

Конкурсная методическая разработка  
**Мастер – класс**  
**Дидактический материал «Нумикон»**

Невская Лилия Леонидовна,  
учитель-дефектолог,  
КОГОБУ ШИ ОВЗ пгт Опарино.

# **Мастер – класс**

## **Дидактический материал «Нумикон»**

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогов посредством использования игровых технологий обучении детей с ТМНР.

**Задачи:**

- Познакомить с развивающей игрой «Нумикон» и ее применением в разных формах работы.
- Обучить педагогов методам применения игровой инновационной технологии.
- Вызвать у участников мастер-класса желание внедрить в практику работы с детьми с ТМНР развивающую игру «Нумикон».

Количество участников: 4 человека

Материалы: игра «Нумикон»

### **1. Организационно – мотивационный этап**

Ведущий: Добрый день, уважаемые участники мастер-класса, мы рады нашей встрече.

С вступлением в силу ФГОС УО перед педагогами часто встает вопрос определения содержания развивающей предметно-пространственной среды, выбора средств обучения.

Если находитесь в поиске универсальных дидактических средств, позволяющих вести образовательную деятельность в игровой среде, то развивающая игра «Нумикон» подойдет для вас.

### **2. Операционально-исполнительский этап**

Нумикон - это программа и набор наглядного материала, для тех детей, которым сложно изучать математику.

Работая с детьми с ТМНР и проводя уроки по предмету «Математические представления» по АООП (вариант 2) мы выявили, что традиционные методики не дают положительного результата освоения математических представлений у детей, и стали искать новые пути решения нашей проблемы. Изучив программу Нумикон, мы взяли ее в работу.

Нумикон используется совместно с другими обучающими материалами. Материал разработан таким образом, чтобы задействовать сильные стороны детей - способность обучаться в практической деятельности, способность усваивать опыт в ходе простого наблюдения и способность распознавать паттерны, то есть запоминать, а затем узнавать при следующих предъявлениях стандартизованные образцы или шаблоны. Занятия с Нумиконом подключают множество каналов чувственного восприятия ребенка - слух, зрение, осязание, движение и речь.

**Как можно использовать Нумикон в образовательной деятельности?**

Возможности использования Нумикона очень разнообразны, что позволят встраивать его в разные части занятия. Часть заданий, направленных на накопление сенсорного опыта при работе с Нумикон, может предлагаться во время свободных игр в режимных моментах, игр с водой и сыпучими материалами. Игра проходит по определенным этапам, каждый из которых соответствует возрасту ребенка, проигрываемым приемам.

Отдельные приемы использования игры.

### ***1. Картинки – пазлы.***

Положим на стол картинки – пазлы, и попытаемся сложить разные картинки – пазлы на доске.

Как вы считаете, на что направлен этот момент использования игры? Это развивает ориентировку на плоскости, сенсорные эталоны, мелкую моторику рук. Это подготовительный этап использования паттернов. Так как дети не считают и не определяют цвет, а лишь пытаются из частей сложить целое.

### ***2. Делаем такой же паттерн.***

Ребёнок набирает себе штырьки своего цвета, который выберет, и строить на столе паттерн из штырьков.

Вот сейчас ребенок уже узнает, что детали имеют различный цвет и размер, что в каждой форме есть разное количество дырочек. Детали может называть по цвету или размеру: «красная», «синяя», «большая», «маленькая», либо словами «три», «пять» и т. д. Однако на этом этапе ребенку еще не предлагается пересчитывать количество дырок в каждой детали.

### ***3. Игры со шнурками***

А сейчас мы будем нанизывать штырьки на шнурок, можно делать бусы. Предлагаю Вам чередовать штырьки разных цветов. Еще, как вариант игры, можно спросить у ребенка, сколько штырьков и какого они цвета и показать при этом соответствующую цифру.

На этом этапе идет работа с цифрой, где у ребенка формируется понятие и числе и узнавание цифр.

