

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 23»

ПРОЕКТ « Наши дидактические пособия»

Разработали:

воспитатели Веселова Е.А.

Садкова Т.Н.

Вышний Волочек

2020

Тема проекта: « Наши дидактические пособия»

Вид проект: долгосрочный, групповой, практико — ориентированный.

Участники проекта: дети средней группы, воспитатели.

Продолжительность: с 15.10.2020 по 16.02.2020

Актуальность: развитие речи- это самая актуальная проблема в нашей группе, что подтверждают результаты диагностирования по образовательной области « Речевое развитие». Овладение родным языком, развитие речи в дошкольном детстве является необходимой основой для воспитания и обучения детей. Пробелы в развитии речи влияют на дальнейшее общее развитие ребенка. Для более активного усвоения речи детьми в повседневной деятельности, нами были выбраны дидактические игры: « Будь внимательный»; « Домики»

Цель: развитие речи детей дошкольного возраста посредством дидактической игры.

Задачи:

1. Научить детей играть в дидактические игры, соблюдая правила и ход игры, развивая у них интерес и активное участие.
2. Формировать правильное понимание слов, их употребление и дальнейшее обогащение активного словаря.
3. Развивать связную речь, внимание, наблюдательность, мышление.
4. Воспитывать культуру речевого общения.

Ожидаемые результаты:

1. Качественное расширения активного словаря детей (обладают большим запасом слов, используют обобщающие слова, знают синонимы...)
2. Дети овладевают грамматическим строем речи, синтаксисом.
3. Дошкольники умеют правильно выстраивать ответ на заданный вопрос, используя сложносочиненные и сложноподчиненные предложения.
4. Взаимодействие родителей с педагогами по вопросам речевого развития.

Этапы реализации:

- создана развивающая среда в группе (дидактический материал доступен детям и расположен в их поле зрения);
- проведено анкетирование родителей на тему: « Играем дома»;
- подготовлены рекомендации и консультации по теме;
- изготовление дидактических игр « Будь внимательный», « Кто в каком домике живет»

Решение поставленных задач с детьми:

- Активное использование в совместной деятельности настольных дидактических игр.
- Введение дидактических игр и решение обучающих задач при помощи разных форм реализации игрового действия.
- Проблемные ситуации для закрепления правил игры.
- Поощрение (за самостоятельную организацию игры, привлечение детей в игру, соблюдение правил, умение проследить за выполнением правил товарищами) - как приём активизации интереса к играм.

Результат:

- Дети в конце проекта стали чаще использовать для игр настольно – дидактические игры и с большим интересом и успехом играть в них.
- Родители были заинтересованы темой и получили новую и полезную информацию, успешно опробованную на своих детях.
- Создание родителями дидактических игр, активное использование развивающих игр дома с детьми.

«Дидактическая игра, как средство умственного развития ребёнка!».

В каждой дидактической игре имеется точно установленная задача, которая подчинена собственно дидактической цели. Задачи в игре составляет учебное содержание игры. Задачи в игре всегда выражает причину, по которой собственно составлена игра. Каждая дидактическая игра предлагает детям такие задачи, решение которых требует определенного систематического напряжения, умственной работы.

Действие – самое существенная часть игры, без действия осуществление цели игры было бы только «сухим» дозированием, оно отпугивало бы детей, чем привлекали их. Действие в игре – это единственный способ выполнения задачи в игре. В каждой дидактической игре задачи выполняется действием, которое определяет и организует поведение каждого ребенка и сплачивает детей в единый коллектив.

Характерная особенность дидактической игре – связь учебных элементов с элементами игры. Учебное, дидактическое содержание уравнивается другой стороной дидактической игры – деятельностью. Деятельность в больше сосредотачивала внимание детей.

Дидактическая игра – игры, специально предназначенные для целей обучения дошкольников и младших школьников. Эти игры развивают сенсорные (чувственные) ориентировки детей (на форму, величину, цвет, и так далее) наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, представление об окружающем мире. Они имеют также большое значение для нравственного воспитания, так же способствуют развитию целеустремленности, чувства коллективизма, в дошкольной педагогике дидактические игры можно разделить на три основных вида: настольно печатные, игры с предметами, игра проводится со специально дидактическими игрушками (башенки, вкладышами, мозаиками), лото, картинками; существует словесные дидактические игры (например, загадки, звукоподражательные игры, игры с «запретными словами»). Могут быть использованы различные предметы жизненного обихода и природного материала (пуговицы, камушки, шишки).

К большинству игр даются варианты: а) для обучения детей на занятиях; Б) для индивидуальной работы с одним ребенком или небольшой группой из четырех-шести человек; В) для самостоятельных игр детей. Два последних вида представляют особый интерес, так как в методической литературе пока недостаточно широко освещены вопросы, касающиеся работе с детьми вне занятия.

Словесные дидактические игры имеют большое значение в речевом развитии детей. Они построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и другие.

Словесные дидактические игры формируют слуховое внимание, умение прислушиваться к звукам речи, повторять звукосочетания и слова. Дети учатся воспринимать произведения народного творчества: потешки, прибаутки, сказки. Выразительность речи, приобретенная в ходе этих игр, переносится и в самостоятельную сюжетную игру.

Время, отведенное для детских игр, желательно организовывать с небольшими подгруппами детей дидактические игры («что изменилось?», «Чего не стало?», «чудесный мешочек»), в которых дети упражняются в использовании трудных грамматических форм.

Игровые действия в словесных дидактических играх (имитация движений, поиск того, кто позвал, действия по словесному сигналу, звукоподражание) побуждают к многократному повторению одного и того же звукосочетания, что упражняет в правильном произношении звуком и слов.

В речевом воспитании маленьких детей большую роль играют потешки, песенки. Они создают ту речевую среду, которая благоприятствует своей динамичностью, содержанием, их легко иллюстрировать игрушками.

Воспитатель добивается, чтобы дети внимательно слушали, точно и правильно называли предметы, учит их по громкости определять, например, кому принадлежит голос – взрослому животному или его детенышу.

