

Рослякова С.А.

**ЛИНЕЙНАЯ ИГРА «ДА-НЕТ» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
МЫШЛЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ
НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ**

Svetlana A. Roslyakova

**THE LINEAR GAME «YES-NO» AS A MEANS OF MENTAL
DEVELOPMENT AND REINFORCEMENT OF BASIC MATHEMATICAL
CONCEPTS IN PRESCHOOLERS WITH INTELLECTUAL INCAPACITY**

Аннотация. В статье описывается опыт использования одной из игр технологии ТРИЗ – линейной игры «Да-нет» – в развитии математических представлений у детей старшего дошкольного возраста. Иллюстрируется и описывается новое пособие для обучения этой игре. Подробно и поэтапно раскрываются широкие возможности использования линейной игры «Да-нет» в математическом развитии дошкольников.

Ключевые слова: игра «Да-нет» линейного вида, математические игры старших дошкольников, игра «Да-нет» для развития мышления, ТРИЗ-технология в математике для дошкольников, обучение умению задавать вопрос, освоение числового ряда детьми дошкольного возраста, сужение поля поиска.

Abstract. The article describes the experience of using one of the games TRIZ-technology– linear game «Yes-no» in the development of mathematical concepts in senior preschoolers. A new tutorial for teaching this game is illustrated and described. Great possibilities of using the linear game «Yes-no» in the mathematical development of preschoolers are step by step revealed in detail in the article.

Keywords: linear game «Yes-no», mathematical games of senior preschoolers, game «Yes-no» for the development of thinking, TRIZ-technology in mathematics for preschoolers, learning the ability to ask a question, learning of numbers with preschoolers, narrowing the search field.

Проблема недостаточности внимания, памяти, мышления, а в связи с этим и снижение познавательной деятельности у детей, известна педагогам коррекционных групп ДОО. Специалисты и воспитатели, работающие в коррекционных группах, часто находятся в поиске эффективных методов и приёмов, активизирующих познавательную деятельность детей с интеллектуальной недостаточностью. Одним из лучших способов активизации познавательной сферы является игра.

Линейная игра «Да-нет» эффективно развивает мышление, а именно: умение сужать поле поиска; умение оперировать значениями признаков; речемыслительную деятельность (умение задавать вопросы особым образом).

1. Краткое описание линейной игры «Да-нет».

Всем воспитателям известна Тризовская игра «Да-нетка». Многие часто используют самый распространённый её тип – классификационную игру «Да-нет». Но игра «Да-нет» имеет много разновидностей: например, ситуативная «Да-нет», описанная в работе Сидорчук Т.А. [4]; анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры «Да-нет» [6]; географическая «Да-нет» [5]. Подробно описаны игры «Да-нет» коллективом авторов в работе «Творческие задания «Золотого ключика» [2].

С помощью Линейной игры «Да-нет» можно решать задачи по закреплению следующих математических представлений: величина (длина, ширина, высота, толщина); ориентировка в пространстве (справа, слева); ориентировка во времени (дни недели, месяцы года, времена года); представления о числовом ряде.

Н.Н. Хоменко рекомендует начинать играть в «Да-нет» именно с линейного типа задач. На примере этих задач легко показать основной

принцип игры – выявление, ограничение, и последовательное сужение поля поиска решения.

II. Пособие для обучения линейной игре «Да-нет». Проблемы и их решение.

Л.А. Гончарова, воспитатель МДОУ №277 города Самара, в своей работе «Освоение числового ряда детьми дошкольного возраста» [1] описывает пособие для линейной игры «Да-нет» – бумажную ленту с числовым рядом, которую надо складывать и загибать на так называемом срединном объекте для исключения из поля поиска выбывших элементов.

В работе А.В. Корзун и Н.Н. Тятюшкиной [3] не говорится о каком-либо пособии, но описываются следующие линейные игры: размеры (длина, ширина, высота, толщина), дни недели, месяцы года, цветовая гамма, алфавит и другие.

