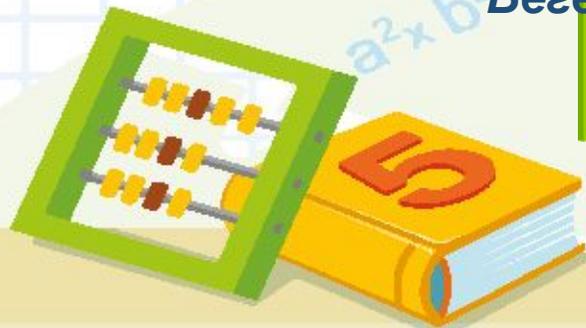


Развивающие игры как средство формирования познавательных способностей дошкольников



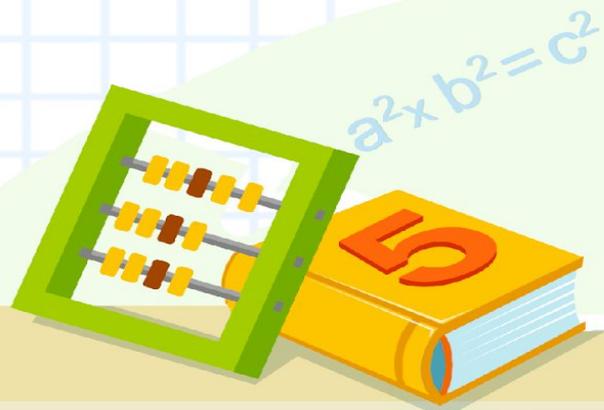
Выполнил воспитатель ГБДОУ детский сад
№37 Фрунзенского района города Санкт-
Петербурга

Бегеза Е.В.



Что такое развитие?

Развитие – это процесс, результат количественных и качественных изменений в организме человека. Это процесс достижения ранее не достигаемого результата.

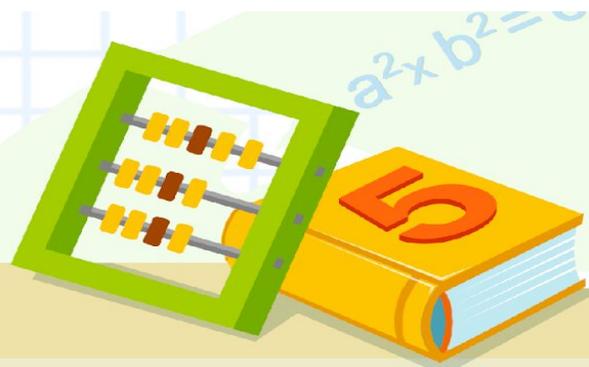


Что такое развивающие игры?

«Это игры, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат , где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта , познавательных процессов»

Б.Никитин

Использование игр ведет к ускорению познания окружающего мира .
Задания в занимательной форме усваиваются быстрее , прочнее и легче.



Принципы обучения

От простого к
сложному

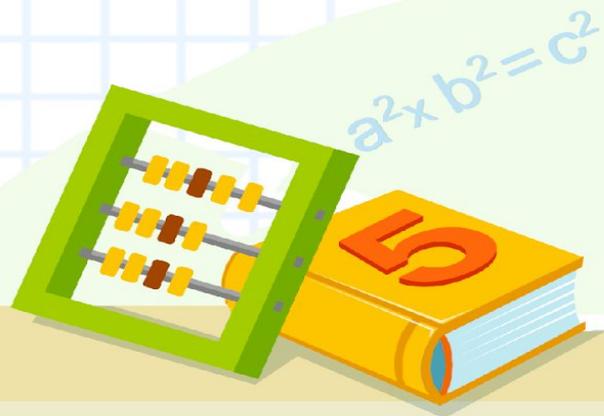
Самостоятельно по
способностям

Постепенность и
систематичность



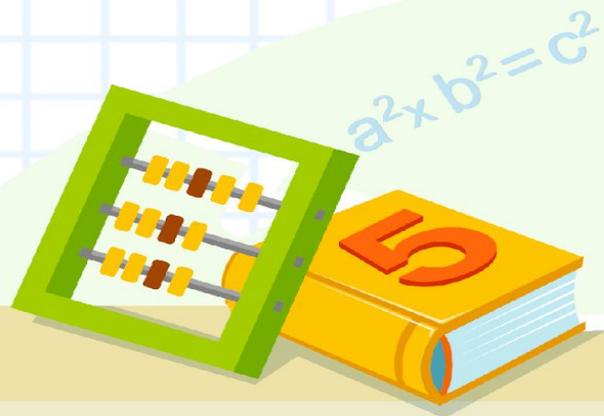
Что такое способности?

Это свойства личности являющиеся условиями успешного осуществления определенного рода деятельности.
Способности развиваются из задатков в процессе деятельности.



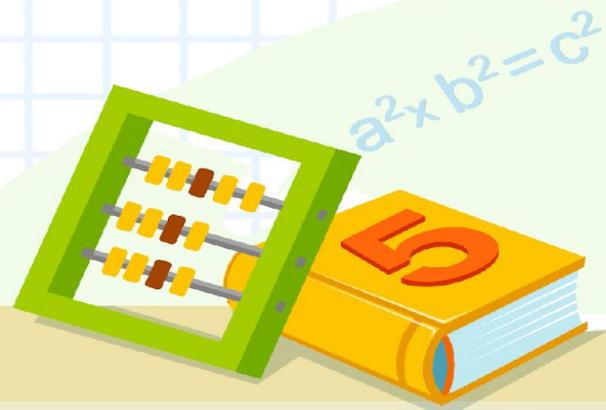
Что такое задатки?

