МБДОУ ясли-сад «Подснежник»
комбинированного вида.

КОНСУЛЬТАЦИЯ

"Что такое развивающие игры"

Руководитель кружка: «Занимательная математика»
Воспитатель: Аверкина Галина Петровна

Северобайкальск
2017 - 2018 год.

ПОНЯТИЕ "ИГРА"

Термин «развивающие игры» был впервые использован замечательным педагогом, отцом развивающих игр **Борисом Павловичем Никитиным.** Отличительная особенность развивающих игр: необходимо выполнить какое-то задание, а для того чтобы его выполнить, – необходимо подумать. Такие игры и игрушки развивают в детях речь, мышление, логику, мелкую моторику, упорство, творческие способности.

Философами, просветителями, историками культуры, педагогами и психологами различных научных школ был выделен *ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры:*

Игра — многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир.

Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением. Игра — первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.

Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра — специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Игры — путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игра — свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры — наслаждение ее процессом, конечный результат — развитие реализуемых в ней способностей.

Игра — главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и "вольной" практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности. Поскольку детская игра — явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, ее функции разнообразны.

НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ.

Обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственного — эстетического воспитания детей.

Развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком.

Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.

Воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей, позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.

Развивающая функция заключается в развитии ребенка, коррекции того, что в нем заложено и проявлено.

Релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребенка.

Психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей.

Игра - понятие многогранное.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР.

Детские игры разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу. В педагогике делались неоднократные попытки дать классификацию игр (Ф.Фребель, К.Грос, П.Ф.Лесгафт, Н.К.Крупская). Классификация игр

Современная отечественная педагогика делит игры на игры, придуманные самими детьми *(творческие)* и игры, придуманные взрослыми *(игры с правилами)*.

Творческие игры:сюжетно-ролевые, строительные и игры-драматизации.

Сюжетно-ролевые игры ориентируют детей в основных направлениях человеческой деятельности.

Строительные игры помогают ребёнку понять мир сооружений и механизмов. Любая строительная игра содержит интеллектуальную задачу "Как построить?",которую ребёнок решает с помощью различных материалов и действий.

В играх-драматизациях (театрализованных играх) дети выражают свои впечатления, переживания.

Игры с правилами:подвижные игры и дидактические игры.

Подвижные игры - правила в них сформулированы до начала игры. Дошкольник учится удерживать цель деятельности, действовать по инструкции взрослого, контролировать своё поведение и действия.

В дидактической игре ребёнок не только получает новые знания, но также обобщает, закрепляет их.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные,психотехнические и др.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

В структуру игры как деятельности: органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средство реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;

- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры , «эмоциональное напряжение»);

наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры , логическую и временную последовательность ее развития.

ИНТЕЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ Б.П. Никитин.

В своей книге "Интеллектуальные игры" Б.П. Никитин дает подробное описание 18 играм. Перечислим самые популярные Никитинские интеллектуальные игры в возрастающем порядке по степени сложности:

