

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 3 г.Ардон

«Развивающие игры нового поколения»



Подготовила:
Старший воспитатель Миронова И.М.

Цель мастер - класса:

- повышение родительских компетенций через использование современных развивающих игр при проведении досуга с детьми.



Китайская народная мудрость гласит:

Скажи мне, и я забуду

Покажи мне, и я запомню

**Дай мне действовать самому,
и я научусь**

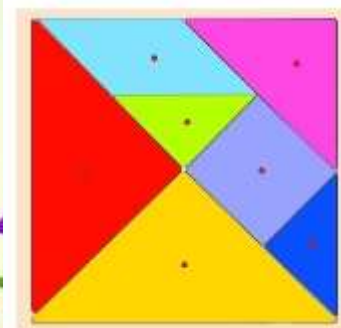
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

- это игры, специально разработанные с целью активизации различных способностей ребёнка, в том числе умственных и двигательных.



Типы развивающих игр:

традиционные

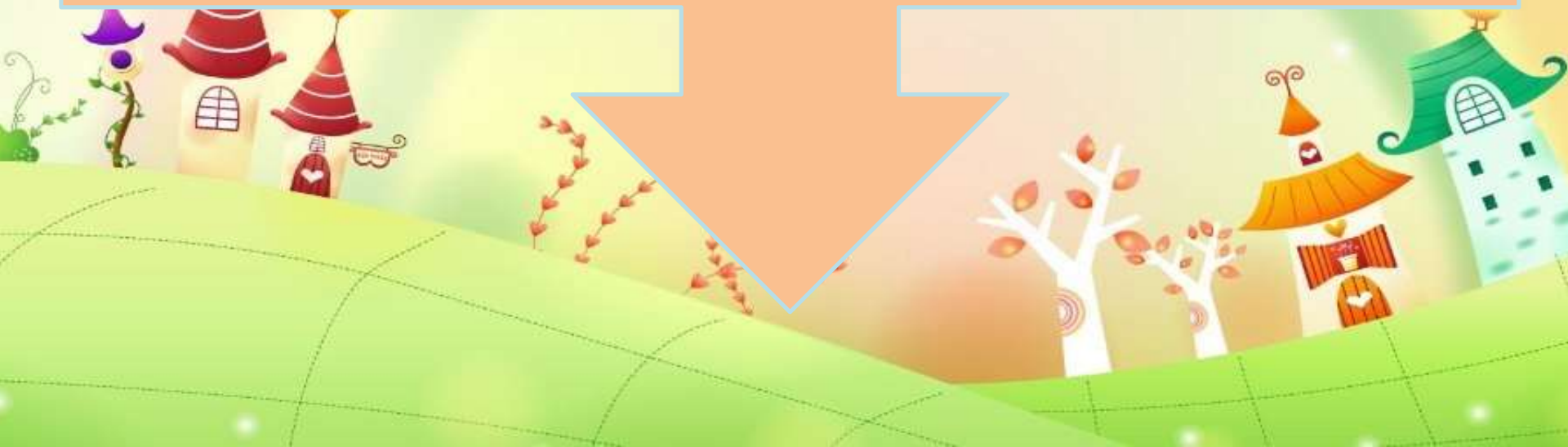


авторские



И многие другие!

Сегодня мы познакомим вас с некоторыми развивающими играми нового поколения:



Логические блоки Дьенеша

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш.

Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов.



Игры с блоками Дьенеша

Игра «Ёжик»

- Ребенок из полного набора логических блоков Дьенеша выбирает все треугольные фигуры (самостоятельно или с помощью взрослого)
- Выкладывает мостик через речку, чередуя большие и маленькие треугольные блоки.

