

**Развитие
познавательных
психических процессов
у дошкольников
средствами игровой
деятельности**

Задачи :

1. Предоставление студентам возможности выбора содержания, формы представления и способов проработки задания.
2. Формировать умения студентов использовать разные виды игр в развитии познавательных психических процессов.
3. Развивать профессиональные умения:
 - публичных выступлений;
 - преобразования учебного материала в интегрированные знания проблемного характера;
 - рефлексии;
4. Формировать профессиональные умения использовать личностно-ориентированную модель взаимодействия с ребенком.

ПАМЯТЬ

ПРОЦЕССЫ

ЗАПОМИНАНИЕ

СОХРАНЕНИЕ

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

УЗНАВАНИЕ

ВИДЫ

НАГЛЯДНО-
ОБРАЗНАЯ

СЛОВЕСНО-
ЛОГИЧЕСКАЯ

ДВИГАТЕЛЬНАЯ

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ

МЕХАНИЧЕСКАЯ

ЛОГИЧЕСКАЯ

ВИДЫ ПАМЯТИ

```
graph TD; A[ВИДЫ ПАМЯТИ] --> B[ПО СОДЕРЖАНИЮ]; A --> C[ПО ВРЕМЕНИ ХРАНИЕНИЯ]; A --> D[ПО СПОСОБУ ЗАПОМИНАНИЯ]; A --> E[ПО ВЕДУЩЕМУ АНАЛИЗАТОРУ]; B --> B1[ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ]; B --> B2[ДВИГАТЕЛЬНАЯ]; B --> B3[СЛОВЕСНАЯ]; B --> B4[ОБРАЗНАЯ]; C --> C1[КРАТКОВРЕМЕННАЯ]; C --> C2[ДОЛГОВРЕМЕННАЯ]; D --> D1[ЛОГИЧЕСКАЯ]; D --> D2[МЕХАНИЧЕСКАЯ]; E --> E1[ЗРИТЕЛЬНАЯ]; E --> E2[СЛУХОВАЯ]; E --> E3[ОБОНЯТЕЛЬНАЯ]; E --> E4[ОСЯЗАТЕЛЬНАЯ]; E --> E5[ВКУСОВАЯ];
```

ПО СОДЕРЖАНИЮ

- ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ
- ДВИГАТЕЛЬНАЯ
- СЛОВЕСНАЯ
- ОБРАЗНАЯ

