

18+

Тайсия Ивановна

Харцхаева

Учим играя

Таисия Ивановна Харцхаева

Учим играя

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57109413

ISBN 9785005090003

Аннотация

Эта книга для воспитателей детских садов. В ней собран практический материал для работы с детьми дошкольного возраста по обучению математике в игровой форме. Ведь самое главное для ребенка – это игра, да ещё и занимательная.

Учим играя

Таисия Ивановна Харцхаева

© Таисия Ивановна Харцхаева, 2020

ISBN 978-5-0050-9000-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Практический материал из опыта работы по познавательному развитию в ДОУ.

Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

Развитие элементарного логического мышления у детей дошкольного возраста.

Математическое развитие детей – значимый компонент формирования «целостной картины мира» ребёнка, где одной из главных задач является развитие у ребёнка интереса к математике. Приобщение к этой области познания в игровой и занимательной форме помогает ребёнку в дальнейшем быстрее и легче усвоить школьную программу.

Обучению дошкольников началам математики в настоя-

щее время отводится важное место. Это вызвано целым рядом причин: обилие информации, получаемой ребёнком, повышением внимания к компьютеризации, желанием сделать процесс обучения более интенсивным, стремлением родителей как можно раньше научить ребёнка узнавать цифры, считать, решать задачи. Взрослые спешат дать ребёнку набор готовых знаний, которые дети впитывают как губка. Однако всегда ли это даёт ожидаемый результат? Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма, его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребёнка и его познавательную активность.

Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели – составить фи-

гуру, модель, дать ответ, получить результат – стимулирует активность, проявление нравственно – волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач, заключена какая – либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать её невозможно без сосредоточенности, напряжённого обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

Игры логического содержания широко использую в совместной деятельности с детьми. У детей воспитывается потребность занимать своё свободное время не только развлекательными играми, но и требующими умственного, интеллектуального напряжения.

Занимательный материал в дошкольные и последующие годы может стать средством организации полезного досуга, способствовать развитию творчества. Интересные совместные игры родителей и детей способствуют активизации творчества родителей, их изобретательности, создания условий для полноценного познавательного и личностного развития детей.

Развитие логического мышления у детей через дидактические игры имеют важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут

успешно овладеть основами математики и информатики.

Занимайтесь с детьми, радуйте ребят и себя интересными играми.

Желаю успеха!

Содержание работы по развитию логического мышления у детей дошкольного возраста в условиях ДОУ

Цель: формировать основы системного мышления и логического анализа окружающей действительности, развивать творческое воображение, прививать вкус к творческой работе.

– Игра «На что это похоже?»

Развивает ассоциативность мышления.

Педагог рисует на доске несколько геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, круг, квадрат, зигзаг) и обсуждает с детьми, на что это может быть похоже

– Игра «Теремок»

Развивает системность мышления

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т. д. Кто-то сидит в «теремке» (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребёнок с гармошкой, то у обоих

на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

– Игра «Что на что похоже?»

3—4 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры договариваются, какой предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: «То, что я загадал похоже на...» и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой 8, которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации.

– Игра «Дорисуй»

Развитие ассоциативности мышления.

Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своего изображения и т. д. до законченного рисунка.

– «Сочинить сказку по картинке»

– Игра «Что на что похоже?»

Дети учатся узнавать предметы по их схематичному изображению. Каждому ребенку раздается по 5—6 карточек со схематичным изображением предметов. Он угадывает, что изображено на рисунках.

– «Сказка по-новому»

Педагог предлагает рассказать сказку про «Красную шапочку», только герои ее будут наделены новыми, не свойственными им характеристиками: Волк не злой, а добрый, Красная шапочка не маленькая девочка, а взрослая, охотники не храбрые, а трусливые и т. д.

– Игра «Соедини картинки в рассказ»

Педагог предлагает ребятам дорисовать изображения на карточках, а затем придумать рассказ, где были бы все изображенные предметы.

– Игра «Коллаж из сказок»

Педагог предлагает несколько ситуаций из разных знаковых сказок, и соединить их в одну. Можно использовать картинки, и тогда выполняется творческая работа в виде коллажа.