Это врожденные устойчивые психофизические особенности человека

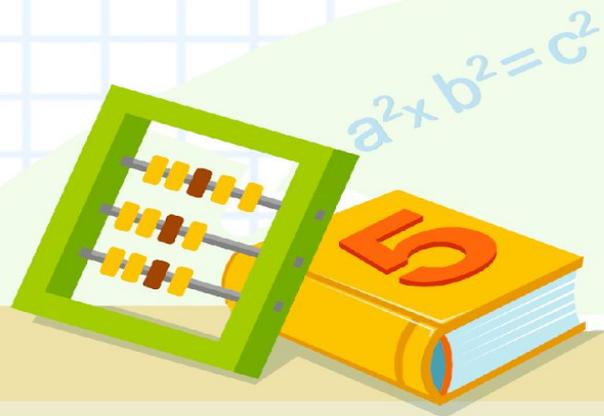


Что такое познавательные способности?

Это активность, проявляемая в процессе познания, заинтересованное принятие информации, желание уточнить, углублять свои знания, поиск самостоятельных путей решения вопросов, проявлении творчества, умении усвоить способ познания и применять его на другом материале.

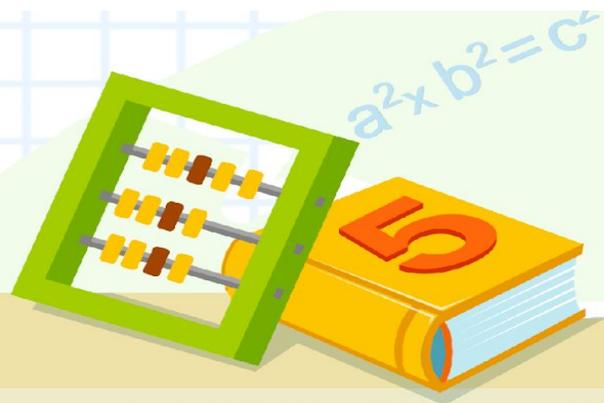


Познавательная активность связана с исследовательским поведением , исследовательской активностью и инициативностью.



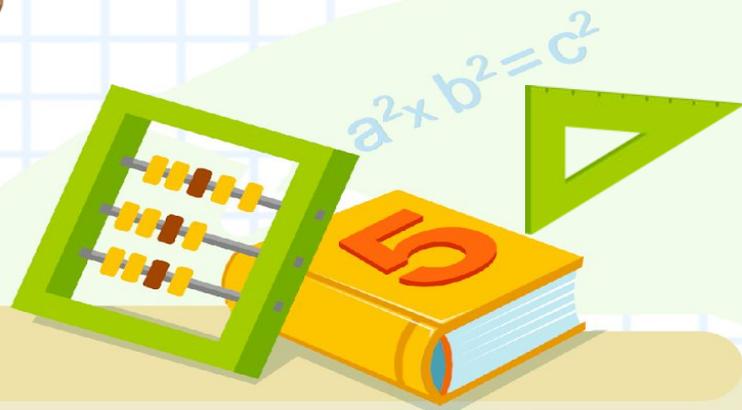
Требования к объектам ,стимулирующим познавательную активность

1. Объекты должны быть новыми и неопределенными
2. Объекты должны быть достаточно сложными
3. Объекты должны быть противоречивыми и конфликтными



$$x + y = z$$

Особенности формирования познавательных способностей

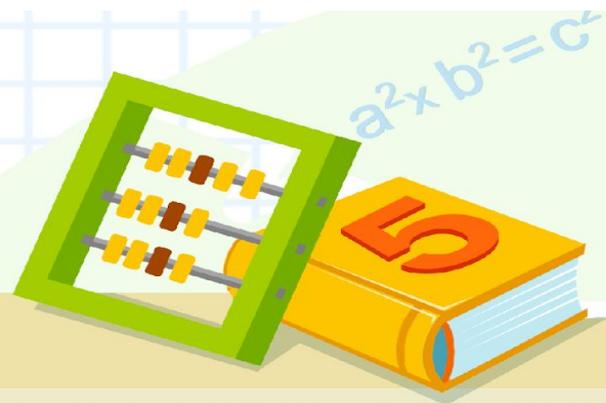


$$a^2 + b^2 = c^2$$



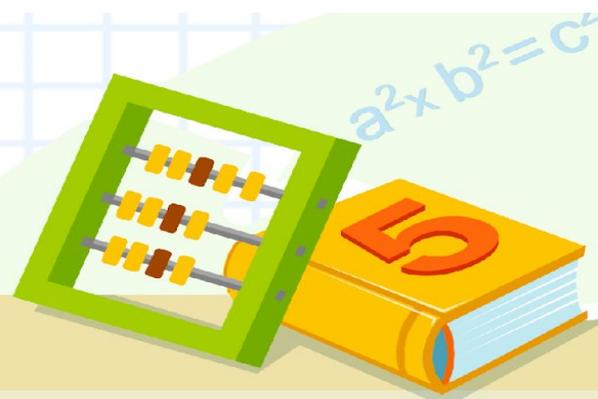
С 1 года до 3 лет

Дети активно познают мир вокруг себя, главными объектами познания являются предметы, с которыми ребенок взаимодействует. Ребенку можно дать свободу в действии с предметом. Мышление наглядно-действенное.