Познавательный опыт детей раннего возраста, приобретенный в процессе дидактических игр, оказывает существенное влияние на обогащение их знаний о свойствах, об окружающем мире. В дидактических словесных играх дети приобретают очень ценный в педагогическом отношении опыт драматизации, эмоционального сопереживания и переживания.

В младших и средних группах игры со словами направлены в основном на развитие речи, воспитание правильного звукопроизношения, уточнение, закрепление и активизацию словаря, развитие правильной ориентировке в пространстве.

В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно формироваться логическое мышление, словесные игры чаще используют для формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач. Эти дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке ребят к обучению в школе. Игры развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

С помощью словесных игр у детей воспитывается желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Для удобства использования словесные игры в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы. В первую из них входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные (главные) признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», «Где был Петя?», «да – нет». Вторую группу составляют игры, используемые для развития у

детей умения сравнивать, сопоставлять, замечать алгоритмы, делать правильные умозаключения: «Похож – не похож», «Кто больше заметит небылиц?».

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: « кому что нужно?», « назови три предмета», «Назови одним словом».

В особую, четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает».

Таким образом, дидактическая игра – игра имеет определенную структуру, отличающую ее от других видов игр и упражнений, что делает ее более интересней перед детьми дошкольного возраста. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчат процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. В игровой деятельности ребенок условно может занимать позиции других людей, вступать в ролевые взаимоотношения. Именно через игру происходит формирование у ребенка сложных эмоциональных отношений к взрослым, сверстникам, совершенствуется развитие его личности, самосознания, а значит, формируется готовность к речевому общению. А игра именно помогает сделать любой учебный материал легко запоминающим и интересным.

Принципы построения системы дидактических материалов представлены в исследованиях Б. И. Хачапуридзе и К.Г.Мачабели:

1. Дидактические материалы должны специально конструироваться так, чтобы технически обеспечивать воссоздание подлинной игровой ситуации и при игре исключать появление посторонних мотивов деятельности. Они должны быть красочно оформлены, привлекательны.

2. Система материалов должна состоять из пособий как для игры отдельного ребенка, так и небольших детских коллективов с тем расчетом, чтобы занять одновременно всю группу детского сада.

3. Дидактические материалы должны быть динамичными и включать излюбленные детьми манипуляции, стимулирующие перцептивные действия и удовлетворяющие потребность в познавательной активности, вызывать движение (вкладывание-выкладывание, попадание в цель, рассматривание и подбор подходящего и т.п.).

4. Дидактический материал должен быть конструирован с замыслом формирования жизненно важных функциональных психических структур, включать для решения задачи момент внутренней самостоятельной активности каждого ребенка.

5. Дидактический материал должен давать возможность строить педагогическую работу с небольшими детскими коллективами с той методической постепенностью, которая требуется для овладения как той или иной отдельной стороной предмета, так и дифференцированной структурой предмета в целом.

6. Дидактические материалы и игровые ситуации должны включать возможность повторения данного рода психической деятельности в варьирующих

условиях для закрепления возникшей психической структуры и для того, чтобы приобретенные структуры проявлялись в изменяющихся жизненных условиях.

7. В игровой ситуации должен обеспечиваться взаимоконтроль и самоконтроль правильности решения задачи.

Основой построения дидактической игры, главным орудием управления педагогом познавательной и игровой деятельностью детей являются правила игры. Правила приобретают в игре ведущее дидактическое значение, через них воспитатель направляет игру по заданному пути, соединяет дидактическую и игровую задачи, организует поведение и взаимоотношения детей в игре. Без заранее установленных правил игровое действие разворачивается стихийно, и дидактические цели могут остаться невыполненными. Дидактическое назначение правил осуществляется благодаря тому, что они представляют собой довольно точно фиксированный способ действия, развивают в детях способность само- и самоорганизации.

Многому можно научить ребенка в процессе повседневного общения с ним в быту, во время режимных процессов (умывания, одевания и др.), а также на прогулках, в играх. Но наиболее активной формой обучающего воздействия являются специально организуемые воспитателем дидактически направленные занятия и игры. На них воспитатель имеет возможность систематически, постепенно усложняя материал, развивать восприятие детей, сообщать им доступные сведения, формировать умения и некоторые важные качества. Организованный характер занятий, выделение для них особого времени в режиме дня дают воспитателю возможность заранее продумать содержание, подбор детских игр, воздействовать на всех детей. Как выше говорилось, наиболее соответствующей раннему возрасту формой обучения являются дидактические игры, когда ребенок, играя, незаметно для себя усваивает те сведения и умения, которые взрослый считает необходимым ему дать.

Таким образом, роль дидактических игр в умственном воспитании детей несомненна.

Отличительной особенностью дидактической игры является ее специфическая структура, включающая ряд компонентов: цель, содержание, игровые действия, средства, результат (А.И.Сорокина, Е.И.Удальцова, А.К.Бондаренко).

Цель дидактической игры - реализация дидактической и игровой задачи. Дидактическая задача направлена на конкретизацию, уточнение, систематизацию знаний; усвоение способов умственной и практической деятельности; воспитание нравственного отношения к объектам и явлениям предметной, природной и социальной среды; на более глубокое изучение индивидуальных особенностей своих сверстников, самого себя. Дидактическая задача определяется взрослым. Для детей цель игры выступает в виде игровой задачи, которая иногда заложена в названии игры - «Угадай, кто позвал?», «Узнаем, что в чудесном мешочке?» и побуждает к активным действиям.

Кроме этого содержание дидактических игр представлено разными элементами гендерной культуры: внешние различия людей мужского и женского пола (одежда, прически, доминирующие атрибуты), специфические виды

деятельности (спорт, труд, профессии, отдых, увлечения), особенности маскулинных и фемининных проявлений (личностных качеств, поступков), нормы взаимоотношений (в быту, в общественных местах) и т.д. Наличие этих элементов в содержании дидактических игр позволяет конкретизировать, дифференцировать, обобщать представления детей о перспективах и динамике собственного половозрастного развития, о специфике семейных ролей, связей и взаимоотношениях людей разного пола, способствует становлению устойчивого интереса к сфере гендерной культуры, становлению социально значимых ценностей и смыслов межполового взаимодействия, толерантности, формированию адекватных, соответствующих полу способов поведения.

