следовательно – познавательная активность.

Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид развивающих игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. Применение игровых образовательных технологий и методик удовлетворяет потребности детей в самовыражении, самоутверждении, самопознании, способствует снятию напряжения, страха и неуверенности в себе, создаёт атмосферу свободного и радостного творчества, активизирует познавательную деятельность учащихся, это значит, происходит интенсификация учебно–воспитательного процесса.

При реализации ОО «Познавательное развитие» в работе с детьми применяю развивающие развивающие игры: Б.П. Никитина, В.В.Воскобовича «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», цветные счётные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша.

Вывод: В результате систематического использования игровых технологий, программа к концу учебного года усвоена даже детьми с низкими возможностями. Повысился интерес к знаниям, следовательно, и познавательная активность.

**Разработка занятия (игры, серии упражнений) по математике в подготовительной группе (с блоками Дьенеша)**

**Тема:** В поисках клада дружбы

**Образовательные области:**

Познавательное развитие

Речевое развитие

Социально-коммуникативное развитие

**Тип:** формирование элементарных математических представлений

**Возраст детей**: подготовительная к школе группа

**Форма организации**: фронтальное

**Цели занятия**: Развитие математических способностей детей

**Задачи:**

**Образовательные:**

Закрепить знания детей о геометрических фигурах, закреплять навыки решения логических задач, знать соседей чисел, уменьшение и увеличение чисел на 1.

**Развивающие:**

# Развивать память, внимание, воображение, логическое мышление, способствовать развитию приёмов умственных действий, речи, познавательного интереса, развивать мелкую моторику рук.

# Воспитательные:

# Воспитывать навыки самостоятельной и коллективной работы, дружеские взаимоотношения между детьми.

**Материалы для занятия:**

- Наборы «Логические блоки Дьенеша».

- Карточки с математическими примерами, с пропущенными знаками «+» или «-».

- Листы с заданиями к блокам в игре «Поиск клада дружбы».

**Ход НОД.**

**1.Орг. момент.**

Дети стоят в кругу, взявшись за руки.

Воспитатель: Придумано кем-то просто и мудро,

При встрече здороваться: "Доброе утро!"

Доброе утро! - Солнцу и птицам.

Доброе утро! - Улыбчивым лицам.

И каждый становится добрым, доверчивым.

И доброе утро продлится до вечера.

В группу входит пират (ребенок) с письмом.

Пират: Здравствуйте, ребята. Капитан Джек Воробей отправил меня к вам в детский сад. Вот пожалуйста возьмите (вручает письмо воспитателю)

Воспитатель (читает): «Здравствуйте дорогие ребята, мы узнали, что вы идете в школу, и решили вам преподнести подарок! Но подарок вы должны найти сами, выполнив задания на монетах, их поможет найти карта дружбы. Желаем удачи. В добрый путь. Пираты Карибского моря».

- Что ребята отправимся в путь. А пират нам в этом поможет. Правда?

Пират: А ваши ребята смелые? Внимательные? Дружные? Они любят преодолевать трудности?

Воспитатель: Конечно наши ребята очень дружные, а поэтому любые трудности им не страшны. Посмотрите, вот карта о которой говорилось в письме.

Пират: Последнее время у нас на острове происходят странные вещи, это проделки Черной Бороды вот и над картой он успел поколдовать.

Воспитатель: Ребята, а что нам нужно чтобы отправиться в путь? (Дети отвечают, что главная вещь путешественников — это компас, чтобы знать в каком направлении идти)

- Ребята, а сколько сторон света вы знаете? (4)

- Назовите их? (Север, юг, восток, запад)

- А сколько частей света? (6)

- Назовите их? (Африка, Америка, Антарктида, Европа, Азия, Австралия)

Воспитатель: В карте говориться, что нужно повернуться на восток и отсчитать 5 шагов. Вот наша монетка с заданием. У капитана Джека Воробья день рождения нужно помочь разделить торт на 8 частей. Представим, что наши круги — это торт. Как нужно сложить круг, чтобы получилось 8 частей? Молодцы мы справились с этим заданием.

