

НОВОЕ ЗНАКОМСТВО СО СТАРОЙ ИГРОЙ

Правила развивающей работы с детьми
в процессе игр с кубиками Б.П.
Никитина «Сложи узор».



Теоретические обоснования актуальности проблемы.

1. Представления об окружающем мире формируются у ребенка *поэтапно*.
2. Сначала он познает мир благодаря **действиям**, затем мир представляется ему в **образах**, и постепенно формируется путь **перевода действий и образов в языковые средства**, что создает у ребенка новую систему представлений о мире.
3. В существующей общепринятой классификации выделяют три основные формы мышления: *наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое мышление....*
4. При развитии ребенка наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое мышление появляются *последовательно*.
5. Но, выступая в тесной связи, все 3 формы мышления образуют единый процесс познания реального мира, в котором в различные моменты может *превалировать то одна, то другая формы*.



6. Наиболее простые формы наглядно-образного мышления возникают в возрасте четырех-пяти лет.

7. Главная же цель при развитии у детей наглядно-образного мышления заключается в том, чтобы с его помощью формировать:

- умение рассматривать разные пути,
- разные варианты достижения цели,
- разные способы решения задач.

Т. е. умение оперировать предметами в мысленном плане – находить лучшее решение, потому что не всегда есть возможность проверить в реальности свои выборы.

- **Итогом же интеллектуального развития дошкольника является высшая форма наглядно-образного мышления.**
- Исследования уровня развития наглядно-образного мышления, которые проводятся коллективом сотрудников под руководством Д.Б.Элькониной, показали, что дети с высоким уровнем образного мышления в дальнейшем успешно обучаются в школе.
- Для детей с низким уровнем образного мышления в последующем был характерен **формализм в усвоении** знаний и способов действий, наблюдались большие трудности в формировании **логического мышления.**
- **Таким образом, уровень сформированности наглядно-образного мышления оказывается важным показателем готовности ребенка к школе.**



Для развития данного типа мышления целесообразно использование следующих заданий:

- 1) развитие способности к целостному восприятию формы, цвета, размера, количества предметов;
- 2) развитие умения ориентироваться в пространстве;
- 3) развитие умения соотносить выполняемые действия с образцом, вычленяя отдельные составляющие элементы;
- 4) лабиринты разного вида, задания на составление «писем» к лабиринту;
- 5) разделение множества предметов (вещей, геометрических фигур, понятий) на группы по разным признакам - классификация;
- 6) нахождение закономерностей на вербальном и невербальном материале;
- 7) решение логических задач разных типов.



Необходимые условия для успешного развития.

1. Первое условие успешного развития **раннее начало.**

Необходимо знакомить ребенка с разными предметами, материалами, явлениями, их значением и предназначением.



2. Необходимо окружить ребенка такой средой, которая бы стимулировала **разнообразную** его творческую деятельность и развивала бы в нем именно то, что в соответствующий момент способно наиболее эффективно развиваться.

- **Обстановка, опережающая развитие детей.**
- **Принуждение – враг развития.**
- **Необходимо играть вместе с детьми.**



3. Процесс развития требует максимального напряжения сил.

Способности развиваются тем успешнее, чем чаще человек добирается до **потолка** своих возможностей и постепенно поднимает этот «потолок» все выше и выше.



4. Следующее важнейшее условие развития – ребенку надо предоставлять большую свободу:

- в выборе деятельности,
- в чередовании дел,
- в выборе способов работы,
- в продолжительности занятий одним каким-либо делом.

Потому что желание ребенка, его интерес, эмоциональный подъем служат надежной гарантией того, что даже большое напряжение ума пойдет малышу на пользу.



5. Но, предоставленная ребенку свобода, не только не исключает, а наоборот, предполагает ненавязчивую, умную, доброжелательную **помощь взрослых**.

Самое сложное здесь заключается в том, чтобы не превращать свободу в безнаказанность, а помощь – в подсказку.

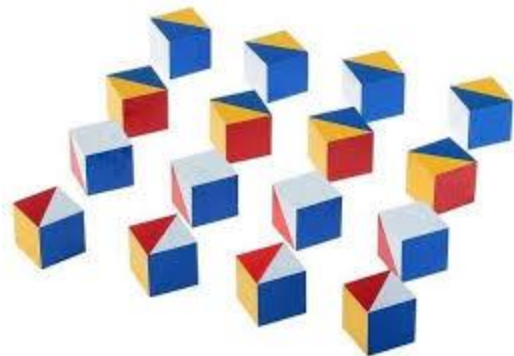
- Нельзя делать **ЗА** ребенка то, что он **сам может** сделать,
- **Думать ЗА** него, когда он **сам может** додуматься.
- К сожалению, подсказка – распространенная форма «помощи» детям, но она только **ВРЕДИТ** делу!



