

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №14 «Алиса» ЛЕВОКУМСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Выступление на педсовете

"Развивающие игры для дошкольников"

Подготовлено воспитателем
МКДОУ «Детский сад №14 «Алиса»
Кислѐнко И.А.

с. Урожайное, 2021г

Сл. 1-2

Интеллектуальное развитие ребенка-дошкольника - это важнейшая составная часть его психического развития. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит развитие восприятия, внимания, памяти, воображения, а также становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому.

Сл. 3

Среди всего многообразия дидактических игр, которые позволяют раскрыть умственные способности детей можно выделить интеллектуально-развивающие игры. Основное назначение этих игр заключается в развитии операционной стороны интеллекта: психических функций, приемов и операций умственной деятельности. Характерной чертой данных игр является наличие в них ни какого-то познавательного содержания, а поиск скрытых путей решения игровой задачи, нахождение которых требует смекалки, сообразительности, нестандартного творческого мышления, планирование своих умственных операций.

На современном этапе воспитания и обучения широко используются логико-математические игры - это игры, в которых смоделированы математические отношения, закономерности, предполагающие выполнение логических операций и действий. В процессе игр дети овладевают мыслительными операциями: анализ, синтез, абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение.

Сл.4. Цели и задачи развивающих игр.

Цель: активизация интеллектуально- творческого развития детей дошкольного возраста.

Задачи:

- Развивать логическое мышление, психические процессы, моторику;
- Развивать познавательную активность, любознательность через развивающие игры;
- Актуализировать сенсорные анализаторы как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Сл. 5 Цель и задачи развивающих игр. Палочки Кюизенера

Данное пособие создал бельгийский педагог Джордж Кюизенер (1891 – 1976) для помощи детям в освоении законов математики.

Состав комплекта: 116 пластмассовых призм, которые отличаются по трем признакам: цвету, длине и числу, которое они обозначают.

белые – 1 (25 штук) розовые – 2 (20 штук) голубые – 3 (16 штук) красные – 4 (12 штук) желтые – 5 (10 штук) фиолетовые – 6 (9 штук) черные – 7 (8 штук) бордовые – 8 (7 штук) синие – 9 (5 штук) оранжевые – 10 (4 штуки)

Сл. 6.Палочки Кюизенера

- Развивают психические процессы: восприятие, мышление (анализ, синтез, классификация, сравнение, логические действия, кодирование и декодирование), зрительную и слуховую память, внимание, воображение, речь.
- Способствуют развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности.

Сл. 7 Знакомство с палочками.

- Найди и покажи палочку (-и) такого же цвета (размера).
- Назови цвета всех палочек, лежащих на столе.
- Найди и покажи самую короткую (длинную) палочку. Назови ее цвет.
- Сравни две палочки. Какая из них короче (длиннее)

Сл.8. Заполнение фигур-силуэтов

Сл.9 Задача на формирование представлений о различных параметрах величины

Сл.10. Логические задачи с палочками

Сл.11.Палочки Кюизенера помогут

- осуществлять разбор числа на составные части и определение предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.
- освоить навыки – сложение и вычитание.

Палочки Кюизенера помогут

- освоить дробные числа.

Например, возьмите палочку

коричневого цвета, обозначающую число 4.

Сколько красных палочек в нее

помещается и соответственно

какую часть составляет красная

палочка от коричневой? Это $2/4$

Сл.12..Логические блоки придумал венгерский математик и психолог

Золтан Дьенеш.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур: а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники); б) трех цветов (красные, синие и желтые фигуры); в) двух размеров (большие и маленькие фигуры); г) двух видов толщины (толстые и тонкие фигуры). В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

Сл.13.БлокиДьенеша

Задачи:

- знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и основами информатики.
- способствуют развитию у детей мыслительных операций: анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение; логического мышления, творческих способностей и познавательных процессов: восприятие, память, внимание и воображение.

- Учат выполнять разнообразные предметные действия: выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.

Сл.14.Примерные варианты игр с блоками

Поиск одинаковых фигур.

Найди такой же.

Угости игрушку.

Ребенку нужно разложить фигуры таким образом, чтобы у каждой игрушки были фигуры только одинаковой толщины, одного размера и т. п.

Домик.

Вам понадобится лист бумаги и карандаш. Лист расчертите на 6 квадратов – это будут комнаты. В 5 комнат положите блоки определенных цветов, а шестую оставьте пустой, Ребенок должен догадаться какого цвета фигура должна быть в этой комнате.

Что лишнее.

Разложите перед малышом 4-5 блоков. В ряду один лишний – он может отличаться цветом, формой. Малыш должен объяснить, почему он думает, что эта фигура лишняя.

Игра с кругом.

Нарисуйте круг. Малыш должен расположить все фигуры красные внутри круга, а все синие – снаружи.

Дорожки.

Выложить полоску из 4-5 блоков, сверху над каждой фигурой разложить фигуры другого размера (цвета, формы).

Покажи не.

Попросите малыша показать – не круг и не квадрат, не синий и не толстый блок, не круглый и не красный и т. п.

Угадай-ка.

Спрячьте одну фигуру. Ребенок должен угадать, какой именно блок спрятан, он задает наводящие вопросы, ответ на которые только «да» или «нет». Например, ребенок спрашивает – эта фигура квадратная? Нет. Вместе убирает все круглые формы. – Она красная? Нет. Убирает красные.

Цепочка. Учить выкладывать блоки с определенной последовательностью: синий, красны, синий, красный. Или круг, треугольник, круг, треугольник. Добавьте третью фигуру. Вы можете усложнить задание – выложить цепочку, но пропустить середину.

Сл.15.Магазин.