Работа по развитию логического мышления с использованием метода мнемотехники может проводиться с использованием мнемотаблиц Т.В.Большевой из книги «Учимся по сказке».

На **1 этапе** – педагог с детьми рассматривает таблицы и разбирают то, что на них изображено.

На **2 этапе** – осуществляется перекодирование информации, то есть преобразование символов в образы, например: домик -,



ВОЛК -,



МЕДВЕДЬ -.



На **3 этапе** осуществляется пересказ с опорой на символы (образы), то есть происходит отработка метода запоминания.

При этом большое значение уделяется обучению детей чтению символов.

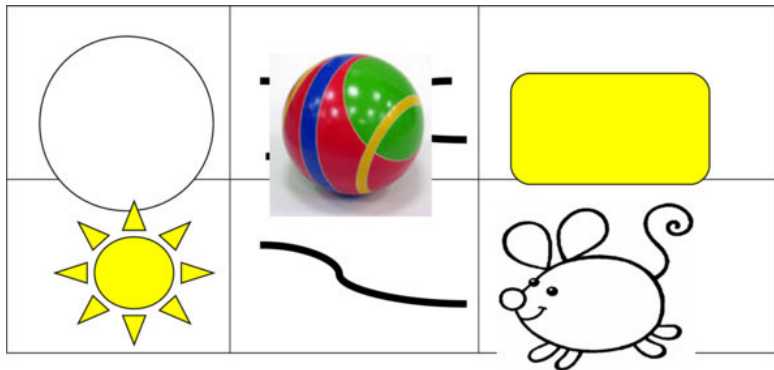
В таблицах схематически изображены персонажи сказки, явления природы, некоторые действия, то есть все то, что считает нужным отразить педагог.

В занятия включены различные подвижные игры, словесные игры, слушание музыки, чтение стихов, народных примет, отгадывание загадок и т. д.

Пример 1: отгадывание загадок при помощи мнемотаблицы

Круглая,	а не мяч.	Желтая,
а не солнце	с хвостом,	а не мышь.

«Загадка (репка)»



«Загадка (ёжик)»





Интеллектуальные игры в детском саду

Интеллект выступает как общий фактор умственной энергии. Каждый человек характеризуется определенным уровнем общего интеллекта, от которого зависит, как этот человек адаптируется к окружающей среде. Кроме того, у всех людей имеются в различной степени развитые специфические способности, проявляющиеся в решении конкретных задач. интеллектуальные тесты Айзенка, тест «Прогрессивные матрицы» Д. Равена, теста интеллекта Кэттела. Терстон (1938г) с помощью статистических факторных методов исследовал различные стороны общего интеллекта, которые он назвал первичными умственными потенциями. Он выделил семь таких потенций:

- Счетную способность, т.е. способность оперировать числами и выполнять арифметические действия.
- Вербальную (словесную) гибкость, т.е. легкость, с которой человек может объясняться, используя наиболее подходящие слова.
- Вербальное восприятие, т.е. способность понимать устную и письменную речь.

- Пространственную ориентацию, или способность представлять себе различные предметы и формы в пространства.
- Память.
- Способность к рассуждению.
- Быстроту восприятия сходств или различий между предметами и изображениями.

В психометрическом понимании интеллект у детей – это система развития познавательных процессов относительно возрастной нормы, обеспечивающая адаптацию ребенка в социуме. Адаптация в социуме предполагает, прежде всего, возможности ребенка развиваться и обучаться в среде сверстников, взаимодействовать с окружающими, отвечая социальным нормам поведения

Интеллектуальные игры в детском саду позволяют решить ряд важных задач. Они развивают творческое мышление, умение размышлять и отстаивать свою точку зрения, применять знания на практике и в нестандартных ситуациях, стимулируют развитие логики, внимания, усидчивости. Развивают те качества, которые известный советский педагог-новатор Б. П. Никитин назвал «творческим складом мышления».

Интеллектуальная игра предполагает полное погружение ребенка в процесс. Дети во время выполнения задания сосредоточены, внимательны и максимально дисциплинированы.

Интеллектуальные игры в детском саду могут быть

представлены:

– Загадками, развивающими воображение, быструю реакцию, наблюдательность к окружающему миру.