Дидактическая игра широко используется педагогами как средство воспитания и обучения. Она делает процесс обучения более легким, занимательным: та или иная умственная задача, заключенная в игре, решается в ходе доступной и привлекательной для детей деятельности. Дидактическая игра создается в целях обучения и умственного развития. И чем в большей мере она сохраняет признаки игры, тем в большей мере она доставляет детям радость.

Содержание дидактической игры определено программой воспитания в детском саду в разделе «Ознакомление с окружающим и родной язык» и в других разделах:

- знания о предметах, их назначении и качествах;
 - знания о разных видах труда и его роли в жизни людей;
 - знания о природных предметах и явлениях, временах года;
 - пространственные ориентировки.

Существенной стороной дидактической игры является игровой замысел. Он вызывает живой интерес детей, возбуждает их активность, желание играть. Игровой замысел часто выражен в самом названии игры и составляет ее начало. Например, в игре «Узнай, что в мешочке» замысел игры заключается в том, чтобы, ощупав рукою игрушки, находящиеся в цветном мешочке, ребенок назвал их.

Каждая дидактическая игра имеет правила, которые обусловлены содержанием игры, игровым замыслом и вместе с тем выполняют очень большую роль — они определяют характер и способ действий, организуют и направляют поведение, взаимоотношения детей в игре. Правила, используемые в дидактической игре, являются критерием правильности игровых действий, их оценки. Выражение детей «Он играет не по правилам» отражает отношение их к правилу игры как к чему-то незыблемому.

Усвоение детьми правил игры и следование им содействует воспитанию самостоятельности, возможности самоконтроля и взаимоконтроля в игре.

Результат дидактической игры выражается в решении задачи и в том удовольствии, которое доставляет игра ее участникам.

Содержание игры, игровой замысел, игровые действия и правила взаимосвязаны, и отсутствие хотя бы одного из них делает игру невозможной.

Своеобразие дидактической игры как игровой деятельности заключается в том, что взаимоотношения воспитателя с детьми и детей между собой носят именно игровой характер. Воспитатель является участником игры или ее организатором. Дети часто выполняют ту или иную роль, которая определена содержанием игры и

обуславливает игровые действия. Например, в игре «Магазин» познавательное содержание заключается в том, что дети-покупатели должны дать описание предмета, который они хотят купить, а дети-продавцы — уметь по описанию определить требуемую вещь. Игра служит для упражнения в наблюдательности, в пользовании связной речью. Игровые действия заключаются в наблюдении, рассматривании предмета, в описании, сравнении его с другими. Игровые правила заключаются в том, что покупатель должен выбрать предмет, вежливо обратиться к продавцу, описать предмет, указать его качества, заплатить деньги; продавцы должны внимательно слушать, не перебивать покупателя, выбрать требуемый предмет, завернуть его.

Например, в игре «Чудесный мешочек» дети имеют дело со знакомыми игрушками, но игра обязывает дать описание игрушки, а для этого ребенок должен внимательно ее рассмотреть. Или: детям уже известны признаки разных времен года, но в дидактической игре «Времена года» от детей требуется умение классифицировать те или иные явления по времени года, т. е. обобщить конкретные явления и определить обобщающим понятием — весна, лето, осень, зима.

В процессе дидактической игры разнообразные умственные процессы активизируются и принимают произвольный характер. Чтобы понять и принять замысел игры, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить предложение воспитателя, его объяснение. Задачи, поставленные игрой, требуют сосредоточения внимания, активной деятельности анализаторов, процессов различения, сравнения, обобщения.

Организуя индивидуальную дидактическую игру, воспитатель создает благоприятные условия индивидуального общения, выясняет причины отставания, многократно упражняет детей, поднимает уровень их развития.

Дидактическая игра имеет и глубокое воспитательное влияние, о котором писала еще Е. И. Тихеева: «Эти игры также нельзя оценивать только со стороны их явно дидактической цели — ориентировки детей в том или ином представлении или усвоении знаний. Эти игры способствуют развитию всех сторон человеческой личности: они организуют детей, повышают их самостоятельность. Если они проводятся живо, умелой воспитательницей, дети реагируют на них огромным интересом, взрывами радости, что увеличивает их значение».

Дидактические игры способствуют формированию правильных взаимоотношений между детьми: умению вместе играть, согласовывать свои интересы с интересами коллектива, помогать друг другу и радоваться успеху товарища. Игры создают возможность формирования положительных черт личности: честности, правдивости; упражняют детей в моральных поступках, помогают формированию морального опыта.

Дидактическая игра содействует также развитию инициативы. Многие игры типа лото, домино и другие по мере усвоения их детьми используются самостоятельно и оказывают благотворное влияние на развитие организаторских способностей.

В дидактической игре используются картинки. Всем известны «Игры парами», созданные Е. И. Тихеевой, разрезные картинки, игры с картинками типа лото.

Дидактические игры проводятся в часы игр и используются как форма и прием

обучения во время занятий. Игры могут быть проведены со всей группой детей, с небольшими группами и с отдельными детьми.

Руководство игрой требует большого педагогического мастерства, и такта, потому что, решая в игре и через игру ряд задач, воспитатель должен сохранить игру как деятельность интересную, близкую детям, радующую их. В руководстве дидактической игрой центральное место занимает определение содержания и тех задач, которые хочет разрешить воспитатель.

Планируя работу с детьми, воспитатель предусматривает и те дидактические игры, которые он применит на занятиях, и те игры, которые проводятся в часы игр. Следует также продумать и определить место, роль и связь игр с содержанием занятий, другими приемами обучения и воспитания детей.

