

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – детский сад № 12 «Звездочка»
г. Новоалтайска Алтайского края



Методическая разработка

Использование игровых технологий в развитии познавательных и творческих способностей детей

Автор:
Николаева С.С.

Новоалтайск 2017

Содержание

1. Введение	3
2. Характеристика игровых технологий, используемых для	6
познавательного и творческого развития детей	6
3 Адаптирование игровой технологии «Нумикон» в образовательную деятельность	11
(из опыта работы).....	11
4. Руководство дидактической игрой дошкольника.....	1
5. Планирование развивающих игр в образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста	4
6. Используемая литература	17

1. Введение

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В.А.Сухомлинский

Дошкольное детство – это важнейший этап в становлении человека, сензитивный период для развития многих психических процессов. Именно в дошкольном возрасте происходит совершенствование работы всех анализаторов, развитие и дифференциация отдельных участков коры головного мозга, установление связей между ними. Это создаёт благоприятные условия для начала формирования у ребёнка внимания, памяти, мыслительных операций, воображения, речи.

Результаты исследований таких психологов, как Р. Зайонц, В. Н. Дружининим показывают, что уровень интеллектуально-творческого развития дошкольника, достигаемый им к шести-семи годам, существенно зависит от того, насколько продуманными верным было обучение ребёнка в семье и в детском саду, в какой мере характер занятий соответствовал возрастным психологическим особенностям ребёнка и типу ведущей деятельности.

Всестороннее развитие дошкольника можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у ребёнка формируется воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребёнка.

Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалёком будущем учиться в школе. Степень готовности ребёнка к обучению в школе может определяться не только тем, что будущий школьник будет уметь читать, считать, знать цифры. Несомненно, это тоже имеет большое значение, но подготовка к школе заключается и в психологической готовности, предполагающей у детей семи лет наличие развитых познавательных процессов, сформированность произвольных мыслительных операций.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку

книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо.

Бытует мнение, что сензитивность дошкольного возраста предопределяет самостоятельное становление познавательных процессов, и вмешиваться в процесс развития совсем не обязательно. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы нужно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и совершенствованию функций мозга. Если удаётся найти ключ к управлению развитием мышления ребёнка дошкольника, то открываются возможности для совершенствования всех познавательных процессов.

Средства развития мыслительной активности детей разнообразны. Анализ жизненных ситуаций, осуществляемый совместно с ребенком, его экспериментирование с предметами и объектами природы, разнообразные игры и многое другое способствуют развитию у детей гибкости мышления, умения создавать образ и оперировать им, рассуждать, выявлять противоречия, соглашаться с чьим-то мнением или отстаивать свое. Развивающие игры стали особо популярны в связи с реорганизацией всей системы образования в нашей стране, когда игра вновь стала рассматриваться в качестве одного из важных средств обучения, развития и воспитания ребенка.

Я занимаюсь данной темой, потому что считаю, что эффективное развитие интеллектуальных способностей детей – одна из самых актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как часто мы слышим о том, как трудно бывает порой педагогу удержать устойчивый интерес детей дошкольного возраста к познавательно – игровой деятельности. В век планшетов, игровых приставок и прочих компьютерных игрушек, все труднее увлечь ребенка развивающей игрой, побуждающей его к самостоятельной интеллектуальной деятельности, настраивающей на поиски новых условий и их решений, путем взаимодействия ума и рук. Дошкольный период является самым продуктивным в обучении ребенка размышлять, придумывать и выстраивать логические цепочки в реализации своих творческих задумок, которым он в свою очередь, обучается в процессе игры.

Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

2. Характеристика игровых технологий, используемых для познавательного и творческого развития детей

«Дары Фребеля»



Первыми в мире дидактическими играми для детей были «Дары Фребеля» - Немецкого педагога, теоретика дошкольного воспитания. В 1837 открыл в Бланкенбурге (Тюрингия) учреждение для игр и занятий детей младшего возраста, на основе которого разработал идею детского сада. Воплощать её в жизнь должны были специальные воспитательницы, которых Фребель любовно называл «садовницами».