– Кроссвордами, направленными на улучшение словарного запаса ребенка, развитие образного мышления и памяти.

– Математическими упражнениями, знакомящими ребенка со сложными понятиями через простые математические истины.

– Играмми-соревнованиями, развивающие коммуникативные навыки и вырабатывающими стремление к победе.

– Словесными заданиями, с помощью которых дети учатся классифицировать предметы, находить общие черты и различия, углубляют знания об окружающем мире.

В начале учебного года в дошкольных учреждениях может быть проведена Неделя интеллектуальных игр.

Пример планирования Недели интеллектуальных игр в детском саду, старшая группа:

– понедельник – КВН «Юный эрудит», игры с блоками Дьенеша

– вторник – викторина «Умники и умницы», игры Никитина

– среда – математический ринг, игры с логическими кубиками, игра «Что? Где? Когда?»

– четверг – викторина «Зачем и почему»

– пятница – турнир настольных игр с родителями

Формы взаимодействия с родителями:

– Памятка «Игра – дело серьезное»

– Консультация-семинар «Развивающие игры для детей старшего дошкольного возраста»

– Психологическая консультация «Поиграй со мною, мама?»

Правила проведения интеллектуальной игры в детском саду:

Для того чтобы интеллектуальные игры в детском саду имели успех у детей, необходимо придерживаться простых правил.

– Самое главное правило – игра должна приносить удовольствие и быть в радость. Если ребенок не хочет играть, значит, его плохо заинтересовали. Запомните: не бывает неинтересных игр, бывают скучные задания.

– Дети должны относиться друг к другу уважительно во время игры. Оскорбления и обиды не допустимы.

– Перед тем, как предложить ребенку задание, пройдите его сами. В том случае, если ребенок будет не справляться, испытывать затруднения, вы сможете его направить в нужное русло.

– Начальные задания должны быть простыми. В начале игровой деятельности важен успех. Ребенка необходимо стимулировать для выполнения дальнейших заданий.

– Дошкольники должны соблюдать правила, оглашенные в самом начале занятия.

– В конце игры обязательно должен быть подведен итог,

а победители награждены похвалой/памятными дипломами/медалями.

Комплекс заданий для развития интеллектуальных способностей

Упражнения, развивающие интеллектуальные способности

Упражнения, развивающие способности к анализу и синтезу:

Упражнение 1

Материал: набор фигур – пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат.



Задание: «Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат.) Объясни почему. (Все остальные – круги.)».

Упражнение 2

Материал: тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

Задание: «Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру.)».

Упражнение 3

Материал: тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

Задание: «Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга.)».

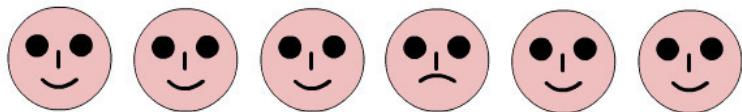
Упражнение 4

Материал: тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

Задание: «Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку, Дидактический набор». Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)».

Упражнение 5

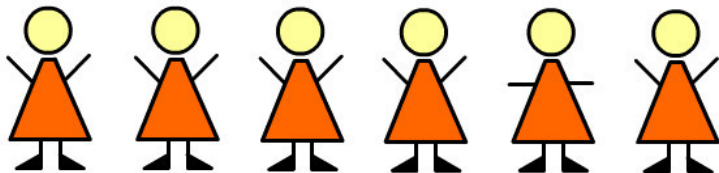
Материал: рисунок фигурок-рожиц.



Задание: «Одна из фигурок отличается от всех других. Какая? (Четвертая.) Чем она отличается?»

Упражнение 6

Материал: рисунок фигурок-человечков.

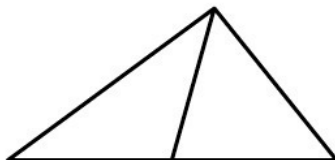


Задание: «Среди этих фигурок есть лишняя. Найди ее.»

(Пятая фигурка.) Почему она лишняя?»

Упражнение 7

Материал: рисунок двух маленьких треугольников, образующих один большой.



Задание: «На этом рисунке спрятано три треугольника. Найди и покажи их».

Упражнение 8

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.