ПО ВРЕМЕНИ ХРАНИЕНИЯ

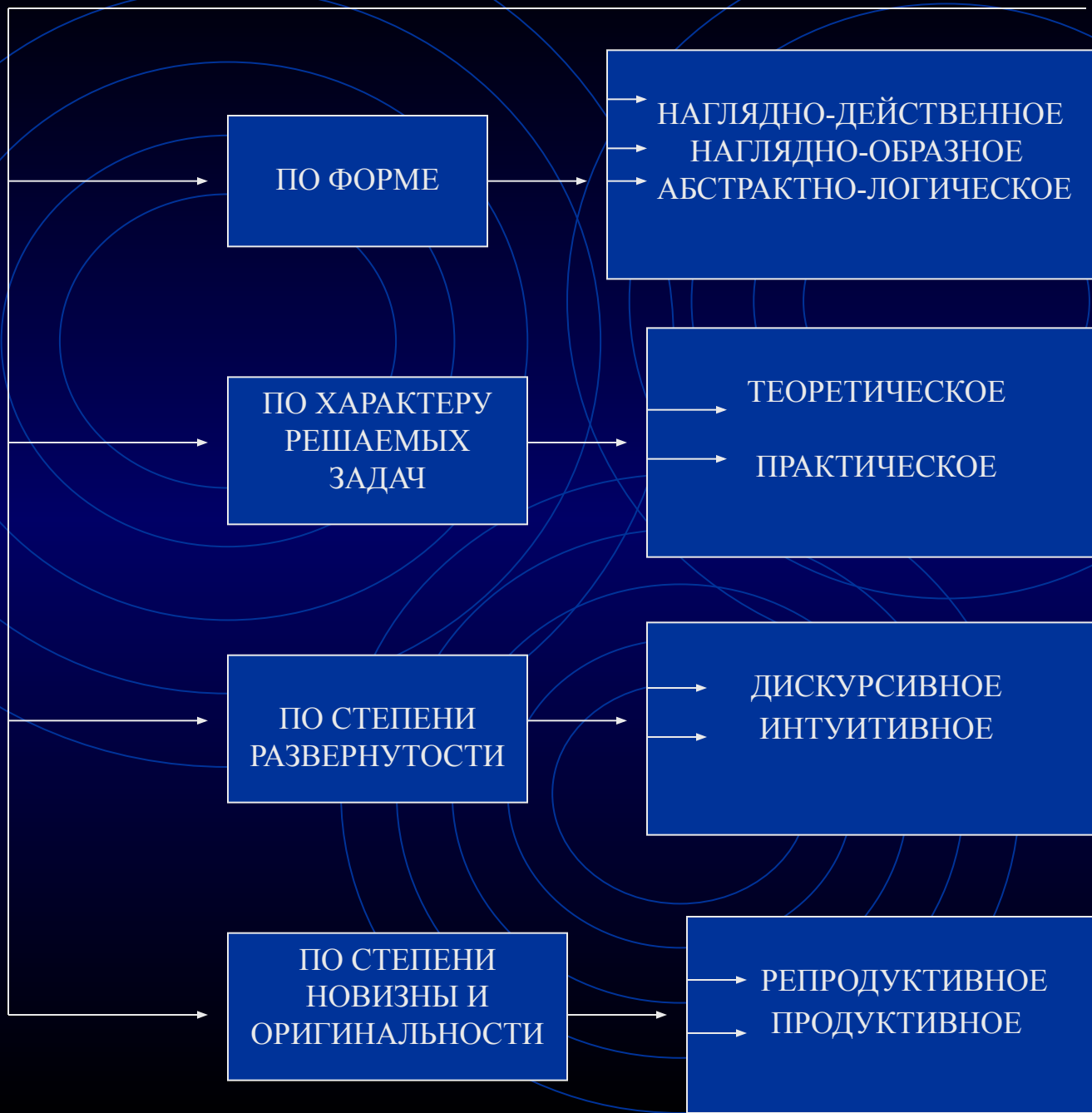
- КРАТКОВРЕМЕННАЯ
- ДОЛГОВРЕМЕННАЯ

ПО СПОСОБУ ЗАПОМИНАНИЯ

- ЛОГИЧЕСКАЯ
- МЕХАНИЧЕСКАЯ

ПО ВЕДУЩЕМУ АНАЛИЗАТОРУ

- ЗРИТЕЛЬНАЯ
- СЛУХОВАЯ
- ОБОНЯТЕЛЬНАЯ
- ОСЯЗАТЕЛЬНАЯ
- ВКУСОВАЯ



ПРОДУКТИВНОСТЬ ПАМЯТИ

```
graph TD; A[ПРОДУКТИВНОСТЬ ПАМЯТИ] --- B[ОБЪЕМ]; A --- C[ТОЧНОСТЬ]; A --- D[ДЛИТЕЛЬНОСТЬ]; A --- E[БЫСТРОТА]; A --- F[ГОТОВНОСТЬ];
```

ОБЪЕМ

ТОЧНОСТЬ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

БЫСТРОТА

ГОТОВНОСТЬ

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

- ПРЕОБЛАДАЕТ НЕПРОИЗВОЛЬНАЯ ОБРАЗНАЯ ПАМЯТЬ;
- ПАМЯТЬ ПРИОБРЕТАЕТ ИНТЕЛЛЕКТУЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР;
- СЛОВЕСНО-СМЫСЛОВАЯ ПАМЯТЬ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ОПОСРЕДОВАННОЕ ПОЗНАНИЕ И РАСШИРЯЕТ СФЕРУ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА;
- СКЛАДЫВАЮТСЯ ЭЛЕМЕНТЫ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ПАМЯТИ КАК СПОСОБНОСТИ К РЕГУЛЯЦИИ ДАННОГО ПРОЦЕССА СНАЧАЛА СО СТОРОНЫ ВЗРОСЛОГО, А ПОТОМ И САМОГО РЕБЕНКА;
- ФОРМИРУЮТСЯ ПРЕДПОСЫЛКИ ДЛЯ ПРЕВРАЩЕНИЯ ПРОЦЕССА ЗАПОМИНАНИЯ В ОСОБУЮ УМСТВЕННУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ДЛЯ ОВЛАДЕНИЯ ЛОГИЧЕСКИМИ ПРИЕМАМИ ЗАПОМИНАНИЯ;
- РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ ВКЛЮЧАЕТСЯ В РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ.