Фребель полагал, что дети самовыражаются и учатся именно в играх. Для своего детского сада он разработал целый набор игр и игрушек, которые дети получали в подарок, например, кубики или мячи (кстати, Фридрих Фребель доказал, что лучше всего ребенок взаимодействует именно с шарообразными формами). В дополнение к подаркам ребята в детском саду Фребеля пели песни, играли все вместе в различные игры или слушали истории, которые им рассказывали воспитатели. Фридрих Фребель впервые начал пропагандировать складывание из бумаги как дидактический метод для объяснения детям некоторых простых правил геометрии. Он советовал детям заниматься оригами, чтобы основы геометрии ощутить сначала пальцами и лишь затем - умом. Кроме того, Фребель известен как автор головоломки - так называемые «блоки Фребеля».

Классические наборы блоков Фребеля составляют куб и должны складываться в кубическую деревянную коробку. Этот деревянный конструктор для раннего развития знакомит малыша со свойствами геометрических тел, учит пространственному воображению, умению соединить части в целое и всё это в игровой форме.

Кроме «даров», Фребель вводил занятия-игры, используя палочки, камешки, песок, уделял большое внимание беседе, рассказыванию, пению,

рисованию, лепке, моделированию и вырезанию из бумаги, труду детей на огороде и в саду.

Учение Фребеля способствовало выделению дошкольной педагогики в отдельную отрасль педагогической науки.

«Цветные палочки Кюизинера»



Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу «Числа и цвета», посвященную своему пособию.

Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линейками. Выбор цвета преследует цель облегчить использование комплекта. Палочки 2, 4, 8 образуют «красную семью»; 3, 6, 9 «синюю семью». «Семейство желтых» составляют 5 и 10.

Подбор палочек в одно «семейство» (класс) происходит неслучайно, а связан с определенным соотношением их по величине. Например, в «семейство красных» входят числа кратные двум, «семейство синих» состоит из чисел, кратных трем; числа, кратные пяти, обозначены оттенками желтого цвета. Кубик белого цвета («семейство белых») – целое число, раз закладывается по длине любой палочки, а число 7 обозначено черным цветом, образуя отдельное «семейство».

В каждом из наборов действует правило: чем больше длина палочки, тем больше значение того числа, которое она выражает. Цвета, в которые окрашены палочки, зависят от числовых соотношений, определяемых простыми числами первого десятка натурального ряда чисел.

Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной.

Рекомендации к использованию:

- порядковый и количественный счет; освоение
- отношений по длине, высоте; составление
- ковриков. составление узоров; состав чисел из
- единиц и двух меньших чисел. **«Блоки Дьенеша»**



Золтан Пал Дьенеш (венг. ZoltánPálDienes; 1916—2014) — венгерский математик, психолог и педагог, профессор Шербрукского университета. Автор игрового подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр, песен и танцев, таким образом, что дети даже могут и не подозревать, что изучают сложные математические концепции. Дидактический материал основан на методе замещения предмета символами и знаками (методе моделирования).

ЗолтанДьенеш создал простую, но в, то, же время уникальную игрушку, кубики, которую поместил в небольшую коробку. Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей страны.

Итак, логические блоки Дьенеша предназначены для детей от 2 о 8 лет. Как видим, относятся они к типу игрушек, с которыми играть можно ни один год путем усложнения заданий от простого к сложному.

Игровой материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. Формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. Цветом - красные, желтые, синие; 3. Размером - большие и маленькие; 4. Толщиной - толстые и тонкие.

Определены задачи использования логических блоков в работе с детьми. С точки зрения педагогики, данная игра относится к группе игр с правилами, к группе игр, которые направляет и поддерживает взрослый.

Игра имеет классическую структуру:

- задачу (задачи);
- дидактический материал (собственно блоки, таблицы, схемы);
- правила (знаки, схемы, словесную инструкцию); действие (в основном
- по предложенному правилу, описанному либо моделями, либо таблицей, либо схемой);

—результат (обязательно сверяемый с поставленной задачей).