Правила интеллектуальной игры

Б.П. Никитина кубики «СЛОЖИ УЗОР»

1. Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них одно, двух, трех и даже четырех-цветные узоры в громадном количестве вариантов.
2. Эти узоры напоминают контуры различных **предметов, картин**, которым дети любят давать названия.



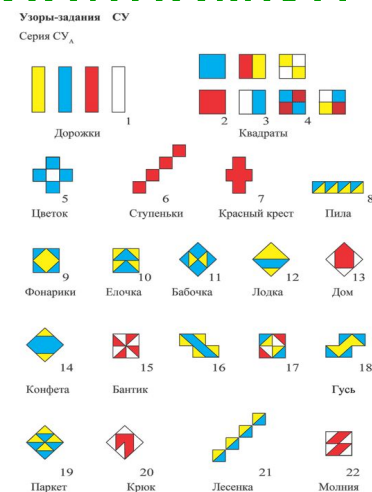
3. Игра рассчитана на детей от 1,5 лет – 11 лет.

Способ игры зависит от **возраста ребенка и уровня его развития** (Для самых маленьких оживляйте игру сказкой, давайте свои «имена» узорам).

Если малышу 3-4 года, он знает цвета и может оценить красоту узора, то, прежде чем дать ему игру, выберите самый привлекательный узор и полюбуйтесь вместе с ним этим узором: «Как ты думаешь, мы научимся собирать такие же красивые узоры из кубиков?» (предложите выложить узор «Дорожка»).

Обязательно начинайте с сильных з или с более простых их частей.

Успех в самом начале – обязательное условие!



5. Если ребенок не справляется с заданием, значит, вы переоцениваете уровень его развития.

Сделайте перерыв, а через несколько дней начните с более легких заданий.

Еще лучше, если ребенок сам начнет задания с учетом своих возможностей.

Не торопите его.



6. Увлечения детей приходят «волнами», поэтому, когда у ребенка остывает интерес к игре, «забывайте» об игре на месяц-два и даже больше, а потом «случайно» вспомните о ней.

Это бывает похоже на встречу со старым другом, которого давно не видел.

7. Сколько узоров можно сложить за одну игру, сказать трудно: может – 5, а может – больше, все зависит от настроения ребенка и его возможностей.

8. Не забывайте хвалить ребенка и пообещайте: **«Завтра еще поиграем!»**

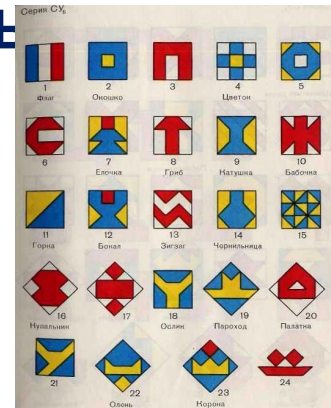
9. Обратите внимание на связь вчерашней игры с сегодняшней, и сегодняшней с завтрашней.

□ От этого зависит интерес к игре, успех в продвижении «вверх по лестенке» заданий.

□ Так, **каждый раз «для разгона» надо сложить несколько прежних, а затем давать новые**

□ Величину «разгона» тоже надо изменять.

Если впереди трудный узор, то «разбег» следует брать больше, а новых узоров давать меньше (1-2).



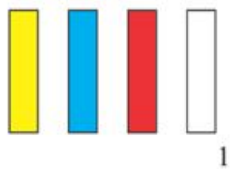
10. Когда игра для детей становится интересной, они сами просят кубики для складывания узоров – вот здесь можно подумать о том, чтобы не просто давать кубики для самостоятельной игры, но и поощрять эту самостоятельность!

□ Играя самостоятельно, дети учатся контролировать себя, сравнивать свои результаты, оценивать свои силы, возмо