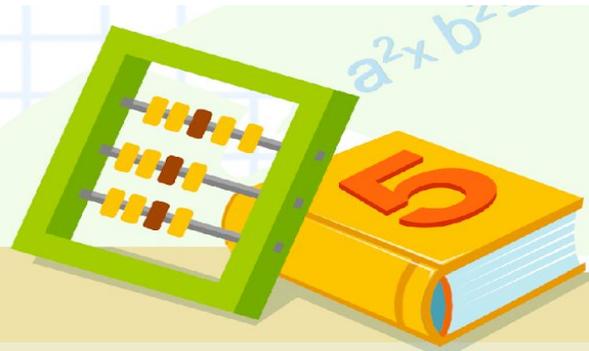
3-4 года

Накапливается достаточное количество знаний об окружающем мире , но пока дети не могут устанавливать связи между представлениями об окружающей действительности . На смену интересу к действиям с предметами приходит интерес к свойствам и признакам предметов , начинается сравнение предметов.



4-5 лет

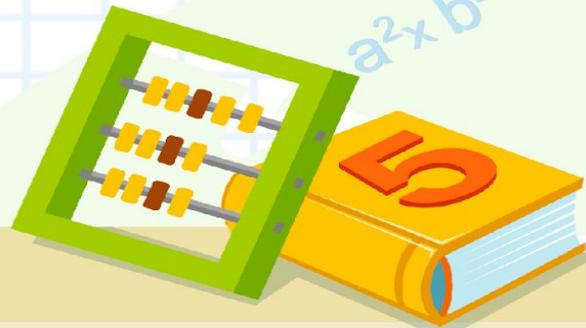
Устанавливается связь между предметами и явлениями – мир не фрагменты, а целостная цепь событий. Происходит знакомство с предметами и явлениями, которые ребенок видит перед собой и не осязает. Начало восприятия человеческой речи. Мышление наглядно-образное.



5-7 лет

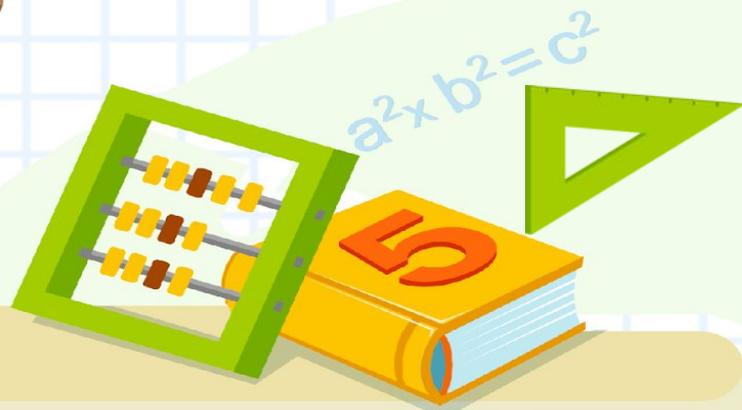
Установление связей , систематизация полученных знаний, запоминание их и использование по назначению.

Ребенок не только сравнивает , но и делает выводы, самостоятельно выявляет закономерности в явлениях и далее может прогнозировать результаты. Он не только воспроизводит готовое решение , а ищет новое. Мышление логическое.



$$x + y = z$$

Примеры развивающих игр

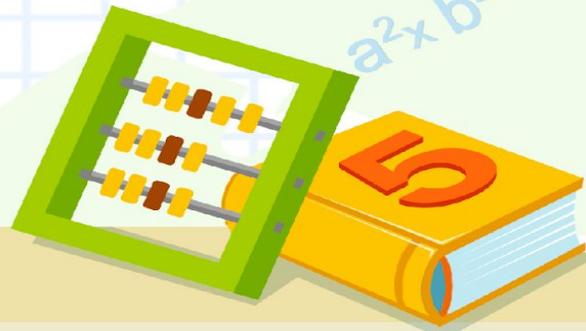


$$a^2 + b^2 = c^2$$



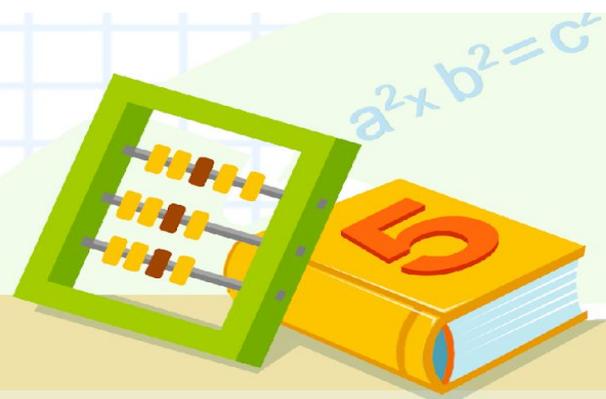
1-3 года

Кубики , пазлы , мозаика , игры на развитие мелкой моторики , пирамидки , игры с песком и водой , и другие