«Нумикон»



Это программа и набор наглядного материала, созданного, в Англии в 1996-1998 годах для тех детей, которым сложно изучать математику.

Нумикон используется совместно с другими обучающими материалами и призван помочь в освоении основной программы.

Новизна: Нумикон разработан таким образом, чтобы задействовать сильные стороны детей - способность обучаться в практической деятельности, способность усваивать опыт в ходе простого наблюдения и способность распознавать паттерны, то есть запоминать, а затем узнавать при следующих предъявлениях стандартизованные образцы или шаблоны.

Цель:

Формирование математических представлений.

Задачи:

Формировать понятие о числе, задействовав разные каналы восприятия- кинестетический (*внешние, тактильные и внутренние ощущения и чувства, как вспоминаемые впечатления, эмоции и чувство равновесия*), зрительный, слуховой.

Развивать речь, творческое мышление, конструктивные навыки,

сенсорное восприятие, логическое мышление.

Что лежит в коробке?

Деревянная доска и бумажные схемы для наложения – деревянная доска размером 30*26 нужна, для того, чтобы располагать на ней формы и штырьки, Она используется во многих заданиях. С помощью бумажных схем для наложения можно составлять на доске задания типа пазлов, чтобы накладывали на схемы подходящие формы.

Формы разного цвета (22 шт.) – назначение форм - обозначать числа и связи между ними не цифрами, а другим способом.

Волшебный мешочек помогает осуществлять мультисенсорный подход.

Когда дети распознают форму Нумикона в мешочке, им приходится мысленно представлять себе соответствующий паттерн. Это важный шаг к формированию мысленного образа числа.

Штырьки – разного цвета (28 шт.). Штырьки нужны, для нанизывая их на шнурок или расставляя их на доске.

Карточки с числами (от 0 до 10) – используются после того, как дети хорошо познакомятся с формами Нумикона.

Шнурки - красного, синего, желтого, зеленого цветов.

Почему формы Нумикона выглядят именно так?

Дело в том, что структурированные объекты воспринимаются нами гораздо лучше, чем расположенные хаотично. Формы Нумикона устроены так, чтобы дети могли манипулировать ими, учиться распознавать паттерны и соотносить их с соответствующими числами. Авторы этой программы убеждены, что важно использовать в учебном процессе как можно больше каналов сенсорного восприятия ребенка - и слух, и зрение, и осязание, а также подключать движение и речь.

Как можно использовать Нумикон в образовательной деятельности?

Возможности использования Нумикона очень разнообразны, что позволят встраивать его в разные части занятия. Часть заданий, направленных на накопление сенсорного опыта при работе с Нумиконом, может предлагаться во время свободных игр в режимных моментах, игр с водой и сыпучими материалами.

3. Адаптирование игровой технологии «Нумикон» в образовательную деятельность

(из опыта работы)

Проведя, наблюдение за детьми, мы выявили, что традиционные методики не дают положительного результата освоение математических представлений у детей, и стали искать новые пути решения нашей **проблемы**. Изучив программу Нумикон, мы модифицировали её в развивающую игру и взяли на индивидуальную работу с детьми со среднего возраста, у которых недостаточно развито математическое представление о цвете, числе, формах.

Нумикон используется совместно с другими обучающими материалами и призван помочь в освоении основной программы.

Как же мы используем эту игру?

I этап

Мы познакомили детей с содержанием коробки и правильным название предметов игры. Потом начали постепенно вводить детей в игру. Дав формы (паттерны), дети исследовали их на ощупь и находили в песке, узнавали, что в каждой фигуре есть разное количество отверстий. Всё это нужно для того, чтобы дети могли их рассмотреть и потрогать руками, таким образом запомнить, как они выглядят и какие они на ощупь. Дети конструировали из форм Нумикона различные плоскостные изображения по образцу, накладывая детали на доску. Также дети с помощью шнурков и штырей познакомились с основными цветами.

