

Линейная игра «Да-нет»

Педагоги, работающие в коррекционных группах с детьми с задержкой психического развития, отбирая эффективные методы и приемы, которые активизировали бы их познавательную деятельность, опираются на исследования известного специалиста в области детской психологии К. Лебединской, которая говорила о том, что у такого ребенка делать это надо путем мотивации к деятельности, а ее лучший способ - игра.

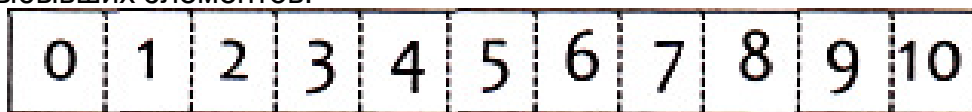
С. РОСЛЯКОВА,
воспитатель первой квалификационной
категории, МБДОУ - детский сад
комбинированного вида № 35,
Кировский район, Ленинградская область

Работая в разновозрастных старшей или подготовительной к школе группах, я использую линейную игру «Да-нет», которая привлекает тем, что с ее помощью можно решать задачи по закреплению математических представлений (величина, длина, ширина, высота, толщина, числовой ряд), развитию ориентировки в пространстве и во времени (дни недели, месяцы, времена года).

Линейная игра «Да-нет» эффективно развивает мышление (умение сужать поле поиска, оперировать значениями признаков) и речемыслительную деятельность (умение задавать вопросы). Смысл игры заключается в том, что ведущий загадывает какой-либо объект, а игроки отгадывают его с помощью вопросов, сужающих поле поиска. В игре нельзя перечислять объекты, называть их подряд. Вопросы задаются таким образом, чтобы на них можно было ответить словом «да» или «нет».

Н. Хоменко приводит описание различных типов задач для этой игры и рекомендует начинать с линейного типа задач, на примере которых легко показать основной принцип игры - выявление, ограничение и последовательное сужение поля поиска решения.

Воспитатель Л. Гончарова (МДОУ № 277, Самара) в работе «Освоение числового ряда детьми дошкольного возраста» описывает бумажную числовую ленту для линейной игры «Да-нет», которую надо загибать для исключения из поля поиска выбывших элементов.

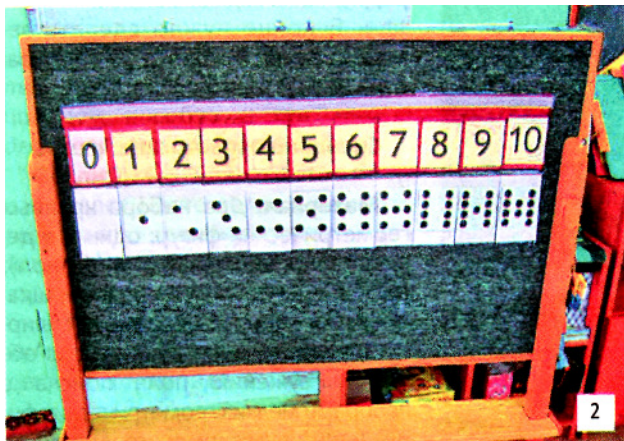


При обучении линейной игре «Да-нет» детей с задержкой психического развития обнаружилось следующие проблемы: им было трудно зафиксировать средний объект, а в результате правильно задать вопрос и загнуть ленту в нужном месте; ребенок, загадывающий объект, в процессе игры забывал его. Поэтому появилась идея создания нового пособия (фото 1, 2).

У ленты Л. Гончаровой появились дверцы для демонстрации наглядно-практического действия по сужению поля поиска. Теперь можно не загибать (не складывать) выбывшую часть поля поиска, а просто закрывать окошки



«дверцами». По сути это пособие похоже на наборное полотно из двух рядов, только нижний ряд разрезан на отдельные карманы и возможно закрывать их с помощью липучек, пришитых внизу «дверцы». Появился зрительный ориентир (метка) для фиксации найденной середины упорядоченного ряда (волшебная звездочка). Метка помогает сосредоточить внимание на среднем объекте и правильно построить вопрос для сужения поля поиска. Кроме того, метка дает возможность не называть средний объект, что противоречит правилам игры, а задать вопрос относительно среднего объекта. Например: «Эта фигура справа от желтого квадрата?» (квадрат помечен меткой). - «Нет». При этом из поля поиска исключаются только те фигуры, которые находятся справа, а не сам желтый квадрат.



