

Ашихмина Ольга Сергеевна

воспитатель МА ДОУ ЦРР детский сад № 5 г. Ишима

Ashikhmina Olga Sergeevna

educator kindergarten № 5 of Ishim

**ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДПОСЫЛОК ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ
ИГР НА ОСНОВЕ ДОМИНО**

Аннотация: в статье рассматриваются возможности использования домино с целью формирования предпосылок вычислительной деятельности у детей старшего дошкольного возраста, описывается разработанная автором технология руководства дидактической игрой на основе фишек домино.

Ключевые слова: вычислительная деятельность, дидактическая игра, фишки домино, дети дошкольного возраста.

**PREREQUISITES FOR THE FORMATION OF COMPUTATIONAL
ACTIVITY IN CHILDREN OF PRESCHOOL AGE THROUGH THE USE
OF DIDACTIC GAMES BASED ON DOMINOES**

Abstract: the article discusses the possibility of using the Domino with the purpose of formation of the computing activities of children of preschool age, the author describes his technology leadership didactic game based on the Domino chips.

Keywords: computing activities, teaching the game of dominoes, children of preschool age.

Известно, что «Домино» – умная и логически совершенная игра, но мало кто пользуется её развивающим и обучающим потенциалом.

Практика использования фишек домино с детьми среднего и старшего дошкольного возраста позволяет утверждать, что с помощью фишек домино можно эффективно формировать числовые представления и вычислительные навыки в период дошкольного детства у всех без исключения детей.

В игре 28 фишек, каждую из которых можно использовать в качестве числовой модели («числовой фигуры»). Играя, ребёнок легко усваивает правила, ориентируясь на «числовые фигуры», и произвольно запоминает их названия, закодировав каждый образ определённым словом, обозначающим число. В игре ребёнок получает первые представления о числе, связанные с его количественной характеристикой, и, не владея операцией счёта, отвечает на вопрос «Сколько?» – «один-два», «четыре-пять». Каждая такая фишка может иллюстрировать состав определённого числа из двух частей, соотношение числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов, сравнивать множества («больше», «меньше», «равно»), выполнять арифметические действия сложения и вычитания и многое другое [3].

Для того чтобы процесс формирования вычислительной деятельности в период дошкольного детства был более эффективным, мы использовали потенциал дидактических игр.

По мнению А.К. Бондаренко, Ю.С. Григорьевой, А.И. Сорокиной и других авторов, дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. В ней отчетливо обнаруживается структура, то есть основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно: дидактическая задача; игровая задача; правила игры; оборудование; ход игры (игровые действия); результат (подведение итогов) [1,2,4].

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети с удовольствием входят в воображаемую ситуацию, действуют по её законам, решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные

трудности. Такая деятельность соответствует интересам и возрастным особенностям детей [4].

Анализ методической литературы показал, что дидактические игры на основе домино не разработаны вообще. Нами впервые были разработаны такие игры: игры-путешествия, игры-предположения, игры-поручения, игры-загадки, игры-беседы, подвижно-дидактические игры: «Собери грибочки», «Автомобильный гараж», «Магазин игрушек», «Построим мост через речку», «Угощение для именинника», «Загадки внучки Почемучки», «Поможем жителям страны математики», «Освобождение принцессы из замка», «Лыжные гонки», «Поможем Федоре навести порядок», «Испорченное домино», «Арифметическое домино», «Домино-углосчёт», «Футбол», «Испорченное домино», «В замке Снежной Королевы», «Математический лабиринт», «Засели жильцов в дома», «Строим домики» и др.

Опираясь на труды А.К. Бондаренко и Ю.С. Григорьевой, мы разработали технологию руководства дидактической игрой на основе фишек домино [1,2] (Таблица 1).

Таблица 1

Технология руководства дидактической игрой

Этапы технологии	Содержание
I.Подготовительный Структура: – дидактическая задача; – игровая задача; – правила игры; – оборудование; – ход игры (игровые действия); – результат (подведение итогов).	– Разработка дидактической игры в соответствии со структурой. – Определение количества игроков. – Подбор дидактического материала и пособий. – Четкое планирование временных параметров игры. – Учёт возможных незапланированных ситуаций. – Продуманность заключительного этапа, подведение итогов дидактической игры.
II Организационный	– Психологическая подготовка детей к игре.
III.Мотивации познавательной активности	– Введение игровой задачи. Старт игры, означающий переход из реальной ситуации в ситуацию условную, в которой действия игроков будут определены правилами. – Возможные приемы введения игровой ситуации: – простое объявление начала игры;

	<ul style="list-style-type: none"> – описание игровой ситуации; – игровой пролог – театрализованное начало игры; – технические, звуковые эффекты; – использование реквизита, раздача игровых карточек и прочих атрибутов игры; – представление команд, судей, гостей;
	<ul style="list-style-type: none"> – игровое комментирование; – создание проблемной ситуации; – познавательный интерес; – наличие творческих заданий.
IV. Обучающий	<ul style="list-style-type: none"> – Внесение новой игры. – Знакомство и разучивание правил игры. – Развёртывание игрового действия. – Варианты позиции педагога (партнёр, ведущий, судья, инструктор).
V.Этап активизации познавательных действий	<ul style="list-style-type: none"> – Партнёрские отношения педагога и детей. – Доброжелательность, шуточные замечания, неформальное общение. – Направленность педагога в отношении с ребёнком на его личностный рост. – Адекватное содержательное отношение к ошибке, использование её для создания развивающей ситуации. – Побуждение к здоровому азарту.
VI.Этап самостоятельной игровой деятельности	<ul style="list-style-type: none"> – Актуализация совместного взаимодействия. – Активное использование знаний в рамках определённой области.
VII.Подведение итогов	<ul style="list-style-type: none"> – Подсчёт набранных баллов. – Объявление игровых результатов, имён победителей. – Проводится оценка действий участников игры, анализ причин успехов и неудач, трудностей, отношения участников в процессе игры, умение достойно выигрывать, проигрывать.

Опыт использования дидактической игры с целью формирования основ вычислительной деятельности на основе фишек домино показывает, что:

- дети легко осваивают количество и счет;
- продвижение в освоении количества и счета посылно всем детям, у каждого вызывает радость;
- дети вслушиваются, вдумываются, выбирают, им не требуется специальный нажим;
- никто не скучает;

- игры разработаны так, что дают возможность детям двигаться;
- дети играют и действуют вместе;
- поддерживается активный интерес к происходящему;
- дети, играя, незаметно для себя, овладевают умениями быстро и правильно считать, наблюдать, доводить начатую работу до конца;
- создается особый микроклимат доброжелательного отношения друг к другу, взаимного уважения и доверия; уступчивости и, вместе с тем, инициативности.

Литература:

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко.– М.: Просвещение, 1991. – 160 с.
2. Григорьева Ю.С. Теоретические основы использования дидактической игры в процессе полового воспитания детей старшего дошкольного возраста: моногр. / Ю.С. Григорьева. – Пермь, 2008. – 69 с.
3. Корнеев В.П. Домино как средство обучения детей правильным вычислениям / В.П. Корнеев. – СПб.: «Капитель», 2009. – 58 с.
4. Сорокина, А.И. Дидактические игры в детском саду / А.И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1982. – 96 с.