"Сложи квадрат" уровни 1,2,3 (детям от 2-х до 6 лет),

"Сложи узор" (4-8 лет),

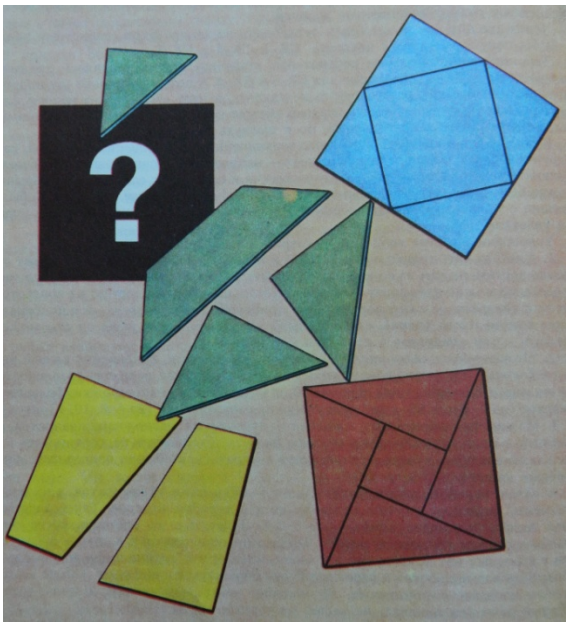
"Точечки" (4-8),

"Кирпичики" (5-8),

"Кубики для всех" (5-99),

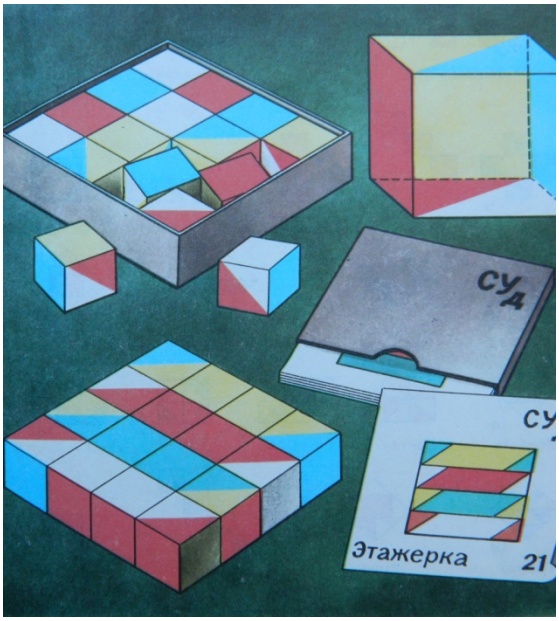
"Уникуб" (6-99).

"Сложи квадрат"



"Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. Головоломка была трудна даже для взрослых, но за нее брались и дети, и безуспешность их попыток натолкнула на мысль сделать ряд более простых заданий, которые постепенно подведут к решению сложного" (здесь и далее приведены цитаты из книги Б.П. Никитина "Интеллектуальные игры"). Таким образом, в современном варианте, каждый уровень игры имеет 12 постепенно возрастающих заданий. "В игре "Сложи квадрат" нет строго ограниченных и законченных заданий, как в других играх. Главная задача старших - исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо обязательно с заведомо легких и посильных задач, чтобы малыша можно было похвалить и одобрить".

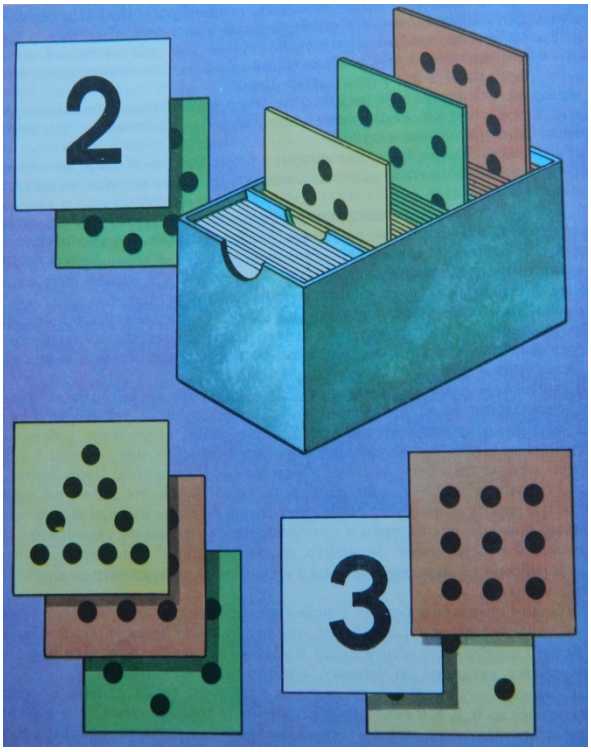
"Сложи узор"



Психологам хорошо известна эта игра. Это кубики Кооса - популярная методика психологической диагностики детей и взрослых (пространственной ориентации, конструктивных возможностей, уровня обучаемости, умения взаимодействовать в группе). Никитин её удачно адаптировал для маленьких детей и придумал множество заданий. Картинок-заданий много и в

прилагаемой к игре брошюрке, еще больше их в книге "Интеллектуальные игры" - 155 штук "Сложи узор" - это 16 деревянных кубиков размером 30х30х30 мм., каждая грань у которых имеет свой цвет: красный, синий, желтый, белый или желто-синий и красно-белый. Кубики раскрашены таким образом, чтобы выполнение заданий требовало от ребенка интеллектуального напряжения, смекалки. Есть задания простые, есть сложные даже для взрослых. Игра оставляет возможность для самостоятельного придумывания узоров. В некоторых школах психологи используют кубики Кооса (кстати, в их никитинской версии) для диагностических целей при наборе в школу. Так что, если есть возможность, перед школой потренируйтесь - поиграйте в "Сложи узор".