II этап

Дети знакомились с цифрами, работали с числовым рядом. На столе были положены карточки с цифрами, где над каждой цифрой нарисована соответствующая ей форма Нумикона. Дети учились находить соответствие между цифрами и формами Нумикона, опираясь на их целостное восприятие, пока без пересчета отверстий.

III этап

Дети пересчитывали отверстия в формах и соотносили их с карточкой - цифрой.

Результаты :

У детей формируется понятие о числе, развивается творческое мышление, конструктивные навыки, сенсорные эталоны.

Трудности:

- Дети трудно запоминают сенсорные эталоны.

Вариативность применение игры (смотри приложение №2)

1. *Закрываем серую доску.*

Задача состоит в том, чтобы полностью закрыть серую доску формами (паттернами). Когда на серой доске остается незаполненное пространство, обсудить с ребенком, какая форма нужна, чтобы закрыть его.

2. *Картинки – пазлы.*

Положить на стол картинки – пазлы, ребенок выкладывает на доске разные картинки – пазлы.

3. *Игры со шнурками*

Нанизывая штырьки на шнурок, можно делать бусы. Предложить ребёнку чередовать штырьки разных цветов. Побуждать его использовать разные комбинации цветов. В дальнейшем можно предложить чередовать по оттенкам.

4. *Делаем такой же паттерн.*

Ребёнок набирает себе штырьки своего цвета, который выберет, и строить на столе паттерн из штырьков.

5. *Перепутанные паттерны.*

Вначале можно использовать только формы от 1 до 6. Разложить их по порядку, начиная с самой маленькой. Затем перемешать формы и попросить ребёнка снова разложить их по порядку. Постепенно добавляются новые формы до тех пор, пока ребёнок не научиться самостоятельно выполнять это сам.

6. *Что пропущено?*

Ребёнок раскладывает формы по порядку. Потом ребенок отворачивается и вынимается из ряда одна из форм, оставив пустое место. Ребёнок находит недостающую среди форм, лежащих рядом.

7. *Называем форму (паттерну)*

Ребёнок раскладывает формы по порядку и начинает считать их от 1 до 10, затем выкладывает под формами карточки и цифрами.

8. *Какое число пропущено?*

Ребёнок раскладывает формы (паттерны) по порядку, под каждую из них кладет карточку с соответствующим числом. Взрослый убирает из ряда

форму или карточку с числом, пока ребенок не видит. Ребёнок должен найти недостающую форму или карточку среди других.

9. Дети могут использовать паттерны, как мозаику или конструктор.

Критерии	Показатели
Знание чисел	Ребёнок знает числа и может соотносить с цифрой
Конструктивные навыки	У ребёнка развиты конструктивные навыки
Сенсорные эталоны	Ребёнок ориентируется в сенсорных эталонах
Творческое мышление	У ребёнка развито творческое мышление.

Оценивается по 2 балловой системе:

0 – ребёнок не знает числа, сенсорные эталоны, не развиты- конструктивные навыки, творческое мышление.

1- с помощью взрослых ребёнок называет числа, ориентируется в сенсорных эталонах, конструктивные навыки, творческое мышление недостаточно развиты.

2- ребёнок самостоятельно называет числа, знает сенсорные эталоны, развиты конструктивные навыки, творческое мышление.

Перспективы игры:

Мы будем использовать Нумикон:

1. При обучении прямому и обратному счету в пределах 10, счету от заданного числа, нахождению «соседей» числа выстраивание рядов из форм Нумикона от 1 до 10;
 2. При объяснении состава числа;
 3. При знакомстве с арифметическими задачами на сложение и вычитание;
 4. При развитии временных представлений – 5 минут, 15 минут, 30 минут, 60 минут; Для выполнения графических заданий.
- Таким образом, Нумикон – это уникальная игра, при использовании которой у детей углубляются математические представления и наш практический опыт свидетельствует, что Нумикон может стать удачным дополнением и ресурсом для работы, не заменяя, а успешно и эффективно дополняя достаточно известные и традиционно существующие методы и материалы.

