

Дидактическая игра «Лягушата»

В старшем дошкольном возрасте ведущую роль в познании окружающей действительности играет образное мышление, которое характеризуется тем, что решение практических и познавательных задач осуществляется ребенком с помощью представлений, без практических действий. Поэтому для ребенка в возрасте 5 лет необходим постепенный переход от практических действий к ситуациям, которые бы вынуждали его предвосхищать будущие изменения ситуации, наглядно представлять себе различные преобразования и изменения объектов, выявлять их взаимосвязи.

Игра «Лягушата» позволяет в занимательной форме осуществлять этот переход, то есть формировать умение переводить практические, внешние действия во внутренний план. Идея этой игры принадлежит А. З. Заку. Его игра «переставь карточку» используется для коррекции наглядно-действенного мышления у детей начальных классов. Игра «Лягушата» адаптирована для детей дошкольного возраста. В течение четырех занятий дети включены в практическую деятельность, с целью научить трех лягушат спастись от цапли.

Занятие № 1

Тема: Знакомство с игровой ситуацией. Решение простых (одновариантных) задач игры.

Задачи: Формирование умения переставлять карточки-модели, соблюдая правила игры (решать игровую задачу с двумя перестановками на наглядно-действенном уровне).

Демонстрационный материал: игровая карта с тремя лягушатами

Раздаточный материал: игровая карта с макетами лягушат

Ход занятия

Часть первая (знакомство с игровой ситуацией).

Педагог. Жили-были три лягушонка. Жили они весело и беззаботно до тех пор, пока в их болото не повадилась цапля. Лягушата знали, что цапля питается лягушками, доставая из воды всех зазевавшихся лягушат своим длинным клювом, поэтому они стали усиленно думать, как от нее спастись. Легли они на листочки того же цвета и стали думать. Положите и вы своих лягушат на листочки того же цвета. И так сильно они задумались, сто не заметили, как к ним приблизилась та самая цапля. Лягушата так испугались, что не могли даже шелохнуться. Но цапля, посмотрев вокруг, не заметила их и пошла дальше. Сначала лягушата ничего не поняли, но когда страх прошел, они тут же догадались, почему цапля их не заметила. А вы, ребята, догадались? *(Потому что они слились с цветом своего листочка и стали незаметны).*

Правильно, с тех пор лягушата стали спасаться от цапли именно таким способом. Однако лягушата не могли все время находиться на своих листочках. Бывало так, что цапля заставляла их врасплох, то есть не на своих листочках. Лягушата пугались, начинали метаться и суетиться. Может быть, научим наших лягушат быстро занимать свои места на листочках? Только необходимо помнить, что один листочек может выдержать только одного лягушонка.

Часть вторая (работа с раздаточным материалом)

Ситуация 1

Педагог. Часто бывает так, что **один лягушонок купается, а другой занимает его место.** Давайте и мы эту ситуацию изобразим на своих листочках. Пусть зеленый лягушонок купается, а оранжевый займет его место. Как же им можно быстро занять свои места? *(Сначала оранжевый должен прыгнуть на свое место, а потом зеленый – на свое).*

- Почему сначала оранжевый?

(Потому что его листик свободный, а у зеленого лягушонка лист занят)

- Правильно, молодцы! Покажите это на своих листочках.

Каждый ребенок решает задачу на раздаточном материале.

Педагог. А сейчас давайте разберем ту же ситуацию, но с другими лягушатами. Пусть купается не зеленый, а оранжевый, а желтый – займет его место.

(Дети моделируют ситуацию, педагог, подойдя к каждому ребенку, смотрит, как он решает данную игровую задачу, причем детей необходимо научить переставлять лягушат только одной рукой).

- Так какой вывод можно сделать при решении таких ситуаций? Какой лягушонок должен прыгать в самом начале, а какой потом?

(Сначала должен прыгать тот, у кого свободный листок, а потом тот, который купается). Молодцы!

Занятие № 2

Тема: Решение простых (одновариантных) задач игры.

Задачи:

- Формирование умения переставлять карточки – модели, соблюдая правила игры (решать игровую задачу с тремя перестановками на наглядно-действенном и наглядно-образном уровне);
- Формирование умения планировать решение подобных игровых задач во внутреннем плане и вербализовать ход решения игровой задачи.

Ход занятия

Часть первая (повторение)

Решение простых ситуаций на демонстрационном уровне – дети не переставляют модели, а рассказывают ход решения задачи.

Часть вторая (новый материал)

Ситуация 2

Один лягушонок купается, а два других отдыхают не на своих листочках, причем один из них занял листочек купающегося.

Например, пусть желтая лягушка купается, зеленая займет ее листочек, а оранжевая – на зеленом листочке.

Педагог моделирует ситуацию на наглядном материале.

Как можно лягушатам быстро занять свои места? *Дети решают задачу на наглядном материале.*

Часть третья (работа с раздаточным материалом)

Педагог. А сейчас пусть купается оранжевый лягушонок, а остальные два – не на своих местах.

Дети моделируют задачу на столах и решают ее. Для закрепления – самостоятельное решение третьей ситуации, когда купается зеленый, а двое остальных – на листочках.

Занятие № 3

Тема: Решение сложных (многовариантных) задач игры

Задачи:

- Умение составлять подобные задачи и сознательно их решать на наглядно-действенном и наглядно-образном уровне;
- Формирование умения планировать решение подобных игровых задач во внутреннем плане и вербализовать ход решения игровой задачи.

Ход занятия

Часть первая (повторение)

Дети решают прошлые ситуации, не переставляя модели, а рассказывая ход решения задачи.

Часть вторая (новый материал)

Ситуация 3.

Никто не купается, один лягушонок лежит на своем листочке, а вот два других поменялись местами.

Разбор игровой задачи на демонстрационном материале. В ходе решения задачи дети приходят к выводу, что эту ситуацию можно разрешить двумя разными способами. Все будет зависеть от того, кто первым уступит свое место.

Часть третья (работа с раздаточным материалом)

Педагог. Придумайте свою задачку, чтобы один лягушонок был на своем месте, а два других заняли друг у друга места.

Решение своих задач. Для закрепления – решение еще одной ситуации индивидуально.

Занятие № 4

Тема: Решение сложных (многовариантных) задач игры.

Задачи:

- Умение составлять подобные задачи и сознательно их решать на наглядно-действенном и наглядно-образном уровне;
- Формирование умения планировать решение подобных игровых задач во внутреннем плане и вербализовать ход решения игровой задачи.

Ход занятия

Часть первая (повторение)

Решение прошлых ситуаций на вербальном уровне.

Часть вторая (новый материал)

Ситуация 4

Никто не купается, но все три лягушонка не на своих местах.

Разбор игровой задачи на демонстрационном материале. В ходе решения задачи дети приходят к выводу, что эту ситуацию можно разрешить уже тремя разными способами.

Часть третья (работа с раздаточным материалом)

Педагог. Придумайте свою подобную задачку (*решение своих задач*).

Часть четвертая

Детям можно предложить решить подобную задачу, не переставляя модели, а рассказывая ход ее решения.

Очень важно подвести итог этим занятиям и попрощаться с уже ставшими «хитрыми» лягушатами.