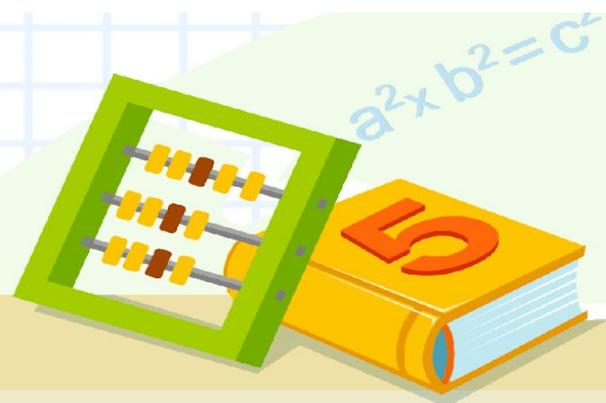
3-4 года

Математические наборы на сравнение форм , размеров.
Пазлы , игры на развитие мелкой моторики , палочки Х.
Кюизенера , блоки Дьеныша , игры Б.Никитина , игры по экспериментированию и другие.



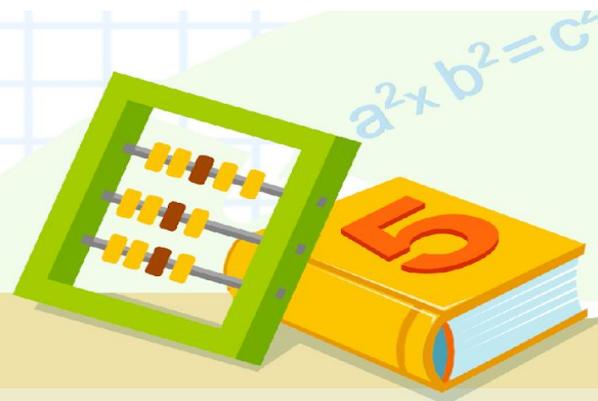
4-5 лет

Игры на выявление отношений предметов друг с другом ,
игры на сравнение форм предметов , игры на
пространственное мышление , игры на соединение точек
в картинку , лабиринты , игры на изучение цветов, игры по
экспериментированию и другие.



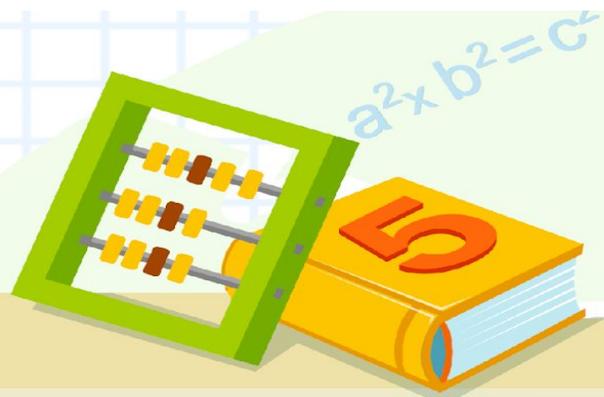
5-7 лет

Игры на эксперименты и опыты(это основные игры), игры на принятие нестандартных решений(ТРИЗ), проявление творческих способностей



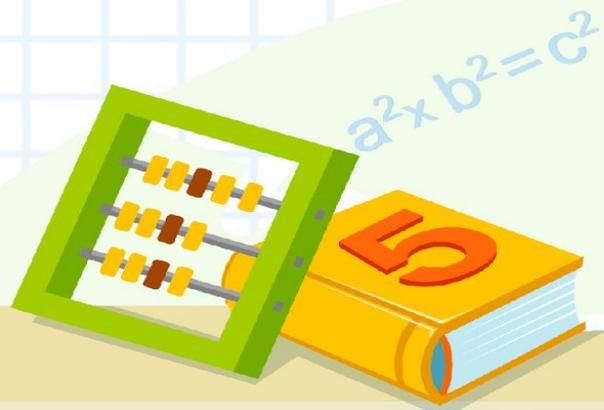
Авторские методики

Пособия Воскобовича , пособия Б.Никитина , методика М.Монтесори , палочки Х.Кюизенера , блоки Дьеныша , кубики Зайцева , круги Леллуя



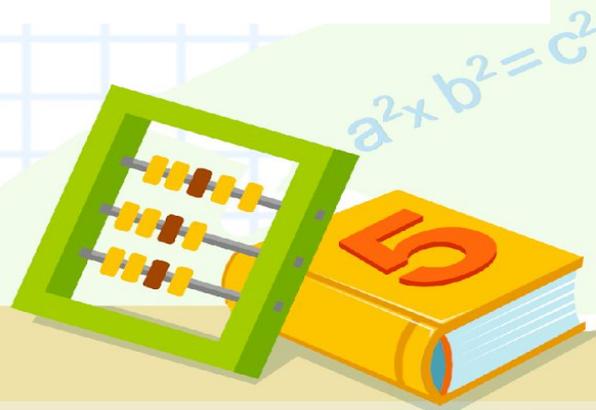
З.А.Михайлова «Математика от 3 до 7», «Математика-это интересно»

- игры-путешествия
- математические конкурсы
- развлечения
- вечера досуга
- задачи-смекалки
- логические игры



