

ОПЫТ РАБОТЫ

«Дидактические игры как средство развития познавательной активности младших дошкольников»

Воспитателя
Муниципального казенного дошкольного образовательного
учреждения: детский сад №14 комбинированного вида
Ерохиной Ольги Васильевны

Цель опыта – определить наиболее эффективные условия для развития познавательной активности дошкольников в процессе дидактических игр.

- разработать, апробировать комплекс дидактических игр и отследить их влияние на познавательную активность у детей младшего дошкольного возраста.

СТРУКТУРА ОПЫТА

1. Сведения об авторе
2. Опыт работы: «Дидактические игры как средство развития познавательной активности младших дошкольников»
 - 2.1 Условия формирования опыта
 - 2.2 Теоретическая интерпретация опыта
 - 2.3 Содержание опыта
 - 2.4 Результативность опыта
3. Список литературы
4. Приложение

ИПМ 1 Сведения об авторе

Фамилия, имя, отчество – Ерохина Ольга Васильевна

Образование – среднее-специальное, закончила Тульское педагогическое училище №2 в 1993 году по специальности «Дошкольное воспитание» квалификация «Воспитатель дошкольных учреждений».

Место работы - Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение: детский сад № 14 с 1987 года в должности воспитателя

Педагогический стаж-37 лет, в данной должности – 37 лет.

Квалификационная категория - первая 2019 г.

Награды -

ИПМ 2 Условия формирования опыта

Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни (С. Т. Шацкий)

Опираясь на требования к содержанию образования, представленные в «Законе об образовании РФ» перед педагогами назрела необходимость переориентировать содержание образовательного процесса на «обеспечение самоопределения личности, создание условий для её самореализации».

Саморазвитие личности возможно лишь в деятельности, которая включает в себя не только внешнюю активность ребёнка, но и внутреннюю психологическую основу.

О значении игры для современного и полноценного развития дошкольника свидетельствует тот факт, что ООН провозгласила игру неотъемлемым правом ребенка. А учёные всего мира заняты специальным изучением детских игр, их квалификацией, обучением родителей, педагогов, психологов и даже врачей игровому взаимодействию с детьми. В связи с этим и представляет особый интерес изучение игры, истинно детской деятельности, и её активное внедрение в практику работы детского дошкольного учреждения.

Предпосылками или условиями возникновения моей работы над темой послужил анализ многолетнего опыта работы дошкольных педагогов, изучение и анализ данной проблемы в научной литературе, и, конечно же, мои собственные наблюдения за познавательной активностью у детей в процессе дидактических игр.

Работая с детьми, проводя изучение особенностей развития детей, я отметила, что активность детей на занятиях, в повседневной жизни часто носит воспроизводящий характер. Дети почти не задают встречных вопросов. После занятий не всегда пытаются продолжить разговор на изученную тему, не используют полученные знания и умения в практической деятельности.

Познавательный интерес, потребность в новых знаниях и в целом познавательная активность детей постепенно снижается, у детей слабо развито мышление, они не умеют или не хотят думать.

Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Это повышает познавательную активность ребенка. Ребёнок, увлечённый игрой, не замечает того, что учиться, хотя то и дело сталкиваются с заданиями, которые требуют от него мыслительной деятельности. Поэтому эффективность дидактической игры как средства развития познавательной активности детей дошкольного возраста очевидна. Уже на ранних и младших возрастных ступенях именно с помощью дидактической игры дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, реализовывать и углублять свои знания и умения.

Актуальность опыта

Программа Российского образования направлена на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей. Так вот познавательная активность и является одной из форм развития инициативы у ребенка, проявляющаяся у него в поисковых действиях.

В последнее время ученые и педагоги отмечают, что происходит снижение познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста: в первый класс поступает 50 – 70% детей с низкой познавательной активностью, в результате чего они хуже обучаются в школе, редко задают познавательные вопросы, не проявляют стремления к получению новых знаний и самостоятельности.

Причины, препятствующие развитию познавательной активности:

- готовые знания даются ребенку раньше, чем он может их усвоить;
- дети пассивно слушают информацию, исполняют роль «копилки»;
- дети слабо владеют познавательными действиями.

Поэтому дидактическая игра в условиях современных образовательных стандартов даёт большую возможность для развития познавательной деятельности детей с учетом индивидуализации и дифференциации процессов воспитания, развития и обучения. И тем самым решаются противоречия между необходимостью игровой деятельности и социумом, где игра малоценна; между возрастными возможностями дошкольников и материальными возможностями социума.

ИПМ 3. Теоретическая интерпретация опыта

Познавательная активность относится к достаточно широко изученным проблемам в философии, психологии, педагогике. Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов и практической деятельности по проблеме можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении дошкольников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у дошкольников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре.

У истоков разработки современных дидактических игр и материалов стоят М. Монтессори и Ф. Фребель. М. Монтессори создала дидактический материал, построенный по принципу автодидактизма, который служил основой самовоспитания и самообучения детей непосредственной образовательной деятельностью в детском саду с использованием специального дидактического материала («даров Фребеля»), систему дидактических игр по сенсорному воспитанию и развитию в продуктивной деятельности (лепка, рисование, складывание и вырезание из бумаги, плетение, вышивание).

Разработкой видов дидактических игр занимались следующие педагоги и психологи: А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин, А. Валлон, Н. П. Аникеева, В. М. Букатов, О. С. Газман, Д. Кавтарадзе, М. В. Кларин, П. И. Пидкасистый, Л.С. Выготский, С. А. Шмаков и др.

С.Л. Рубинштейн писал: «Игра человека - порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры - в способности, отображая, преобразовать действительность... В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир - в этом основное, центральное и самое общее значение игры»

Хорошо известно высказывание Л.С. Выготского о том, что обучение должно вести за собой развитие. Дети дошкольного возраста познают окружающий мир в игре, в труде, на прогулке, занятиях, в общении со взрослыми и сверстниками.

Французский психолог А. Валлон сравнивал дидактическую игру с вдохновенным исследованием, в котором психические функции раскрываются во всех их возможностях. Поэтому средства игры становятся сначала предметами исследования, а затем уже средствами игры. И сам процесс игры содержит много того, что подлежит исследованию. Таким образом, дидактические игры создают прекрасные условия для воспроизведения и освоения окружающего, правил и отношений, существующих в мире.

К.Д. Ушинский указал зависимость содержания детских игр от социального окружения. Он утверждал, что игры не проходят для ребенка бесследно: они могут определить характер и поведение человека в обществе. Так, дитя, привыкшее командовать или подчиняться в игре, не легко отучается от этого направления и в действительной жизни. К.Д. Ушинский придавал большое значение совместным играм, так как в них завязываются первые общественные отношения. Он ценил самостоятельность детей в игре, видел в этом основу глубокого влияния игры на ребенка, однако считал необходимым направлять детские игры, обеспечивая нравственное содержание детских впечатлений

Игра не потеряла своей значимости и в современном процессе воспитания, развития и обучения детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется.

Г. И. Щукина определяет познавательную активность как интегральное образование личности, включающее в себя интеллектуальный, эмоциональный и волевой компоненты. Под интеллектуальным компонентом подразумевается активность по отношению к источникам информации и возможным сферам деятельности, активное оперирование приобретенными знаниями и умениями, под эмоциональным – положительное

предпочтительное отношение к объектам и явлениям действительности, а также внешние эмоциональные реакции.

Таким образом, в основе моего опыта научные идеи относительно дидактических игр советских и зарубежных авторов С.Л. Рубинштейна, К.Д. Ушинского, А. Валлона и др., работы по познавательной активности Г.И. Щукиной, психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр, которые описаны Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т., с учетом программы нашего детского сада - «Программа воспитания и обучения в детском саду» под редакцией М.А. Васильевой, Т.С. Комаровой, В.В. Гербовой, основных принципов современного образования и конвенции ООН о правах ребёнка.

Сущность дидактических игр

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает, открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

Как отмечал А.Н.Леонтьев, дидактические игры относятся к «рубежным играм», представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи. Ею и руководствуюсь, создавая ту или иную дидактическую игру, но облакаю ее в занимательную для детей форму. Приведу примеры обучающих задач: научить детей различать и правильно называть цвета («Салют», «Цветные коврики») или геометрические фигуры («Ледоход»), уточнить представления о столовой посуде («Кукла Катя обедает») или одежде («Кукла Катя идет на прогулку»), формировать умение сравнивать предметы по внешним признакам, расположению в пространстве («Что изменилось», парные картинки), развивать глазомер и координацию

мелких движений («Поймай рыбку», «Летающие колпачки»). Обучающая задача игры воплощается в соответствующем содержании, реализуется с помощью игровых действий, которые выполняют дети.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата. Например, в дидактической игре «Цветные фоны» каждый играющий должен поместить на коврик определенного цвета игрушки и предметы того же цвета. Успешное выполнение игровых действий связано с тем, научился ли ребенок различать цвета, находить по этому признаку предметы в окружающей обстановке.

Таким образом, активное участие, тем более выигрыш в дидактической игре зависят от того, насколько ребенок овладел знаниями и умениями, которые диктуются ее обучающей задачей. Это побуждает ребенка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Значит, дидактическая игра поможет ему чему-то научиться в легкой, непринужденной форме. Такое непреднамеренное обучение получило название автодидактизма.