Отобрав игры, соответствующие программному содержанию, воспитатель должен четко представить себе, какие результаты он хочет получить средствами дидактической игры, потому что от этого часто зависит оформление замысла игры, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры. Например, в игре для младшей группы «Кто как кричит» может стоять задача выяснить, знают ли дети голоса животных. Ее содержание явится интересным поводом узнать о животных. Игра в этом случае используется воспитателем в целях возбуждения интереса детей. Но воспитатель может поставить и другую задачу — проверить, как дети усвоили голоса животных и различают ли они животных, по голосу. Эта же игра может иметь и частную задачу: поупражнять детей в звукопроизношении. Следовательно, одна и та же по содержанию игра может служить для решения разнообразных задач, причем новая задача придает ей новый смысл, делает игру новой и интересной для детей. Таким образом, можно проводить игры в разных вариантах.

Определив основные задачи и программное содержание, воспитатель придает игре игровой, замысел, намечает игровые действия, т. е. делает игру игрой. Через игровой замысел вызывается активный интерес детей к игре, личное отношение ребенка. Как только у детей возникает личная заинтересованность, появляются и активность, и творческие мысли, и действия, и переживания — все те проявления, без которых невозможна игра как специфическая деятельность.

Правила игры для детей старших групп носят более обобщенный характер, но и они должны быть четко сформулированы, и ясно раскрывать заключенное в них содержание. Если в младшей группе правило непосредственно связано с показом действия, то для старших детей это необязательно, потому что дети способны запомнить правило и перспективно представить его роль в игре. Дети старшей группы способны к торможению непосредственного интереса, поэтому им можно одновременно сообщать ряд взаимно связанных правил. Если в младшей группе одно правило регулирует поведение и способ действия всех детей, то в старших группах в одной игре могут быть разные по содержанию правила для разных участников игры. Например, в играх типа загадок одни правила для детей, загадывающих загадки, и другие — для детей, отгадывающих их. Но те и другие, вместе взятые, организуют поведение всех детей в игре.

По содержанию наиболее частыми в дидактической игре являются правила, обязывающие детей:

▲ действовать по очереди,

- ▲ отвечать, когда спрашивают,
- ▲ слушать товарища,
- ▲ не мешать другим в игре,
- ▲ выполнять правила,
- ▲ честно признаваться в ошибке и др.

Содержание дидактической игры – это осуществление, каких-либо нравственных задач.

Структура дидактической игры включает:

- 1) задачу
- 2) действие,
- 3) правила,
- 4) результат, заключение игры.

При проведении дидактической игры педагог должен учитывать индивидуальные особенности детей: одному загадать трудную загадку, другому — легкую; застенчивого ребенка ободрить, плохо владеющего речью чаще привлекать к разговору, высказываниям, повторению правил и т. д. и тем самым развивать его речь.

Чтобы выполнить это требование, необходимо уже в процессе подготовки и продумывания игры наметить тех детей, на которых нужно обратить особое внимание: одних привлечь к активной роли, у других несколько сдержать их инициативу, чтобы они не подавляли других. В ходе игры, которая разворачивается обычно в живом темпе, педагог, особенно не очень опытный, замечает лишь наиболее бойких детей, а между тем он должен и детей застенчивых, робких привлечь к активному участию в игре. Руководство в ходе игры должно быть направляющим игру и взаимоотношения детей, но не навязчивым.

Оценка хода и результата игры, т. е. анализ того, правильно ли дети играли, отчего зависел их результат, возможна с детьми старшей и подготовительной групп, когда дидактическая игра носит спортивный характер или похожа на такие игры, как «шашки», «гуськи». Воспитатель, заканчивая игру, должен поддержать интерес к дальнейшей игре: «А в следующий раз будем играть еще интереснее...». Каждая игра может иметь несколько постепенно усложняющихся вариантов, в зависимости от разрешаемых задач.

В практике работы с детьми (методика И.Г. Выгодской, Е. Л. Пеллингер, Л. П. Успенской) игры и игровые приемы используются для проведения расслабляющих упражнений в соответствии с этапами воздействия: режима относительного молчания; воспитания правильного речевого дыхания; общения короткими фразами; активизации развернутой фразы (отдельных фраз, рассказа, пересказа); инсценировок; свободного речевого общения, развития познавательного интереса, активизация мыслительной деятельности.

Например, в игре «Что катится, что не катится» обучающая цель состоит в том, чтобы научить детей различать предметы по форме (куб и шар), обращая их внимание на свойства предметов. Перед детьми ставится только игровая задача – докатить предмет до определенной черты, показав при этом свою ловкость. Добиться цели может лишь тот ребенок, который научится различать куб и шар, поймет, что до черты докатится только шар. Следовательно, усвоение программного

содержания становится условием достижения игровой цели.

Развитие мышления в дидактической игре.

Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра – основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ребенок, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели.

Наглядно-действенное мышление формируется в дошкольном возрасте в процессе овладения игровой деятельностью, которая должна быть определенным образом организована и протекать под контролем и при специальном участии взрослого. Только полноценное развитие дошкольника обеспечивает формирование необходимого уровня наглядно-действенного мышления.

Развитию этого этапа мышления способствуют задания и упражнения со спичками (выложить фигуру из определенного числа спичек, перенести одну из них так, чтобы получить другую фигуру), а также задания с ножницами и бумагой.

Развитию наглядно-образного мышления способствуют следующие виды заданий: рисование, прохождение лабиринтов, вышеописанная работа с конструкторами, но уже не по наглядному образцу, а по словесной инструкции, а также по собственному замыслу ребенка, когда он прежде должен придумать объект конструирования, а затем самостоятельно его реализовать.

Неоценимую помощь в развитии логического мышления окажут такие упражнения:

- «Четвертый лишний»: задание предполагает исключение одного предмета, не имеющего некоторого признака, общего для остальных трех;

– придумывание недостающих частей рассказа, когда одна из них пропущена (начало события, середина или конец). Наряду с развитием логического мышления составление рассказов имеет чрезвычайно важное значение и для развития речи, обогащения словарного запаса, стимулирует воображение и фантазию;

– загадки и логические задачи, головоломки, которые широко представлены в дидактических играх.