"Точечки"

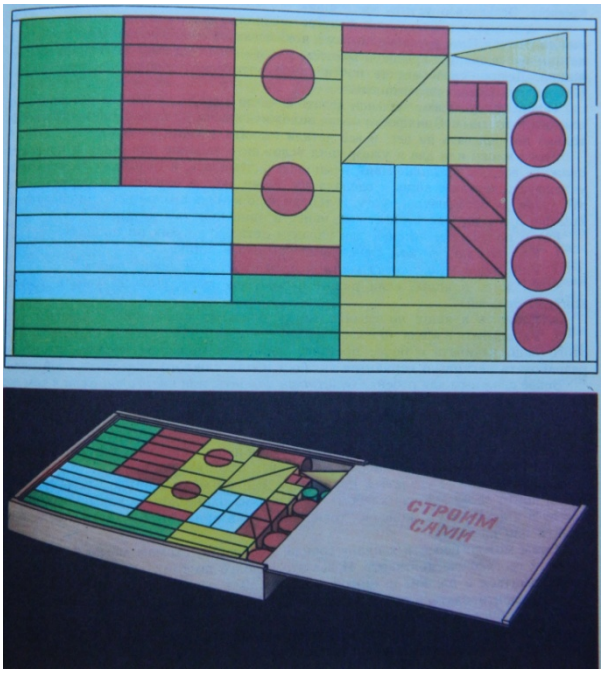


Эта игра, как говорит автор: " Сначала это был строгий математический тест, который мы разработали, чтобы измерять «уровень математического развития» детей. Но дети восприняли его по-своему, и мы увидели в нем прекрасный материал для развития математического мышления, для обучения счету и усвоения нумерации, причем материал, которому можно возвращаться много раз и на протяжении 5—6 лет, усвоениянуме - рации, причем материал, которому можно возвращаться много раз и на протяжении 5—6 лет, добавляя знакомым уже и разгаданным задачам все новые и более сложные".

На цветной бумаге чертится 44 квадрата (60Х60 мм), на них рисуются точки и цифры. На красных квадратах точки располагаются *линейно,* на желтых — *по треугольнику,* а на зеленых — *по окружности* и в центре. Величина точек (черных кружков) должна быть не менее 5 мм диаметром. Квадраты клеятся на картон, сушатся под прессом и разрезаются на отдельные квадраты. Квадраты

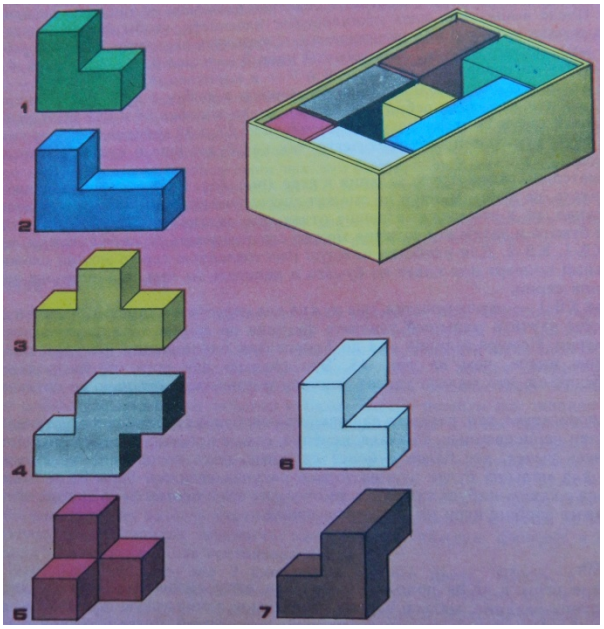
будут 4 видов: красные, желтые, зеленые с черными точками и белые с черными цифрами.