- Скажите, как называется 1 часть торта?

- Как называется 2 части?

- Как называется 4 части? (Половина)

- А весь торт? (Целая)

- Вот и другая часть карты давайте посмотрим, вам нужно повернуться на юг и отсчитать 2 шага. Вот и монета со следующим заданием.

Мы быстрее справимся с заданием, если на корабле отправимся на поиски клада? На каком корабле мы это сможем сделать?

Дети: на пиратском корабле.

Воспитатель: Правильно, на пиратском корабле. И вам, сейчас, каждому придётся построить свой пиратский корабль. В этом нам помогут блоки Дьенеша. (Дети садятся за столы, на столе схемы составления корабля).

Воспитатель: Строить корабль мы начинаем с палубы, слева направо. Читаем первую схему.

Треугольник, красный, тонкий большой, и т.д.

(Самостоятельная работа детей)

Пират подбадривает детей:

1. ТАК ДЕРЖАТЬ!

2. ВЫ НАВЕРНОМ ПУТИ!

3. ИДИТЕ ДАЛЬШЕ НЕ ОСТАНАВЛИВАЙТЕСЬ.

4. ВАС ЖДЕТ СЮРПРИЗ.

Вот еще одна часть нашей карты. Давайте соединим, нужно повернуть

на юг и отсчитать 3 шага вперед.

Вам нужно пройти через волшебное зеркало пиратов чтобы очутиться на острове. Ну что попробуем. Проходя через него, свойства блока изменяются, может измениться одно свойство, но может и сразу несколько. Нужно определить, какие именно свойства блоков изменились при переходе через волшебное зеркало.

Дети: - Сначала был квадрат, тонкий, красный, маленький. А стал квадрат толстый, синий, большой. Поменялся размер, цвет и толщина. А форма осталась такой же.

- Сначала было два круга больших, тонких, красных, а стало четыре треугольника маленьких, толстых, синих. Поменялись фигуры, их цвет, толщина, размер и количество и т. д.

Воспитатель: Ребята, вы молодцы. Но из трюма, затонувшего в давние времена у Бермудских островов пиратского брига аквалангисты-любители подняли на борт своей яхты, старательно просмоленный старый матросский сундук, почти не поврежденный ни временем, ни морем. С трудом открыли крышку. Внутри сундука множество футляров в виде блоков, 6 из них с драгоценностями. А на крышке сундука – шесть табличек - шифрограмм с цифровыми кодами. Этими кодами зашифрованы свойства футляров с драгоценностями.

Все расшифрованные слова - записываются печатными буквами, правильность их можно проверить. Проверяет пират.

Воспитатель: осталась последняя часть карты. Но прежде чем вы приступите к работе, мы с вами выполним пиратскую гимнастику.

**Пальчиковая гимнастика.**

Две ладошки я прижму

И по морю поплыву.

Две ладошки мой корабль.

Паруса я подниму.

Синим морем поплыву,

А по бурным по волнам,

Плывут рыбки, тут и там.

Воспитатель: Итак, мы выполнили задания Джека Воробья, и на карте он указал путь к затонувшему кораблю. Вот он затонувший корабль. В трюме корабля найден сундук с камнями разной формы, цвета, размера и толщины. Среди них некоторые обладают необычными свойствами. Как обнаружить их среди других? Оказывается, свойства этих камней зашифрованы на листах с помощью знаков-символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры каждого задания (описать цвет, форму, размер, толщину камней) и помогут в этом «Блоки Дьенеша».

Дети решают примеры, выбирают свойство на основе ответа.

Камни найдены, давайте мы их положим в наш волшебный сундук, может быть они на самом деле превратятся в драгоценности или в монеты.

Воспитатель: Ребята. сундук захлопнулся, и я не могу его открыть. наверное Чёрная Борода не хочет нам отдавать драгоценности.

Воспитатель: Последняя часть карты посмотрите, и нас ждет сундук с подарками.

**Подведение итогов занятия.**

Пират: Вот мы и справились со всеми заданиями.