Возможность обучать маленьких детей посредством активной интересной для них деятельности - отличительная особенность дидактических игр. Однако хочу отметить, что знания и умения, приобретаемые играющими, являются для них побочным продуктом деятельности, поскольку главный интерес представляет не обучающая задача (как это бывает на занятиях), а игровые действия - для детей раннего и младшего дошкольного возраста.

Народные корни дидактической игры

Дидактические игры существуют много веков. Их первым создателем был народ, подметивший удивительную особенность маленьких детей - восприимчивость к обучению в игре, с помощью игр и игрушек. За всю

историю человечества у каждого народа сложились свои дидактические игры, были созданы своеобразные дидактические игрушки, ставшие частью его культуры. В содержании дидактических игр и игрушек отразились особенности национального характера, природы, истории, труда, быта того или иного народа. Но можно проследить и нечто общее, свойственное всем дидактическим играм и игрушкам независимо от того, в каком уголке земного шара они возникли. В них отчетливо прослеживается сложившийся в представлениях разных народов взгляд на ребенка как на существо, которое нуждается для своего полноценного развития в познании окружающего мира, радостном настроении, эмоционально окрашенном общении с окружающими близкими ему людьми, в активных действиях, движениях, позволяющих раскрыться, проявить себя. С полным основанием можно считать народные дидактические игры воплощением гуманного, уважительного, бережного отношения к силам, возможностям, тенденциям развития ребенка.

Народные дидактические игры обеспечивают взаимосвязь воспитательного и обучающего воздействия с учетом возрастных психофизиологических особенностей ребенка. Для народных дидактических игр характерно четко выраженное обучающее эмоционально-познавательное содержание, воплощенное в игровой форме, образности динамичности игровых действий. Содержание игры событийно, т.е. отражает какой-либо случай, происшествие, вызывающее определенный эмоциональный отклик у ребенка и обогащающее его социальный опыт.

Классикой русской народной педагогики стали такие дидактические игры, как «Сорока-белобока», «Гули-гули», «Ладушки», «Прыгуны», «Фанты», «Барыня», «Краски» и многие другие. Из поколения в поколение передаются дидактические игрушки, созданные народом для развития речи, воли, внимания, точности и координации движений, формирования представлений о цвете, форме, величине, пространственном расположении предметов (бирюльки, складные бочонки, яйца, конусы из ярких цветных колец разной величины, матрешки, пирамидки, башенки). В содержании и конструкции

дидактических игрушек нашло выражение свойственное русской народной педагогике представление о воспитании у детей самостоятельности как важнейшей черты национального характера. Во многих игрушках заложена возможность самообучения ребенка через игровые действия, их повторность, поиск правильного решения задачи, достижение успешного результата. Способ игрового действия часто подсказывается самой конструкцией народной дидактической игрушки, что отвечает задаче воспитания самостоятельности в игре.

В русской народной педагогике имеются дидактические игры и игрушки, предназначенные для детей разных возрастов: от раннего до школьного. Они входят в жизнь ребенка очень рано - на первом году жизни. Мать, играя с ребенком 7-9 мес. от роду, привлекает его внимание к окружающим предметам, учит первым игровым действиям. Так, слушая «Сороку-белобоку», малыш перебирает пальчики своей руки, трясет мизинчик, которому не досталось каши за то, что он «мякинку не принес», «за водицей не ходил, дров не носил, кашку не варил», поднимает ручки к голове при словах «Шу, шу! На головку села!». А 2-летний малыш, охотно включаясь в игру-переключку, учится говорить, участвовать в диалоге, приобретает первые конкретные представления о нормах поведения. Простые рифмованные тексты, которые вызывают у слушающих желание их проговаривать, стимулируют несложные игровые действия, создают у малыша радостное настроение, удовлетворяют потребность в активном познании окружающего мира.

Для детей постарше русская народная педагогика предназначает дидактические игры, в которых заложена возможность развития активности, сноровки, инициативы, смекалки. Здесь находят выражение присущая дошкольникам потребность в движении, в общении со сверстниками, заключается обильная пища для работы ума, воображения. Выдумка, шутка, юмор, оптимистический характер - отличительные особенности русских народных игр. Они приучают ребенка преодолевать трудности, радоваться выигрышу, мужественно переносить неудачу. В каждой народной игре

решается комплекс воспитательно-образовательных задач. Так, игра «Барыня», в которой много запрещающих правил («да» и «нет» не говорить, не смеяться, не улыбаться, черное с белым не выбирать), ненавязчиво учит ребенка выдержке, умению подчинять чувства рассудку; развивает память, гибкость мышления.

С течением времени народные игры подвергаются изменениям, которые вносят сами дети (обновляют содержание, усложняют правила, используют иной игровой материал). Варианты игр творят педагоги-практики. Опираясь на идеи, заложенные в народных играх, ученые создают новые дидактические игры, предлагают целые системы таких игр.

Виды дидактических игр

Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактических материалов используют игрушки, реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и др.), объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена). Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи: расширять и уточнять знания детей, развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация), совершенствовать речь (умения называть предметы, действия с ними, их качества, назначение; описывать предметы, составлять и отгадывать загадки о них; правильно произносить звуки речи), воспитывать произвольность поведения, памяти, внимания. Даже в одной и той же игре, но предлагаемой детям разного возраста, могут отличаться воспитательно-образовательные задачи, конкретное содержание. Например, в игре «Чудесный мешочек» дети младшего возраста учатся называть предметы и их отдельные признаки, дети среднего возраста - определять предмет на ощупь, старшие дошкольники - составлять описательный рассказ, загадку, классифицировать предметы по заданным признакам.

Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки. В сюжетно-дидактических играх дети выполняют определенные роли, например продавца, покупателя в играх типа «Магазин», пекарей в игре «Пекарня», закройщицы и швей в игре «Ателье» и др. Игры-инсценировки помогают уточнить представления о различных бытовых ситуациях («Кукла Наташа заболела», «Устроим кукле комнату»), о литературных произведениях («Путешествие в страну сказок»), о нормах поведения («Что такое хорошо и что такое плохо», «В гостях у куклы Маши»). Для развития координации мелких движений и зрительного контроля за ними организуются игры с дидактическими игрушками моторного характера. Для малышей используются многочисленные варианты игр с прокатыванием шариков по желобку, с горки, в воротца, а также игры с вкладышами, разборными яйцами, шарами, башенками. Детям 4-6 лет предназначены игры с бирюльками, кеглями, бильбоке, настольным бильярдом. Особенно велика роль таких игр на границе перехода к школьному обучению. Развитие координации движений предплечья, кисти и особенно пальцев рук, четкий зрительный контроль за этими движениями - важные предпосылки для подготовки ребенка к овладению письмом. В таких играх воспитываются осторожность, терпение, настойчивость, сообразительность, развивается умение ориентироваться в пространстве,

Настольно-печатные игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. Среди дидактических игр для дошкольников преобладают игры, в основе которых лежит парность картинок, подбираемых по сходству. Сначала детям предлагают игры, в которых требуется подобрать из множества картинок пары совершенно одинаковых (две вареники, два румяных яблока). Далее задача усложняется: картинки надо объединить по смыслу (найти две машины, из которых одна легковая, другая грузовая). Наконец, старшим дошкольникам целесообразно предлагать отыскивать пары

среди предметов, отличающихся друг от друга пространственным расположением, формой, особенностями окраски.

В лото ребенок должен к картинке на большой карте подобрать тождественные изображения на маленьких карточках. Тематика лото разнообразна: «Зоологическое лото», «Цветут цветы», «Мы считаем», «Сказки» и др.

В домино принцип парности реализуется через подбор карточек при очередности хода. Тематика домино охватывает разные области действительности: «Игрушки», «Геометрические фигуры», «Ягоды», «Герои мультфильмов» и др. В играх типа «Лабиринт», предназначенных для детей старшего дошкольного возраста, используются игровое поле, фишки, счетный кубик. Каждая игра посвящена какой-либо теме, иногда сказочной («Айболит», «Подвиги Персея», «Золотой ключик»). Дети «путешествуют» по игровому полю, бросая по очереди кубик и передвигая свои фишки. Эти игры развивают пространственную ориентацию, умение предвидеть результат действий.