4. Руководство дидактической игрой дошкольника

Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства и такта. Решая через игру и в игре дидактические задачи, воспитатель должен сохранить игру – деятельность интересную, близкую детям, радующую их, содействующую общению, возникновению дружбы и формированию коллектива.

Вопросы руководства дидактической игрой рассматривались А.К.Бондаренко, А.И.Сорокиной, Д.В.Менджерицкой и другими. Рассмотрим общие положения этого вопроса. Руководство дидактическими играми включает:

- Подготовку к игре;
- Проведение и руководство ходом игры; - Анализ проведения игры.

Осуществляя **подготовку к игре**, воспитатель должен, во-первых, отобрать игру в соответствии с задачами воспитания и обучения (развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов...) Во-вторых, установить соответствие отобранной игры программными требованиями воспитания и обучения детей определённой возрастной группы. В-третьих, программное содержание игры, чётко определить дидактическую и игровую задачи, спроектировать игровые действия, правила и результат игры. Кроме того, необходимо создать условия для игры, а именно:

- определить наиболее удобное время проведения дидактической игры;
- обеспечить, место для игр;
- ☐ подобрать соответствующий дидактический материал (игрушки, предметы, картинки...) и продумать, как его разместить, чтобы дети смогли свободно им пользоваться.

Воспитатель должен сам подготовиться к игре (т.е., изучить и осмыслить ход игры, своё место в игре, методы руководства), так и подготовить детей к игре. Последнее включает в себя:

- постоянное обогащение игрового опыта детей, для чего целесообразно проводить обучение игровым действиям с дидактическими игрушками, выполняя эти действия вместе с ребёнком или организуя ситуации взаимообучения детей. расширение знаний, представлений о предметах
- и явлениях окружающей жизни.

При проведении дидактической игры, воспитатель должен основываться на следующих дидактических принципах. Принцип системности представляет последовательно развивающуюся и усложняющуюся систему игр по их содержанию, дидактическим задачам, игровым умениям и правилам. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности. Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в

представления. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности.

Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в представления. Этот процесс протекает во времени и требует подкреплений, которые и обеспечиваются повторениями. Кроме того, не все дети одинаково успешно усваивают то, что составляет обучающее содержание игры, игровые действия и правила.

Проведение дидактической игры включает в себя, во-первых, ознакомление детей с содержанием игры и дидактическим материалом, который будет использован. Раскрыть содержание игры, поведение персонажей, участие детей помогают словесные пояснения, объяснения, короткие сюжетные рассказы, вопросы. Всё это содействует пониманию детьми включённых в игру задач, обеспечивает контакт детей между собой и взрослыми, направляет внимание детей, упорядочивает и уточняет их представления, способствует развитию речи детей, обогащению их словаря. Речь воспитателя при этом должна быть понятной детям, образной и вместе с тем краткой.

Во-вторых, объяснение хода и правил игры, показ игровых действий. При объяснении игры, игровых действий воспитатель наглядно, на примере показывает детям, особенно младшего возраста, как нужно правильно выполнять то или иное действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату. Воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на их чёткое выполнение.

В-третьих, воспитатель определяет свою роль в игре. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Воспитатель может быть *прямым участником* игры и через роль, игровое действие, игровое правило незаметно для детей направлять игру, поддерживать инициативу детей, сопереживать с детьми радость игры. Воспитатель как *очевидец* может рассказывать о каком-либо событии, создавая лишь соответствующий игровой настрой и поддерживая его по ходу игры. Воспитатель может не включаться в игру, но как *режиссёр*, ничего не предлагая детям, не ограничивая их инициативы, сохраняя и оберегая самостоятельный характер игры, радостный настрой детей, руководить развитием игровых действий, выполнением игровых правил и незаметно вести детей к определённому результату.