На практике обучения детей линейной игре «Да-нет» с использованием ленты Л.А. Гончаровой автором статьи были выявлены следующие *проблемы*:

- при имеющемся недостатке внимания детям трудно было зафиксировать срединный объект и в результате правильно задать вопрос;
- ребёнок, загадывающий объект, в процессе игры забывал его, и смысл игры терялся;
- трудно было определить место, где надо загнуть ленту: слева или справа от цифры.

Поэтому в процессе работы по обучению детей линейной игре «Да-нет», появилась идея создания **нового пособия** (рис.1; 2). Это пособие похоже на наборное полотно с разрезанными нижними карманами.

В этом пособии, в отличие от ленты Л.А. Гончаровой, появились:

1. *«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 имеется возможность закрывать их с помощью липучек, пришитых внизу «дверцы». Количество карманов может быть разным. В начале обучения автор использует пособие с семью карманами (рис. 1), затем – с десятью (рис. 2).



Рисунок 1 – Авторское пособие
из 7 карманов



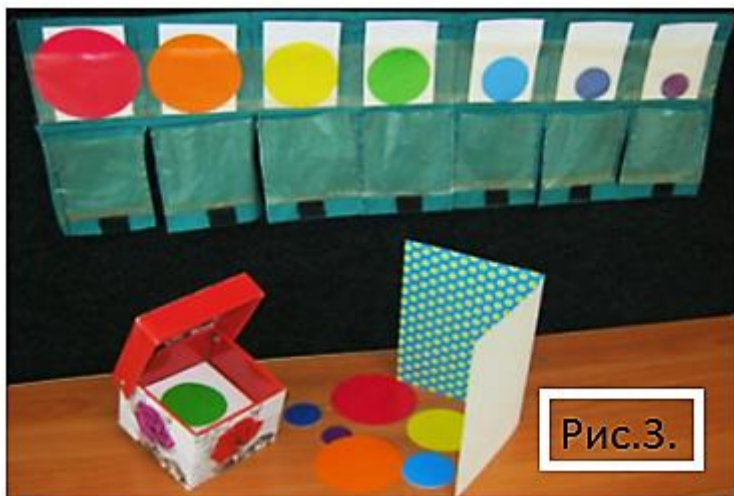
Рисунок 2 – Авторское пособие
из 10 карманов

2. *Зрительный ориентир (метка) для фиксации срединного объекта* в упорядоченном ряду. Метка («делимус» – так мы её назвали) помогает детям сосредоточить внимание на срединном объекте и правильно построить вопрос для сужения поля поиска. Кроме того, метка даёт возможность не называть срединный объект, что противоречит правилам игры «Да-нет», а задать вопрос относительно срединного объекта. Например: «Этот кружок меньше зелёного?» (зелёный кружок отмечен меткой). Без метки нам пришлось бы назвать срединный объект, спросив: «Это зелёный кружок?»

3. В игре «Да-нет» дети должны загадывать и удерживать объект в памяти до момента отгадывания. Но, в связи с недостатком развития памяти и отвлекаемостью внимания, в процессе игры дети забывают загаданный объект. Поэтому игра без участия взрослого не могла состояться. Педагог должен был контролировать ответы ребёнка, загадавшего объект. Проблема была решена путём *введения игрового действия* – нужно спрятать (загадать) объект. Для этого необходимы:

- два набора предметов: один для демонстрации в процессе угадывания, другой – для «загадывания».

- ширма, за которой ребёнок выбирает и прячет предмет;
- коробочка, в которую прячется «загаданное» (рис. 3).



У ведущего ребёнка есть возможность заглянуть в коробку в процессе игры, если он забыл загаданный объект. После отгадывания спрятанный предмет предъявляется играющим. Дети могут удостовериться в

правильности отгадки, и сам момент предъявления является сюрпризом.