Распространены настольно-печатные игры, устроенные по принципу разрезных картинок, складных кубиков, на которых изображенный предмет или сюжет делится на несколько частей. Эти игры способствуют развитию логического мышления, сосредоточенности, внимания. Чтобы сложить картинку из отдельных частей, ребенок должен догадаться, что «это длинное ушко» - от картинки с зайчиком, а кончик пушистого хвоста - от картинки с лисой, т.е. увидеть целое (зайчика, лису) раньше частей. Для дошкольников складывание целого из частей - сложный процесс осмысления, работы воображения. Он облегчается подбором предметов и сюжетов, знакомых ребенку по личному опыту, показом целой картинки, постепенным прибавлением частей, которые надо сложить. В настоящее время популярны пазлы (от англ. puzzle - игра на выдержку), где картинки разного содержания (изображения сценок из мультфильмов, животных, замков) разделены на множество частей (от 32 до 250)

Структура дидактической игры

Дидактическая игра имеет свою структуру, включающую несколько компонентов. Рассмотрим эти компоненты. Обучающая (дидактическая) задача - основной элемент дидактической игры, которому подчинены все остальные. Для детей обучающая задача формулируется как игровая. Например, в игре «Узнай предмет по звуку» обучающая задача такова: развивать слуховое восприятие, учить детей соотносить звук с предметом. А детям предлагают следующую игровую задачу: прислушиваться к звукам, которые издают разные предметы, и отгадывать эти предметы по звуку; отмечать фишками правильные ответы. Таким образом, в игровой задаче раскрывается «программа» игровых действий. Кроме того, с ее помощью стимулируется желание их выполнить. Игровая задача часто бывает заложена в названии игры: «Угадай по описанию», «Скажи наоборот», «Поймай рыбку», «Сложи картинку» и т.п.

Игровые действия - это способы проявления активности ребенка в игровых целях: опустить руку в «чудесный мешочек», нащупать игрушку, описать ее; увидеть и назвать изменения, которые произошли с игрушками, расставленными на столе; подобрать кукле наряды и предметы быта, украшенные геометрическим (растительным) узором и др. Детей раннего и младшего дошкольного возраста в дидактической игре увлекает процесс игры, а результат их пока не интересует. Поэтому игровые действия просты и однотипны: разобрать и собрать матрешку; отгадать по звукоподражанию, кто кричит (кошка, собачка, петушок, корова); самому изобразить, как кричит то или иное животное; узнать и назвать предмет и др.

Правила обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной: им подчиняются все участники игры. Даже внутри одной дидактической игры правила различаются. Одни направляют поведение и познавательную деятельность детей, определяют характер и условия выполнения игровых действий, устанавливают их последовательность, иногда очередность, регулируют отношения между играющими. Другие правила

ограничивают меру двигательной активности ребенка, пускают ее по иному руслу, усложняя тем самым решение обучающей задачи (закрывать глаза, пока педагог переставляет игрушки; при игре в бильбоке держать игрушку только в правой или только в левой руке). В некоторых играх есть правила, запрещающие какие-то действия и предусматривающие наказание (пропуск хода, фанты). Запрещающие правила усиливают контроль ребенка за своим поведением, что повышает произвольность последнего (в игре «Молчанка» запрещается говорить, в игре «Скажи наоборот» - бросать мяч, пока не сказано слово).

Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу.

Подлинная игра основана на самостоятельности и самоорганизации детей. Наличие готового содержания и фиксированных правил облегчает объединение в игре. Этому же служат и считалки, с помощью которых дети настраиваются на игру, выбирают водящего, учатся быть справедливыми.

ИМП 4. Содержание опыта

В педагогическом процессе дошкольного учреждения дидактическая игра выступает прежде всего, как самостоятельная деятельность детей, что определяет характер руководства ею. В работе по руководству игры использую следующие правила. Рассмотрим их.

Создаю условия для игр: подбираю соответствующий дидактический материал и дидактические игрушки, игры. Продумываю, как разместить дидактический материал и игрушки, чтобы дети могли свободно ими пользоваться; обеспечиваю место для игр. Подбираю игры и игрушки, которые в теплое время года можно выносить на прогулку. Обучаю детей бережно обращаться с дидактическими игрушками, играми, аккуратно складывать их по окончании деятельности. Особое внимание требуют настольно-печатные игры, из которых легко теряются фишки, кубики, карточки и другие атрибуты. Забочусь о постоянном обогащении игрового опыта детей. Для этого целесообразно провожу обучение игровым действиям с дидактическими игрушками, выполняя эти действия вместе с ребенком, организовывая ситуации взаимообучения детей («Витя, научи Алешу складывать домик!»). Постепенно добавляю в группе новые дидактические игры, а по мере их освоения ввожу усложненные варианты (изменение игровой задачи, включение новых персонажей, дополнительных правил, игровых действий). В поле зрения всегда находятся задачи развития у детей самостоятельности, навыков самоорганизации, творческого отношения к игре. Поддерживаю интерес ребенка к игре, одобряя удачные, умелые игровые действия, выразительность исполнения роли, проявления взаимопомощи и взаимовыручки. Организуя знакомую детям игру, целесообразно предлагаю одному из них напомнить остальным игровую задачу, правила.

Учитывая своеобразие дидактической игры как переходной формы к неигровой, учебной деятельности, избегаю прямого обучения. Так, объяснение новой игры начинается с создания игрового образа. По окончании игры повышаю эмоциональный настрой детей, подчеркнув, как интересно им

было играть вместе, подбодрив проигравших, отметив тех, кто добился выигрыша.

Дидактические игры использую на занятиях и в самостоятельной деятельности детей. Являясь эффективным средством обучения, они - основной формой организации учебного процесса.

Дидактическая игра - основной вид деятельности ребёнка в дошкольном возрасте, играя, он познаёт мир людей, играя, ребёнок развивается. В современной педагогике существует огромное количество развивающих игр, способных развить сенсорные, двигательные, интеллектуальные способности ребёнка.

В дидактических играх перед детьми ставятся те или иные задачи, решение которых требует сосредоточенности, внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий, преодолеть трудности. Они содействуют развитию у дошкольников ощущений и восприятия, формированию представлений, усвоению знаний. Эти игры дают возможность обучать детей разнообразным экономным и рациональным способам решения тех или иных умственных и практических задач. В этом их развивающая роль. Я ставлю детей в такие условия, которые требуют от них умения играть вместе, регулировать своё поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным.

Успешное руководство дидактическими играми, прежде всего, на мой взгляд, предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, чёткое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.

Дошкольники в процессе игр с игрушками, предметами, материалами должны иметь возможность постучать, переставить, переложить их, разобрать на составляющие части (разборные игрушки), вновь составить и т.д. Но поскольку они могут многократно повторять одни и те же действия, необходимо постепенно переводить игру детей на более высокую ступень. Кроме того, учитываю, что в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действия самих детей с игрушками.

Опираясь на свой опыт, могу отметить, что положительного эффекта при решении задач ФЭМП можно добиться, используя дидактические игры. Так, например, дидактическая игра с элементами ФЭМП, где закрепляется представления о цвете, форме, величине и размере предмета, реализуется через игровое задание «собери башенку правильно». Дидактическая задача «научить детей различать кольца по величине». У детей возникает желание узнать, как правильно. Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило.

Выбирая колечко за колечком, и надевая на стержень, даю наглядный образец игрового действия. Проводя рукой по надетым колечкам и обращаю внимание детей на то, что башенка становится красивой, ровной, что собрана она правильно. Тем самым наглядно показывая новое игровое действие - проверить правильность собирания башенки - предлагает детям самим это сделать.

Играя в игру «Найди свой домик» (у детей закрепляется умение различать форму, цвет, формировать представление о символическом изображении предметов. Дети учатся систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.

При изучении геометрических фигур дети любят играть в игру: «Пара слов». Например: я говорю детям: круг – дети называют предмет, похожий на круг – руль, тарелка; прямоугольник – картина, дверь; овал – яйцо, и наоборот: я называю предмет, а дети называют форму.

Детям также нравится игра «Какая фигура лишняя?» - здесь дети не только называют и показывают лишнюю фигуру, но и объясняют почему она не подходит, почему лишняя.

Очень нравится детям игра «Найди свой домик». Здесь дети и развивают подвижность, и закрепляют знания о цвете, форме, и развивают умение классифицировать по одному-двум признакам, и расширяют словарный запас. Дети с интересом определяют цвет, форму своего «ключика» и стараются сами правильно найти свой домик и помочь другим ребятишкам.

Играя в такие дидактические игры как «Разрезные картинки», «Что это?», у детей формируются представления о целостном образе предмета, кроме того развивается внимание, восприятие. Дети увлекаются составлением картинки, если предварительно сказав, что получится волшебная фигурка, подарок для зайчика и т.п., то есть, создав настрой на необычный и неизвестный конечный результат, игровой, сюрпризный момент.

В конструировании детям очень нравится самим выбирать цвет и форму материала, воспитывая тем самым у них самостоятельность. Так, например, предлагаю играть в строителей «...а строить мы будем разноцветные башни. Возьмите из коробки тот кубик, который вам больше всего понравится». Строятся башни из строительного материала, с обозначением какой формы и какого цвета строительный материал у каждого ребенка.

Для познавательно-речевого развития детей, на мой взгляд, эффективна игра «Наряди ёлочку». «Воспитатель: у Зайки, Мишки, Белочки праздник. К ним скоро придет Дед Мороз. Они нарядились, навязали самые красивые бантики. Какого цвета бантик надел Зайчик? Какого цвета бантик у Белочки? А какой бантик у Мишки? Игрушки у нас очень нарядные и хотят украсить свои елочки. Помогите им, пожалуйста. Повесим на елочку Зайчика все шарики такого же цвета как его бантик. Какие шарики нужно повесить на елочку Белочки? А на елочку Мишки?» Дети самостоятельно выполняют задания, в случае затруднения обращаем внимание детей на цвет бантика

сидящей под елкой игрушки. Игра носит и познавательный, и развивающий, и воспитательный характер.