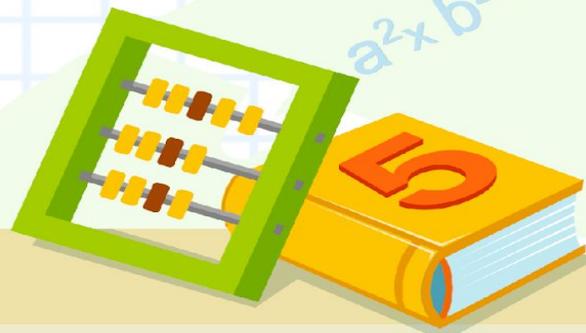
Цветные палочки Х. Кюизенера

Это сначала игровой материал для изучения формы, цвета, размера. Затем используются как математическое пособие для изучения числа и математических понятий.



Блоки З.Дьеныша

Для изучения цвета , формы ,
величины используются логические
блоки З.Дьеныша

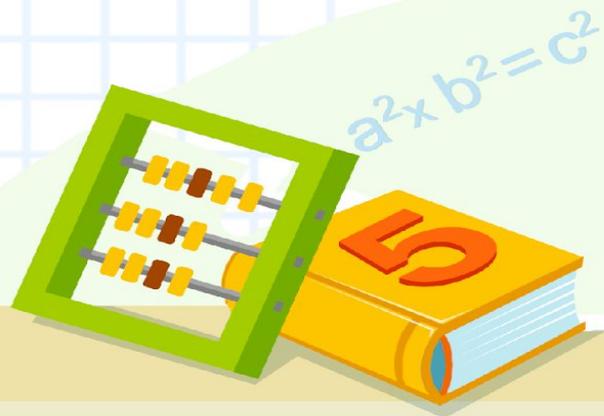


Кубики Б.Никитина

Дидактический материал для развития логического мышления ,
восприятия , внимания.

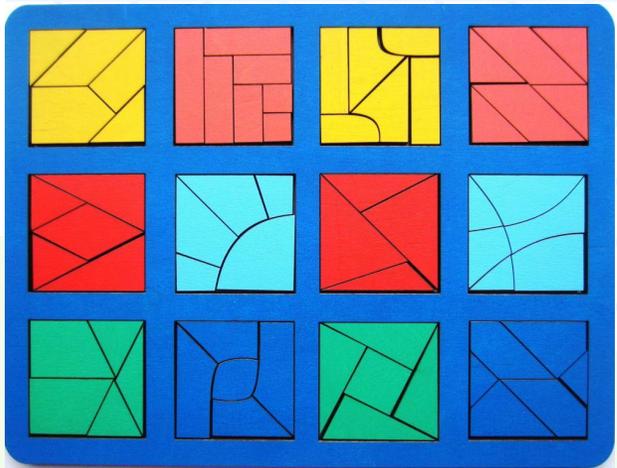
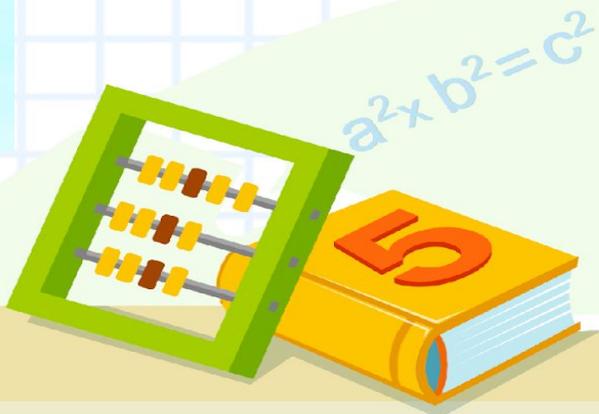
Это система игр состоящая из задач решаемых с помощью кубиков ,
деталей конструктора , кирпичиков.

Задачи даются в различной форме(чертеж , изометрия , модель , плоский
рисунок)

