**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 29 г. Кузнецка**

**Мастер –класс на тему:**

**Формирование у старших дошкольников с ТНР классификационных навыков через игру «ДА-НЕТ»**

**Подготовил учитель-логопед**

**Шмарева Нина Михайловна**

**Кузнецк**

**2022**

Слайд 1,2

Анализ современных методов обучения детей дошкольного возраста показал несомненный приоритет методов OTCM (Общая теория сильного мышления) — ТРИЗ (Теория «решения изобретательных задач») в формировании у детей творческого мышления.

Слайд 3

В ТРИЗ-педагогике есть игра «Да-Нет». Пожалуй, нет такого человека на земле, который хотя бы раз в жизни не играл в данную игру. Игра ДА-НЕТ относится к методу сужения поля поиска.

Слайд 4

Суть игры сводится к разгадке некоторой тайны. Один человек загадывает — другой (или другие) отгадывают. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами, на которые должны быть слова «да» и «нет». Отгадывающий игрок должен задавать вопросы, не перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска. Результатом игры является нахождение загаданного объекта.

Слайд 5

На первый взгляд всё чрезвычайно просто. Однако, играя в такую игру, оказывается, даже мы взрослые, не всегда можем сообразить, какой вопрос существенно сузит перечень выбираемых вариантов.

Значит, есть такой важный навык –  как самостоятельное структурирование информации, отбрасывание лишних параметров, или сужение поля поиска. Этому и учит игра «Да-Нет».

Слайд 6

Игра позволяют качественно сформировать классификационные навыки, и развивать творческое мышление детей. Которое проявляется в самостоятельном поиске оснований для классификации. В процессе игры ребенок учится САМ выбирать, по какому признаку он классифицирует объекты окружающего мира.

Слайд 7

Выделяют две разновидности этой игры по типу задаваемых вопросов, ориентируясь:

- на положение загаданного объекта в пространстве,

- на классифицирование объекта по его признакам.

Слайд 8

Игра Да-Нет на основе ориентировки в пространстве самая простая, с неё и следует начинать обучение.

Объекты, которыми могут быть (цифры, числа, картинки, буквы, игрушки) должны быть выстроены линейно, расставлены на плоскости или распределены в объемном пространстве.

Слайд 9

Вот, например:

Я загадала объект. Найдите его, задавая вопросы.

Чем меньше вопросов будет задано до отгадки – тем больше игроки молодцы)

*-Объект находится справа от голубя?*

*-нет.*

*-Справа от гуся?*

*-Да.*

*-ПЕТУХ*

*-Объект отгадан. Вы великолепны.*

Открою вам секрет, здесь действует правило - «найди середину отсеки половину».

Слайд 10

 После усвоения детьми игр с объектами расположенными горизонтально

включаем игры с объектами расположенными вертикально. В данном случае на учебной доске. Закрепляем понятия «выше – ниже» серединного объекта.

Затем переходим к играм с объектами расположенными в удаляющемся от игрока ряду. Формируем понятия «ближе–дальше» от серединного объекта.

Используя данный метод можно закреплять знания последовательности месяцев в году, обозначив каждый месяц символом. Или дней недели. Возможен вариант цветового обозначения дней. В игре мы формируем умение перечислять их в любом порядке. Например, линейный ряд может начинаться со среды, и заканчиваться вторником.

Игры «да - нет» с изображением цифр и букв позволяет закрепить понятия до, после, перед, предыдущая, последующая, серединная, крайняя (цифра, буква.), а также образ букв и цифр.

После линейных игр Да-нет усложняем задания и переходим к играм на плоскости. Игры на плоскости проводятся в показателях двухмерного пространства, поэтому сужение поля поиска происходит через понятия: правая – левая, верхняя – нижняя, далёкая – близкая, части плоскости - центр, угол и сторона плоскости.

 Слайд 11

На экране расположены фигуры. Отгадайте, какую фигуру я загадала.

-*Фигура находится в левой стороне экрана?*

*-Нет.*

*В нижней части экрана?*

*Нет.*

*- В верхнем правом углу?*

*-Да. КРУГ*

*- Молодцы.*

Слайд 12

Следующий этап - игры с объемным пространством. Игра проходит в объемном пространстве – комната, коробка, шкаф. Поэтому сужение поля поиска происходит через понятия: правая – левая, верхняя – нижняя, передняя – задняя, части комнаты - центр, угол и сторона объемного пространства.

Итак, мы научили ребенка простейшему способу сужать поле поиска, ориентироваться в пространстве.

Желательно, чтобы в игре принимало участие несколько детей. Тогда непроизвольно будет проходить обучение умению слушать друг друга, вступать в содержательный диалог, будут формироваться коммуникативные навыки.

Слайд 13

Мир можно разделить на реальный и воображаемый.

Слайд 14

Объекты реального мира мы воспринимаем с помощью пяти органов чувств.

Через эти каналы восприятия человек получает информацию о признаках объектов.

Слайд 15

Игра. Да- нет на классифицирование объекта по признакам формирует умения классифицировать объекты по определенным признакам. Ребенок самостоятельно группирует предметы, используя метод сужения поля поиска, постепенно осваивая правила классификации на доступном для его возраста уровне.

Слайд 16

В игре на классифицирование объекта по признакам для загадывания детям дошкольного возраста мы берем только объекты материального мира.

Слайд 17

При подборе объектов для загадывания необходимо учитывать информационный фонд ребенка, который появляется в процессе восприятия окружающего мира.

Накопленные знания являются содержанием игры Да — нет.

Основные правила у нее такие же, как у пространственной разновидности.

Слайд 18

Найти ответ, сужая поле поиска. Задавать вопросы помогают признаки, которыми обладает объект.

Слайд 19

На экране пример игры «Угадай объект»

Попробуем отгадать его.

*-Он съедобный?*

*-Да.*

*Он круглый?*

*-Да.*

*Красный?*

*-Нет.*

*Зеленый?*

*-Нет.*

*-Оранжевый.*

*-Да. Апельсин.*

Слайд 20

Хочу отметить, что эта игра малозатратна, так как не требует особого дидактического материала, можно использовать имеющиеся под рукой предметные картинки, игрушки или предметы ближайшего окружения.

В своей работе Да-нет я использую на занятиях по развитию связной речи,

на грамоте для закрепления символов звуков и букв, и она помогает мне удерживать внимание и интерес детей к процессу автоматизации звуков.

Слайд 21

На использование Данетки в своей работе меня вдохновила книга *Татьяны Александровны Сидорчук.* В ней подробно рассказано об игре «Да-Нет», много впечатляющих примеров, которые наглядно демонстрируют обучающий и развивающий потенциал игры.

Спасибо за внимание.