Руководя играми, я стараюсь использовать разнообразные средства воздействия на дошкольников. Выступая в качестве участника игры, незаметно для них направляю игру, поддерживаю их инициативу, сопереживаю с ними радость игры. Иногда рассказываю, о каком-либо событии, создавая соответствующее игровое настроение и поддерживая его по ходу игры. Могу и не включаться в игру, но как чуткий режиссёр, сохраняю и уберігаю её самостоятельный характер, руководжу развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей веду их к определённому результату. Поддерживая и пробуждая детскую деятельность, делаю это чаще всего не прямо, а косвенно: выражаю удивление, шучу, использую разного рода игровые сюрпризы и т.п.

В организации дидактической игры очень важен возрастной аспект. Так, например, дети раннего возраста еще не умеют играть самостоятельно, поэтому в играх с ними я, как воспитатель, принимаю самое активное участие. Это помогает детям усвоить игру. Например, я поставила на полу воротца (красного и синего цвета), а на столе положила разного цвета шары и предложила нескольким детям поиграть с ней - покатать шары в воротца. Вначале дети катают шары кто как захочет, а потом можно устанавливать правила игры. В красные воротца катать только красные шары, а в синие — только синие или, наоборот, синие шары - в красные ворота. Могут быть и другие сочетания шаров и ворот. Затем я могу внести ряд усложнений — катать шары то левой, то правой рукой, увеличивать расстояние до ворот и т. д. Детям, которым трудно выполнить эти правила, можно предложить покатать шары просто от одного ребенка к другому. В этой игре я тем самым направляю деятельность детей на выполнение дидактической задачи — закрепление цвета. Одновременно у детей развиваются глазомер, сила толчка, мускулатура рук.

В младшей группе дети уже имеют небольшой опыт совместных игр. Поэтому, я, уже зная хорошо индивидуальные особенности детей, делю их на группы (по желанию). Так, например, четверо детей будут разбирать, и собирать башенки, шесть играть в настольно-печатную игру (на закрепление знаний овощей). С остальными могу играть сама в дидактическую игру «Подбери пару», направленную на закрепление цвета. Каждому ребенку на руке в виде браслета завязывается лента. Дети бегают, затем по сигналу дети встают в круг так, чтобы ленты соседей были одинакового цвета. Вначале может быть много ошибок, а при повторении их будет становиться все меньше и меньше. Затем дети могут играть самостоятельно.

Но развитие игры во многом определяется темпом умственной активности детей, большей или меньшей успешностью выполнения игровых действий, уровнем усвоения правил, их эмоциональными переживаниями, степенью увлечённости. В период усвоения нового содержания, новых игровых действий, правил и начала игры темп её, естественно, более замедленный. В дальнейшем, когда игра развёртывается и дети увлекаются, темп её убыстряется. К концу игры эмоциональный подъём как бы спадает и темп её снова замедляется. Удержать игру в пределах установленного времени - большое искусство. Поэтому стараюсь уплотнять время, прежде всего за счёт сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является, на мой взгляд, условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

Заканчивая игру, считаю должным вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Обычно говорю: «В следующий раз будем играть ещё лучше» или: «Новая игра будет ещё интереснее». И с учетом этого, разрабатываю варианты знакомых детям игр и создаю новые, полезные и увлекательные.

Таким образом, наиболее эффективные условия использования дидактической игры для развития познавательной активности дошкольников, на мой взгляд, это:

1. индивидуальный подход;
2. приоритетное влияние на эмоционально-мотивационную сферу личности дошкольника;
3. применение системы проблемно-творческих заданий, ситуаций, вопросов;
4. диалогические формы взаимодействия субъектов образовательного процесса.

С учетом всего этого, создаю и совершенствую в группе предметно-развивающую среду и, непосредственно дидактические игры, основываясь на принципах доступности, новизны и с учетом личностно-ориентированной модели взаимодействия. Для развития игровой деятельности и поддержания интереса к играм изготовлены и приобретены игровой материал и пособия.

С целью распространения педагогического опыта провожу циклы занятий, консультации и семинар-практикум для педагогов своего ДООУ, которые мне помогают совершенствовать дальнейшую разработку этой темы, а педагогам заинтересоваться использованием игры в своей работе.

В целях закрепления полученных детьми знаний и умений в родительском уголке вывешиваю рекомендации по развитию познавательной активности, организую, консультации для родителей делаю просветительские памятки, буклеты. В преддверии праздников предлагаю родителям поиграть в игры с подручными материала (в частности «Новый год», «Матрешки в гостях у мам», «Осенние бусы»).

При организации и проведении дидактических игр мы старались учитывать возрастные особенности младших дошкольников. В этом возрасте дети становятся активнее, могут выполнять более сложные действия и во многих случаях стремятся к самостоятельности и самоутверждению. Вместе с тем, их внимание неустойчиво, они быстро отвлекается от выполнения задания. Чтобы преодолеть эти трудности, мы решили использовать игры с дидактическими игрушками и предметами. Во-первых, такие игрушки могут привлечь внимание ребенка своей яркостью и необычностью, во-вторых, их

использование в большей степени направлено на решение задач сенсорного воспитания (знакомство с цветом, формой и величиной).

Так как для детей данного возраста характерно преобладание чувственного познания окружающего мира, то применение игрушек и предметов дает возможность дошкольнику изучать свойства и качества предметов, активно манипулируя с ними. В некоторых случаях в дидактических играх для усиления занимательности целесообразно использование элементов загадочности, например, угадать, что лежит в коробке.

Так как дети младшего дошкольного возраста в силу своих возрастных и индивидуальных особенностей не сразу усваивают программный материал, поэтому одно и то же содержание необходимо повторять несколько раз. Для того, чтобы игры вызывали интерес, целесообразно повторять их в разных вариантах, с обязательным изменением, усложнением заданий или с использованием другого наглядного материала.

При проведении дидактической игры с детьми младшего дошкольного возраста лучше объяснять правила по ходу игры, причем необходимо обращать внимание на каждого ребенка, чтобы у него сложилось впечатление, что слова воспитателя направлены именно к нему. Чтобы игра проходила успешнее, необходимо заранее познакомить детей с теми предметами, которые будут использоваться в игре, с их свойствами или качествами. Также перед проведением игры воспитатель должен для себя определить свою роль в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра.

Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих с помощью подсказки, совета, вопроса, повторного напоминания правил. В конце игры проводится подведение итогов, в процессе которого, как правило, отмечаются только положительные стороны игры и достижения отдельных игроков. После проведения игры можно разрешить детям, при желании, самостоятельно поиграть с теми предметами или игрушками, которые использовались в игре.

Дидактические игры, которые мы использовали в ходе формирующего эксперимента, можно разделить на следующие группы:

1. Дидактические игры, направленные на ознакомление с цветом.

В ходе работы по ознакомлению с цветом дошкольники знакомились с цветовыми эталонами. Дети изучали шесть основных цветов. Примером дидактических игр, направленных на знакомство с цветом, могут служить игры «Воздушные шары», «Спрячь мышку», «Подбери по цвету», «Живое домино» и др. В дальнейшем детей начинают знакомить с оттенками цвета (темный – светлый), для чего используются такие игры, как «Окраска воды», «Украсим елочку», «У кого какое платье?» и др.

Дети лучше запоминают цвета спектра и особенно их оттенков, если получили их самостоятельно (например, при смешивании красок), или в таких играх, как «Найди цветок для бабочки», «Поставь цветы в вазу», «Ловись, рыбка», «Собери бусы».

2. Дидактические игры, направленные на ознакомление с формой.

Так как к трем годам дошкольники уже имеют некоторые представления о форме и величине, поэтому в младшем дошкольном возрасте их начинают знакомить с геометрическими фигурами (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, многоугольник). Дети должны усвоить внешнюю форму предметов и запоминать их названия. В процессе выполнения заданий ребенок учится подбирать к определенной геометрической фигуре предметы и их изображения соответствующей формы, причем обращать внимание необходимо именно на геометрическую фигуру как образец. При знакомстве детей с геометрическими формами мы обучали их приему обведения контура. Для ознакомления детей с формой предметов предлагается использовать такие игры, как «Какие бывают фигуры?», «Подбери фигуру», «Кому какая форма?», «Найди предмет такой же формы» и др.

3. Дидактические игры, направленные на ознакомление с величиной. Игры данной группы направлены не только на формирование у дошкольников представлений о величине предметов, но и на овладение умением обозначать эти отношения словами (больше, меньше, самый большой). Ознакомление с величиной детей младшего дошкольного возраста происходит с обучения

сравнению трех однородных предметов, а в дальнейшем дети учатся сравнивать пять предметов. Знакомство с величиной предполагает использование таких игр, как «Башня из кубов», «Соберем башенку», «Соберем пирамидки» и др. Постепенно в процессе игр ребенок учится определять и подбирать предметы одинаковой величины по заданному образцу, что способствует развитию глазомера. Для этого предназначены игры «Найди такое же колечко», «Сделаем столбики», «Сбор фруктов» и др.