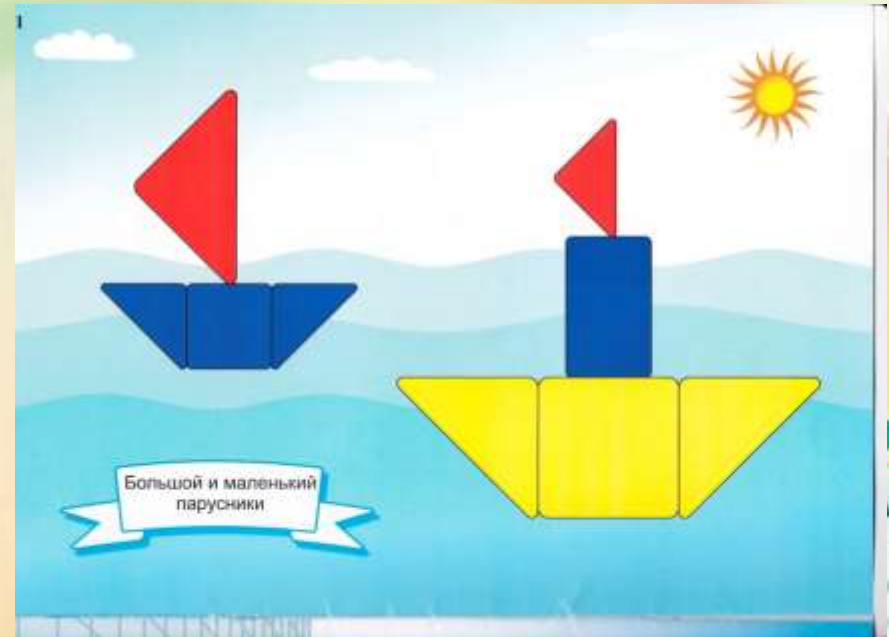
Усложнение

- Выложить треугольные блоки, чередуя по цвету: синий, красный, желтый, синий... и т.д. (и в другой последовательности).

Игра «Собери по схеме»

Задание:

- Собери изображение методом наложения

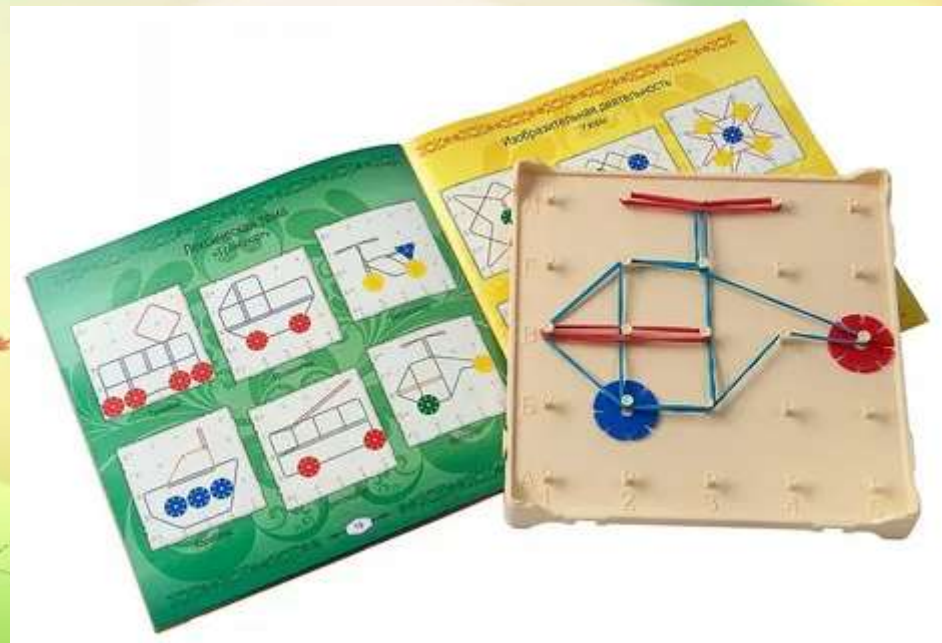


Математический планшет(геоборд)

Математический планшет придумал египетский математик Калев Гаттерно в конце 1950-х гг. Математическая доска - это возможность исследовательской деятельности для ребенка, содействие его психосенсомоторному, когнитивному развитию, а также развитию творческих способностей.