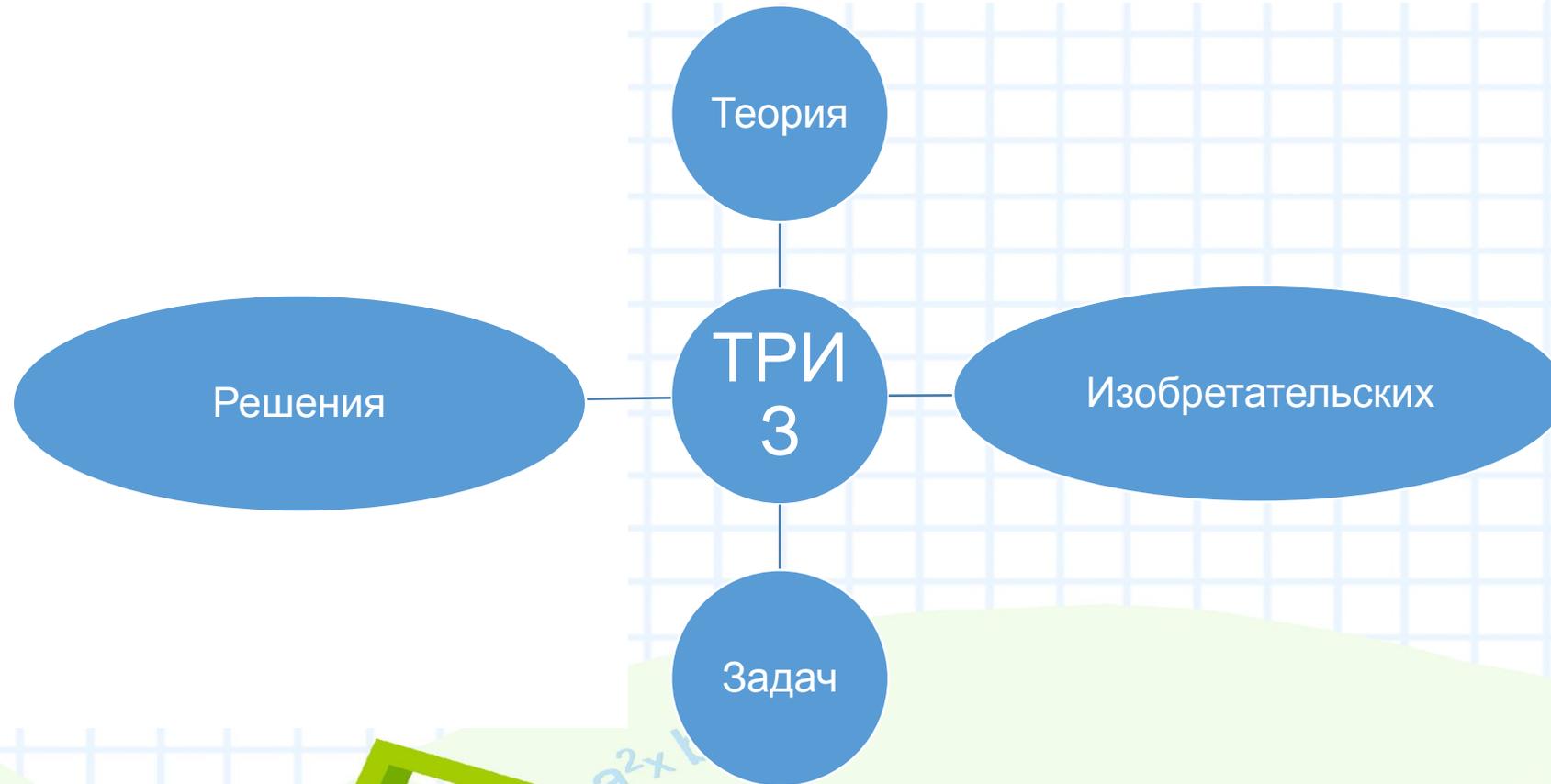




Игры Б. Никитина

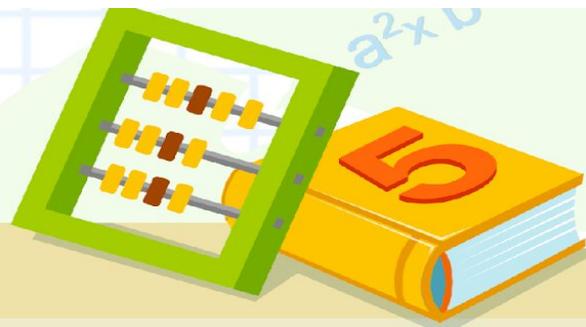


Генрих Саулович Альтшуллер

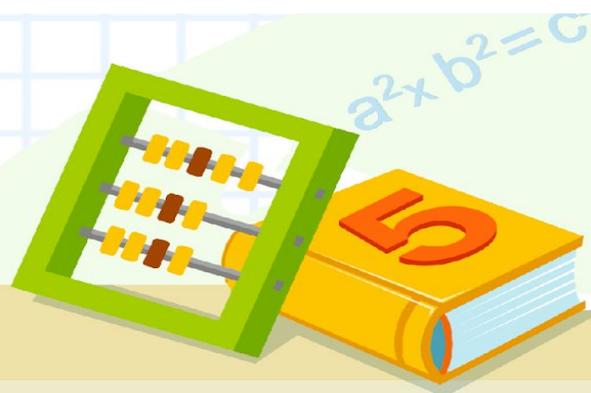


Методы , применяемые в ТРИЗ технологиях

- Метод мозгового штурма(из множества идей выбирается лучшая)
 - Метод каталога(творческое рассказывание)
- Метод фокальных объектов(перенесение свойств одного объекта на другой)
 - Метод системного анализа(рассматривается мир как единая система)
 - Метод морфологического анализа(комбинирование разных вариантов характеристик объекта при создании нового образа этого объекта)
- Метод «Золотая рыбка»(разделение реальной и фантастической составляющих ситуации с целью нахождения реальных проявлений фактической составляющей)
- Метод ММЧ-моделирования маленькими человечками(моделирование процессов в природном и рукотворном мире между веществами)
 - Метод мышления по аналогии
- Метод типовых приемов фантазирования(ТПФ)(изменение свойств объекта)