ИПМ 5 Результативность

В ходе работы нами были использованы методики «Группировка игрушек» (методика Л.А. Венгера), «Разбери и сложи матрешку», «Собери цветок» (методики Е.А. Стребелевой).

Цель диагностической методики «Группировка игрушек» – выявление уровня развития восприятия формы, умения использовать геометрические эталоны при определении формы конкретных предметов.

Оборудование: три коробки (без верхних крышек, размер каждой стенки 20 x 20 см) одного цвета с изображёнными на них эталонами образцами (размер 4x4 см). На передней стенке первой коробки изображён квадрат, на второй – треугольник, на третьей – круг.

Набор из 24 предметов в мешочке: 8 – похожие на квадрат (кубик, коробка, квадратная пуговица и др.), 8 – похожие на треугольник (конус, ёлочка, формочка и др.), 8 – похожие на круг (монета, медаль, полусфера и др.).

В начале выполнения задания перед ребенком расставляют три коробки, затем педагог обращает внимание ребенка на рисунок на каждой из коробок, вынимает любой предмет из мешочка и предлагает ребенку определить, на какую фигуру похож данный предмет. Далее ребенку необходимо самому вынимать предметы из мешочка и раскладывать их по соответствующим коробкам. Если ребенок не может самостоятельно выполнить задание, то педагог продолжает раскладывать вместе с ним. Если ребенок не ориентируется на образец, то взрослый еще раз обращает на него внимание ребенка.

Результаты выполнения задания: 1 балл – ребёнок не понимает и не принимает задание; после объяснения взрослого действует неадекватно; 2 балла – ребёнок действует, не ориентируясь на образец-эталон; после обучения продолжает опускать игрушки без учёта основного принципа; 3 балла – ребёнок опускает игрушки, не всегда ориентируясь на образец; после объяснения соотносит форму игрушек с образцом; 4 балла – ребёнок опускает игрушки с учётом образца; заинтересован в конечном результате.

Цель диагностической методики «Разбери и сложи матрешку» – изучение уровня развития умения ориентироваться на величину предметов.

Оборудование: матрёшка, состоящая из четырех частей.

В начале эксперимента педагог показывает ребенку матрешку и просит разобрать ее. После рассмотрения всех частей ребенка просят снова собрать все части в одну матрешку. Если дошкольник затрудняется сделать это самостоятельно, то взрослый показывает ему, как собирать матрешку, а потом предлагает сделать это самостоятельно.

Результаты выполнения задания: 1 балл – ребёнок не принимает задание, не стремится его выполнить; после объяснения взрослого не переходит на адекватные способы действия; 2 балла – ребёнок понимает задание, стремится действовать с матрёшкой, но при выполнении задания не учитывает величину частей матрёшки, то есть отмечаются хаотичные действия; в процессе объяснения задания взрослым действует адекватно, но после не переходит к самостоятельному способу действия; безразличен к результату своей деятельности; 3 балла – ребёнок принимает и понимает задание, выполняет его методом перебора вариантов; после объяснения переходит к самостоятельному способу выполнения задания; заинтересован в конечном результате; 4 балла – ребёнок понимает и принимает задание; складывает матрёшку практическим примериванием и методом проб; заинтересован в конечном результате.

Цель методики «Собери цветок» – изучение уровня развития умения располагать цвета в соответствии с образцом и назывании именно этих цветов.

Оборудование: карточки, на которых изображены стебелек с сердцевинкой, разноцветные лепестки (4 цвета: красный, синий, желтый, зеленый).

В начале выполнения задания педагог дает ребенку лепестки разного цвета и показывает, как нужно разложить их вокруг середины цветка. Затем взрослый просит ребенка сделать это самостоятельно. Если ребенок затрудняется при выполнении задания, педагог еще раз показывает алгоритм выполнения, а потом просит назвать каждый лепесток.

Результаты выполнения задания: 1 балл – ребёнок не принимает задание; действует неадекватно даже во время объяснения задания взрослым; 2 балла – ребёнок принимает задание, но не понимает, что части надо соединить в целое; кладёт части одну на другую; во время объяснения действует часто адекватно, но после него не переходит к самостоятельному выполнению задания; безразличен к конечному результату; 3 балла – ребёнок принимает и понимает задание; пытается собрать цветок по образцу, но самостоятельно не может назвать цвета лепестков; после объяснения с заданием справляется; заинтересован в результате своей деятельности; 4 балла – ребёнок принимает и понимает задание; самостоятельно справляется с заданием, называет все цвета правильно.

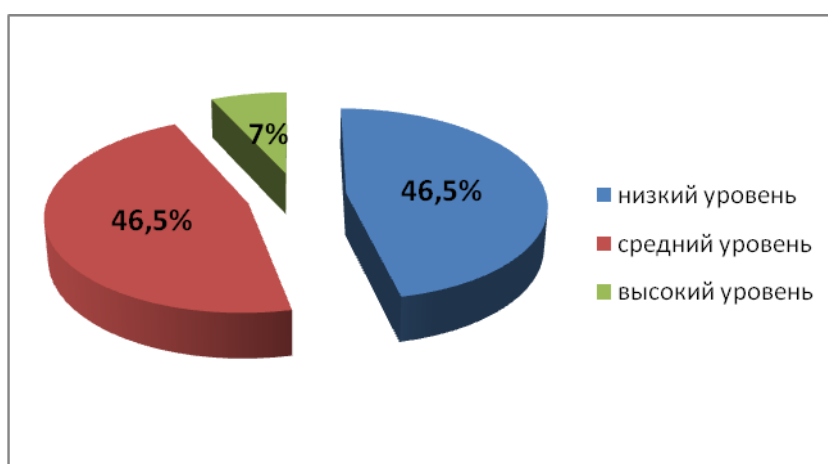
В ходе проведения методики «Группировка игрушек», направленной на изучение уровня развития восприятия формы, было выявлено, что 6 детей получили 2 балла (40%), что было отнесено нами к низкому уровню, 8 человек – 3 балла (53%, средний уровень), 1 ребенок – 4 балла (7%, высокий 35 уровень).

Таблица 1 Результаты изучения уровня сенсорного развития детей младшего дошкольного возраста

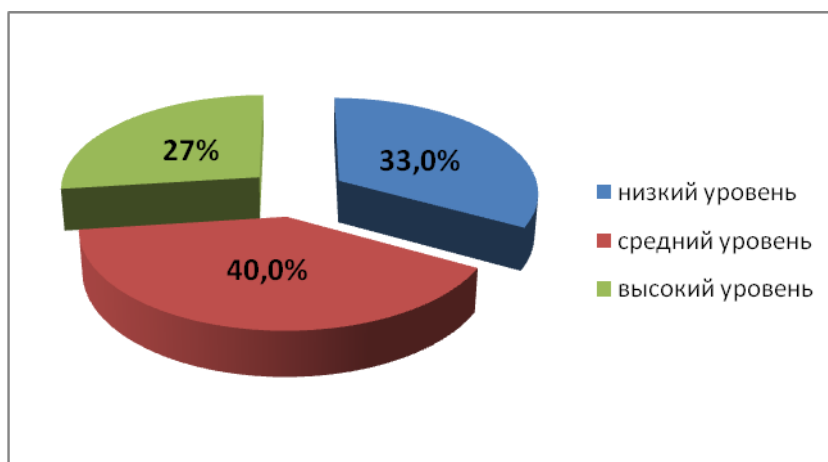
№ п/п	Фамилия, имя ребенка	«Группировка игрушек»	«Разбери и сложи матрешку»	«Собери цветок»
1	Алина А.	3	2	3
2	Вика Г.	2	2	3
3	Варя Г.	2	3	4
4	Аня Е.	3	3	2
5	Даша Ж.	3	2	2
6	Аня С.	4	3	3
7	Денис Ш.	3	2	4
8	Вика О.	2	3	4
9	Лиза С.	2	2	3

10	Анфиса Л.	3	4	3
11	Николь Л.	3	3	3
12	Лука М.	3	2	2
13	Ваня М.	2	2	2

В ходе проведения методики «Разбери и сложи матрешку», направленной на изучение уровня развития умения ориентироваться на величину предметов, было выявлено, что 7 детей получили 2 балла (46,5%, низкий уровень), 7 человек – 3 балла (46,5%, средний уровень), 1 ребенок – 4 балла (7%, высокий)



В ходе проведения методики «Собери цветок», направленной на изучение уровня развития умения располагать цвета в соответствии с 36 образцом и правильно их называть, было выявлено, что 5 детей получили 2 балла (33%, низкий уровень), 6 человек – 3 балла (40%, средний уровень), 4 ребенка – 4 балла (27%, высокий уровень).



Проанализировав полученные данные, мы пришли к некоторым выводам. Прежде всего, было выявлено, что наилучший результат был показан по итогам проведения методики «Собери цветок», так как наибольшее количество детей (4 человека) получили наибольший балл (4 балла).