В-четвёртых, воспитатель руководит самым ходом игры. Игра должна сохранять эмоциональный настрой детей, их непринуждённость, переживание радости от процесса игры и чувство удовлетворения от решения поставленной задачи. Развитию игры, проявлению детской непосредственности мешают многочисленные направляющие вопросы воспитателя, замечания, указания на ошибки. Наоборот, развитию игры чаще всего способствуют не прямые, а косвенные приёмы: интригующие и направляющие игру вопросы; удивление, высказанное воспитателем и

направляющие игровые действия; шутка, оживляющая игру и помогающая заметить то, на что дети не обратили внимания; доброжелательный юмор, подчёркивающий необходимость ситуации в игре; неожиданные сюрпризы, которые воспитатель вводит в игру; элемент ожидания, показывающий живой интерес воспитателя к игре; поощряющая или предупреждающая реплика и прочее.

В руководстве игрой и в её развитии важное значение имеет темп. Он определяется темпом умственной активности, речи, большей или меньшей активностью игровых действий, усвоением игровых правил. Темп игры обусловлен и эмоциональными переживаниями, большей или меньшей активностью детей. Воспитатель должен найти нужный темп игры, не допуская излишней медлительности или ненужного убыстрения. Слишком быстрый темп вызывает растерянность детей, неуверенность, несвоевременность выполнения игровых действий, нарушение правил. Замедленный темп возникает в том случае, когда воспитатель растягивает объяснения, допускает множество неопределённых дисциплинирующих замечаний, когда игровые действия отдалены, а игровые правила вводятся несвоевременно и дети не могут руководствоваться ими, допускают ошибки, нарушения. Замедленный темп утомляет детей.

Руководя дидактической игрой, воспитатель использует разнообразные формы организации детей. Контакт воспитателя с детьми, детей между собою достигается легче и быстрее, если дети сидят кругом или полукругом, а воспитатель находится в центре. Иногда дети делятся на группы, занимающие места, а иногда могут покидать пределы группы. Не исключается и форма организации детей за столами.

Подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использована в самостоятельной игровой деятельности. Результат является особенностью дидактической игры, который определяется дидактической и игровой задачей, игровыми действиями и правилами, и который воспитатель предвидит, используя ту или иную игру. Для воспитателя результат игры является показателем уровня достижений детей или в усвоении знаний, или в их применении, в установлении взаимоотношений детей в игре. Для детей результат игры выступает как определённое достижение, например, отгадывание загадок, выполнение поручений. Результатом игры не может быть выигрыш, полученный в результате удачи, обмана, присвоения права другого. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной задачи и даёт детям умственное удовлетворение. Заканчивая игру, воспитатель должен поддержать интерес к предстоящей игре, создать радостную перспективу ожидания.

Анализ проведённой игры направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались наиболее эффективными, какие были допущены ошибки и почему. Анализ позволяет выявить

индивидуальные способности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Анализ исследования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новыми материалами в последующей работе.

5. Планирование развивающих игр в образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста

Тематический план

Сентябрь 1. «Геоконт»(конструктор) 2. «Нумикон»	2.«Кораблик «брызг-брызг» 3. «Чудо -цветик» 4. «Прозрачная цифра»
Октябрь 1.«Блоки Дьенеша» 2. «Чудо-соты» 3. «Прозрачный квадрат» 4. «Геоконт»	Апрель 1. «Чудо-соты» 3. «Счетовозик» 4. «Ларчик»
Ноябрь 1. «Чудо- цветик» 2.«Прозрачная цифра» 3. «Шнур- затейник» 4. «Математические корзинки-5»	Май 1. Блоки Дьенеша 2. «Прозрачный квадрат»
Декабрь 1. «Кораблик «брызг-брызг» 2.«Математические корзинки10» 3. «Чудо-крестики» 4. «Блоки Дьенеша»	
Январь 1. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) 2. «Палочки Кюизенера» 3. «Шнур-затейник»	
Февраль 1. «Счетовозик» 2. «Геоконт» 3. «Чудо-крестики» 4. «Ларчик»	

Март

1. «Прозрачный квадрат»

