

«Использование игр В.В. Воскобовича при ознакомлении детей с ОВЗ с цифрами»

Цель: повышение профессиональной компетентности педагогов через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми с ОВЗ.

Задачи: 1. Систематизировать и углублять знания педагогов об особенностях формирования математических представлений детей с ЗПР.

2. Познакомить с игровым комплектом «МиниЛарчик» (набором карточек «Забавные цифры») и конструктором цифр «Волшебная восьмёрка», пособием «Шнур – Малыш» В.В. Воскобовича и игровыми ситуациями, помогающими познакомить детей с цифрами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, с использованием данных пособий.

3. Повышение интереса педагогов к поиску интересных методов и технологий в работе с детьми.

Материалы и оборудование: игровой комплект «МиниЛарчик», сказочные персонажи В.В. Воскобовича, конструктор «Волшебная восьмёрка», пособие «Шнур – Малыш», презентация.

Ход мастер-класса:

Уважаемые коллеги! Сегодня я рада приветствовать Вас на мастер-классе «Использование игр В.В. Воскобовича при ознакомлении детей с ОВЗ с цифрами».

Теоретическая часть: Очень часто бывает так, что ребёнок прекрасно считает от 1 до 10, но самостоятельно найти цифру, изображённую на картинке, никак не может. Графический образ цифры – это сложное абстрактное понятие. Развитие абстрактного мышления – не простой процесс, дети путают цифру и число, цифру и букву, путают цифры между собой.

У детей с ЗПР возникают сложности в формировании зрительного образа цифры, графического элемента, не различение сходных по конфигурации цифр, написание лишних и не дописывание необходимых элементов цифр. Дети неточно копируют, зеркально пишут цифры.

В программе С.Г. Шевченко «Подготовка к школе детей с задержкой психического развития» выделяются следующие задачи:

- учить фиксировать процесс счёта с помощью разрезных цифр;
- учить различать и называть цифры от 0 до 9.
- учить объединять 2 множества предметов в одно и обозначать составляющие и результат цифрами, записывать решение задач с помощью разрезных цифр;
- учить использовать цифры (0-9) для обозначения чисел до 10.

Игровые пособия В.В. Воскобовича решают математические задачи:

1. Обозначение количества цифрой.
2. Независимость количества от формы и расположения предметов.
3. Выстраивание ряда чисел в порядке убывания и возрастания.
4. Умение находить и исправлять ошибки, представлять целое по фрагментам.

Практическая часть:

Универсальное пособие «Мини Ларчик» В.В. Воскобовича позволяет реализовать данные задачи. В комплекте имеется набор карточек «Забавные цифры» (образы цифр): МагНолик, Ёжик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четвёрка, Пёс Пятёрка, Кот Шестёрка, Крокодил Семёрка, Обезьяна Восьмёрка, Лиса Девятка.

Персонажи Цифроцирка переносят абстрактные математические понятия в образную среду. Легко превращают сложную науку в весёлую игру.

Игровая ситуация «Парад – алле»

Задачи: - знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти логического мышления, воображения.

Игровая ситуация: Предлагаю ребёнку помочь МагНолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

Игровая ситуация «Загадки МагНолика»

Задачи: - знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти логического мышления, воображения.

Игровая ситуация: На арене маг Магнолик. Предлагаю ребёнку отгадать, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше 9, больше 4.

Игровая ситуация «Угадай, кто?»

Задачи: - знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти логического мышления, воображения.

Игровая ситуация: МагНолик хлопает в ладоши и на арене Цифроцирка появляются артисты. Предлагаю ребёнку по количеству хлопков определить цифру и найти артиста.

Игровая ситуация «Друзья гномов»

Задачи: 1. Развивать умение ориентироваться в микропространстве.

2. Закреплять знание графического начертания цифр.

3. Развивать прослеживающую функцию глаз.

4. Развивать зрительное внимание.

Игровая ситуация: У каждого гнома есть друг из Цифроцирка, попробуй пройти по разноцветным дорожкам, которые перепутались между собой и найти их.

Игровая ситуация «Рассели зверят Цифроцирка»

Задачи: - закреплять понятия «предыдущее число», «последующее число», «соседи числа».

Игровая ситуация: Предлагаю ребёнку заселить домик, сделанный из разноцветных верёвочек зверятами, ориентируясь на число – соседа.

Игровая ситуация «Прятки»

Задачи: - развитие зрительного внимания, памяти, мышления;

- закреплять умение ориентироваться на плоскости;

- закреплять знание графического начертания цифр.

Игровая ситуация: Зверята – цифрята из сказочного Цифроцирка решили поиграть с МагНоликом в прятки. Они спрятались. Предлагаю ребёнку помочь МагНолику найти всех зверят и расставить их в такой же последовательности на соседней арене.

Конструктор «Волшебная восьмёрка» - двусторонние палочки для конструирования цифр. С одной стороны они окрашены в цвета радуги, с другой стороны – одноцветные.

Развивает интеллект – процессы внимания, словесно-логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры; мелкую моторику рук – координацию глаз-рука.

Конструирование цифр по схеме.

Игровая ситуация «Конструкторы» с одноцветными палочками

Предлагаю ребёнку сконструировать цифру по рисунку-схеме.

Игровая ситуация «Сколько предметов?» с одноцветными палочками

Предлагаю ребёнку посчитать количество предметов и сделать, не называя цифру, которая его обозначает.

Игровая ситуация «Играем с радужными палочками»

Предлагаю ребёнку вспомнить очередность цветов радуги. Конструируем цифру из палочек разных цветов. Палочка красного цвета располагается слева наверху, оранжевого – наверху, жёлтого- справа наверху, зелёного – посередине, голубого – слева внизу, синего – внизу, фиолетового – справа внизу.