Это пособие помогает развить мелкую моторику рук, пространственное и ассоциативное мышление, воображение, умение действовать по заданному образцу.

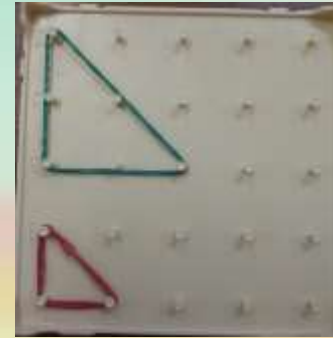
Математический планшет представляет собой доску с штырьками, набор цветных резинок, набор цветных фигур, а также учебно – игровое пособие.



Играем с математическим планшетом

Задания:

1. Сделай треугольники (большой и маленький)

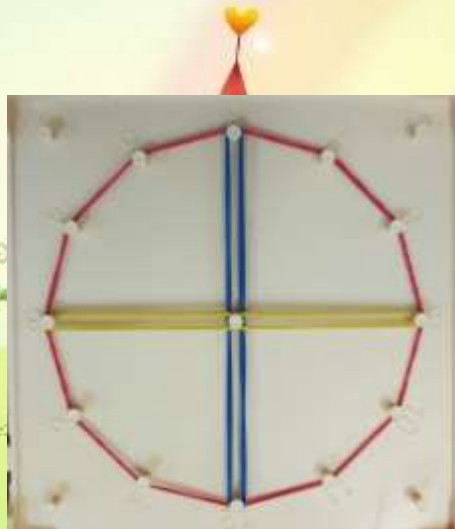
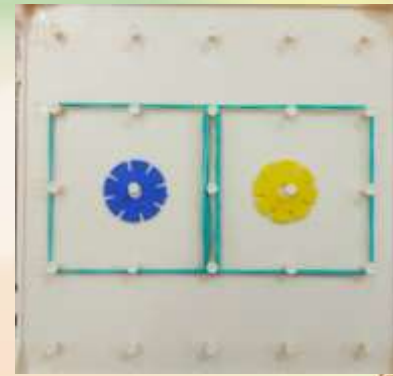


2. «Ориентировка в пространстве»:

- Сделай прямоугольник

- Раздели прямоугольник на два квадрата;

- Помести в левый квадрат синюю фишку, в правый квадрат – желтую фишку



3. «Деление круга на части»

- Натяни резинки на штырьки, которые образуют круг;

- Раздели круг на две половинки;

- Раздели каждую половинку пополам

Развивающие игры В.Воскобовича – путь от практики к теории

Помогают стимулировать развитие познавательной сферы и выработку универсальных действий

С помощью одной игры решается множество задач:

Освоение цвета, формы, величины; букв и цифр

Тренировка мелкой моторики рук

Развитие речи, мышления, внимания, памяти, воображения

Кораблик Плюх - Плюх

Данная игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками – парусами, которые легко надеваются на деревянные рей. На основание кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка развивается не только мелкая моторика, но и тактильные ощущения.

Данная игра многофункциональна:

- Знакомит ребенка с различными цветами;
- Формирует математические навыки;
- Прививает умения по сортировке предметов, учитывая количество и цвет.



«Юные путешественники»

Задания встречаются по ходу сюжета. То есть, взрослый просто рассказывает сказку, а ребята попутно выполняют те или иные действия:

Подул сильный ветер и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству.

Звучит новая команда капитана: «Флажки одного цвета на мачту!»

Учимся различать и называть высоту мачт (самая высокая, высокая, средняя, низкая и самая низкая). На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? И вот плывет кораблик с красивыми разноцветными мачтами. Самая высокая мачта какого цвета? А самая низкая какого цвета? А средняя? И т. д.

Вдруг сильная волна захлестнула кораблик. Все вымокли до нитки. «Сушить флажки!» - командует Капитан.

Проверяем, все ли флажки на месте после бури. Выкладываем их в пять рядов по цветам, пересчитываем, называем где флажков больше, меньше.