Выше были приведены упражнения, направленные на развитие различных видов мышления. Однако практика показывает, что такое разделение мышления на отдельные виды является искусственным и используется только в целях специальной диагностики уровня психического развития, поскольку в решении любой задачи участвуют все виды мышления, развести которые зачастую невозможно. Поэтому можно предложить целый ряд дидактических игр, которые всегда очень хорошо принимаются детьми и способствуют развитию мышления в целом, в том числе его творческой стороны.

Игры со спичками помогут также развитию пространственного мышления. С этой же целью кроме перечисленных можно также использовать простейшие игры с бумагой и ножницами, условно называемые «Одним разрезом»: каждую из нарисованных геометрических фигур можно превратить в квадрат, сделав только

один разрез ножницами (по прямой линии).

Наряду с этим можно использовать игры-головоломки, позволяющие всесторонне развить функцию мышления путем усложнения условий задания.

«Составление предложений» - эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные, связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Берут наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

«Исключение лишнего» - берут любые три слова, например, «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное – больше признаков, объединяющих оставшуюся пару слов и не присущих исключенному, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не заикливаясь на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

«Поиск аналогов» - называются какой-либо предмет или явление, например, «вертолет». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналогии по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов. Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

«Способы применения предметов» - называется какой-либо хорошо известный предмет, например, «книга». Надо назвать как можно больше различных

способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т.д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности. В процессе дидактической игры разнообразные умственные процессы активизируются и принимают произвольный характер. Чтобы понять и принять замысел игры, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить предложение воспитателя, его объяснение. Задачи, поставленные игрой, требуют сосредоточения внимания, активной деятельности анализаторов, процессов различения, сравнения, обобщения.

Дидактическая игра является незаменимым средством в преодолении различных затруднений в умственной деятельности у отдельных детей.

Организуя индивидуальную дидактическую игру, мы старались создать благоприятные условия индивидуального общения, выясняли причины отставания, многократно упражняли детей, поднимая уровень их развития.

Дидактические игры.

Найди свою игрушку

Цель: учить внимательно рассматривать игрушки, чтобы потом опознать свою игрушку среди других, продолжать развивать эмоциональное отношение к игрушкам.

Оборудование. Сюжетные игрушки разного назначения, имеющие различные свойства (цвет, форму, величину), по одной на каждого ребенка.

При первом проведении игры у всех детей должны быть игрушки, разные по своему назначению (например, машина, кукла, мишка, коляска, мячик). В дальнейшем они могут быть одинаковыми, но отличаться по отдельным признакам (например, две машины: одна большая, другая маленькая; две куклы: одна в красном, другая в желтом платье и т. п.).

Ход игры

(проводится с подгруппой из 4–6 детей).

Педагог раздает игрушки, записывает, кому какую дал, и помогает каждому начать играть с той игрушкой, которая ему досталась. Через некоторое время педагог собирает все игрушки, накрывает их салфеткой и предлагает всем найти свои игрушки. Дети по одному подходят к столу, ищут. Воспитатель либо одобряет действия ребенка: «Верно, у тебя была машина», либо говорит, что это не его игрушка, и спрашивает: «Чья она?» – затем помогает ребенку вспомнить, с какой игрушкой он играл. Дети разбирают игрушки, играют с ними. Вновь педагог предупреждает, что скоро соберет игрушки и их надо будет опять искать, поэтому необходимо внимательно рассмотреть игрушки и запомнить. Игра повторяется.

Найди свое место.

Цель: учить ориентироваться в пространстве, создавать эмоциональное отношение к игре и игрушке.

Оборудование. Игрушки по числу детей (разные по предметному назначению или по величине, цвету), бубен или барабан.

Ход игры

(проводится вначале небольшими подгруппами из 4–6 детей, по мере усвоения со всей группой).

Участники игры рассаживаются на стулья, стоящие посреди комнаты. Каждому ребенку педагог дает какую-либо игрушку (кукла, мишка, собачка, кошка, погремушка, птичка, лошадка и др.) и показывает, как играть с ней (например, куклу и мишку можно укачивать, с собачкой и кошкой выполнять имитационные звуки «мяу», «ав-ав», птичку покормить с ладошки и т. п.). По сигналу барабана дети должны положить игрушки на стулья и побегать по комнате под звуки барабана (бубна). Когда звучание прекратится, им надо быстро прибежать к своим стульям и сесть. Чтобы найти свое место, ребенок должен опознать свою игрушку. Педагог следит за правильным выполнением действий, при необходимости помогает детям.

По мере усвоения игры во время бега детей можно переложить игрушки на другие стулья.

Будь внимательный!

Цель. Продолжать развивать зрительное внимание и запоминание.

Оборудование. Шкафчик, выполненный из небольших по размеру коробок (выдвижные ящички), мелкие игрушки (бирюльки, элементы мозаики или пуговицы и др.), ширма. Шкафчик состоит из трех коробок, которые образуют 3 ящичка: два – внизу, один – наверху, в дальнейшем количество ящичков увеличивается до 4–9, а расположение их варьируется.

Ход игры.

Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога, педагог ставит на стол шкафчик, рассматривает его, открывает ящички. Достает мелкую игрушку, показывает ее и говорит: «Я ее спрячу, а вы запомните, в какой ящик я ее положила». Все действия педагог выполняет медленно. Затем закрывает шкафчик ширмой и 10 раз отстукивает ладонью по столу. После этого снимает ширму и предлагает кому-либо показать, в каком ящичке спрятана игрушка.

Игра повторяется 2–3 раза. В дальнейшем число ударов по столу (отсрочка действия) увеличивается до 15–20 раз, увеличивается и количество ящичков, меняется их расположение.

Не зевай!

Цель: развивать элементы произвольного внимания, продолжать создавать у детей положительное эмоциональное состояние в общении со взрослым.

Оборудование: яркие цветные платочки.

Ход игры.