Перспективное планирование

№	Игра\ Задачи	Старшая группа	Подготовительная группа
Сентябрь			
1.	«Геоконт» (конст.)	Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки(главы 3,7,9,10,11);познакомить с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого(паутина треугольной формы, квадратной).
2.	«Нумикон»	Знакомство с игрой; назвать сходства и различия. Определение количества отверстий Учить складывать разноцветные и одноцветные фигуры.	Развивать умение выкладывать числовой ряд с объяснением; знакомство с понятием «патерны» и складывание цифр из них.
Октябрь			
1.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление (игры «Цепочка»,	Закрепить умение находить нужные блоки по карточкам-схемам, затем по словесной инструкции; освоение
		«Раздели фигуры»). Учить читать карточкисхемы и по ним находить нужные блоки.	детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Переводчики», «Помоги Незнайке».)

2.	«Чудо -соты»	Знакомство с игрой. Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Учить находить детали по определённым признакам.	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.
3.	«Прозрачный квадрат»	Знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называют их количество; учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур.	Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуг., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).
4.	«Ларчик» Выкладывание на ковролине Верёвочками фигур, дети должны придумать название предметам, похожим на данные фигуры. Развивать пространственные отношения: рядом, между, за...Игра «Забавные цифры» (дети считают на карточках предметы и обозначают цифрой).		Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить
			верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.

Ноябрь			
1.	«Чудо-цветик»	Знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудоцветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома.	Чтение сказочной истории, рассматривание чуда-цветика, сборка из лепестков точно такого. Знакомство с альбомом фигурок, выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить. Выкладывание фигурок, придуманных детьми, составление рассказов.
2.	«Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой. Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок. Учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные.	Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9красные; 6,8 – жёлтые.
3.	«Шнур-затейник»	Знакомство с игрой, чтение сказочной истории, знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2). Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8). Познакомить со схемами «Шнуразатейника»; плетение из двух шнуров(рис.25).	Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнуразатейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т.д.)
4.	«Математические	Познакомить детей с	Знакомство детей с

	корзинки-5»	героями Цифроцирка, с игрой. Обучать детей количественному и порядковому счёту в пределах 10. Знакомство с составом чисел первого десятка. Закрепить понятия «больше-меньше».	героями Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка, Понятия «больше-меньше», действия «вычитание», «сложение».
Декабрь			
1.	«Кораблик «брызг-брызг»	Знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений (1-3).	Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).
2.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточкисхемы и по ним находить нужные блоки.	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Переводчики», «Помоги Незнайке»).
3.	«Математические корзинки-5,10»	Обучать прямому и обратному счёту в пределах десяти; закрепить количественный состав чисел в пределах 10 из единиц, понятия «больше-меньше, поровну»; учить детей уравнивать множества.	Закреплять умение считать в пределах 20; познакомить с принципом образования чисел второго десятка; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше», действия «вычитание», «сложение».

4.	«Чудо-крестики»	Развивать сенсорные способности:	Выкладывание из деталей головоломки
----	-----------------	----------------------------------	-------------------------------------

		восприятие цвета, формы, величины. Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание нецветной полянки; игра «Волшебный мешочек».	многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).
--	--	--	--

Январь

1.	«Четырёхцветный квадрат»	Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного (зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.
2.	«Палочки Кюизенера»	Закрепление цвета, количественный и порядковый счёт; условную мерку, развивать умение задавать вопросы (зад. № 19), закрепить ориентировку в пространстве (зад. № 20).	Закрепить состав числа в пределах десяти (зад. №39), развивать воображение (зад. №33), дать понятие части и целого(зад. №47-50).