Игровизор

Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.

С помощью игровизора ребенок:

- Развивает пространственную ориентировку на листе бумаги;
- Совершенствует графические навыки;
- Обучается изображению фигур по клеточкам; достраиванию симметричной фигуры изображения;
- Учится создавать зеркальное отражение и т.д.



Универсальность использования:

- Конструирование;
- Знакомство со словом;
- Рисование;
- Ознакомление с окружающим миром;
- Развивающие логические игры.



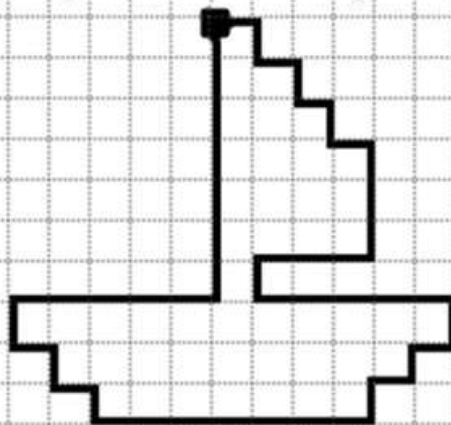
Графический диктант

1. Поставить точку посередине – между красным и жёлтым плюсиками
2. Прочитать задание слева направо и выполнить:

1 →	1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↓
1 →	3 ↓	3 ←	1 ↓	5 →	1 ↓
1 ←	1 ↓	1 ←	1 ↓	7 ←	1 ↑
1 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑	5 →	7 ↑

Ответ:

Графический диктант "Кораблик"



1 →	1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↓
1 →	3 ↓	3 ←	1 ↓	5 →	1 ↓
1 ←	1 ↓	1 ←	1 ↓	7 ←	1 ↑
1 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑	5 →	7 ↑

Квадрат Воскобовича

Квадрат Воскобовича - Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники.

С одной стороны – красного цвета, с другой стороны – зеленого.

«Квадрат Воскобовича» с легкостью трансформируется в разные формы: самолет, черепаху, дом и другие. Формы собираются как плоские, так и объемные. Можно воспользоваться для сборки готовыми схемами, а можно пофантазировать и придумать свой образ. Всего схем сложения более 100.

Игра может оказать содействие в формировании у ребенка:

умения смотреть на ситуацию в целом, не заикливаясь на мелких деталях;

