

Муниципальное Автономное Дошкольное Образовательное Учреждение «Детский сад общеразвивающего вида № 21 «Золотая рыбка» с приоритетным осуществлением деятельности по физическому развитию детей г. Ачинска

Тема самообразования:

**Развивающие игры как средство формирования
познавательных способностей детей |
на 2023-2024 учебный год**

Выполнила: Кузьмина Т.А.

Актуальность.

Современный педагог ставит своей целью воспитание ребёнка-дошкольника – творчески развитого, инициативного, раскрепощенного, с высоким уровнем развития познавательных процессов, умеющего самостоятельно искать знания. Этому способствует игра – один из основных видов детской деятельности.

Использование развивающих игр ведет к ускорению познания окружающего мира, а значит и интеллектуального развития, а также к устранению проблем, имеющих в умственном, психическом, речевом развитии. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы ни замечает того, что он учится, хотя при этом сталкивается с затруднениями. Знания, данные в занимательной форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче.

Для современной образовательной системы проблема умственного, интеллектуального развития чрезвычайно важна. Необходимо компетентно ориентироваться в возрастающем объеме знаний. На первый план выдвигается задача формирования творческой личности, умеющей активно проявлять умственные способности. В дошкольном возрасте происходит закладка такого фундамента. Современный педагог ставит своей целью воспитание ребёнка-дошкольника – творчески развитого, инициативного, раскрепощенного, с высоким уровнем развития познавательных процессов, умеющего самостоятельно искать знания. Этому способствует игра – один из основных видов детской деятельности. Использование развивающих игр ведет к ускорению познания окружающего мира, а значит и интеллектуального развития, а также к устранению проблем, имеющих в умственном, психическом, речевом развитии. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы ни замечает того, что он учится, хотя при этом сталкивается с затруднениями. Знания, данные в занимательной форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче.

Развивающие игры – это игры, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта, познавательных процессов.

Почти каждая игра может быть развивающей, если не делать за ребенка то, что он сам может сделать, не думать за него, если он сам может додуматься.

Развивающие игры, в которых ребёнку необходимо отгадывать загадки, любят все дети. Загадки расширяют кругозор, развивают мышление, тренируют сообразительность, логику и интуицию, т. к. в них присутствует уподобление, сравнение, метаморфическое описание предмета. Для решения даже самой простой загадки надо многое знать об окружающем мире. В процессе поиска правильного ответа дети в игровой форме учатся рассуждать и делать необходимые выводы. При подборе загадок, необходимо учитывать возраст детей. Не остаются без внимания игры с использованием пословиц, поговорок (Повтори, Послушай и закончи, Скажи по-другому (Одно дело сказать о ком-либо, что он причиняет неудобства своим постоянным присутствием, другое - что он надоел как горькая редька; одно дело сказать, что кто-либо пришел неожиданно, другое - что он свалился как снег на голову).

Еще раз, говоря о значении развивающих игр в интеллектуальном развитии дошкольников, хочется подчеркнуть, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся

полезными – это мертвый груз. Пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Играя, гораздо легче выучить, лучше узнать, проявить при этом творчество.

Цель самообразования: Развитие познавательных способностей у дошкольников посредством развивающих игр.

Задачи:

- Изучить психолого-педагогическую литературу по данной теме; определить понятие «развивающая игра», «познавательная активность», «активизация познавательной деятельности»;
- Познакомиться с педагогическим опытом использования развивающей игры, как средства организации познавательной деятельности дошкольников;
- Посмотреть на практике применение развивающей игры как средство активизации познавательной активности дошкольников;
- Создать картотеку развивающих игр.

План работы с дошкольниками

«Форма и цвет»

1. Проведение игр:

«Сложи предмет из геометрических фигур» (как по образцу, так и без него)

«Помоги Золушке украсить варежки» (геометрическими фигурами)

«Подбери ключик к замочку»

«Помоги Незнайке найти геометрические фигуры»

«Не ошибись» — закрепление цвета (квадраты раскрась, синим цветом, круги – красным)

«Найди предмет такого же цвета» (Я показываю то красный, то жёлтый, то зелёный круг)

«Составь цепочку из предметов одного цвета» (Выбрать: ёлка, кузнечик, листик и т. д.)

«Найди свою пару» (варежку)

2. Проведение игр – путешествий, сюжетных игр с математическим содержанием:

Игра «Не промочи ноги» — можно наступать только на те кочки, где нарисованы геометрические фигуры (Треугольник или квадрат) и т. д.

3. Проведение игр – соревнований.

«Чья команда быстрее найдёт предметы? » (разной формы)

«Количество и счёт».

1. Сюжетно – ролевые игры с использованием дидактического материала по ФЭМП:

«Магазин игрушек» (много, один, поровну)

«Зоопарк» (счёт)

«Прогулка в лес» (сколько берёзок – столько и птичек – поровну)

«Путешествие на корабле»

2. Игровые математические знания с театрализацией:

«Математика в сказках»

«Стоит в поле теремок»

«Колобок ищет друзей»

«Играем в числа»

«Развиваем восприятие, воображение» А. Левина.