В игре «Да-нет» дети должны загадывать объект и удерживать его в памяти до момента отгадывания. Но в связи с недостаточным развитием памяти и с тем, что дети, часто отвлекаясь, забывали загаданный объект, проблема была решена путем введения игрового действия -спрятать объект. Для этого необходимы: второй набор объектов (фигур, например), ширма (за которой ребенок выбирает объект) и шкатулка, в которую прячется загаданное (фото 3)- У ведущего (ребенка) есть возможность заглянуть в шкатулку в процессе игры, если он забыл загаданный объект. После отгадывания спрятанный предмет предъясняется играющим. Дети могут удостовериться в верном ответе, а сам момент предъяснения становится сюрпризом.

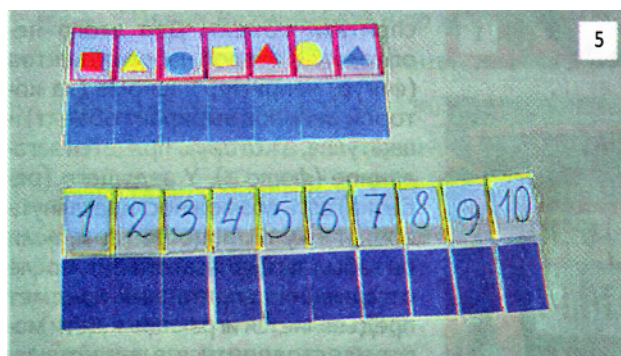
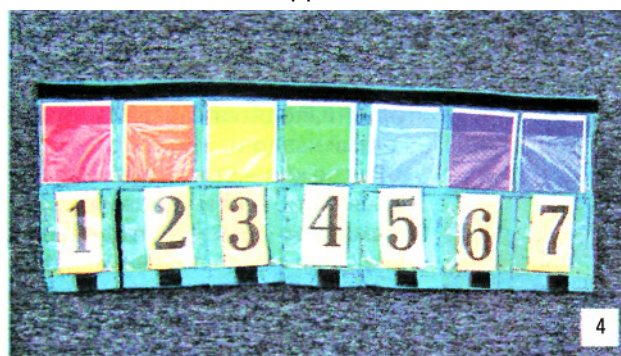
В процессе игры выстроилась определенная поэтапная последовательность.

Первый этап - обучение игре

Цель. Научить сужению поля поиска с помощью наглядно-практических действий (закрытие карманов).

1.Ознакомление с правилами игры: задавать только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет»; нельзя перечислять фигуры.

Демонстрация наглядного действия по выбору среднего объекта (размещение волшебной звездочки), т.е. деление поля поиска на две части (см. фото 1). Показ правой и левой частей и выяснение их отличий. Например, в одной части полоски шире, а в другой - уже; одни фигуры - слева, другие - справа и пр. Средний объект со всем необязательно должен находиться строго по центру. Это точка отсчета в



процессе угадывания.

3. Задается вопрос, на который можно ответить «да» или «нет». Если вопрос задан неправильно, то ответ не последует (вместо него прозвучит звуковой сигнал); право задать вопрос переходит к следующему игроку.

4. В зависимости от ответа («да», «нет») исключается половина поля поиска. Закрываются карманы справа или слева от среднего объекта (фото 4).

5. Ищем и находим новую середину оставшегося поля поиска.

6. Задается новый вопрос,

7. Закрывается следующая, вы бывшая часть поля поиска (фото 5).

8. Найдя новую середину, снова задаем вопрос, и так до момента отгадывания (см. фото 5). Действует правило: кто определил середину (а дети делают это по очереди), тот и задает вопрос.

9. В конце нужно сделать заключение: «Значит, это...» (называется объект).



Сценарий первого этапа игры

Материал. Два набора крупных геометрических фигур: один - в демонстрационном пособии (фото 1), другой - на столе, за ширмой; шкатулка (или коробочка) рядом с ширмой; раздаточные пособия для обучения сужению поля поиска с наборами мелких геометрических фигур, идентичных демонстрационному (фото 6).

Хор, работы

Воспитатель предлагает посмотреть фокус. Приглашает взрослого (младшего воспитателя) стать ассистентом. Тот прядет в шкатулку одну из фигур, а воспитатель с помощью вопросов угадывает ее. Детям предлагается стать фокусниками, научившись угадывать спрятанную фигуру.

Воспитатель. Помогут нам волшебная звездочка и игра «Да-нет». Знаете вы такую игру?

Знакомит с правилами игры, предлагает ребенку, наиболее успевающему в этом разделе программы, выбрать и спрятать фигуру в шкатулку.