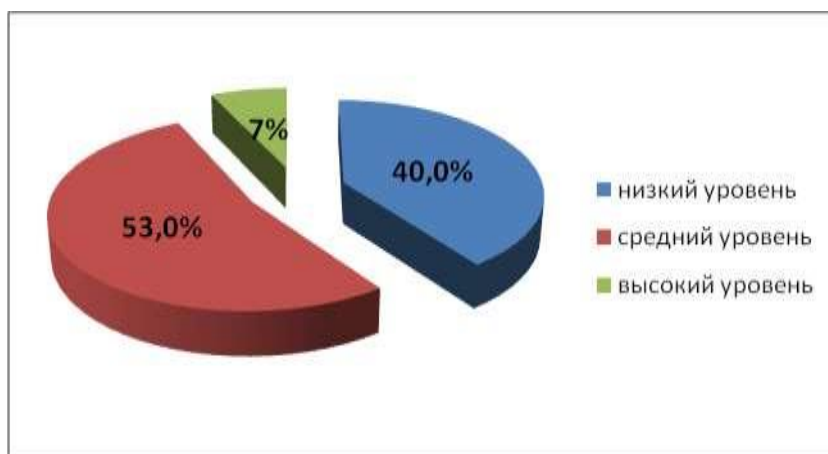
Это говорит о том, что дошкольники имеют представление об основных цветах, способны достаточно адекватно выполнить задание по подбору цветов по образцу. Тем не менее, 5 детей продемонстрировали низкий уровень умений складывать цветок в соответствии с образцом, выполняя задание вместе со взрослым, не высказывая желания перейти к самостоятельному выполнению задания. 6 человек смогли правильно выполнить задание, но допустили ошибки, называя цвета лепестков. Характер ошибок может быть разным, например, Ваня М. и Николь Л. перепутали названия некоторых лепестков, а Вика О. не смогла назвать один цвет правильно из-за незнания соответствующего слова.

Задание «Группировка игрушек» оказалось достаточно трудным для выполнения. Одним из объяснений этому факту может служить количество предметов, которые нужно распределить по коробкам. Все задания правильно и заинтересованно выполнил только Аня С. Не все дети смогли надолго удерживать внимание и выполнить задание без ошибок до самого конца. 8 детей получили 3 балла, так как при выполнении задания не всегда ориентировались на форму предмета, им было трудно соотнести объемную фигуру с плоскостным изображением. 6 дошкольников получили 2 балла, так как хотя выслушали задание взрослого достаточно внимательно, но при выполнении не старались ориентироваться на образец. У этих детей наблюдается неадекватное восприятие формы предметов, они испытывали затруднения при определении формы и раскладывали игрушки без учета основного принципа.

Задание «Разбери и сложи матрешку» также вызвало трудности у большинства детей. Полностью справилась с заданием только Николь Л., так как он смог сложить матрешку достаточно быстро и показал

заинтересованность в результате. 7 дошкольников получили 2 балла (низкий уровень), так как выполняли задание хаотично и не сумели правильно соотнести детали матрешки, они нуждались в объяснении и постоянной поддержке взрослого. Дети, получившие 3 балла (7 человек), продемонстрировали заинтересованность и умение сравнивать детали матрешки, но им часто требовалась предварительная помощь и объяснение взрослого. Таким образом, на основании полученных данных можно сделать вывод о том, что сенсорное развитие детей раннего возраста находится на невысоком уровне, не все дети знают названия цветов и геометрические формы, умеют сопоставлять предметы по величине и по форме. Для улучшения результатов необходима организация и проведение специальных занятий, включающих разнообразные задания и дидактические игры.

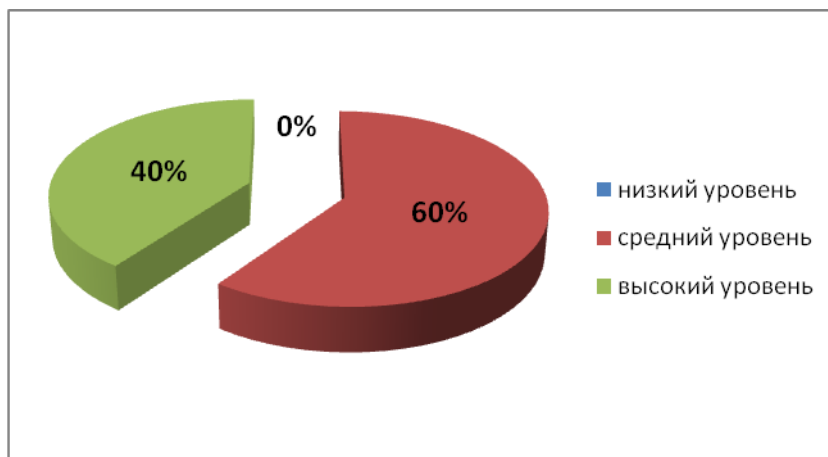
В ходе повторного проведения методики «Группировка игрушек», направленной на изучение уровня развития восприятия формы, было выявлено, что 3 ребенка получили 2 балла (13%), что было отнесено нами к низкому уровню, 8 человек – 3 балла (53%, средний уровень), 5 детей – 4 балла (34%, высокий уровень).



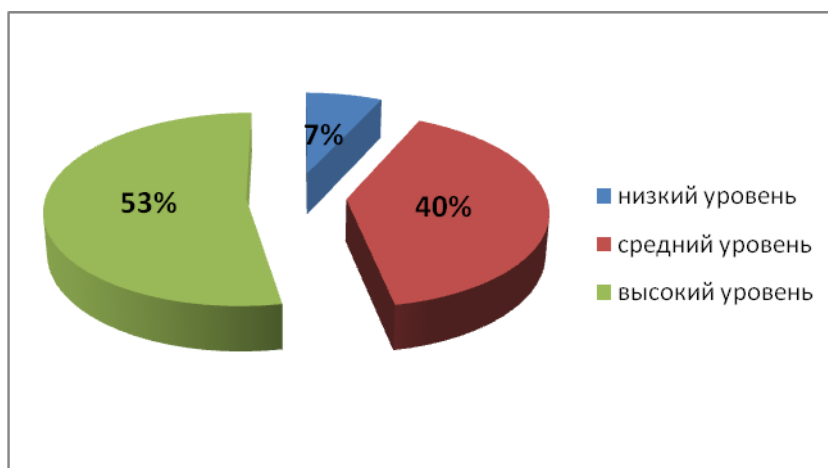
Результаты изучения уровня сенсорного развития детей младшего дошкольного возраста (контрольный этап)

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	«Группировка игрушек»	«Разбери и сложи матрешку»	«Собери цветок»
1	Алина А.	3	3	4
2	Вика Г.	3	4	3
3	Варя Г.	2	4	4
4	Аня Е.	4	3	3
5	Даша Ж.	3	3	2
6	Аня С.	4	3	3
7	Денис Ш.	3	3	4
8	Вика О.	3	3	4
9	Лиза С.	2	3	3
10	Анфиса Л.	3	4	4
11	Николь Л.	4	4	4
12	Лука М.	3	3	3
13	Ваня М.	2	3	4

В ходе проведения методики «Разбери и сложи матрешку», направленной на изучение уровня развития умения ориентироваться на величину предметов было выявлено, что никто из детей не получил низкий балл, 9 человек получили 3 балла (60%, средний уровень), 6 детей – 4 балла (40%, высокий уровень).



В ходе проведения методики «Собери цветок», направленной на изучение уровня развития умения располагать цвета в соответствии с образцом и правильно их называть, было выявлено, что 1 ребенок получил 2 балла (7%, низкий уровень), 6 человек – 3 балла (40%, средний уровень), 8 человек – 4 балла (53%, высокий уровень).



Проанализировав полученные данные по третьему заданию, можно сделать следующие вывод о том, что результаты выполнения заданий детьми улучшились (см. рис. 7).