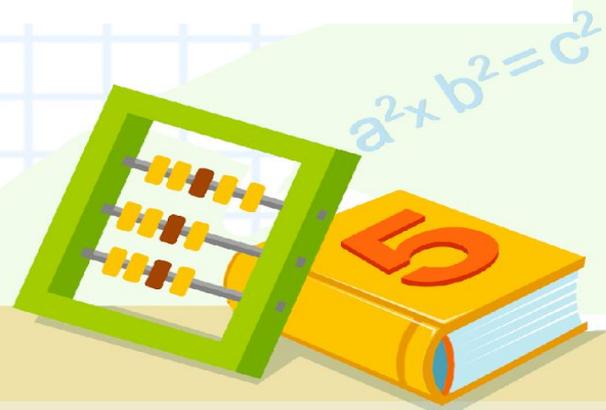
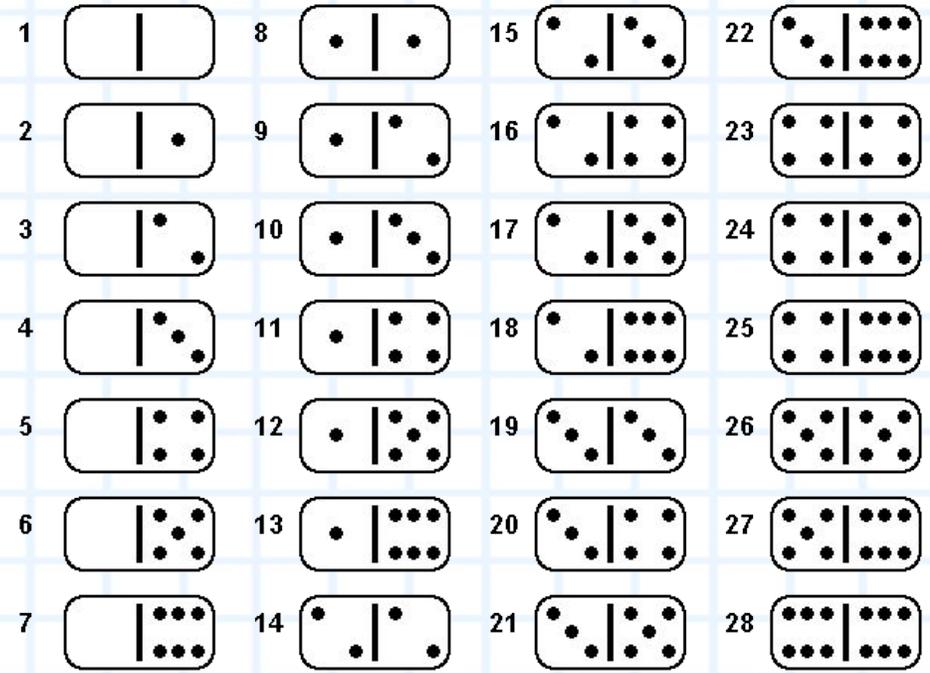


- Волшебный мешочек(на ощупь)
- Похвалушки(двое хвалят свой предмет)
- Вдвоем(размышления о предмете по схеме)
- Загадки(составление рассказа, не называя предмета)
- Хорошо-плохо
- Придумай сказочку(наделяем предметы необычными свойствами)