Воспитатель: Итак, раз, два, три и сундук открылся, а в сундуке сладкие шоколадные монеты.

Пират: Вы молодцы!

Воспитатель: Отличное путешествие у нас получилось! Что мы узнали нового? Чему научились? Пришла пора подарков (пират раздает медали)

Воспитатель: На этом наше путешествие в поисках клада дружбы завершилось. Что вам больше всего понравилось.

**Приложение**



Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступны, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом и размером объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (группирует по признаку, выкладывает ряды по заданному алгоритму). Как правило, эти задания представлены в виде дидактических игр.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);

б) трех цветов (красные, синие и желтые фигуры);

в) двух размеров (большие и маленькие фигуры);

г) двух видов толщины (толстые и тонкие фигуры).

Основная образовательная область, в которой могут применяться блоки Дьенеша – познавательное развитие. Но во время дидактических игр, как правило, происходит взаимодействие детей (образовательные области «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие»).

Цель данного пособия – помочь педагогу в формировании и развитии у детей предпосылок логического мышления в интересной для детей форме.

Задачи:

Выделить содержание работы с детьми по применению блоков Дьенеша в каждом возрастном периоде.

Подобрать в соответствии с возрастом игровой и познавательный материал, помогающий усвоить детям данное содержание.

Выстроить последовательность дидактических игр и упражнений по принципу постепенного усложнения со второй младшей группы по подготовительную.

**Картотека игровой технологии блоки Дьенеша в старшем дошкольном возрасте**

**1. «Разложи пропущенные фигуры»**

**Цель:**учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ способа разложения фигур. Закрепить представления о свойствах геометрических фигур.

**Материал:** набор блоков, таблицы с изображением геометрических фигур разных комбинаций.

**Ход игры.**

- Ребята, посмотрите, какие красивые коврики прислал Кристофер Робин для Винни – Пуха. Каждый коврик украшен узором из геометрических фигур, давайте рассмотрим их. Например: …

Каждый из играющих детей внимательно рассматривает свой коврик с комбинацией геометрических фигур, находит закономерности в их расположении, а затем заполняет пустые клетки со знаком вопроса *(кладёт соответствующую геометрическую фигуру)*. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Винни – Пух благодарит детей за красивые коврики.

**2. «Лабиринт»**

**Цель:** продолжать учить «читать» символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма), выбирать необходимых блок из нескольких. Развивать практически – действенное мышление.

**Материал:**лабиринт из белых склеенных полосок бумаги или верёвки, домик с игрушками, набор блоков (драгоценные камни), карточки с кодами геометрических фигур (цвет и форма), игрушка Гном, ведро.

**Ход игры.**

- Ребята, злой гном, не пускает нас к игрушкам. Что делать? (*ответы детей*).

- Что любят собирать гномы? *(драгоценные камни)*.

(*На полу находится лабиринт, на каждом повороте которого находится карточка с кодом, а в конце лабиринта - домик, где лежат игрушки.*)

- Чтобы дойти до игрушек, нужно на повороте взять тот драгоценный камень, который описан знаками. Из нескольких фигур (камней) выбирается одна.  (*Дети идут по лабиринту, расшифровывают код, берут соответствующие драгоценные камни и в конце лабиринта складывают их в ведёрко*).

Далее отдаём ведро с драгоценными камнями Гному. Гном благодарит детей за драгоценные камни и разрешает детям взять любимые игрушки.

**3. «Волшебное дерево»**

**Цель:**развивать представление детей о символическом изображении предметов. Развивать умение классифицировать по трём признакам и умение выделять основные признаки. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление

**Материал:** наглядность с изображением дерева без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев; набор блоков.