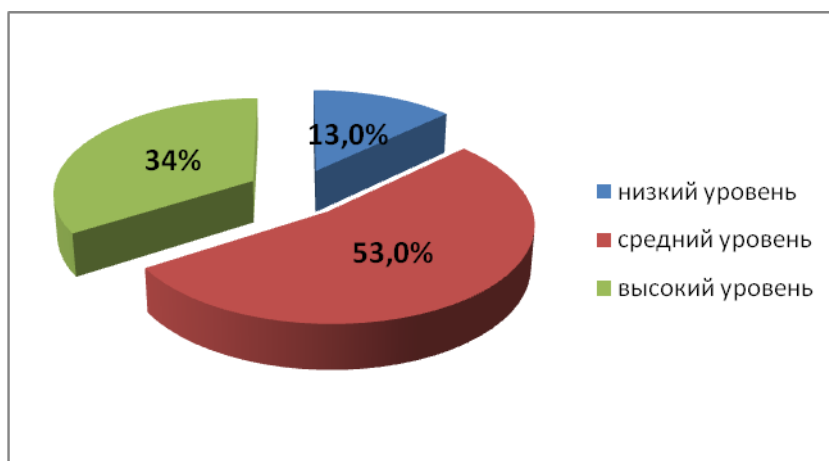
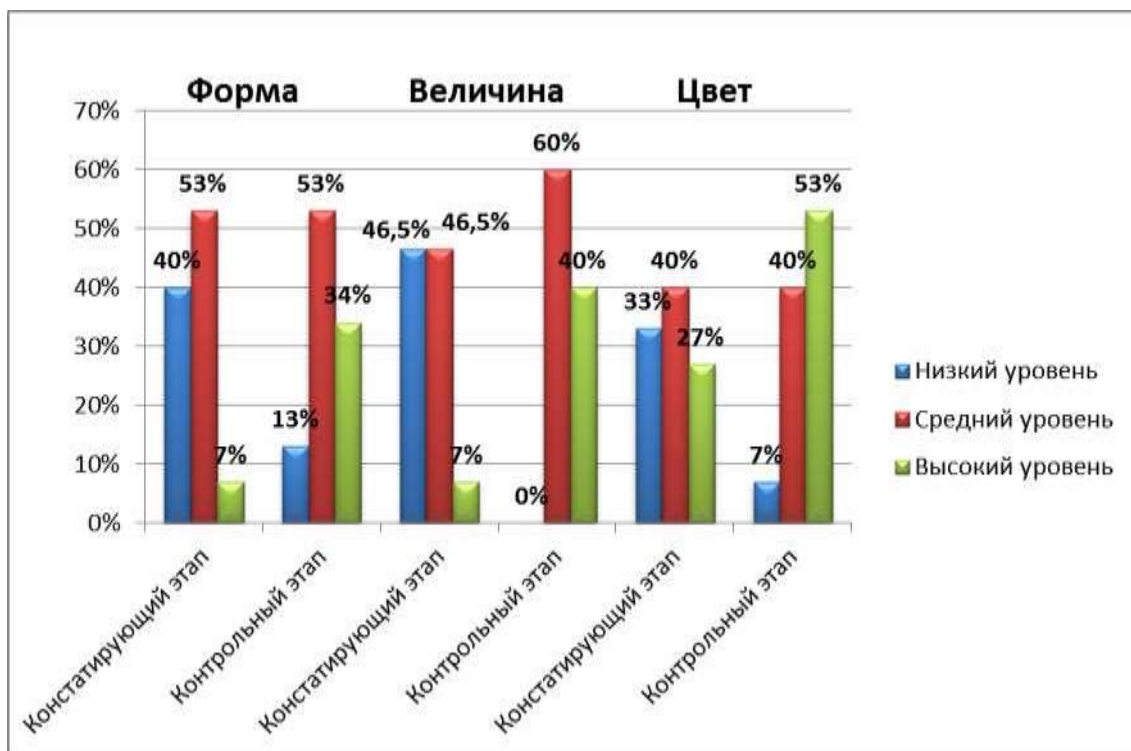


Рис. 7.



Наиболее высокие результаты были показаны по итогам проведения методики «Разбери и сложи матрешку», направленную на изучение восприятия величины, так как ни у одного ребенка не было выявлено низкого уровня выполнения задания, увеличилось количество детей с высоким уровнем (с 7% до 40%). По результатам выполнения методики «Собери цветок», направленную на изучение восприятия цвета, было выявлено, что низкий уровень наблюдается только у одного ребенка, остальные улучшили свои результаты: увеличилось количество детей, у которых был выявлен высокий уровень (с 27% до 53%). Наибольшие трудности у дошкольников все так же вызывает методика «Группировка игрушек», направленная на изучение восприятия формы, хотя результаты стали лучше: количество детей, у которых был выявлен высокий уровень, повысилось с 7% до 34%, одновременно стало меньше дошкольников, у которых наблюдается низкий уровень (с 40% до 13%).

На контрольном этапе было выявлено, что двое детей (Аня Е. и Аня С.) по итогам выполнения всех трех заданий получили высокий балл, что составляет 13% от общего количества детей. 1 ребенок (Матвей З.) получил 4 балла по

итогам выполнения 2 заданий (7%). 7 человек (Артем В., Антон С., Вероника Г., Дима И., Егор Ш., Катя В., Соня Л.) выполнили одно задание на 4 балла и два задания на 3 балла (47%), то есть показали высокий и средний уровни овладения необходимыми навыками.

Анализ результатов дает возможность сделать вывод о том, кто из детей испытывает трудности и при выполнении каких заданий. Так, необходима дополнительная работа по формированию умения сравнивать предметы по форме с Аней П., Никитой С. и Ваней П. Даше А. требуется чаще повторять названия цветов и выполнять дополнительные задания на определение данного свойства предметов.

По нашему мнению, использование дидактических игр, связанных с изучением названий цветов, форм и размеров, позволяет обогащать представления детей о свойствах и качествах объектов окружающего мира, что необходимо для сенсорного воспитания дошкольников и их всестороннего развития. Целесообразно и в дальнейшем продолжить данную работу с детьми.

Таким образом, полученные результаты свидетельствуют об эффективности использования дидактических игр как средства сенсорного воспитания детей младшего дошкольного возраста.

Выводы

На основе анализа показателей первичной диагностики на начало года (октябрь, 2022 г) и вторичной – конец учебного года (май, 2023г) – можно сделать вывод, что в целом наблюдается динамика в развитие познавательных способностей детей первой младшей группы. Увеличилась доля детей с высоким и средним уровнем развития познавательных способностей, и, соответственно, уменьшилась доля детей с низким уровнем развития познавательных способностей.

Дети стали лучше ориентироваться в предметах разной формы, различать один и много, много и мало предметов, различать предметы контрастных размеров (большие и маленькие предметы), называть их размер, ориентироваться в плоскостных и объёмных фигурах, подбирая формы по предлагаемому образцу и слову, в цвете и величине предметов и т.п.

Таким образом, результатом своей работы считаю углубление и обобщение знаний у детей, посредством развития их познавательных способностей и активизации психических процессов (внимания, памяти, мышления, речи) в результате использования, в процессе развития, воспитания и обучения детей, различного рода дидактических игр.

Цвет

Примеры некоторых игр представлены ниже.

1) «Воздушные шары». Для игры необходимы узкие полоски картона или бумаги шести цветов, а также шесть кругов разных цветов. Это ниточки и шарики. Такой комплект материалов имеется у воспитателя. Каждому ребенку дают белую полоску бумаги с уже наклеенными ниточками и шесть кружков. Воспитатель размещает на фланелеграфе или магнитной доске сначала ниточки для шариков, а затем говорит, что к каждой ниточке нужно привязать шарик такого же цвета, и размещает один шарик рядом с ниточкой соответствующего цвета. Далее педагог предлагает детям помочь ему и «привязать» остальные шарики на доске. В процессе работы воспитатель вслух называет цвета шариков и ниточек. Далее детям предлагается «привязать» свои шарики.

2) «Спрячь мышку». Для игры необходимы шесть квадратиков цветной бумаги (20x15 см) с наклеенным на них белым квадратом (8x8 см) с нарисованной мышкой (домики для мышек), шесть квадратиков цветной бумаги меньшего размера (10x10 см, дверцы для домиков), а также игрушечная кошка. Каждому ребенку дается тот же набор цветных квадратиков, только меньшего размера. Сначала воспитатель прикрепляет к доске три домика для мышек и объясняет, что мышек надо спрятать от кошки, для этого нужно закрыть окошко дверцей-квадратиком. Детям предлагается выбрать необходимую дверцу для домика. Далее детям дается по одному домику и шесть карточек-дверок. Необходимо подобрать нужную дверку для домика.

3) «Какого цвета не стало?» Детям показывают несколько флажков разного цвета. Дети называют цвета, а потом закрывают глаза. Педагог убирает один из флажков. Определить, какого цвета не стало.

4) «Какого цвета предмет?» Для игры необходимо иметь карточки с изображениями контуров предметов и цветные карточки. Ребенку предлагают

под карточку с изображением контура предмета подложить карточку необходимого цвета. Например, под карточку с изображением помидора – красную карточку, огурца – зеленую, сливы – синюю, лимона – желтую и т. д. Варианты игры: - выбрать предмет по цветовому образцу: педагог показывает карточку с изображением предмета какого-либо цвета (красные варежки, синие носочки и др.), дети должны показать карточки с изображением данного цвета.

5) «Живое домино». Для игры необходимы небольшие кусочки ленты шести цветов. Воспитатель повязывает детям на руки ленты различных цветов в виде браслетов и предлагает всем быстро построить круг так, чтобы у каждого ребенка цвет ленты, повязанной на одной руке, совпадал с цветом ленты товарища, стоящего с той или другой стороны. Игра может повторяться 2-3 раза в зависимости от интереса детей и от степени овладения действием сравнения предметов.

6) «Полосатые коврики». Для игры необходимы листы плотной серой бумаги, на которой красками нарисована левая половина коврика (шесть полос разного цвета). Правая половина коврика – контурное изображение шести полос, которое предстоит закрасить красками. Воспитатель показывает детям листы серого картона, на котором нарисованы цветные полосы. Дети называют цвета полос по порядку. Затем воспитатель обращает внимание на контурные ориентиры с одной стороны коврика и говорит, что если правильно докрасить эти полосы, то получится разноцветный красивый коврик.

7) «Окраска воды». Для проведения игры воспитатель ставит на стол две большие банки, до половины наполненные водой. На каждой банке – наклейка, на одной – темно-красная, на другой – светло-красная. Каждому ребенку дают по две маленькие баночки, также до половины наполненные водой, красную гуашь, кисть, тряпочку. Воспитатель говорит детям, что мы будем красить воду. Педагог объясняет и показывает, что сначала нужно опустить кисть в краску до половины и прополаскиваем ее в одной из банок. Получается светло-красная вода. Если опустить кисть в краску полностью и

затем прополоскать в банке, то получается темно-красная вода. Затем дети сами экспериментируют с краской и водой. Варианты игры: - способ проведения игры тот же, но теперь детям раздаются краски шести цветов. Каждый ребенок получает одну из них и красит воду в темные и светлые оттенки.