«Ориентировка в пространстве».

«Ориентировка во времени».

1. Настольно – печатные игры:

«Лото»

«Парные картинки»

«Домино»

«Цветная мазайка»

«Пазлы»

2. Дидактические игры:

«Собери сказочного героя» (из частей)

«Кто больше найдёт отличий? »

«Вырежи и приклей» (вырезают фигуры и приклеивают на картинку)

«Пароход», и т. д. «Дом»

«Когда это бывает? » — игра с мячом (Спим? — ночью и т. д.)

Апрель-Май

- Участие в конкурсах

- Оформление выставок

- Творческий отчет

- Диагностика детей

Цель данного мониторинга – изучить процесс достижения детьми планируемых итоговых результатов освоения образовательной программы на основе выявления динамики формирования у детей интегративных качеств. По формированию каждого интегративного качества в таблице, отражающей индивидуальную динамику и степень формирования интегративных качеств в уровнях и баллах. Таблицы заполняются на начало и конец учебного года.

Развивающие игры, направленные на формирование восприятия

«Бегите ко мне!»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Игровая задача: посмотрите на мой флажок, потом на свой флажок, и если их цвета совпадут, то бегите ко мне.

Игровые правила: кто правильно выполнит задание, тот выигрывает.

Оборудование: синие, красные, желтые и зеленые флажки.

Описание: В вазе стоят синие, красные, желтые, зеленые флажки. Дети берут по одному, воспитатель — четыре флажка (всех цветов). Воспитатель предлагает детям посмотреть на флажки, помахать ими.

Далее дети выполняют задание по показу воспитателя.

- Положите флажки на колени. Поднимите флажки синего (красного, желтого, зеленого) цвета. (Дети, которые держат флажки названного цвета, поднимают их).

- Сейчас я буду называть флажки то одного, то другого цвета. Сначала посмотрите на мой флажок, потом на свой флажок, и если их цвета совпадут, то бегите ко мне.

Дети садятся на стулья. Воспитатель отходит на некоторое расстояние, поднимает один флажок (остальные держат за спиной) и называет его цвет, затем дает команду: «Красные флажки, бегите ко мне!» Дети подбегают к нему, поднимают флажки, проверяя, правильно ли они выполнили задание, машут ими и садятся на место. Воспитатель последовательно называет флажки всех цветов, а в конце игры поднимает все четыре флажка. Все дети подбегают к нему, машут флажками и танцуют.

Усложнение: воспитатель поднимает два флажка.

«Собери капельки в стакан»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Игровая задача: положи в стаканчик капельку синего цвета.

Игровые правила: кто выберет капельку нужного цвета, тот выигрывает.

Оборудование: вырезанные из картона кружочки разного цвета.

Описание: Перед детьми на столе раскладываются вырезанные цветные кружочки разного цвета. Взрослый кладёт в каждый стакан по одной капельке разного цвета, проговаривая свои действия: «В этот стаканчик положу капельку синего цвета, наберем полный стакан одинаковых капелек».

«Подбери шарик»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Игровая задача: возьмите флажок и подберите воздушный шарик по цвету схожий с вашим флажком.

Игровые правила: кто правильно выполнит задание, тот выигрывает.

Оборудование: флажки и воздушные шарiki разных цветов.

Описание:

- Ребята у нас сегодня праздник, прекрасное настроение, давайте украсим нашу группу. Возьмите каждый по флажку (вырезанные из цветного картона).

- А теперь подберите воздушный шарик по цвету схожий с вашим флажком.

- Какого цвета у вас шарик и флажок? Давайте украсим группу.

«Воздушные шары»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Игровая задача: посмотрите, какого цвета воздушный шарик, подойдите к фланелеграфу и ниточку такого же цвета.

Игровые правила: кто правильно выполнит задание, тот выигрывает.

Оборудование: воздушные шары, нитки.

Описание: Воспитатель говорит: «Дети, у нас есть воздушные шарiki разных цветов и ниточки таких же цветов. Сейчас на фланелеграфе появятся ниточки (размещает на равных расстояниях вертикально шесть полосок в спектральной последовательности,

называя их цвета). А теперь привяжем к каждой ниточке по шарiku такого же цвета». Дети по очереди привязывают шарик и называют цвет каждого.

«Подбери по цвету»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Игровая задача: подберите по цвету игрушки к каждой клеточке коврика.

Игровые правила: кто правильно положит все игрушки, тот выигрывает.

Оборудование: коврики и игрушки.

Описание: Воспитатель говорит: «Дети, мы будем играть в игру. У вас есть коврики из разноцветных клеток. Посмотрите, какие у вас игрушки. Подберите по цвету игрушки к каждой клеточке коврика, положите игрушку на такую клеточку, чтобы она на ней спряталась. Если игрушка будет другого цвета, она будет видна.