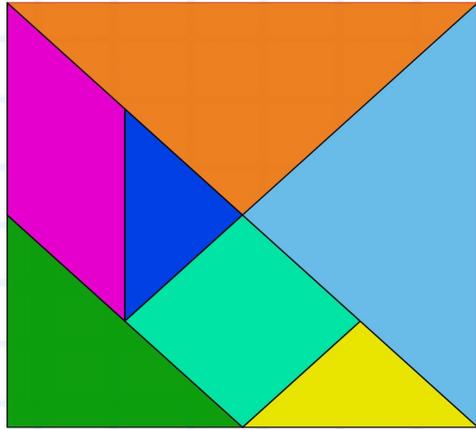


Домино

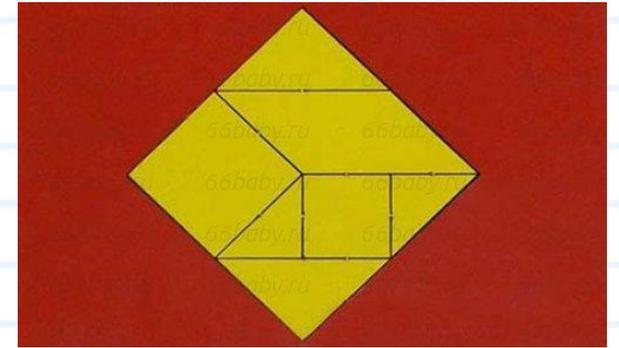
Развитие логики, мышления, счета



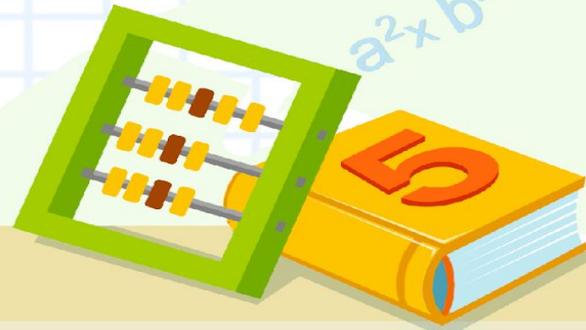
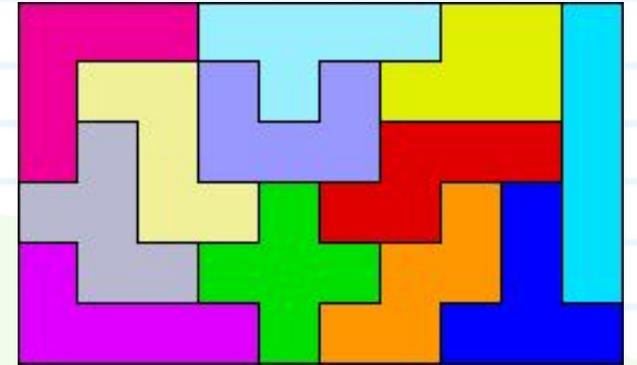
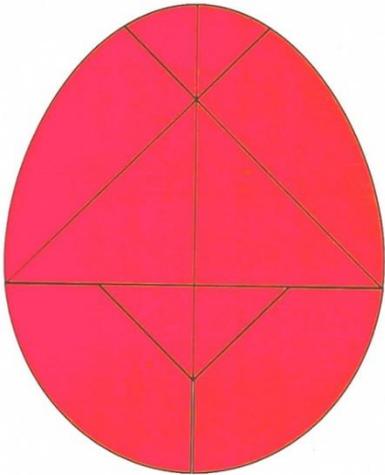
Составление целого из частей



- Танграм
- Колумбово яйцо
- Вьетнамская игра
- Монгольская игра
- Головоломка Пифагора
- Пентамимо



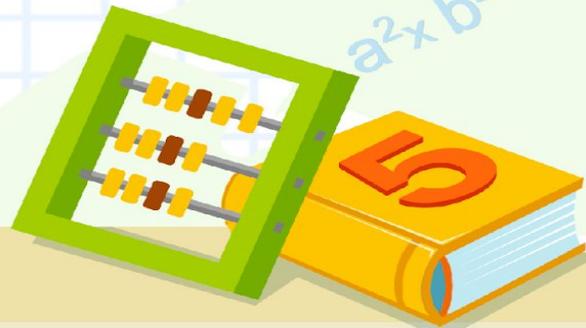
Колумбово яйцо



$$a^2 + b^2 = c^2$$

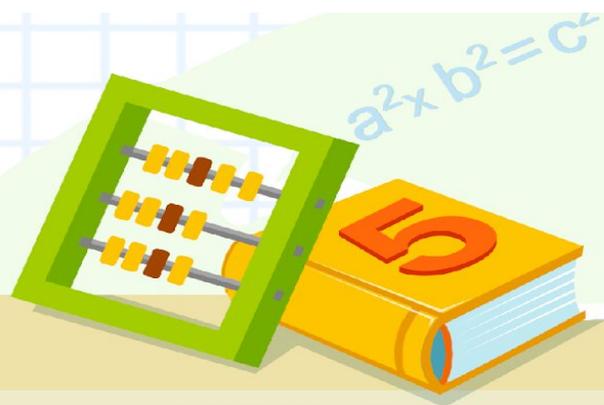
Головоломки

- Эти игры учат планировать действия
, искать ответ , активно мыслить
- арифметические(угадывание чисел)
 - геометрические(разрез бумаги , сгибание проволоки , со счетными палочками)
 - буквенные(иероглифы , ребусы , кроссворды)



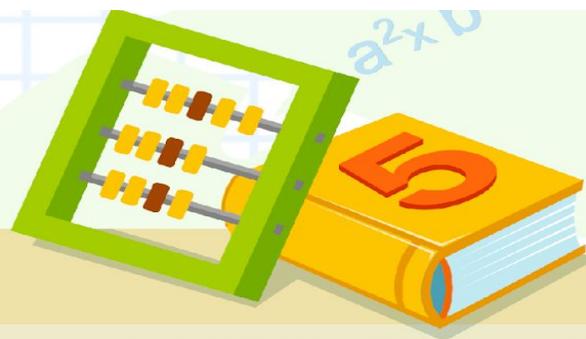
Полезно разгадывать загадки , они развивают кругозор и мышление.

Игры с использованием пословиц тренируют сообразительность, логику , интуицию
(повтори, послушай и закончи пословицу, скажи по-другому)



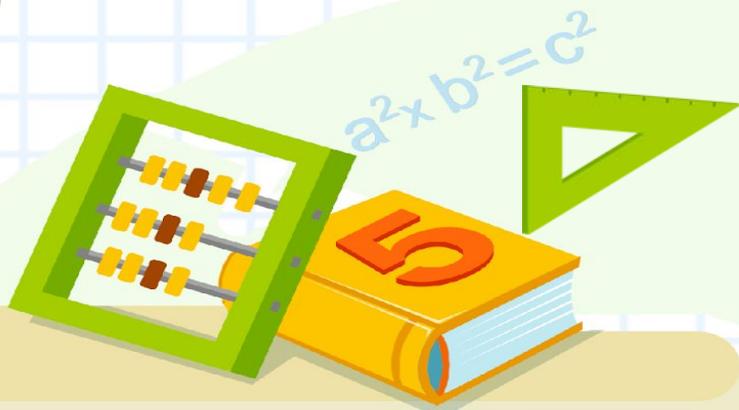
Игры-эксперименты

Расскажи и я забуду ,
покажи и я запомню , дай попробовать и я пойму.



$$x + y = z$$

Спасибо!



$$a^2 + b^2 = c^2$$