III. Этапы обучения игре

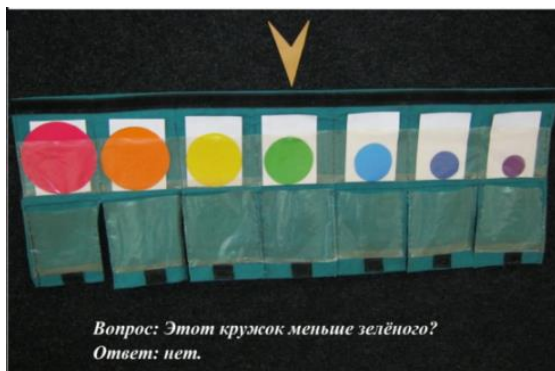
Первый этап. Обучающее занятие проводится фронтально, с демонстрационным пособием. Если представления о величинах и числовом ряде ещё не формировались то начинать лучше с простой величины — «больше, меньше».

Последовательность обучения.

1. *Демонстрация «фокуса» по угадыванию предмета.* Цель: увлечь детей игрой. Взрослый угадывает предмет, загаданный другим взрослым. Предъявляется отгадка из коробочки. Для детей этот момент оказывается сюрпризом, так как процесс угадывания скрыт (проходит мысленно без пособия). Детям предлагается научиться угадывать предметы в ряду.

2. *Обучение сужению поля поиска.* Первичное обучение проходит на обучающем занятии, затем — как часть занятий по формированию элементарных математических представлений. Воспитатель знакомит детей с пособием. Дети прячут в коробочку предмет линейного ряда, взяв его из второго набора предметов за ширмой. *Демонстрируются действия* по установке метки для уточнения срединного объекта и делению поля поиска на две части; по сужению поля поиска — закрытие карманов пособия. Воспитатель объясняет, что он отгадывает с помощью вопросов и слов-

ключиков. Вариант отгадывания предмета из линейного ряда за три вопроса (а, б, в) представлен на рис. 3.



а)



б)



в)

Рисунок 3 – Вариант отгадывания предмета из линейного ряда за три вопроса (а, б, в)

3. *Обучение умению задавать вопросы* согласно правилам игры «Да-нет»: группа детей угадывает загаданное взрослым. Дети задают вопросы – педагог либо принимает их, если они заданы правильно, либо не принимает (*звучит удар бубна*). Вопросы дети задают по очереди, перед вопросом устанавливая «делимус» на новом срединном объекте. В индивидуальной работе в игре с настольным пособием закрепляются навыки детей.

Закрепление навыков игры проходит как часть занятия. Материал для игры соответствует задачам занятия по ФЭМП. Группа детей угадывает загаданное ребёнком, спрятавшим предмет. Воспитатель контролирует правильность ответов, вопросов, действий по сужению поля поиска.

В индивидуальной работе закрепляются навыки с настольным пособием (второй этап).

Второй этап – игра-соревнование.

Игра-соревнование с пособием. В игре «Да-нет» игроки могут отгадывать предмет быстрее или медленнее. Успех зависит от умения правильно задать вопрос и мысленно отсечь часть поля поиска. Поэтому *усложнением и стимулом игры является соревнование: кто угадает предмет за меньшее количество вопросов, тот выигрывает.* Проводятся соревнования индивидуально (во время коррекционного часа) с настольным пособием.

Вариант угадывания предмета за два вопроса с настольным пособием: «Этот кружок больше зелёного?» (*нет*) – рис. 4 а), «Он больше голубого?» (*да*) – рис. 4б). «Значит, это – зелёный кружок!» (*да*).

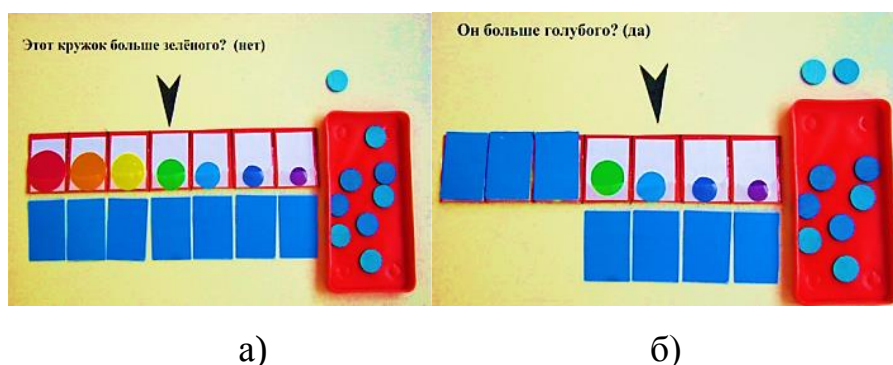


Рисунок 4 – Вариант угадывания предмета за два вопроса

В карманах пособия может быть любой материал, вмещающийся в них (рис. 5).