"Кирпичики"



"Эта игра - своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели. Как и в других играх, задания подобраны в порядке возрастания сложности. Первые задания можно предложить даже 3-4- летним детям. В игре выполняются три вида заданий: построить модель из кирпичиков по чертежам-заданиям, сделать чертежи по построенной модели, сконструировать новые модели и составить чертежи к ним". В игре дети учатся "читать" чертежи. Никитинские чертежи сложные, но профессионально подробные: вид сбоку, сверху, снизу.

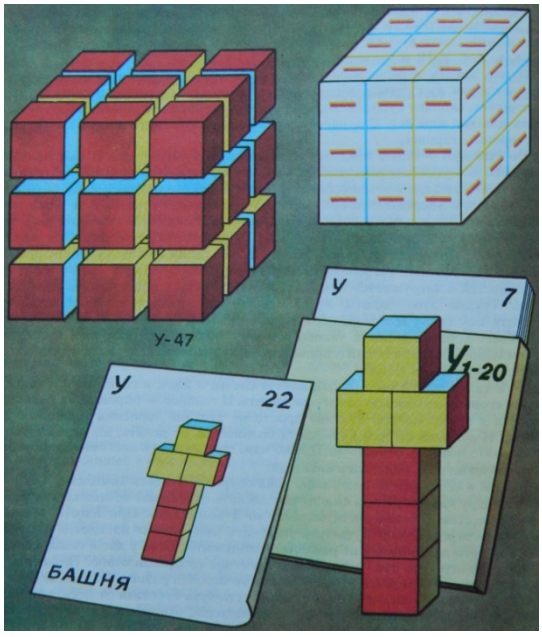
"Кубики для всех"



"Эти кубики мы когда-то давно купили в магазине. Мы, взрослые, попытались выполнить задания, но... не тут-то было. С большим трудом нам удалось освоить только одно - сложить куб из всех 7 фигурок. И кубики эти были забыты на много лет. Дети росли, мы придумывали разные игры и вскоре обнаружили, что дети намного превосходят нас, взрослых, в умении решать такие задачи. Старшие ребята разыскали эти забытые кубики, быстро решили все задания и стали придумывать новые. Малыши тут же присоединились

к ним. Пришлось срочно изготовить еще несколько таких же наборов из больших и из маленьких кубиков, и увлечение охватило всю семью. Малыши предпочитали сооружать более простые модели из 2 - 3 фигурок, старшие - более сложные - из 4 - 5 или даже из всех 7". Никитин окрасил каждую деталь в свой цвет и придумал множество - более 70 заданий к игре. Никитин не пишет в своей книге, кубики какого именно производителя или автора послужили основой для его "Кубиков для всех". Однако и поныне существуют альтернативные, а возможно и первоначальные кубики - называются они "Кубики: Играем всей семьей" и выпускает их Ярославская фабрика "Луч". Внешне они очень напоминают "никитинские" (только пластмассовые), однако, разницу можно почувствовать лишь в игре. Несколько деталей там сконструированы немножко иначе (повернуты в другую сторону) и сборка становится сверхсложной и для взрослых. Так что "никитинский" вариант, безусловно, удачен, там есть задания вполне доступные уже 4-х летним. Да и для более старших детей выполнимость заданий крайне важна. А такие задания, как в ярославских кубиках, способны убить веру в себя у кого угодно.

"Уникуб"



"Эти универсальные кубики вводят малыша в мир трехмерного пространства. Развитие пространственного мышления позволит ребенку в будущем овладевать черчением, стереометрией, начертательной геомет - рией… Игра учит четкости, внимательности, точности, аккуратно - сти". Уникуб - это 27 небольших деревянных кубиков. Грани каждого кубика выкрашены таким образом (всего 3 цвета), чтобы это сочетание граней на кубике было редким, если не уникальным. Именно благодаря этой особенности выполнение заданий по прилагаемым схемам непросто. 60 заданий предлагает Никитин для "Уникуба". Первые из них автор выполнял с детьми 1,5-3 лет, а самые сложные (последние) задания "доступны немногим… А можно ли

составить задание более высокой (чем 60-е) степени сложности не знает и сам автор книги".

Кружок «Занимательная математика».

Игра «Сложи узор».