Дети сидят на стульях, поставленных в ряд. Педагог встает перед ними, в руках у него платочки. Приплясывая, помахивая платочками, зовет к себе детей, предлагая поплясать вместе. Каждого ребенка педагог поочередно называет по имени. Ребенок, услышав свое имя, должен встать, подойти к воспитателю, получить платочек и присоединиться к пляске. По окончании игры педагог хвалит всех детей.

Мишка спрятался.

Цель: продолжать развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

Оборудование: игрушка мишка.

Ход игры.

Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно помочь найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается около отдельных предметов: «Вот шкаф, он большой, мишка наверх не залезет. Это полка, в ней много книг, мишке будет тесно». Наконец находится подходящее место – обязательно открытое, расположенное на уровне роста ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти мишку (или предлагает это сделать одному из детей). Если ребенок, затрудняется выполнить задание, помогает ему вспомнить, как они шли, чтобы спрятать мишку, просит снова пройти этот путь.

При повторном проведении игры игрушку прячут в другое место и обход производится по другой стороне комнаты. Можно также сменить и игрушку.

Когда дети научатся быстро находить предметы, расположенные на уровне их

роста, можно усложнить задание – спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз. В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Когда дети ищут предмет, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

Куда девался мяч (кукольный театр).

Цель: следить за передвижением предмета в пространстве; учить понимать несложный сюжет, продолжать развивать эмоциональное отношение к игре с игрушками.

Оборудование: игрушечная кошка, мяч, две корзинки.

Ход игры.

Детей рассаживают полукругом около стола педагога. По обеим сторонам стола на пол ставят две корзины. Педагог достает мяч, кладет его на стол. Затем достает кошку, она как бы прыгает на стол снизу, смотрит на мяч, подбегает к нему и толкает его лапой, катя по столу. Затем нечаянно сталкивает мяч со стола в одну из корзин, останавливается, оглядывается, ищет мяч, просит детей помочь. Воспитатель предлагает кому-либо найти мяч.

Слушай команду.

Цель: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Материал: магнитофон или грамзапись Р. Газизова «Марш».

Описание: каждый ребенок должен выполнять движения в соответствии с командами взрослого, произнесенными шепотом. Команды дают только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока играющие хорошо слушают и точно выполняют задание.

Инструкция: «Мы поиграем в игру «Слушай команду». Для этого надо встать по кругу друг за другом и двигаться шагом под музыку. Когда звуки музыки прекратятся, необходимо остановиться и внимательно слушать меня. В это время я шепотом произнесу команду, например «поднять руки», и все играющие должны выполнить эту команду. Будьте внимательны!».

Примечание. Примеры команд: присесть; наклониться вперед и вытянуть руки вперед; согнуть правую ногу в колене, руки развести в стороны; сесть на пол и обхватить колени двумя руками и т.д.

В магазине зеркал.

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиниться требованиям другого человека.

Описание: взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула

ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются.

Смешанный лес.

Цель: развитие наблюдательности, формирование умения распределять внимание развитие мышления.

Оборудование: рисунок с изображением замаскированных деревьев.

Описание: ребенку дается рисунок с изображением замаскированных деревьев, среди которых ему надо отыскать березу (сосну, самую маленькую елочку).

Инструкция: «Посмотри, на этой картинке изображены замаскированные деревья. Среди них нужно как можно быстрее найти березу (сосну, самую маленькую елочку). Начинай искать».

Найди два одинаковых предмета.

Цель: развитие мышления, объема внимания, восприятия формы, величины, наблюдательности, формирование умения сравнивать, анализировать.

Оборудование: рисунок с изображением пяти предметов и более, из которых два предмета одинаковые; остро заточенные простые карандаши.

Описание: ребенку предлагается:

- ▲ рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых; требуется их найти, показать и объяснить, в чем схожесть этих двух предметов;
- ▲ картинка (карточка) с изображением предметов и образца; необходимо найти предмет, подобный образцу, показать его и объяснить, в чем схожесть;
- ▲ рисунок (карточка) с изображением более пяти предметов; из изображенных предметов надо образовать одинаковые пары, показать их или соединить линиями, проведенными простым карандашом, и объяснить, в чем схожесть каждой пары.

Инструкция:

- «Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех нарисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть. Приступай к работе».

- «Посмотри, на этом рисунке изображены предметы. Каждому из них можно найти пару. Соедини линиями каждую полученную пару (два одинаковых предмета) и объясни, в чем их схожесть. Приступай к выполнению задания».

Найди отличия.

Цель: развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания, логического мышления.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Описание. Ребенку предлагаются: серия картинок по две картинки на каждой карточке; надо найти пять отличий; карточка с изображением двух картинок,

отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

Выкладывание узора из мозаики.

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, логического и наглядного мышления, формирование умения работать по образцу.

Оборудование: мозаика, образец.

Описание: ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

Инструкция: «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

Воспроизведение геометрических фигур.

Цель: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Оборудование: карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца (13x10 см).

Описание: ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

Играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания.

Консультация для родителей

«Как научить ребёнка играть в дидактическую игру и её роль в развитии детей!»

Народная мудрость создала дидактическую игру, которая является для маленького ребенка наиболее подходящей формой обучения. Обучающее воздействие необходимо как в семье, так и в детских учреждениях, где оно приобретает особенно важное значение. Как уже неоднократно говорилось, игра - основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте, играя, он познает мир, людей, играя, ребенок развивается. В современной педагогике существует огромное количество развивающих дидактических игр, способных развить сенсорные, двигательные, интеллектуальные способности ребенка.

Прежде чем говорить о развивающих дидактических играх, следует напомнить, что понятие "развитие интеллекта" включает в себя развитие памяти, восприятия, мышления, т. е. всех умственных способностей. Сконцентрировав свое внимание лишь на одном показателе, нельзя говорить о развитии детского интеллекта в целом.

Нелишне будет заметить, что проводить развивающие дидактические игры лучше с группой детей, так как именно коллективные игры способны гораздо лучше развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и коллективный дух.