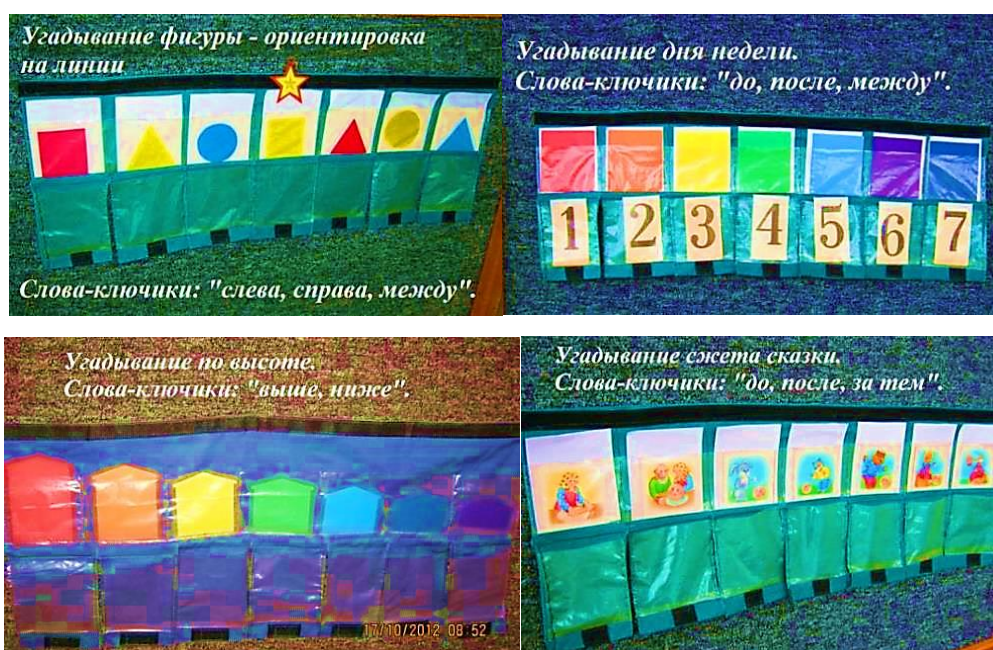


Рисунок 5 – Варианты содержания материалов авторского пособия

Игры-соревнование без пособия.

Вариант 1. Загаданный объект скрыт внутри предмета в линейном ряду. Второй набор предметов здесь не требуется. Фишка в роли «делимуса» (рис. 6 а). Дети просто убирают выбывшие из поля поиска матрёшки, которые можно отметить цифрами (ключевые слова: больше, меньше по числу, выше, ниже по высоте).

Вариант 2. Загаданный предмет – под одной из баночек (Рис. 6 б). Всем известны ясельные вкладыши. Делимус – фишка. Потом дети играют с ними самостоятельно.



а)



б)

Рисунок 6 – Варианты игр-соревнований без использования пособия

Игра «Угадай день недели, под которым скрыт сюрприз». Игрушка прячется под цилиндром-гномом. Слова-ключики: «До, после, между» (рис. 7).



Рисунок 7

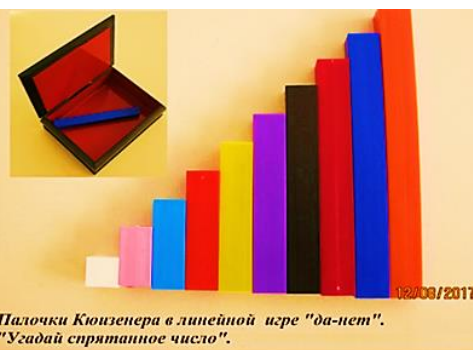


Рисунок 8

Игра «Угадывание скрытого в коробочке предмета» (числа Кюизенера) – рис. 8. Здесь необходим второй набор предметов: для выбора и «загадывания» предмета.