8) «Украсим елочку». На доске прикрепляется изображение елочки. Детям раздаются силуэтные изображения елочных игрушек (по два оттенка каждого из шести цветов). Воспитатель говорит, что елочку детям просил передать Дед Мороз для того, чтобы ее украсили. Далее педагог называет какой-либо цвет, а те из детей, у кого есть игрушки нужного цвета, подходят и украшают ими елку. Остальные дети наблюдают, правильно ли выполняется задание. После того, как елочка будет украшена, необходимо еще раз назвать цвета игрушек, висящих на ней.

Форма

Примеры дидактических игр приведены ниже.

1) «Какие бывают фигуры?» Для игры воспитателю необходимы крупные картонные круги и квадраты, а детям – круги и квадраты из картона разных цветов меньшего размера (по три фигуры). Воспитатель говорит, что к нам пришла кукла Таня и принесла нам разные фигуры. Затем педагог достает фигуры, называет их и показывает детям, как надо обводить фигуру по контуру. Далее детям необходимо разложить свои фигуры на две части: круги и квадраты. Варианты игры: - способ проведения игры тот же, но теперь кукла Таня приносит четыре фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, овал. Воспитатель знакомит детей с новыми фигурами, учит приему обведения контура, обращает внимание на отличия различных фигур.

2) «Подбери фигуру». Для игры необходимы пять картонных фигур (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник) в качестве демонстрационного материала. Каждому ребенку даются карточки с контурами пяти фигур и по одной фигуре каждой формы той же величины, что и контурные изображения. Воспитатель сначала показывает по одной фигуре из демонстрационного

материала, обращая внимание детей на ее название, форму, характерные особенности. Затем педагог предлагает детям разложить свои фигуры на карточку так, чтобы контуры совпадали. Детям необходимо сначала обводить по контуру фигуры и только при полном совпадении класть ее на карточку.

3) «Кому какая форма?». Для игры каждому ребенку необходимы по три круга и овала разных цветов и размеров, а также игрушечный мишка и матрешка. Воспитатель показывает детям круг и овал, просит вспомнить названия фигур, их отличия, предлагает обвести контуры фигур пальчиком. Далее педагог предлагает положить все овалы перед мишкой, а все круги – перед матрешкой. В случае затруднений воспитатель помогает ребенку вспомнить название фигуры и ее отличия. Варианты игры: - в качестве раздаточного материала берутся по три квадрата, прямоугольника и треугольника разных цветов и размеров. По желанию детей фигуры раскладываются перед куклой, мишкой и матрешкой.

4) «Что лежит в мешочке?» Для игры необходим набор геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, овал), мешочек с предметами разной формы: деревянные шарики, яички, бочонки, мячики, желуди, шишки; ягоды, фрукты, овощи (круглой и овальной формы), пуговицы (квадратной и треугольной формы). Воспитатель раскладывает на краю стола геометрические фигуры. Мешочек находится у воспитателя. Дети по очереди вынимают предметы из мешочка, называют их, определяют форму. В случае затруднения воспитатель помогает соотнести предмет с геометрической фигурой. После угадывания предмет кладется на столе рядом с определенной фигурой. Игра заканчивается после того, как все предметы раскладываются на столе против соответствующей формы. При повторном проведении игры можно изменить набор предметов в мешочке, увеличить или уменьшить их количество

5) «Найти предмет такой же формы». Ребенку предлагают назвать модели геометрических фигур, а затем найти картинки с изображением предметов, по форме похожие на образец.

6) «Из каких фигур состоит машина?» Дети должны определить по рисунку, какие геометрические фигуры включены в конструкцию машины, сколько в ней квадратов, кругов и т. д.

7) «Коробка форм». Для игры необходим домик с разным количеством прорезей различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник); объемные фигурки-вкладыши, соответствующие размеру и форме прорезей коробки. Воспитатель предлагает ребенку поместить геометрические формы в прорези домика, предварительно проанализировав с ребенком фигуры-вкладыши, вычленив необходимую плоскость объемной фигуры так, чтобы ребенок мог идентифицировать ее с прорезью коробки.

8) «Коврик». Ребенку предлагают рассмотреть коврик из геометрических фигур и набор составных частей этого коврика. Среди элементов этого набора следует найти ту часть, которой нет в коврике.

9) «Подбери по форме». Дети выделяют форму в конкретных предметах окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами. На одном столе геометрические фигуры, на другом – предметы. Например, круг и предметы круглой формы (мяч, тарелка, пуговица и т. д.), квадрат и предметы квадратной формы (кубик, домик и т. д.).

10) «Геометрическое лото». Для игры необходимо иметь 5 карточек с изображением геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (мяч, яблоко, футбольный мяч, шарик, воздушный шар), квадратной (коврик, платок, оконная рама, кубик, флаг), овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо), прямоугольной (портфель, конверт, книга, домино, картина). Воспитатель рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию воспитателя подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Воспитатель помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная и треугольная). Выигрывает

тот, кто быстрее подберет все карточки к геометрическому образцу. Затем дети меняются образцами друг с другом.

Величина

Примеры дидактических игр приведены ниже.

1) «Башня из кубов». Для проведения игры нужен набор из пяти кубов разных размеров (большой куб – 10 см, маленький – 2 см.). Воспитатель предлагает детям собрать башню из кубиков. В случае затруднений педагог помогает детям с постройкой, проговаривая вслух порядок действий.

2) «Соберем башенку». Для проведения игры необходима башенка-образец (для воспитателя) и башенка из пяти колец для каждого ребенка. Воспитатель раздает детям материал и предлагает рассмотреть башенку, обращая внимание на размер колец. Затем воспитатель собирает башенку, проговаривая свои действия вслух. После этого дети сами разбирают и собирают свои башенки. Дети постепенно находят следующее по величине кольцо. Воспитатель следит за действиями детей, напоминает, что надо выбирать все время самое большое кольцо из оставшихся и нанизывать на стержень. В случае затруднения или ошибок детям разрешается прикладывать выбранное кольцо к образцу, чтобы сопоставить его по величине. Игра заканчивается, когда дети соберут башенку из пяти колец. Игра повторяется до тех пор, пока дети не научатся составлять башенку.

3) «Соберем пирамидки». В игре детям необходимо собрать три пирамидки, кольца которых одновременно рассыпаны и перепутаны на столе.

4) «Сравни предметы по высоте». Назвать предметы, определить их количество, выделить высокий, низкий; сравнить – что выше, что ниже.

5) «Самая длинная, самая короткая». Разложить разноцветные ленты разной длины от самой короткой до самой длинной. Назвать ленты по длине: какая самая длинная, какая самая короткая, длиннее, короче, ориентируясь на цвет.

Варианты игры: - сравнить ленты по нескольким признакам (длина и ширина, ширина и цвет и др.). Например: «зеленая лента самая длинная и узкая, а красная лента короткая и широкая».

4) «Найди такое же колечко». Для игры необходимы башенки из трех и пяти колец. Воспитатель снимает кольца с одной башенки и раскладывает их в разные места групповой комнаты (на подоконнике, столах и т. д.), затем раздает детям по одному кольцу от такой же башенки и предлагает найти такое же большое кольцо или такое же маленькое. Педагог наблюдает, как дети справляются с заданием, помогает путем прикладывания колец друг к другу установить их идентичность.

5) «Сделаем столбики». Для игры для каждого ребенка необходимы стержни с одним кольцом от пирамидки и кольца пирамид различной величины в корзине. Воспитатель предлагает каждому ребенку надеть на стержни кольца определенного размера (на одном стержне одни и те же кольца). Подбирая кольца, дети сравнивают их по величине, помогают друг другу, меняются кольцами. У детей получается ровный цветной столбик колец одинаковой величины – фигура, непохожая на башенку. В процессе выполнения задания воспитатель следит, чтобы дети точно соотносили величину каждого кольца: «Кольца должны быть одинаковыми». Игра повторяется до тех пор, пока дети не научатся отбирать кольца одного размера и надевать их на стержень.

б) «Сбор фруктов». Для игры необходимы яблоки-образцы разной величины из картона (трех размеров – большие, поменьше, маленькие), три корзины – большая, поменьше, маленькая, дерево со вставными яблоками трех размеров (вырезаны из плотного картона). Диаметр каждого следующего яблока меньше предыдущего на 0,5 см. Воспитатель показывает детям дерево с яблоками, вырезанными из картона, и корзины, обращает внимание детей на разную величину яблок, затем вручает яблоко-образец одному ребенку и предлагает найти на дереве такое же яблоко. Ребенок находит нужные яблоки на глаз, проверяя путем примеривания к образцу. Дети поочередно сортируют яблоки по величине и раскладывают их соответственно в корзины. Игра заканчивается, когда дети рассортируют все яблоки.