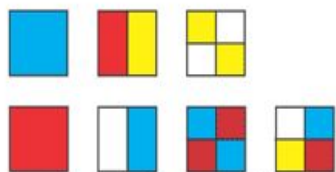
Узоры-задания СУ

Серия СУ_A



Дорожки

1



2

3

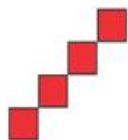
4

Квадраты



5

Цветок



6

Ступеньки



7

Красный крест



8

Пила



9

Фонарики



10

Елочка



11

Бабочка



12

Лодка



13

Дом



14

Конфета



15

Бантик



16



17



18

Гусь



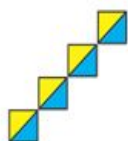
19

Паркет



20

Крюк



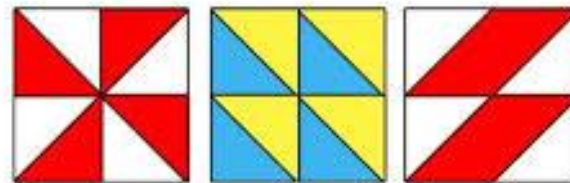
21

Лесенка



22

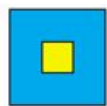
Молния



Серия СУ_Б



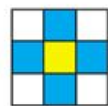
1
Флаг



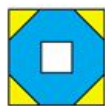
2
Окошко



3



4
Цветок



5



6



7
Елочка



8



9
Катушка



10
Бабочка



11
Горка



12
Бокал



13
Зигзаг



14
Чернильница



15



16
Купальник



17



18
Ослик



19
Пароход



20
Палатка



21



22
Олень



23
Корона



24



11. Важно заинтересовывать детей игрой, а не заставлять их играть, не доводите занятия играми до пресыщения.

□ Удерживайтесь от обидных замечаний («Какой ты несообразительный! «Сколько можно объяснять?! А ты все не понимаешь!»...). **Не обижайте ребенка в игре.**

□ «Не интересоваться игрой» ребенок может по двум главным причинам:

- у него слабо развиты те качества, которые нужны в игре,
- взрослые отбили у него охоту, насильно заставляя играть или доставив неприятность в самом начале.

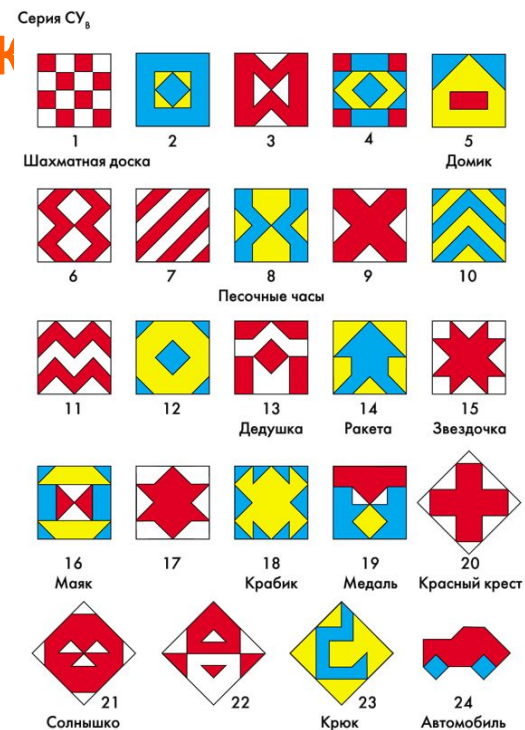
12. В игре с кубиками дети выполняют два вида заданий:

- 1) сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор;**
- 2) переходят к творческим заданиям: придумывают новые узоры из 9 или 16 кубиков .**

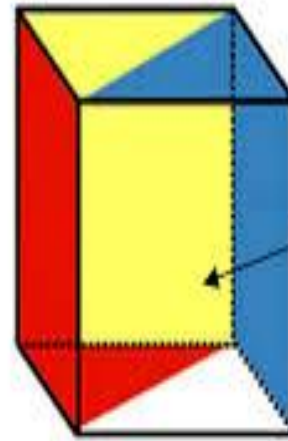
□ Заведите тетради и зарисовывайте туда новые задания, узоры, фигуры.



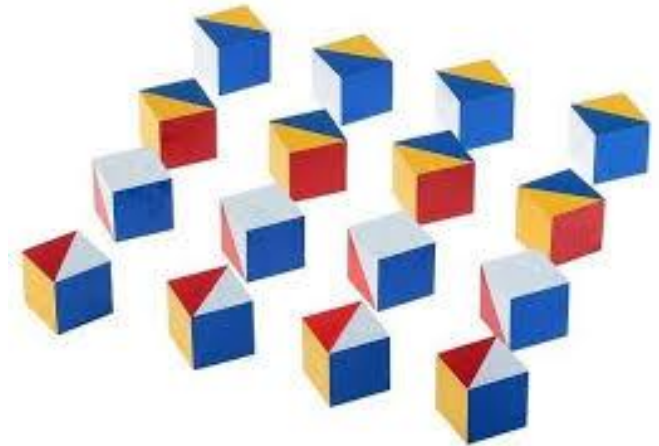
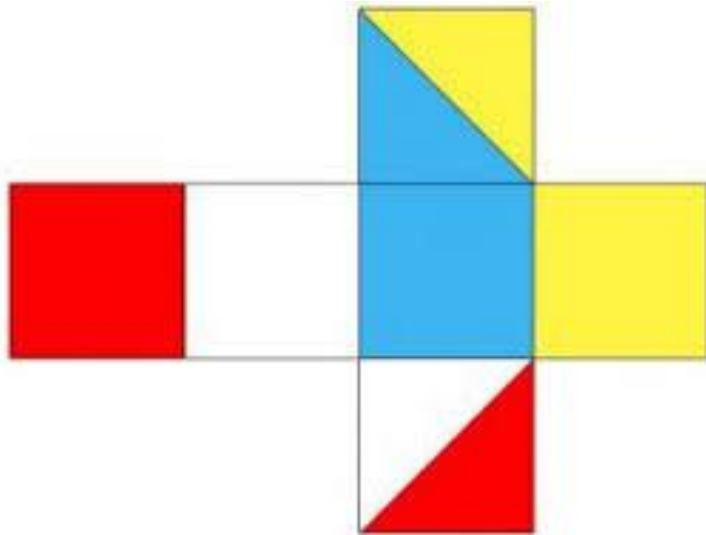
13. Создавайте в игре непринужденную обстановку. Не сдерживайте двигательную активность ребенка, чтобы можно было и попрыгать от восторга, и сделать кувырок на к