ВИДЫ МЫШЛЕНИЯ

```
graph TD; A[ВИДЫ МЫШЛЕНИЯ] --> B[ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ]; A --> C[ПРАКТИЧЕСКОЕ]; B --> D[ПОНЯТИЙНОЕ]; B --> E[ОБРАЗНОЕ]; C --> F[НАГЛЯДНО-ОБРАЗНОЕ]; C --> G[НАГЛЯДНО-ДЕЙСТВЕННОЕ];
```

ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ

ПОНЯТИЙНОЕ

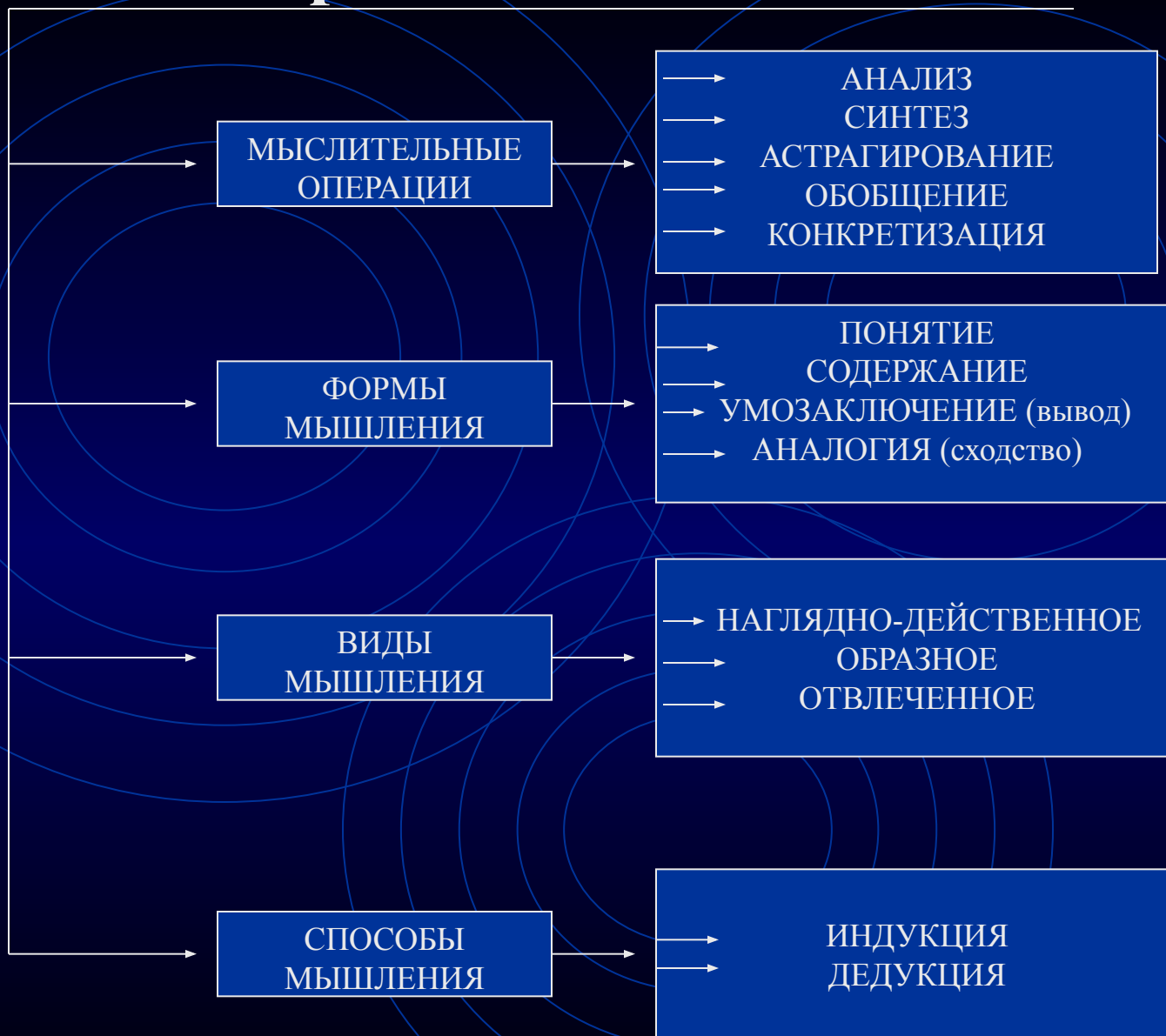
ОБРАЗНОЕ

ПРАКТИЧЕСКОЕ

НАГЛЯДНО-
ОБРАЗНОЕ

НАГЛЯДНО-
ДЕЙСТВЕННО
Е

Содержание мышления



МЫСЛИТЕЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ

-АНАЛИЗ

-СИНТЕЗ

-СРАВНЕНИЕ

-ОБОБЩЕНИ

-АБСТРАГИРОВАНИЕ

-КЛАССИФИКАЦИЯ

ОСОБЕННОСТИ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

- 1 ребенок решает мыслительные задачи в представлении, - мышление становится внеситуативным;**
- 2 освоение речи приводит к развитию рассуждений как способа решения мыслительных задач, возникает понимание причинности явлений;**
- 3 детские вопросы выступают показателем развития любознательности и говорят о проблемности мышления ребенка;**
- 4 появляется иное соотношение умственной и практической деятельности, когда практические действия возникают на основе предварительного рассуждения, возрастает планомерность мышления;**
- 5 ребенок переходит от использования готовых связей и отношений к «открытию» более сложных;**
- 6 возникают попытки объяснить явления и процессы;**