Как показывают многочисленные исследования в этой области, дети дошкольного и младшего школьного возраста лучше усваивают любой материал в коллективе. Поэтому доброй традицией в вашем доме могут стать детские праздники, игры, соревнования. Причем воспитательный процесс в таких условиях протекает не только в русле развития различных умственных и творческих способностей детей, но и в русле детской и взрослой дружбы.

Познавательные игры (дидактические) - это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых детям предлагается найти выход. Главное назначение этого метода - стимулирование познавательного процесса. Такие стимулы ребенок получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности.

Среди таких игр - разнообразные математические, лингвистические игры, игры-путешествия, игры типа электронных викторин, игры с тематическими наборами. В последнее десятилетие все большую популярность получают симуляционные игры, т. е. способствующие воспроизведению определенного качества, а также такие разновидности игрового метода, как инсценизация и генерация идей.

В большинстве своем родители, желающие научить ребенка правильно говорить, пользуются одним способом - просят повторить слово, которое они только что произнесли. Однако для речевого развития этот метод не самый удачный. Родителям, которые действительно хотят не только научить ребенка подражать родителям, но и добиться того, чтобы он воспринимал через эти слова окружающий мир, можно в своей практике использовать некоторые несложные упражнения.

"Что катится?"

Эта игра познакомит ребенка с формами предметов. Организуйте веселую

игру-соревнование - кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу, а фигурками, которые нужно катить, пусть будут шарик и кубик. Сначала ребенку будет все равно, какую фигурку выбрать, но после некоторых проб он поймет, что выигрывает тот, кто выбирает шарик. Спросите ребенка, почему он выбирает шарик, и сделайте совместный вывод, что шарик катится потому, что он круглый.

"Совместное рассматривание предметов"

Взрослый вместе с ребенком рассматривает живые или игрушечные объекты, при этом выразительно описывая все, что они видят. Например: "Смотри, какая киса, смотри, какие у нее лапки, хвостик, глазки, носик, какая у нее серая шубка, киска сидит спокойно, давай позовем ее". Предложите ребенку потрогать кошку, погладить ее, потом спросите, какие животные ему больше всего нравятся, попросите описать их. Старайтесь не подавлять инициативу ребенка, не перебивайте его, даже если он говорит неправильно, затем расскажите, какие животные нравятся вам и почему. Слушая, как вы говорите, и говоря сам (а не повторяя за вами), ваш ребенок заметно разовьет свою речь.

"Чтение потешек"

Взрослый многократно повторяет простенький стишок или сказку. Когда текст уже знаком ребенку, сделайте так, чтобы он договаривал незаконченные фразы и, если у него это неплохо получается, поменяйтесь ролями. Таким образом получается своеобразный диалог, способный увлечь ребенка, подобные занятия разовьют речь и память малыша, что непременно отразится на его интеллекте.

"Скороговорки"

Для развития речи ребенка огромное значение имеют скороговорки. Они способны научить малыша правильно и четко произносить слова. Сначала произнесите недлинную скороговорку медленно, попросите ребенка повторить ее, затем постепенно увеличивайте темп. После подобных занятий малыш станет намного лучше и правильнее говорить.

"Рыба, птица, зверь"

К этой игре желательно подключить несколько участников. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: "Рыба, птица, зверь, рыба, птица..." Тот игрок, на котором он остановится, должен быстро, пока ведущий считает до трех, назвать в данном случае птицу. Причем названия не должны повторяться. Если слово названо правильно, ведущий продолжает игру, если название неправильное или повторяется, игрок покидает игру. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок - он и выигрывает. Затем ведущим можно назначить ребенка.

Эту игру можно проводить в разных вариантах, это способствует развитию умения переключать внимание с одного предмета на другой.

"Сравни предметы"

Перед ребенком ставятся две игрушки. Попросите малыша рассказать, чем похожи между собой эти предметы, а чем различаются. Например, заяка и мишка похожи друг на друга тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки; а отличаются тем, что мишка - белый, а заяка - серый, мишка - большой, а заяка —

маленький.

Цель подобных занятий - развить у детей внимание и выработать способность ребенка фиксировать его на одном предмете.

"Оденем кукол"

Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол - большую и поменьше - и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой кукле принадлежит какой комплект одежды, пусть он решит эту задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, они перепутали свою одежду, попросите ребенка помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно, не стоит кидаться переделывать его работу, постарайтесь разъяснить ему, что эта одежда слишком маленькая для этой куклы, а эта слишком большая. Подобное занятие способно в значительной степени развить восприятие ребенка.

"Будь внимателен!"

Дети шагают по кругу под музыку. На слово "зайчик", произнесенное ведущим, они должны начать прыгать, как зайчики, на слово "лошадка" - изображать, как лошадь ударяет копытом об пол, на слово "рак" - пятиться, "птицы" - бегать врассыпную, широко расставив руки, "аист" - стоять на одной ноге.

Эта игра стимулирует внимание, учит быстро реагировать на звуковые сигналы.

"Магазин"

Сделайте в комнате нечто вроде прилавка, разложив на нем разные предметы, мелкие, крупные, разной формы и принадлежности. Рассмотрите вместе с ребенком эти вещи, обсудите, из чего они сделаны, чьи они, для чего предназначены, их цвет, форму и т. д. Затем попросите ребенка выйти из комнаты и, досчитав до десяти, зайти снова. Ребенок должен назвать все предметы, которые лежат на прилавке. Эту игру можно проводить по-разному: попросить не только произнести названия предметов, но и рассказать, чьи они, или назвать признаки предмета, который убрали с витрины. Эта игра способствует развитию памяти и речи.

"Запомни картинки"

Для этой игры необходимо заранее приготовить 10-12 картинок, на каждой картинке должен быть изображен какой-то предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми или самим посоревноваться с ребенком в том, кто больше запомнит картинок. Играющие рассматривают картинки несколько минут, потом их убирают, а участники по очереди называют картинки, которые запомнили.