Товар – карточки с изображением предметов. Ребенок приходит в магазин с игрушками. У него 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Например, если «денежка «синий треугольник, то ребенок может купить игрушку, в составе которой есть или синий треугольник или просто треугольник. Правила усложняются выбором игрушки по 2, 3 свойствам.

Архитектор.

Ребенок должен разработать проект детской игровой площадки. Материал для постройки выбирается в строгом соответствии с правилами. Например: ребенок берет любой блок. Допустим синий большой толстый блок. «Начало» подскажет, откуда мы начинаем строить. В ромбе вопрос: красный ваш блок? – нет, двигаемся направо. Вопрос второго ромба – круглый ваш блок? – нет, попадаем на конец схемы. Этот блок может использоваться при постройке.

Сл.16. Карточки с символами свойств.

На карточках условно изображены свойства блоков – цвет, форма, размер, толщина.

11 карточек подтверждают наличие у фигуры того или иного свойства (например: синяя), и 11 карточек, которые указывают на отрицание какого либо свойства (например: не квадратный).

Знакомство с этими символами очень важная ступень в освоении знаковой культуры.

Логические кубики.

5 кубиков на гранях которых изображены символы свойств блоков. Кубики помогут ребенку придумать разные игры, также они в свою очередь будут полезны для овладения навыками кодирования и декодирования.

Сл. 17.Методическое обеспечение

Сл. 18 Игры Воскобовича

Сл.19.Задачи:

- Развивать конструктивные навыки в процессе использования развивающих игр Воскобовича.
- Способствовать развитию тонкой моторики руки, пространственного мышления, творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.
- Устанавливать эталоны формы и величины, структуру (стороны, углы, вершины) геометрические фигуры.
- Совершенствовать внимание, память, речь.

3. Игровые универсальные пособия. Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сл. 20.Три группы игр:

1. Игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций.

2. Игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

- Игра-конструктор «Геоконт»
- «Квадрат Воскобовича»
- Головоломка «Чудо-крестики»
- Кораблик «Плюх-Плюх»
- «Математические корзинки»

- «Складушки»
- «Теремки Воскобовича»
- Игра-шнуровка «Ромашка»
- «Читайка на шариках»
- «Конструктор букв»
- «Цифроцирк»

Сл.21.«Геоконт»

Задачи:

- Развивает сенсорные способности (восприятие цвета, формы, величины).
- Совершенствует интеллект (внимание, память, мышление, воображение, речь). Тренирует мелкую моторику кисти и пальцев.
- Способствует освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.
- Развивает творческие способности.

Сл.22.«Геоконт»

Как играть: ребенок натягивает резинки на гвоздики так, что создает предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы - по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.

Состав игры "Геоконт Воскобовича":

Поле (245x250 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В 33 точках сетки установлены пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый);

резинка трех цветов;

альбом схем.

Сначала простой формы: квадрат, треугольник, прямоугольник и другие.

Сл.23.Делаем фигуры

Потом – более сложной: флажок, колокол, кораблик и другие .

Сл.24.Делаем фигуры по схемам

Сл. 25-26 «Квадрат Воскобовича»

«Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка:

- абстрактное мышление
- навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве
- развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание.

«Квадрат» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый.

«Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более.

Развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями.

Сл.27 28. Головоломка «Чудо - крестики»

«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить:

- цвета и формы,
- развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части
- учиться использовать схемы для решения поставленных задач.

Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части.

На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов.

Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок».

Сл.29. Кораблик «Плюх-Плюх»

Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая:

- знакомит малыша с различными цветами;
- формирует математические навыки;
- прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине.

Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений.

Сл.30 «Математические корзинки»

Данное пособие приглашает малыша в сказочную страну математики.

Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия.

Ребенок в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзинки грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. Игра сопровождается инструкцией, где описано более десяти игр.

Сл.31.«Складушки»

Красочное игровое пособие знакомит детей с гласными и согласными буквами, помогает освоить принцип сложения слогов.

Ребенок на страницах игры «Складушки» встретит множество сказочных персонажей, с которыми можно разучивать стихи и петь песенки. (К игре прилагается также диск с песенками)

В процессе занятия с ребенком задействованы различные анализаторы: тактильный, зрительный и слуховой. В результате таких занятий у детей: улучшается память развивается усидчивость и внимательность.

Сл.32.Игра-шнуровка «Ромашка»

Красивая ромашка поможет малышам составлять новые слова и читать их.

Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов.

Для детей 2–3 лет игра «Ромашка» используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук.

Игра-шнуровка развивает у детей: сообразительность навыки чтения обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить.

Сл.33.«Теремки Воскобовича»

«Теремки Воскобовича» признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. Малыши в игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слоги преобразовывать в слова.

Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположенные различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв.

В мир гласных букв малыша приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также малыш знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее ребенок учится составлять и читать первые слова.

К данному пособию прилагается детальная инструкция с подробным описанием игр, обучающих ребенка основам чтения.

«Теремки Воскобовича» обогащают словарный запас ребенка, развивают его психические процессы и творческие способности.

Сл.34.Игра головоломка Танграм - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей особым образом: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

В результате складывания этих частей друг с другом получают плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода.

Игра-головоломка «Танграм»

Задачи:

- Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность.
- Развивать мелкую моторику, для подготовки детей к школе.
- Воспитывать терпение и усидчивость.

Сл. 35.Головоломки:

«Вьетнамская

игра»
«Гексамино»
«Пентамино»
«Листик»
«Архимеда»
«Колумбово яйцо»
«Волшебный круг»
Кубики «Сложи узор»

ИТОГ: Я продемонстрировала лишь часть развивающих игр. Про данные игры можно говорить бесконечно, потому что они настолько интересны и многофункциональны, что каждый раз можно использовать разные игры и придумывать различные задания.

Спасибо за внимание