- 7 экспериментирование возникает как способ, помогающий понять скрытые связи и отношения, применить имеющиеся знания, пробовать свои силы;**
- 8 складываются предпосылки таких качеств ума, как самостоятельность, гибкость, пытливость.**



СВОЙСТВА ВНИМАНИЯ

```
graph TD; A[СВОЙСТВА ВНИМАНИЯ] --- B[КОНЦЕНТРАЦИЯ]; A --- C[ОБЪЕМ]; A --- D[РАСПРЕДЕЛЕНИЕ]; A --- E[УСТОЙЧИВОСТЬ]; A --- F[ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ];
```

КОНЦЕНТРАЦИЯ

ОБЪЕМ

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

УСТОЙЧИВОСТЬ

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

- КОНЦЕНТРАЦИЯ, ОБЪЕМ И УСТОЙЧИВОСТЬ
ВОЗРАСТАЮТ**
- СКЛАДЫВАЮТСЯ ЭЛЕМЕНТЫ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ
В УПРАВЛЕНИИ ВНИМАНИЕМ**
- ВНИМАНИЕ СТАНОВИТЬСЯ ОПОСРЕДОВАННЫМ**
- ПОЯВЛЯЮТСЯ ЭЛЕМЕНТЫ
ПОСЛЕПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

ВООБРАЖЕНИЕ

- ПСИХИЧЕСКИЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ НОВЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ НА ОСНОВЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ ОПЫТА, Т.Е. ПРОЦЕСС ПРЕОБРАЗУЮЩЕГО ОТРАЖЕНИЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

ВИДЫ ВООБРАЖЕНИЯ

НЕПРОИЗВОЛЬНОЕ (ПАССИВНОЕ)
-ПРЕДНАМЕРЕННОЕ
-НЕПРЕДНАМЕРЕННОЕ

ПРОИЗВОЛЬНОЕ (АКТИВНОЕ)
-ТВОРЧЕСКОЕ
-ВОССОЗДАЮЩЕЕ

ОПЕРАЦИИ ВООБРАЖЕНИЯ:

- КОМБИНИРОВАНИЕ
- АГГЛЮТИНАЦИЯ
- АКЦЕНТИРОВАНИЕ
- АНТРОПОМОРФИЗАЦИЯ
- СХЕМАТИЗМ

ФУНКЦИИ ВООБРАЖЕНИЯ:

- ГНОСТИЧЕСКАЯ
- ПЛАНИРУЮЩАЯ
- ЗАЩИТНАЯ



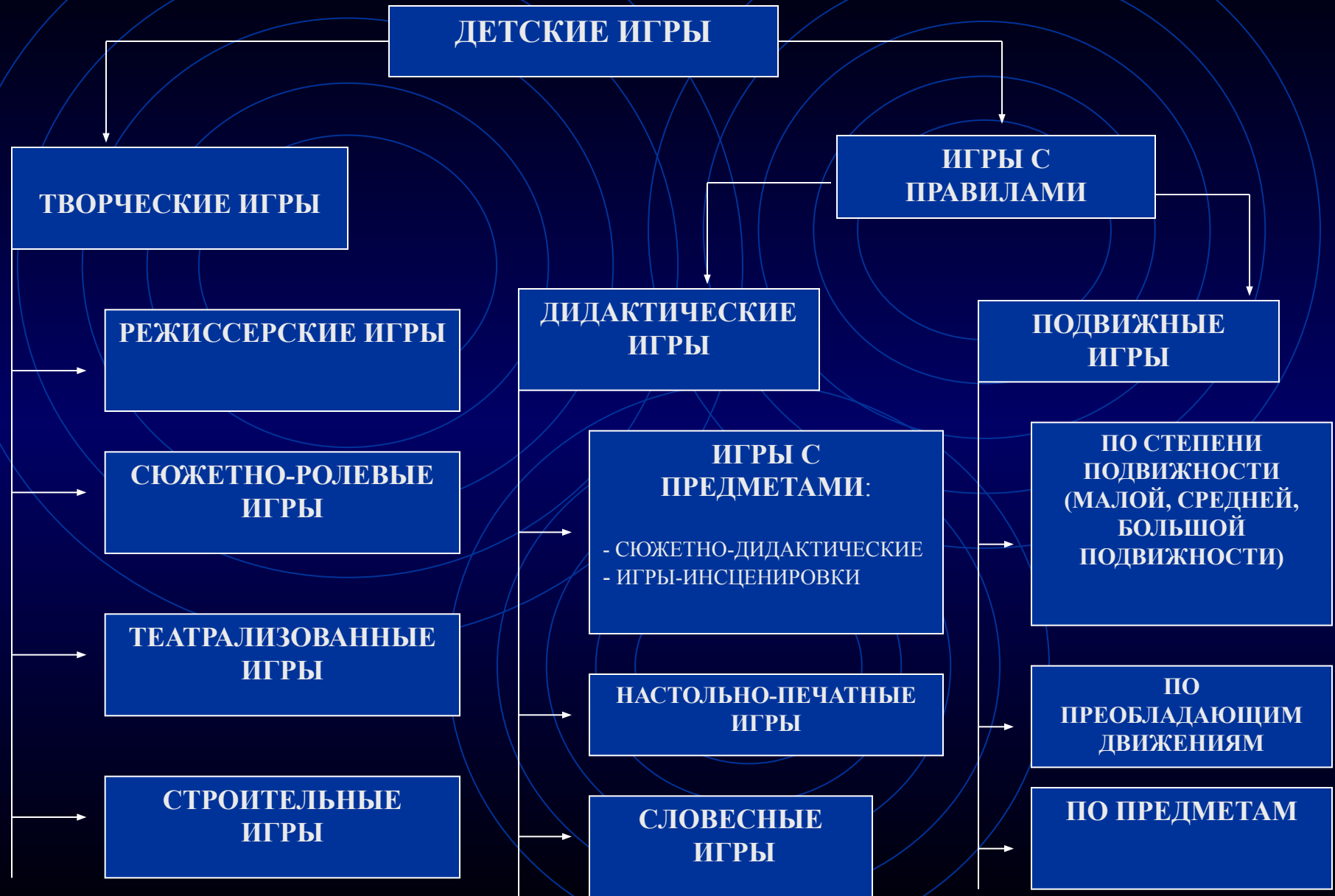
УСЛОВИЯ И СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ

- ОБОГАЩЕНИЕ ОПЫТА**
- СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ**
- СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ, НЕ ИМЕЮЩИХ ОДНОЗНАЧНОГО РЕШЕНИЯ**

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ:

- ПРИБРЕТАЕТ ПРОИЗВОЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР, ПРЕДПОЛАГАЕТ СОЗДАНИЕ ЗАМЫСЛА, ЕГО ПЛАНИРОВАНИЕ И РЕАЛИЗАЦИЮ;**
- СТАНОВИТЬСЯ ОСОБОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ, ПРЕВРАЩАЯСЬ В ФАНТАЗИРОВАНИЕ;**
- РЕБЕНОК ОСВАИВАЕТ ПРИЕМЫ И СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВ;**
- ВООБРАЖЕНИЕ ПЕРЕХОДИТ ВО ВНУТРЕННИЙ ПЛАН, ОТПАДАЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ В НАГЛЯДНОЙ ОПОРЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВ**

Схема классификации детской игры



ВИДЫ ИГР

ТВОРЧЕСКИЕ

РЕЖИССЕРСКИЕ

ТВОРЧЕСТВО
ФАНТАЗИЯ
ВООБРАЖЕНИЕ

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ

САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ
СТАНОВЛЕНИЕ
ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ

ПАМЯТЬ
АКТЕРСКОЕ
МАСТЕРСТВО

СО

СТОИТЕЛЬНЫМ
МАТЕРИАЛО

М

МЫШЛЕНИЕ
ЛОГИКА

СОДЕРЖАНИЕ И ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЯЮТ САМИ ДЕТИ

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

ДИДАКТИЧЕСКИЕ

ПО
СОДЕРЖАНИЮ

ПО МАТЕРИАЛУ
С ПРЕДМЕТАМИ
(анализ, синтез, сравнение
Совершенствуется речь)
НАСТОЛЬНО-
ПЕЧАТНЫЕ
(мышление, внимание)
СЛОВЕСНЫЕ
(речь, память, мышление)

ПОДВИЖНЫЕ

ПО
СТЕПЕНИ
ПОДВИЖНОСТИ

ПО
ПРЕОБЛАД.
ДВИЖЕНИЯМ

ПО
ПРЕДМЕТАМ

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

СОДЕРЖАНИЕ И ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЯЕТ ВЗРОСЛЫЙ