

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида «Радуга» г. Югорск

**Педагогический проект по индивидуальной
теме: «Формирование мыслительных
операций, основанных на дихотомии. Освоение
детьми алгоритма сужения поля поиска».**

Работу выполнила воспитатель Жук Е. А.
средней группы № 5 «Ладушки»

Актуальность выбранной темы:

Освоение детьми окружающего мира начинается с познания свойств и отношений (т.е признаков) предметов. Освоенность таких свойств и отношений объектов, как цвет, форма, величина, пространственное расположение и др. даёт возможность дошкольнику свободно ориентироваться в разных видах деятельности - игровой, конструктивной, изобразительной, учебной.

Установление отношений происходит путём выполнения логических операций сравнения, классификации, сериации и др.

Психологами установлено, что овладение логическими операциями занимает существенное место в общем развитии мышления ребёнка.

Уровень сформированности операций классификации и сериации является центральным показателем уровня интеллектуального развития ребёнка.

Цель:

Формирование мыслительных операций, через освоение детьми алгоритма сужения поля поиска.

Задачи:

- **Развить у ребенка умение задавать вопросы, сужающие поле поиска;**
- **В игровой форме быстро научить ориентировке в линейном (одномерном) пространстве;**
- **В игровой форме обучить умению ориентироваться в плоскостном (двухмерном) пространстве.**
- **В игровой форме обучить умению ориентироваться в объемном (трехмерном) пространстве, используя разные точки отсчета.**
- **Обучить детей классификационным умениям.**

Основные виды пространственных игр «Да – Нет»

- **Линейная (одномерная) игра «Да – Нет»**

(горизонтальная, вертикальная, удаленная) 

- **Плоскостная (двухмерная) игра «Да – Нет»**

(горизонтальная, вертикальная) 

- **Объемная (трехмерная) игра «Да – Нет»**

(в комнате – взгляд изнутри, в коробке – взгляд сверху) 

Линейная игра «Да – Нет»

Задачи:

- Способствовать умению детей находить центральный предмет в линейно выстроенном ряду.
- Развить умение находить правую и левую части линейного ряда.
- Обучить умению сужать поле поиска в числовом ряду от 0 до 11.
- Обучить умению находить серединное число и задавать вопросы: «Больше (или меньше) серединного числа?».
- Ввести в словарь слова «право – лево», «середина», «дальше - ближе», «выше - ниже», «между», «перед», «крайние».

Игра - тренинг линейная «Да – Нет»

Она может быть расположена горизонтально, вертикально или удаляться по отношению к играющим.



Плоскостная игра «Да – Нет»

Задачи:

- Развить умение сужать поле поиска объекта на плоскости.
- Обучить умению ориентироваться в двумерном (плоскостном) пространстве.
- Развить умение давать словесную характеристику пространственной ситуации на плоскости.
- Обогащать словарь предлогами, наречиями и другими частями речи, отражающими знания о предметно – пространственном окружении. Использовать термины «правая – левая», «дальняя – ближняя», «верхняя – нижняя» части плоскости; центр, угол, сторона плоскости.

Игра – тренинг «Да – Нет» на горизонтальной и вертикальной плоскости.



Объёмная игра «Да – Нет»

Задачи:

- **развить умение сужать поле поиска в объемном пространстве.**
- **в игровой форме обучить умению ориентироваться в трехмерном (объемном) пространстве, используя разные точки отсчета.**
- **обогащать словарь ребенка терминами: «впереди – сзади», «в середине», «правая – левая» часть комнаты, «выше – ниже» уровня глаз, «передняя – задняя» часть комнаты, «угол», «сторона».**
- **развить умение выделять имена признаков, по которым идет сужение поля поиска, формировать навыки рефлексии.**

Игра – тренинг «Да – Нет» угадай, где находится игрушка в комнате.





Основные виды классификационных игр «Да – Нет» можно разделить на два больших раздела:

- **Игры «Да – Нет» на загаданный объект природного мира**
- **Игры «Да – Нет» на загаданный объект рукотворного мира**

Обучение детей классификационным умениям

Задачи:

- Развить умение детей классифицировать объекты материального мира.
- Рукотворные объекты классифицировать по функциональному назначению, по месту нахождения, по наличию общих частей, по материалу, по цвету, по форме, по времени создания и т.д.
- Способствовать умению детей классифицировать объекты неживой природы по наличию в них твердого, жидкого и газообразного вещества.
- Способствовать умению детей классифицировать объекты живой природы на растительный и животный мир.
- Растительный мир делить по признакам и значениям признаков.
- Животный мир делить по группам (насекомые, птицы, рыбы, звери, человек).
- Способствовать умению детей сужать поле поиска загаданного объекта путем выявления признака и значения признаков загаданного объекта.