Выигрывает тот, кто последним назовет картинку, о которой еще не упоминали. Эта игра способствует развитию памяти ребенка.

"Почини игрушку"

Подберите для этой игры простую игрушку с несложным механизмом, например, машинку, и предоставьте ребенку несколько дней поиграть с ней, так, чтобы в процессе игры ребенок как можно лучше ознакомился с ее механизмом. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку так, чтобы колесо не крутилось.

Теперь, для того чтобы машинка ехала, необходимо прикладывать гораздо больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и устранил ее причину. Если ребенок старше четырех лет, количество неисправностей можно увеличивать, причем каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок разобрался с предыдущей. Эта игра способна в значительной степени развить мышление и воображение ребенка.

"Волшебные кляксы"

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа выливают несколько капель чернил или туши, а лист складывают пополам, затем лист разворачивают - и можно начинать игру. Играющие по очереди называют, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество предметов. Подобного рода игры способствуют развитию у ребенка фантазии и воображения.

"Загадки"

До начала игры родителям следует подготовить некоторое количество загадок. Не стоит брать очень сложные, требующие долгих размышлений, гораздо лучше выбирать легкие загадки, лучше в стихах. Игру подобного рода лучше проводить с несколькими детьми, в форме соревнования. По очереди загадывайте детям загадки, оставляя на раздумье несколько минут. Ребенок, не ответивший на три загадки, выбывает из игры, выигрывает тот, кто ответил последним. Игры подобного рода призваны развить у вашего малыша абстрактное мышление и воображение.

Для развития интеллектуальных способностей ребенка четвертого-пятого года жизни огромную роль играет семейное воспитание. По утверждению многих педагогов, именно в семье закладываются основы всех необходимых для жизни навыков и умений. Очень часто родители пускают на самотек развитие ребенка, во всем доверяя заграничным мультикам про суперменов и Микки - Мауса, но ничто не сможет заменить ребенку родительского внимания, заботы, участия в его жизни.

В русле программы развития и воспитания детей «Детство» (1995) (рук.Т.Н.Доронова и Л.И.Иванова), разработанной коллективом преподавателей кафедры дошкольной педагогики Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена, представляют интерес работы, посвященные введению детей в мир логики математики, освоению ими отношений эквивалентности и порядка. В данных работах выделены и описаны содержание и методы подготовки мышления дошкольника, в том числе и предлогическая подготовка. Например, описаны методики использования логических блоков Дьёнеша и полочек Кюизенера, применение которых в работе с дошкольниками помогает мне, как воспитателю, развивать у них логико-математические представления и умения. В частности, логические блоки помогают ребёнку овладеть логическими операциями и действиями, важными как в плане предметно-математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств предметов, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование, а так же логические операции «не», «и», «или».

Ко второй группе методик можно отнести методики Дьёнеша, Кюизенера и

М.Монтессори. Игры и упражнения с использованием блоков Дьёнеша и палочек Кюизенера и Монтессори-материал используются как на занятиях, так и в свободные часы, как в детском саду, так и дома.

Палочки Кюизенера как дидактическое средство соответствует особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям. Работа с палочками позволяет перевести практические действия во внутренний план, создать полное, и, в то же время, достаточно обобщённое представление о понятии.

С помощью палочек Кюизенера можно ещё в детском саду сформировать у детей такие логические умения, как умение выделять признаки предметов, умение сравнивать предметы по их свойствам, осознать смысл логических слов «не», «и», «или».

Дидактическая игра является практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные на занятиях. В этом отношении роль дидактической игры заключается в том, что она создает жизненные условия для разнообразного применения знаний, для активизации умственной деятельности. При этом обнаруживаются ошибки и затруднения, испытываемые детьми. Воспитатель помогает их исправить и преодолеть.

Домашнее задание: поиграть с детьми в вышеперечисленные игры, изготовить вместе с ребёнком новую дидактическую игру.

Анкета для родителей.

1. Ф.И.О. _____

2. Сколько детей в Вашей семье? _____

3. Из них дошкольного возраста? _____

4. Имя ребёнка _____

5. Возраст вашего ребенка (год, месяц) _____

6. Имеете ли Вы педагогическое, психологическое образование?

1. Да

2. Нет

7. Чем нравится заниматься вашему ребенку больше всего?

8. Любимая игрушка вашего ребенка _____

9. Посещаете ли Вы с ребенком развивающие центры (кружки, секции)?

1. Да

2. Нет

10. Проводите ли Вы с ребенком обучающие игры, тематические занятия? Если да, то, как часто?

^ Ежедневно

^ Несколько раз в неделю

^ Раз в неделю

^ Не провожу, т.к. считаю, что в саду (центре) ребенок получает достаточно информации

^ Не провожу

11. Как часто (полчаса – час) ребенок занимается какой-нибудь умственной работой:

1. постоянно

2. иногда

3. очень редко.

12. Часто ли ребенок задает вопросы?

1. часто

2. иногда

3. очень редко

13. Дождается ли ответа на поставленный вопрос?

1. да

2. не всегда

3. нет

14. Присутствуют ли в речи вопросы-цепочки (за одним вопросом следует другой,

возможно третий, относящийся к одной теме)

⚡ да, бывают довольно часто

⚡ когда как

⚡ не наблюдалось.

15. Что предпочитает ребенок, когда предлагают загадку?

⚡ помучиться, но самому найти ответ

⚡ когда как

⚡ получить готовый ответ от других

16. Насколько эмоционально ребенок относится к интересному для него занятию, связанному с умственным напряжением?

⚡ очень эмоционально

⚡ когда как

⚡ эмоции ярко не выражены (по сравнению с другими ситуациями)

17. Играете ли вы с ребенком в настольные дидактические игры?

1. Да

2. Нет

18. Как часто?

⚡ каждый день

⚡ один - два раза в неделю

⚡ не занимаюсь

19. Какая его любимая дидактическая игра? _____

20. Сколько времени вы проводите с ребенком? (примерное количество часов)

Будни _____

Выходные _____