Игровая ситуация «Найди ошибку»

Предлагаю ребёнку сконструировать цифру, затем закрыть глаза. Переворачиваю или переставляю несколько палочек в этой цифре. Ребёнок открывает глаза, находит и исправляет ошибки – переставляя палочки.

Конструирование по словесной модели.

Сначала запоминаем считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.

Это цифра 8. У каждого «слова-палочки» есть своё место в составе восьмёрки. Запоминаем считалку и расположение слов-палочек в составе цифры.

Игровая ситуация «Зашифруй цифру»

Произношу считалку ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ФИ (7) и предлагаю ребёнку закрепить деревянные палочки на игровом поле и сказать какая, цифра получилась.

Предлагаю поиграть педагогам.

Шифр ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ (3), КОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ФИ (4), КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ (5).

Пособие «Шнур – Малыш»

Разноцветными шнурами можно «написать» цифру и легко превратить её в другую.

Состав игры: игровое поле в виде яркой деревянной дощечки с 9 дырочками (кнопками), каждая обрамлена металлическим колечком для удобства продевания шнурков. Есть два способа крепления шнура: продевать шнур сквозь отверстие (для ребенка можно разбить этот способ на два – ныряние и выныривание шнура);

огибать кнопку (между ушками кнопки и фанерой как раз есть несколько миллиметров, чтобы пропустить там шнурок).

Игровое пособие «Лабиринты цифр» можно использовать в качестве приложения к интеллектуальному тренажёру «Игровизор».

Знакомим детей со сказкой «Лабиринты Муравии».

Это ещё одна история о необыкновенных обитателях далёкой волшебной страны – Фиолетового Леса. Там, среди высокой травы, затерялось небольшое королевство Муравия. Как и в каждом уважающем себя королевстве, его жители муравьи очень гостеприимны, трудолюбивы и любознательны. Правит в нём мудрая и справедливая королева Мурана. Королевский муравейник окружает таинственный сад с запутанными дорожками. А в королевский дворец-лабиринт без маленького муравья по имени Мурашик лучше не ходить – заблудишься и пропадёшь. Кстати, от него мы и узнаем последние новости Муравии.

По случаю приезда в Муравию знаменитых артистов Цифроцирка: Ёжика Единички, Зайки Двойки, Мышки Тройки, Крыски Четвёрки, Пса Пятёрки, королева Мурана устраивает балы, званые обеды и математические турниры.

Добро пожаловать в королевский дворец!

Задание №1,2 «В лабиринтах дворца». Для Ёжика Единички приготовлена комната с номером 1; для Зайки Двойки с номером 2; Мышке Тройке – с номером три, Крыске Четвёрке с номером четыре; Псу Пятёрке – с номером пять. Давайте проведём гостей по лабиринту и поможем найти свои комнаты.

Игра с лабиринтами – это поиск пути от цифры «образа» до цифры «знака», через соответствующее количество предметов. Например, от Ёжика Единички до единицы в центре листа по картинкам с одним предметом: ключик, зайчик, флажок, шарик и зонтик. Перед началом игры можно обвести цифру 1 и все единичные предметы.

Задание №3 «Королевский обед».

Гости уже ждут, а Мурашик совсем запутался. Сколько надо положить каждому овощей, фруктов и ягод?

Цифры с левой стороны листа и рисунки справа соединены запутанными линиями. В некоторых случаях цифра не соответствует количеству предметов в рисунках.

Задание №4 «Билеты на бал».

- Ну и ну! Перепутались все пригласительные билеты на королевский бал. Придётся разобраться!

Задание №5 «Портреты гостей».

Королева Мурана заказала портреты гостей. Каждый художник старался нарисовать по-своему. Теперь наших артистов не так легко узнать. А вы сможете?

В таблице представлены три варианта написания цифр от «единицы» до «пяти». Нужно обвести по контуру все одинаково написанные цифры (цифры с кружками, образные, знаки).

Задание №6 «Прятки».

Мурашик выбирает себе цифру на белой ленточке, а вы находите такую же на пёстрой. Раз, два, три, четыре, пять...Иди искать!

Задание №7 «Математический турнир»

Внимание! Внимание!Начинаем турнир для самых внимательных и сообразительных! Кто правильно назовёт и быстрее всех напишет цифры!

Задание №8 «Загадочные узоры»

А теперь подарки победителю турнира! Эти салфетки вышивала сама Королева! Интересно, какие цифры можно увидеть в этих загадочных узорах?

Внимательно рассмотреть все цифры в рамках, найти одинаковую во всех четырёх. Затем в левом столбце необходимо отметить соответствующие в «узорах» цифры.

Задание №9 «Драгоценные бусы»

Каждому гостю дорогой подарок от Королевы! Помогите найти нужные бусинки в кладовых дворца.

В этом лабиринте необходимо найти путь от «образной» цифры, до цифры, нарисованной справа, по «бусинкам», количество которых эта цифра обозначает.

Варианты игры: найти путь от единицы до пятёрки, прибавляя по одной «бусинке», от пятёрки до единицы, отнимая по одной «бусинке».

Задание №10 «Королевский сад»

Это не сад, а настоящий лабиринт! Как же через него пройти?

Стрелками, направленными внутрь, обозначен «вход» в лабиринт. Стрелками наружу «выход». Проходить по лабиринту необходимо через все цифры. Например, «войти» в лабиринт и «пройти» от единицы до пятёрки, затем «выйти» из лабиринта: пройти от пятёрки до единицы, через все чётные и нечётные цифры.

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать.