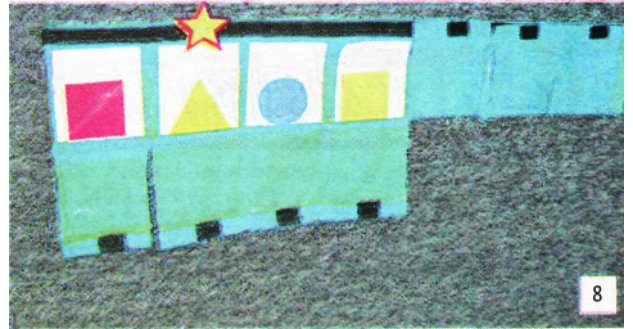
Воспитатель. Сначала надо найти середину ряда. (Предлагает одному из детей выбрать средний объект.) Это желтый квадрат. Положим волшебную звездочку над ним (рис. 1). Смотрите, она разделила ряд на две части: одна часть - справа от желтого квадрата (показ), а другая - слева от него (показ).

Настя, эта фигура справа от желтого квадрата? (Нет.) Значит, что надо закрыть? (Все фигуры, которые справа от желтого квадрата.) Почему? (Ответы.) Закроем все фигуры справа от желтого квадрата (см. фото 4). Теперь надо найти новую середину в оставшемся ряду.

Ребенок выбирает середину - желтый треугольник. Дети выкладывают над ним звездочку. Воспитатель это делает на демонстрационном пособии и предлагает детям проверить себя.

Воспитатель. Сейчас кто-либо из вас задаст Насте вопрос, на который можно ответить только «да» или «нет». Настя ответит на вопрос, заданный правильно, а если вопрос будет задан неправильно, вы услышите стук, и Настя отвечать не будет. Кто хочет задать вопрос?





Ребенок. Эта фигура слева от желтого треугольника? (Нет.)

Воспитатель. Значит, что надо закрыть? (Красный квадрат; см. фото 5).

Каждый раз, когда ребенок неправильно задает вопрос, звучит стук, и вопрос задает следующий игрок.

Воспитатель. Найдем новую середину (синий круг; см. фото 5) и снова зададим вопрос.

Ребенок. Эта фигура справа от синего круга? (Да.)

Воспитатель. Значит, это?... (Желтый квадрат.)

Право первым назвать фигуру предоставляется тому, кто задавал последний вопрос.

Угаданную фигуру Настя показывает детям. Выбирается новый ведущий, игра повторяется (в зависимости от оставшегося времени). На следующем занятии желательно поменять фигуры местами или взять другой материал, например разноцветные мячики, убывающие по величине.



Второй этап - игра с пособием

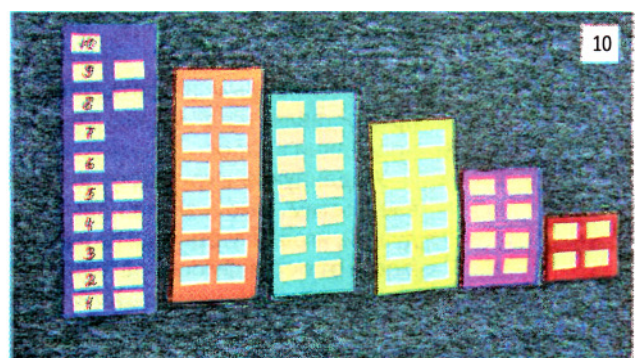
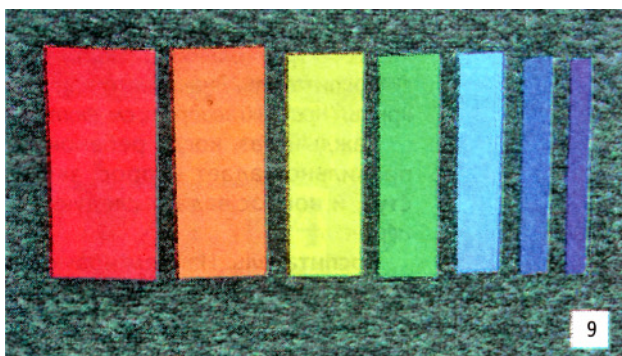
Цель. Закреплять навык сужения поля поиска и математических представлений; развивать мышление.

Используется материал, который можно разместить в карманах пособия: домики, убывающие по величине (фото 7, 8); фигуры одинаковой формы, но разные по величине и цветовой гамме; дни недели (карточки в цветовой гамме или цифры до 7)-

Третий этап - игра без пособия

Цель. Дальнейшее закрепление математических представлений и развитие мышления.