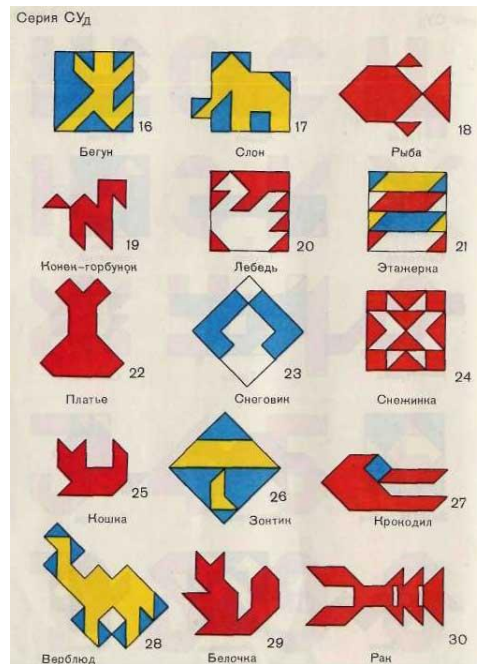
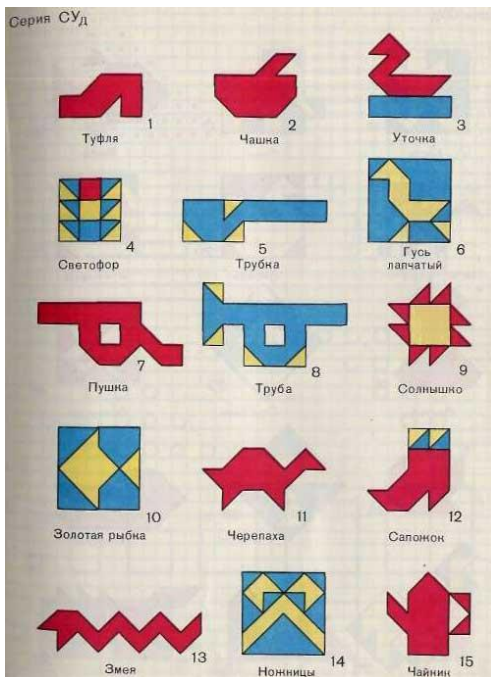
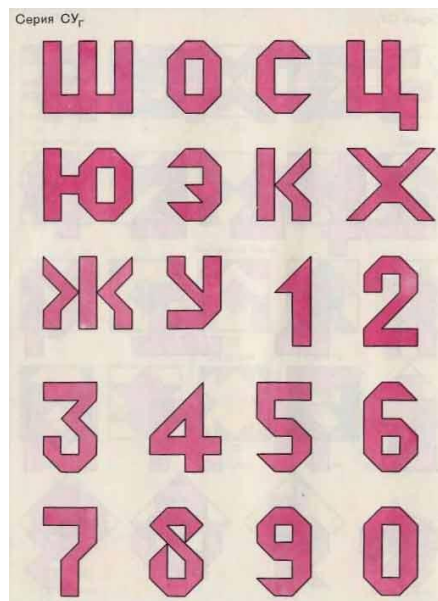


Игра должна приносить радость и детям, и взрослому. Каждый успех – это общее достижение и ваше, и их. Радуйтесь успеху – это окрыляет детей, это залог их будущих успехов!



Полностью белая
сторона.







www.MirPozitiva.ru

Никогда не переставай улыбаться, даже
когда тебе грустно, — кто-то может влюбиться в Твою Улыбку!

УСПЕХОВ! ТЕРПЕНИЯ! МУДРОСТИ!