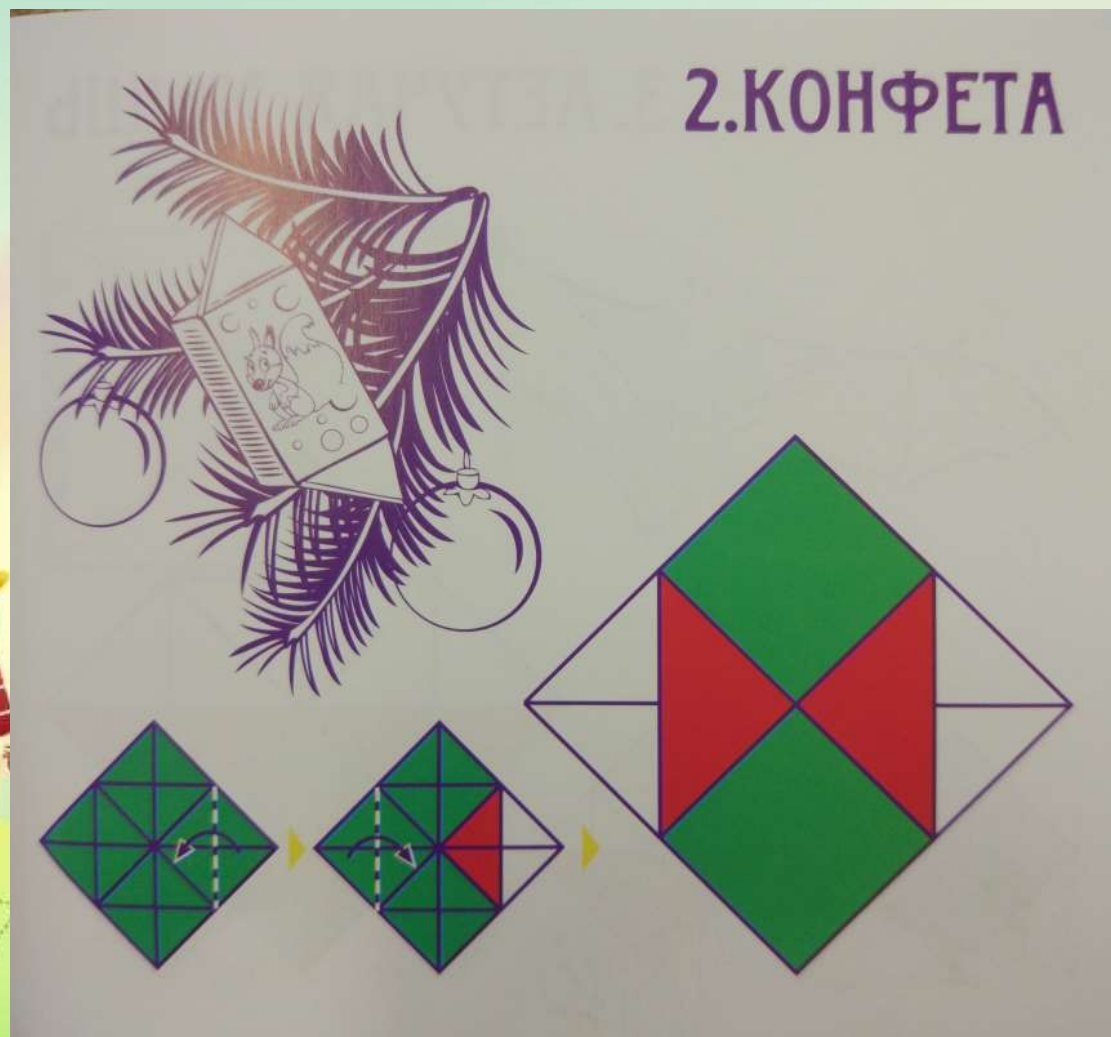
способности к моделированию;

хорошего уровня развития ориентирования в пространстве;

креативности, памяти, внимательности, старательности.