На этом этапе не используются ни демонстрационные, ни раздаточные пособия. Дети играют с любыми объектами, которые не помещаются в карманах пособия: ленты, дорожки, разные по ширине или длине полоски (фото 9, 10); предметы, различные по толщине (цилиндры, коробочки разного цвета); игрушечные животные, построенные в ряд для закрепления пространственных представлений, и др.



Игровые упражнения Величина

Материал. Карточки (раздаточные и демонстрационные) с разноцветными мячиками или домиками, убывающими по величине (см. фото 7,8).

- Разложить домики по порядку по величине.
- Назвать все домики, которые меньше (больше) зеленого.
- Какой домик больше зеленого, но меньше оранжевого?
- Какой домик больше желтого, но меньше красного?

Ориентировка в пространстве (с геометрическими фигурами)

Дети выкладывают каждую фигуру по инструкции воспитателя и проверяют себя, сверяясь с демонстрационным пособием: желтый квадрат «живет» в четвертом домике слева; красный круг - в первом домике слева; синий треугольник - рядом с желтым квадратом справа; красный треугольник - в последнем домике слева и т.д.

Дни недели (фото 11).

Цветные карточки должны быть использованы в модели дней недели (фото 12), в календаре природы, в уголке дежурств (фото 13), т.е. дети должны быть знакомы с ними.

- Разложить по домикам-кармашкам цветные карточки-дни (по образцу, по памяти).
- Закрыть день недели, который наступает после понедельника (после среды, субботы). Назвать его.



- Положить звездочку на день до четверга (до вторника, до пятницы); на день недели между вторником и четвергом.

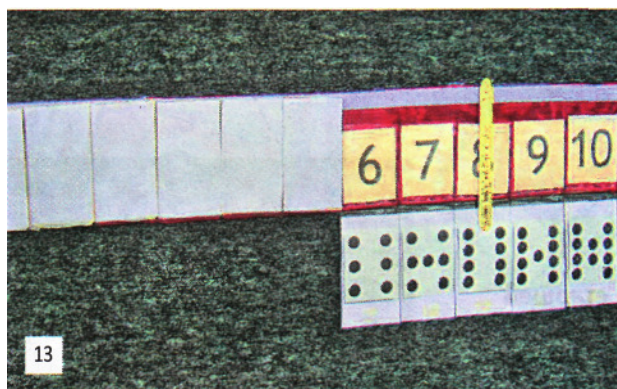
- Назвать три дня недели по порядку, которые идут после среды.

Числовой ряд

- Расставить числа (цифры) по порядку.

- Закрыть все числа, которые больше (меньше) 5.

- Положить звездочку на число, которое меньше (больше) 7 на один; на число, которое стоит между числами 3 и 5-



- Положить звездочку на число 6 и назвать все числа справа от 6

убывающем порядке.

Примерные угадывания объектов Размер

Материал. Полоски (демонстрационные и раздаточные) в цветах радуги, убывающие по ширине (см. фото 10).

• Эта полоска шире зеленой? (Фиксация середины и сужение поля поиска.) (Нет.) Дети могут убирать выбывшие из игры полоски.

• Эта полоска уже синей? (Фиксация новой середины и деление поля поиска.) (До.)

• Значит, это фиолетовая полоска!

День недели (фото 13)

• Этот день *после* четверга? (Нахождение середины и деление поля поиска пополам.) (Нет.)

• Этот день до вторника? (Нахождение новой середины оставшегося поля поиска и деление его пополам.) (Нет.)

• Этот день после вторника? (Нет.)

Значит, это вторник!

Числовой ряд

• Это число больше 5? (До.) Это число меньше 8? (Да.) Это число стоит рядом с числом 5? (Нет.)

Значит, это число 7!

Результатом использования линейной игры «Да-нет» в старшей и подготовительной к школе группах детей с задержкой психического развития является стойкая динамика освоения математических представлений по программе, самостоятельное использование ими игры в режимные моменты.

Использованная литература

1. Корзун А.В., Тятюшкина Н.Н. Развивающие игры на основе линейной задачи «Да-нет». М., 2003.

2. Сидорчук Т.Д., /е/юх СВ. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (Технология ТРИЗ). М., 2012.

3. Хоменко Н.Н. Использование игры «Да-нет» при обучении ТРИЗ: Материалы к семинару. Минск, 1995-

4. «Золотой ключик» творческого мышления: Сб. метод, материалов дошкольного учреждения № 277 / Под ред. Т.Д. Сидорчук. Челябинск, 2000.

5- Специальная педагогика: В 3 т.: Учеб. пособие для студ. вузов / Под ред. Н.М. Назаровой. М., 2008.