

**Развивающие игры как средство
формирования познавательных способностей
детей дошкольного возраста**



Составитель: воспитатель Воробьева Н.И.
ГБДОУ детский сад № 101 Фрунзенского района Санкт-Петербурга

Дошкольный возраст — возраст становления и развития наиболее общих способностей, которые по мере взросления ребенка будут совершенствоваться и дифференцироваться. Одна из наиболее важных способностей - способность к познанию.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определены задачи познавательного развития:

- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
- формирование познавательных действий, становление сознания;
- развитие воображения и творческой активности;
- формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.);
- формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

Основные формы взаимодействия, способствующие познавательному развитию:

- вовлечение ребенка в различные виды деятельности;
- использование дидактических игр;
- применение методов обучения, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, памяти, развития речи.

Познавательные способности подразделяются на две большие группы: сенсорные способности и интеллектуальные способности.

- Сенсорные способности обуславливают непосредственное восприятие окружающего мира.
 - Интеллектуальные способности обуславливают его осмысление.
- В основе сенсорных познавательных способностей лежит такой познавательный процесс, как восприятие, а в основе интеллектуальных познавательных способностей - мышление. При этом остальные познавательные процессы (внимание, память, воображение) выступают в этой иерархии как условия активной и успешной реализации как первых, так и вторых.



В дошкольном возрасте познавательное развитие достигается с помощью игры.

Развивающие игры активизируют познавательные процессы, развивают познавательный интерес, формируют стремление к познанию нового, воспитывают волевые качества, способствуют образованию связной речи.

Большинство развивающих игр направлены одновременно на совершенствование нескольких познавательных процессов.

Развивающие игры имеют своеобразную структуру, в которой большинство исследователей выделяет такие структурные элементы, как:

- 1) обучающая задача;
- 2) игровое действие или игровой элемент;
- 3) правила;
- 4) заключение или окончание игры.

По содержанию развивающие игры делят на игры по ознакомлению с окружающим миром, развитию речи, развитию математических представлений, игры музыкальные и т.д.

По использованию игрового материала выделяют игры с игрушками и картинками, настольно-печатные, словесные.

По степени активности детей и воспитателя развивающие игры делят на три группы: игры-занятия, игры-упражнения, авторские развивающие игры.

Традиционные развивающие игры (пример)

1. Доски Сегена

Плоские доски с рамками-прорезями различных форм. Необходимо подобрать фигурку точно такой же формы и вставить в прорезь. Тренирует мелкую моторику, глазомер, учит соотносить форму и размер, развивает координацию движений руки.

2. Вкладыши

Объемные игрушки, в стенках которых сделаны прорези. Малыш должен подобрать фигурку к прорези и вставить ее в отверстие.

Вкладыши один в другой. Это матрешка и много других подобных игрушек.

Все вкладыши, так же как и доски Сегена совершенствуют зрительное и тактильное восприятие формы и размера предметов, а также тренируют мелкую моторику и координацию движений.

3. Шнуровки

Готовят руку к письму с раннего возраста. Способствуют совершенствованию координации движений обеих рук, развивают подвижность кисти, тренируют систему рука-глаз, приучает пальцы ребенка совершать точные движения - захват «щепотью» (тремя пальцами), «пинцетный» захват (двумя пальцами).

4. Строительные блоки и конструкторы.

Обучение ребенка конструированию различных сооружений и построек. Для старшего возраста - постройки по нарисованному плану или воплощение собственных идей. Развитие пространственного воображения.

5. Настольные игры.

-Лото с разрезными карточками.

-Мозаика.

Палочки Кюизенера разработал бельгийский математик Х. Кюизенер.

Комплект цветных палочек - чисел состоит из пластмассовых призм 10 различных цветов и размеров. Каждая палочка представляет собой прямоугольную призму с поперечным сечением, равным 1 кв. сантиметру. Каждая палочка - это число, выраженное цветом и величиной, то есть длиной в сантиметрах. Отбор цвета не произволен, цвета распределены по условным классам.

Например: класс красных чисел - числа кратные двум (2, 4, 6, 8); класс синих чисел - числа равные трем (3, 6, 9); класс желтых чисел - числа кратные пяти (5, 10).

Кубики Никитина «Сложи узор». Игра состоит из 16 кубиков, каждая из шести граней которых окрашена в один из 4 цветов, есть и двуцветные грани, раскрашенные по диагонали. Это позволяет составить множество разнообразных узоров: и одноцветных, и двуцветных, и трехцветных, и даже четырехцветных. Эти узоры могут напоминать контуры различных предметов или воспроизводить геометрические орнаменты. Поначалу можно складывать узоры по готовым схемам, которые прилагаются к игре «Сложи узор», а когда малыш освоится, предложите ему придумать узоры для складывания самостоятельно картины и орнаменты.

Игры Воскобовича

«**Геоконт**» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Квадрат Воскобовича или «Игровой квадрат» бывает 2_х цветным (для детей 2-5 лет) и 4-хцветным (для 3-7 летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой - синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат - трансформер».

«**Чудо-крестики**» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

«**Кораблик «Брызг - брызг»** представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

«**Математические корзинки**» - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

Творческие **развивающие игры Никитина** для детей исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1. Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора-механика и т.д.
2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3_летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры Никитина могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.
6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребёнок учится все брать сам из реальной действительности.
7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребёнок решил задачу. Он, возможно, ещё не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.
8. Решение задачи предстает перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.
9. Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка
10. Игры Никитина позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.

Используемые интернет-ресурсы

1. https://vuzlit.ru/433943/ponyatie_vidy_znachenie_ispolzovaniya_razvivayuschih_usloviyah_detskogo_sada
2. <https://multiurok.ru/files/razvitie-poznavatelnykh-sposobnostei-doshkolnikov.html>