3.	«Шнур-затейник»	Продолжать работать по схемам «шнуразатейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки (рис. 7-12), прокладывают «стёжки-дорожки»(рис.13-24),	Продолжаем работать по схемам «шнуразатейника»: Разгадывание загадок Филимона Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак)или быка в
----	-----------------	---	--

		плетут узоры из двухтрёх шнурков(рис.25-36); Затем вышивают слова, меняя в них по одной букве (рис.37-48), отгадывание загадок.	собаку (бык-дог) и т.п.; написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу. Продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого.
--	--	--	---

Февраль

1.	«Счетовозик»	Закрепление счёта в пределах десяти, сравнение чисел первого десятка, знакомство со знаками «больше - меньше», «равно-неравно»; развивать речь.	Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.
----	--------------	---	--

2.	«Геоконт»	Продолжаем выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» прямоугольник и разделить его сначала на четыре равные, а затем неравные части. На какие геометрические фигуры разделили фигуру? Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу.	Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого (взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).
3.	«Ларчик»	Продолжаем развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер) и элементарных математических	Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания); игра «Кого не

		представлений: игра «Кто спрятался?» (на закрепление цвета); игра «Кто остался?» (закрепление формы); игра «Какой по порядку? (порядковый счёт); игра «Какой длины Фифа?» (размер).	хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)
--	--	---	---

4.	«Чудо-крестики»	Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: пчёлка Жужа мечтает собрать коллекцию всех фигурок, дети самостоятельно складывают все фигурки из деталей головоломки; взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.	Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру, рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.
Март			
1.	«Прозрачный квадрат»	Складывание из маленьких треугольников или других геометрических фигур цветной льдинки; складывание цветного квадрата из большого треугольника или другой геометрической фигуры; конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. (ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполняема.)

2.	«Кораблик «брызгбрызг»	Сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: вертикаль, горизонталь, диагональ. Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».	Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да – Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).
3.	«Чудо-цветик»	Определение на ощупь деталей головоломки; найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. (закрепить состав числа).	Закрепить понятие целого и части: возьми в руки один лепесток Чудоцветика. Сколько частей Цветика у тебя в руках?(одна из десяти, то есть одна десятая и т. д.). Сколько десятых долей составляют Двухглазку, Трёхглазку и т. д.?
4.	«Прозрачная цифра»	Определение количества недостающих полосок и достраивание незаконченной цифры; Воспитатель загадывает цифры, дети должны догадаться и сложить эту цифру из пластинок; Дети складывают из пластинок различные объекты, называют их.	Описание пластинок, из которых можно сложить цифру пять, шесть и т. д. Игра «Поможем Магнолику». Дети отгадывают загадки Магнолика и выкладывают отгадки с помощью пластинок.
Апрель			
1.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Дети самостоятельно рассказывают сказку и конструируют по схемам все фигуры; Дети придумывают новые фигуры, а также	Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструируют из игрового квадрата многоугольники. Дети складывают

		свои приёмы сложения хорошо известных фигур. Сочиняют свою сказочную историю.	предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.
2.	«Чудо-соты»	Придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа.	Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.
3.	«Счетовозик»	Закреплять счёт количественный и порядковый в пределах десяти, познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел.	Закрепить образование чисел второго десятка, сравнение их; решение примеров в пределах двадцати; развитие мелкой моторики рук.
4.	«Геокоонт»	Взрослый на своём «Геокоонте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геокоонте». Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геокоонте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геокоонте».
Май			

1.	«Блоки Дьенеша»	Игры с одним и двумя обручами. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего (классификация блоков по двум свойствам)	Игры с двумя и тремя обручами. Дети располагают блоки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация блоков по трём свойствам)
2.	«Прозрачный квадрат»	Взрослый предлагает детям сложить из пластинок любую сюжетную картинку, перерисовать её на лист бумаги и придумать рассказ.	Дети придумывают продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».

6. Используемая литература

1. «Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования» / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. - СПб.:ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2014.
2. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей, В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая , Санкт-Петербург.: ООО РИВ, 2003. В.В. Воскобович, « Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» СПб.: ООО РИВ, 2003.
3. «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата», В.В. Воскобович, СПб.: ООО РИВ, 2003.
4. «Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», СПб.: «Детство-Пресс», 2012.
5. «Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В.В.Воскобовича», Т.М.Бондаренко, -Воронеж: ИП Лакоценина Н.А.;2012.
6. . Комарова Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера. М. 2007.
7. Носова Е. А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб, «Детство - Пресс», 2004.