### ***4. Перепутанные паттерны.***

Вначале можно использовать только формы от 1 до 6. Разложить их по порядку, начиная с самой маленькой. Затем перемешать формы и попросить ребёнка, снова разложить их по порядку. Постепенно добавляются новые формы до тех пор, пока ребёнок не научиться самостоятельно выполнять это сам.

Цель данного этапа - показать, что каждое последующее число больше предыдущего на «ступеньку» - «одну дырочку», т.е. единицу. На этом этапе вводятся понятия «соединить»,

сложить формы вместе» и «убрать форму», т.е. происходит подготовка к сложению и вычитанию.

Особенностью этого этапа является его сложность, работу надо организовать в таком темпе, чтобы дать каждому ребенку возможность почувствовать изменение паттерны, которое ведет к изменению числа, вероятно с отдельными детьми можно проигрывать несколько занятий.

### **5. Что пропущено?**

Ребёнок раскладывает формы по порядку. Потом ребенок отворачивается и вынимается из ряда одна из форм, оставив пустое место. Ребёнок находит недостающую среди форм, лежащих рядом.

### **6. Называем форму (паттерну)**

Ребёнок раскладывает формы по порядку и начинает считать их от 1 до 10, затем выкладывает под формами карточки и цифрами.

### **7. Какое число пропущено?**

Ребёнок раскладывает формы (паттерны) по порядку, под каждую из них кладет карточку с соответствующим числом. Взрослый убирает из ряда форму или карточку с числом, пока ребенок не видит. Ребёнок должен найти недостающую форму или карточку среди других.

На этих трех играх идет обучение счету, вводится числовое название каждого шаблона. Построив «лесенку», взрослый показывает и называет вслух: «Один, два, три, четыре, пять». Потом «ступени лесенки» называются в обратном порядке. Постепенно ребенок запоминает, что желтая фигурка – это 3 и т.п. Таким образом, дети знакомятся с цифрами. Когда ребенок уверенно собирает «лесенку», ему предлагается пересчитывать отверстия и ответить на вопрос: «Сколько всего дырок?»

### **8. Использование паттерны, как мозаику или конструктор.**

Мы предлагаем на листе бумаги в клеточку составить и нарисовать свой узор, рисунок, схему из паттерн. В качестве образца предлагаем вам один из рисунков.

Участники мастер-класса выполняют предложенные упражнения.

Вывод: Нумикон – это уникальная игра, при использовании которой у детей углубляются математические представления и наш практический опыт свидетельствует, что Нумикон может стать удачным дополнением и ресурсом для работы, не заменяя, а успешно и эффективно дополняя достаточно известные и традиционно существующие методы и материалы при работе с детьми, имеющие ограниченные возможности здоровья ОВЗ.

### **3. Рефлексивно-оценочный этап:**

Ведущий: Вот и подходит к завершению наш мастер-класс, предлагаем обменяться обратной связью и ответить на вопросы:

- В чем преимущество данной игры перед другими развивающими играми?
- Будете ли вы применять данную игру в своей практике и почему?

Нам было приятно с вами сотрудничать. Спасибо за участие. Мы с вами учились использовать паттерны (формы) дидактического материала «Нумикон» в разных видах деятельности ребенка. Желаем вам творческих успехов!

### **Список литературы и интернет – ресурс:**

Сладкова Е. А., Терентьева К. Ю. Нумикон и другие способы познакомиться с математикой // Сделай шаг. 2011. № 3 (44). С. 5-9.

Стальгорова «Нумикон» // Синдром Дауна. XXI век. 2010. № 1 (4). С. 46–50. Бакли С. Как научить математическому мышлению? // Синдром Дауна. XXI век. 2009. № 2. С. 25–28.

Стребелева «Развитие мышления у детей с отклонениями в развитии». – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2008

<https://downsideup.org/collections/numikon/>