**Ход игры.**

**-**Ребята, давайте вырастим волшебное дерево, на котором вместо листьев будут геометрические фигуры.

- Посмотрите на дерево. Каждая веточка имеет свой цвет, и цвет листочков будет соответствовать цвету веточки. А ещё обратите внимание на символы у каждой веточки, что они обозначают? *(форму, размер).*

(*Дети выбирают нужную геометрическую фигуру по цвету и располагают «листочки» на ветке, при этом обращая внимание на символы фигуры – листьев).*

Возможен вариант игры с закрытыми глазами *(развитие тактильной памяти).*Дерево изготавливается выпуклое, ветки и геометрические фигуры – из материала разной структуры *(из бархатной бумаги, из мягкой ткани, из фольги и т. д.).*

**4. Головоломка «Треугольник»**

**Цель:**развивать умение составлять предмет из частей, закрепить представление целого и части. Развивать ориентировку в пространстве, мелкую моторику рук, внимание, логическое мышление.

**Материал:** карточки из картона, с изображением фигур *(середина вырезана и разрезана на части).*

**Ход игры.**

**-**Ребята, нам пришло письмо от Незнайке. Хотите узнать, что там? *(воспитатель читает письмо).*

- Здравствуйте, дорогие ребята, пишет вам незнайка. Я очень хочу полететь на Луну, но Знайка не берёт меня с собой, возьмёт при одном условии, если я соберу головоломки, а я не знаю, как их собрать, помогите мне, пожалуйста.

- Ребята, поможем Незнайке? (*Да*)

(*воспитатель достаёт из конверта головоломки*)

- Давайте рассмотрим одну головоломку:

- Вот квадрат, какая геометрическая фигура в нём вырезана? *(треугольник)*. Внимательно посмотрите, что есть на каждой стороне треугольника? *(на каждой стороне треугольника – половина геометрической фигуры).*

- Посмотрите *(воспитатель достаёт из конверта, треугольные части)* здесь есть маленькие треугольники со второй половиной геометрических фигур. Что надо сделать? (*надо расположить маленькие треугольники в большой треугольник, так, чтобы две половинки фигур сошлись).*

- Молодцы, возьмите каждый себе по головоломке и подставляйте части так, чтоб две половинки фигур сошлось. Когда соберёте, положим эти головоломки в конверт и отправим Незнайке, он очень обрадуется, и Знайка возьмёт его с собой на Луну.

(1. Задания по принципу вкладышей пазлов. Найти вторую половинку блока и правильно расположить на карточке

2. Без указания цвета, дети могут на своё усмотрение наложить цветные фигуры.)

**5. «Рассели жильцов»**

**Цель:** развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по двум признакам (*цвет, форма*). Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

**Материал:** набор блоков, изображённый на листе четырёхэтажный дом.

**Ход игры.**

- В группе детского сада жили-были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в котором было тесно и темно. И дети вместе с воспитателем решили поселить их в уютном многоэтажном доме. Для каждой фигуры определён этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, ребёнок берёт фигуру:

- Треугольник красного цвета поселим на четвёртом этаже в квартире №1.

- Треугольник синего цвета – на четвёртом этаже в квартире № 3

- Треугольник жёлтого цвета – на четвёртом этаже в квартире № 2

- Круг красного цвета поселим на третьем этаже в квартире № 1

- Круг жёлтого цвета поселим на третьем этаже в квартире № 2.

- Круг синего цвета поселим на третьем этаже в квартире № 3.

- Квадрат красного цвета поселим на втором этаже в квартире № 1.

- Квадрат жёлтого цвета поселим на втором этаже в квартире № 2.

- Квадрат синего цвета поселим на втором этаже в квартире № 3.

- Прямоугольник красного цвета поселим на первом этаже в квартире № 1.

-  Прямоугольник жёлтого цвета поселим на первом этаже в квартире № 2.

- Прямоугольник синего цвета поселим на первом этаже в квартире № 3.

- Молодцы, ребята, все квартиры заселили!

**Список литературы**

1. Бабаева Т.И., Римашевская Л.С. «Как развивать взаимоотношения и сотрудничество дошкольников в детском саду. Игровые ситуации, игры, этюды: учебно - методическое пособие - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2022. -224с.
2. Карпюк Г. А. Реализация права ребенка на игру. //Старший воспитатель. – 2007.
3. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2019. - №5.
4. Панфилова А.П Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учебное пособие для студ.-М.: Изд.центр «Академия», 2019.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.