Можно угадывать башенку по высоте, полоски – по длине, ширине (рис. 9).



а) Угадывание башенки
по высоте



Рис.20

б) угадывание полосок по длине

в) угадывание полосок по ширине

Рисунок 9 – Варианты угадывания предметов

Мультимедиа линейная игра-презентация «Да-нет» – вид игры без пособия, в которую можно играть и на фронтальном занятии, и при индивидуальной работе. Педагог, владеющий программой PowerPoint, может сделать такую игру.

Третий этап. Самостоятельная игра детей.

Роль педагога на этом этапе, заключается в подборе и смене игрового материала, в контроле за соблюдением правил игры.

На рис. 10 демонстрируется игрушка, словно специально созданная для линейной игры «Да-нет». Выпавшие из поля поиска числа перекидываются. В шкатулочку прячется загаданное число (цифра, либо числовая карточка). Данное пособие очень хорошо для закрепления представлений о числовом ряде и соотнесения числа и цифры.



Рисунок 10 – Пособие с перекидным устройством

Линейная «Да-нетка» в песочной игротерапии.

Надо найти спрятанный в песочной бороздке секретик (рис. 11). Бороздки делают с помощью картонной заготовки. Ориентирами служат блоки Дьенеша. Слова-ключики: справа, слева.

Здесь дети сами выбрали делимус – палочку Кюизенера.



Рисунок 11 – Вариант применения линейной «Да-нетки» в песочной игротерапии

Описанный в статье опыт использования одной из игр технологии ТРИЗ – линейной игры «Да-нет» – в развитии математических представлений у детей старшего дошкольного возраста в течение нескольких лет используется автором в практической работе и даёт положительные педагогические результаты. Авторское пособие для обучения этой игре может быть рекомендовано для ознакомления и последующего практического внедрения в коррекционных группах учреждений дошкольного образования.

Список литературы и источников

1. Гончарова Л.А. Освоение числового ряда детьми дошкольного возраста / В кн. «Золотой ключик» творческого мышления: Сборник методических материалов ДООУ детского сада № 277 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением интеллектуального развития воспитанников г. Самары [Электронный ресурс] / под ред. Т.А. Сидорчук. – Челябинск: Изво ООО «ТРИЗ-ФОРУМ», 2000. – 64 с. – URL: http://www.trizminsk.org/e/26008_2.htm
2. Творческие задания «Золотого ключика»: Сборник методических материалов дошкольного учреждения № 277 г. Самары [Электронный ресурс] / под ред. Т.А. Сидорчук. – Самара: Центр развития образования, 2001. – URL: <http://trizminsk.org/e/prs/233021.zip>
3. Корзун А.В. Тятюшкина Н.Н. Развивающие игры на основе линейной задачи «Да-нет» [Электронный ресурс] // Новые ценности образования: ТРИЗ-педагогика. – Москва, 2003. – Вып. 1(12) – С. 90-96. – URL: <http://trizminsk.org/e/260014.htm>
4. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (Технология ТРИЗ): Практическое пособие. 2-е изд., испр. и доп. – Москва: АРКТИ, 2012.
5. Хоменко Н.Н. Использование игры «Да-нет» при обучении ТРИЗ: Раздаточный материал к семинару «Основы ТРИЗ как общей теории сильного мышления» [Электронный ресурс], 1992-1994. – URL: <http://trizminsk.org/e/yes-no.htm>
6. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры «да-нет» [Электронный ресурс], 1998. – URL: <http://trizminsk.org/e/23209.htm>

Рослякова Светлана Алексеевна – воспитатель, МКДОУ «Детский сад комбинированного вида №35», п. Приладожский, Кировский район, Ленинградская область, Россия

Svetlana A. Roslyakova – educator, MSPEI «Kindergarten of combined type №35», Priladozhsky, Kirovsky District, Leningrad Region, Russia