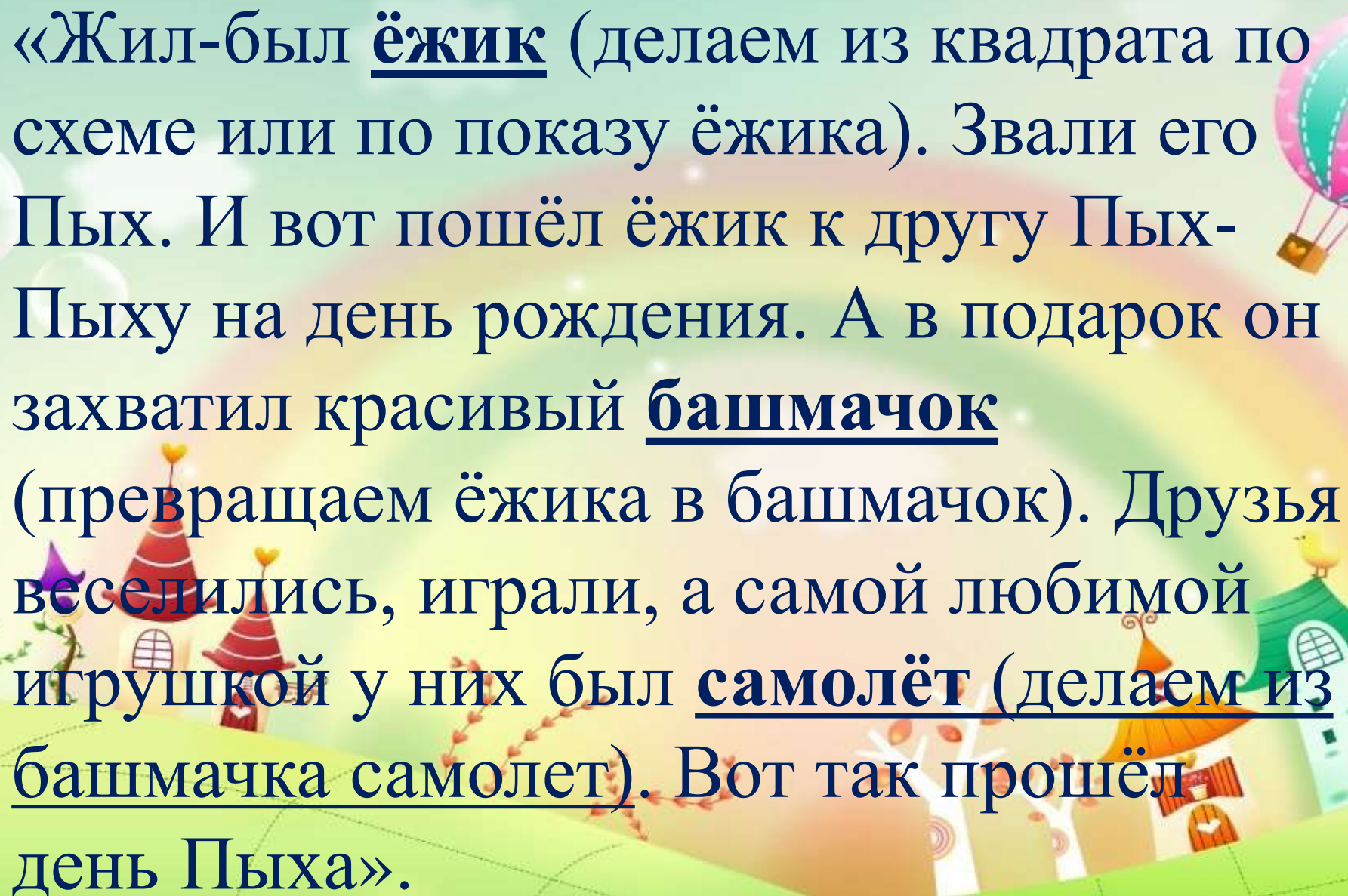


«Конфета»



«Превращения квадрата» . Сказка «Ёжик»

«Жил-был ёжик (делаем из квадрата по схеме или по показу ёжика). Звали его Пых. И вот пошёл ёжик к другу Пых-Пыху на день рождения. А в подарок он захватил красивый башмачок (превращаем ёжика в башмачок). Друзья веселились, играли, а самой любимой игрушкой у них был самолёт (делаем из башмачка самолет). Вот так прошёл день Пыха».

A colorful illustration of a whimsical village with houses, a hot air balloon, and a hot air balloon basket. The scene is set against a soft, pastel background with a grid pattern at the bottom. The houses have various colored roofs (red, orange, green) and are situated on rolling green hills. A hot air balloon with a pink and blue striped pattern and a yellow basket is floating in the sky. The overall atmosphere is bright and cheerful.

Серия игр «Эрудиты»

Игры «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка» сочетают в себе два процесса – составление слов и шнурование.

Игры данной серии способствуют:

- Развитию психических процессов (внимания, памяти, логического и творческого мышления, воображения);
- Расширению словарного запаса, освоению содержания слов, словотворчеству);
- Подготовке к обучению чтению (различение гласных и согласных звуков, букв, выделение слогов, конструирование и чтение слов);
- Тренировке мелкой моторики рук, координации «Глаз – рука», подготовке руки к письму



Варианты заданий:

«Играем со словами»:

1. Составь слова из 2-х, 3-х, 4-х и более букв;
2. Придумай имена и т.д.

ПОМНИТЕ:

**Играя с ребёнком, вы
получаете ощущение радости,
открываете в нём новые,
удивительные черты
характера, прививаете ему
желание учиться, познавать
новое!**