Ознакомление детей «Мир вокруг нас»



Дидактические игры по классификации предметов:

- «Назови одним словом»
 - «Четвёртый лишний»
 - «Что лишнее»
 - «Раз, два, три, мяч возьми и ... назови»
 - «Поможем Золушке»
 - «Мир вокруг нас»
 - «Рукотворный и природный мир»
 - «Все в мире перепуталось»
 - «Я еду на север»
 - «Рыбы – птицы – звери»
- и мн. др. игры



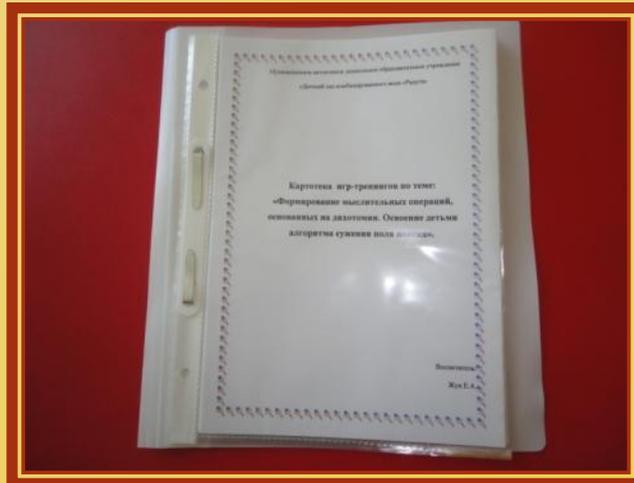
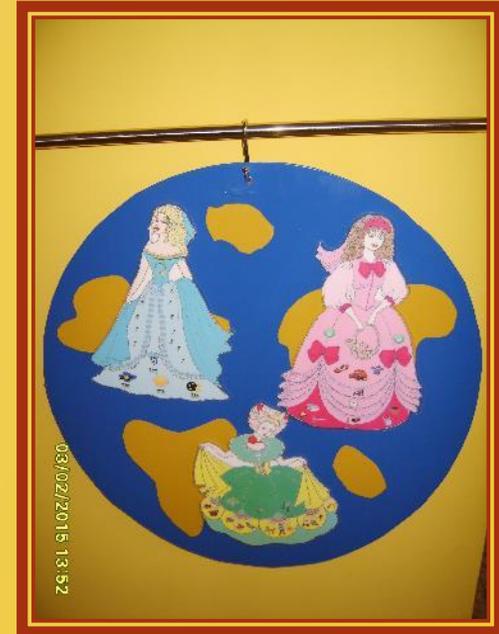
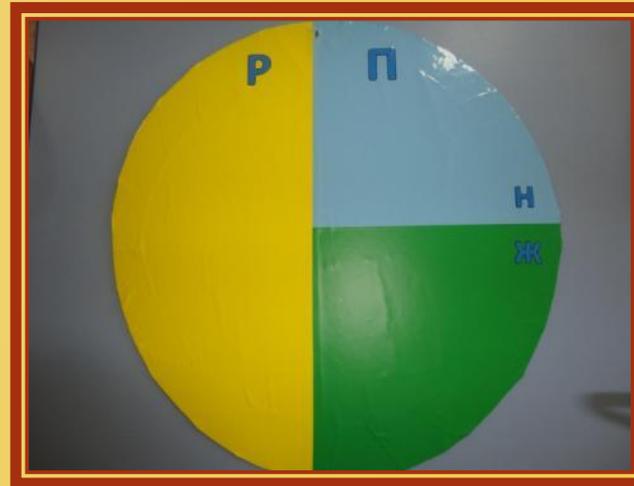
Игра «Волшебник Перепут»



В зависимости от образовательных задач тренинги на основе игры «Да – Нет» могут быть использованы в разных областях: математике, развитие речи, ознакомление с окружающим миром, с природой, в музыкальном образовании, обучение в изобразительной деятельности, ознакомление с художественной литературой и др.



Для работы с детьми были созданы пособия и картотеки игр - тренингов по теме.



Практические результаты:

- Дети обучились навыкам задавать вопросы, сужающие поле поиска;
- В игровой форме приобрели умение ориентироваться в линейном (одномерном), в плоскостном (двухмерном), в объемном (трехмерном) пространстве;
- Дети научились классифицировать объекты материального мира.
- Рукотворные объекты классифицировать по функциональному назначению.
- Классифицировать объекты живой природы на растительный и животный мир.
- Растительный мир делить по признакам и значениям признаков.
- Животный мир делить по группам (насекомые, птицы, рыбы, звери, человек).

Перспективы:

- Побуждать детей задавать вопросы по сужению поля поиска в одномерном, двухмерном пространстве в зеркальном варианте.
- Продолжать учить сужать поле поиска в числовом ряду от 0 до 11 на память.
 - Учить формулировать вопрос по поиску объекта с точки зрения ведущего.
 - Продолжать учить детей классифицировать объекты живой природы на растительный, животный мир, грибы, мхи, микробы.
 - Животный мир делить на группы: насекомые, птицы, рыбы, звери, паукообразные, земноводные, моллюски, черви, пресмыкающиеся, человек и некоторые другие классификационные группы.
 - Формировать навыки анализа ситуаций . Игра «Да – Нет» (ситуационная)



Спасибо за внимание!