

Развивающие игры

Составитель: Воробьёва Е.В

Палочки Кюизенера — это развивающее пособие, которое предназначено в первую очередь для развития у дошкольников математических представлений.

Задачи использования счётных палочек в ДОУ:

1. Образовательные:

- формирование понятий числа и количества, представлений об их соотношении;
- закрепление количественного и порядкового счёта;
- освоение понятия «состав числа», обучение навыкам сложения, вычитания;
- формирование измерительных умений (в частности, сравнение предметов по их длине, ширине и высоте);
- закрепление знаний геометрических фигур.

2. Развивающие:

- развитие детского интеллекта, познавательной активности, а также мелкой моторики, конструктивных навыков, ориентировки в пространстве, внимания, воображения и фантазии.

3. Воспитательные:

- формирование таких черт характера, как настойчивость, терпение, усидчивость, наблюдательность.

Цель использования блоков Дьенеша для дошкольников — развитие математических способностей.

Задачи использования блоков Дьенеша:

1. Развитие и совершенствование умения проводить анализ формы предметов.
2. Улучшение умения сравнивать предметы между собой по одному или нескольким параметрам.
3. Развитие фантазии и творческого начала у детей.

Занятия с блоками Дьенеша формируют у малышей настойчивость, стремление решить поставленную задачу, помогают приобрести веру в свои силы, стремление мыслить, принимать решения, догадываться.

-Прием “Хорошо-плохо” (метод противоречия).

Описание: универсальный приём ТРИЗ, направленный на активизацию мыслительной деятельности, формирующий представление о том, как устроено противоречие. Формирует умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации; умение разрешать противоречия; умение оценивать объект, ситуацию с разных сторон.

-Игра «Да-нетка» (метод сужение поля поиска).

Описание: «Да-нетка» подразделяется на следующие виды:

- линейная игра «Да-нетка». Объекты выстроены в линию (предметная или числовая),
- плоскостная игра «Да-нетка». Объекты находятся на вертикальной или горизонтальной плоскости.
- объемная игра «Да-нетка». Объекты находятся в трехмерном в пространстве (комната, шкаф и т.д.).

Пространственная «Да-нетка» формирует навыки логического мышления. Обучает целенаправленному поиску нужной информации, развивает самостоятельность, интеллектуальную активность и настойчивость в достижении поставленной цели; развивает умение выделять имя признака, по которому идет сужение поля поиска.

-«Системный оператор» или «Волшебный экран» (метод системного анализа).

Описание: метод системного анализа способствует всестороннему знакомству с предметом или явлением. Позволяет заглянуть в историю создания предмета, разложить предмет по деталям и даже заглянуть в будущее предмета. Системный оператор можно использовать при знакомстве с предметами быта, ближайшего окружения, при описании игрушек. Системный оператор даёт возможность составить наиболее полное представление о рассматриваемых предметах; развивает воображение и фантазию; позволяет решать творческие задачи, делает решение разнообразным и интересным.

Виммельбух - средство развития познавательной и эмоциональной сферы ребенка в игровой форме».

1. Методическое описание игры:

1.1. Цель – развитие познавательной и эмоциональной сферы ребенка.

1.2. Задачи: 1. Развитие речи; 2. Развитие внимания; 3. Развитие памяти; 4. Развитие кругозора; 5. Развитие мышления (умения находить причинно-следственные связи); 6. Развитие эмоционального интеллекта (умения понимать персонажей, их эмоции); 7. Развитие усидчивости; 8. Развитие быстроты реакции.

1.3. Условия игры: детям предлагаются картинки, книги с большим количеством персонажей, историй, предметов без ТЕКСТА. В зависимости от необходимого плана развития ребенка или группы детей, используются индивидуальные вопросительные ситуации. Можно играть как с одним участником, так и с группой детей. В группе возможна соревновательная игра. Пример вопросов/условий к игре:

Кубик Блума — это объёмная фигура, на гранях которой написаны слова, позволяющие решать следующие педагогические задачи:

1. «Назови» — предполагает воспроизведение знаний.
2. «Почему» — побуждает искать причинно-следственные связи.
3. «Объясни» — развивает мышление.
4. «Придумай» — даёт возможность проявить фантазию и творчество.
5. «Поделись» — даёт возможность выразить своё отношение к предмету или явлению.
6. «Предложи» — позволяет применить полученные знания на практике.

Кубик можно использовать в работе с детьми как младшего, так и старшего дошкольного возраста.

Цель педагогической технологии «Круги Луллия» — расширение представлений у детей о понятиях, связанных с признаками объектов и изменением их значений по математике.

Задачи в обучении с помощью этих кругов ставятся в соответствии с содержанием образовательной деятельности на каждом возрастном этапе:

1. Учить детей на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.
2. Закрепить состав числа из двух меньших чисел.
3. Учить называть последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число.
4. Учить распознавать геометрические фигуры независимо от их пространственного положения.

5. Развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить предметы одинаковой и разной формы.

«Кулак, ребро, ладонь» — это игра для развития межполушарного взаимодействия у детей от 2,5 лет.

Цель игры: развитие мелкой моторики рук, мышления, внимания, улучшение координации движений.

Ход игры:

1. Ребёнку показывают три положения руки на плоскости пола, последовательно сменяющих друг друга: ладонь на плоскости, ладонь, сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямлённая ладонь на плоскости стола.
2. Ребёнок выполняет движения вместе с воспитателем, затем по памяти в течение 8–10 повторений моторной программы.
3. Упражнение выполняется сначала правой рукой, потом — левой, затем — двумя руками вместе.
4. При затруднениях в выполнении воспитатель предлагает ребёнку помогать себе командами («кулак-ребро-ладонь»), произносимыми вслух или про себя.