«Составь картинку»

Цель: развитие восприятия.

Игровая задача: собери по образцу разрезанную картинку.

Игровые правила: кто сложит все картинки правильно, тот выигрывает.

Оборудование: картинки с изображением овощей, фруктов, игрушек. Одна картинка целая, другая разрезана на 4-5 частей.

Описание: Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку. Можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.

«Назови форму предмета»

Цель: развитие умения зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

Игровая задача: первая команда называет предметы прямоугольной формы, а вторая – квадратной.

Игровые правила: какая команда правильно выполнит задание, та и выигрывает.

Оборудование: карточки с изображением предметов.

Описание: Дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая - квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

«Узнай предмет»

Цель: развитие восприятия цвета, формы и величины.

Игровая задача: дай мишке круг / дай кукле треугольник / дай зайке квадрат / положи квадрат на окно и т.д.

Игровые правила: кто правильно выполнит все задания, тот и выигрывает.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур.

Описание: Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы:

Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван. Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник.

Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные круги, жёлтые круги, красные круги (можно называть другие цвета).

Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники (можно называть другие цвета).
Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты (можно называть другие цвета).
Собери большие круги (треугольники, квадраты).
Покажи маленькие круги (треугольники, квадраты).
Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты (можно называть другие цвета).

Развивающие игры, направленные на формирование воображения

«Соедини предложения»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: составь рассказ из двух предложений.

Игровые правила: кто правильно составит рассказ, тот и выигрывает.

Оборудование: незаконченные предложения.

Описание: Ребёнку поочерёдно предлагаются три задания, в которых необходимо соединить в связный рассказ два предложения.

- Прослушай два предложения, их нужно соединить в рассказ. «Далеко на острове произошло извержение вулкана...» - «...поэтому сегодня наша кошка осталась голодной».

Далее можно использовать предложения: «По улице проехал грузовик...» - «...поэтому у Деда Мороза была зеленая борода»; «Мама купила в магазине рыбу...» - «... поэтому вечером пришлось зажигать свечи».

«Дорисуй»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: посмотри на недорисованные изображения и назови, что отсутствует; дорисуй недостающие детали.

Игровые правила: дорисуй недостающие детали.

Оборудование: таблицы с недорисованными изображениями.

Описание: Ребенку предлагаются карточки с недорисованными изображениями. Ему предлагается назвать, что отсутствует и дорисовать эти недостающие детали.

«Что это такое?»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: посмотри на круг и расскажи, на что он похож.

Игровые правила: кто больше всех расскажет, тот выигрывает.

Оборудование: круги разных цветов.

Описание: Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож.

Ответы не должны повторять друг друга.

«Удивительная ладонь»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: обведи свою ладонь и дорисуй детали; преврати изображение в необычный рисунок.

Игровые правила: кто нарисует самый оригинальный рисунок, тот выигрывает.

Оборудование: образцы рисунков.

Описание: Воспитатель предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами. Далее воспитатель предлагает детям сделать их разными: дорисовать какие-нибудь детали и превратить обычное изображение ладони в необычный рисунок.

При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.

«Дорисуй кружок»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: нарисуй с помощью дополнительных элементов различные образы.

Игровые правила: кто больше нарисует образов, тот и выиграл.

Оборудование: листы с изображением кружков.

Описание: Воспитатель раскладывает перед детьми листы с изображениями кружков: «Ваша задача из каждого кружочка изобразить с помощью дополнительных элементов различные образы».

«Волшебные очки»

Цель: развитие воображения.

Игровая задача: назовите круглые (квадратные, треугольные и т.д.) вещи/предметы.

Игровые правила: кто больше всех скажет предметов, тот и выигрывает.

Оборудование: предметы групповой комнаты.

Описание: «Представьте, что вы надели круглые очки. Это волшебные очки, через которые можно увидеть только круглые (квадратные, треугольные и т.д.) вещи. Осмотритесь и назовите мне по очереди все круглые (квадратные, треугольные и т.д.) предметы в этой комнате». Затем воспитатель говорит: «Теперь закройте глаза и представьте, что в этих очках вы вышли на улицу. Назовите 5 предметов круглой (квадратной, треугольной и т.д.) формы, которые вам встретились». Также воспитатель может сказать: «Вспомните, какие круглые (квадратные, треугольные и т.д.) предметы у вас есть дома».

Развивающие игры, направленные на формирование внимания

«Слушай хлопки»

Цель: развитие внимания.

Игровая задача: по моим хлопкам примите позу.

Игровые правила: кто правильно выполнит все задания, тот выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды воспитателя: один хлопок – принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка – позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка – возобновить ходьбу.

«Рыба, птица, зверь»

Цель: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: назови зверя, если на тебе остановилась считалочка.

Игровые правила: кто быстро назовет зверя, тот выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Дети сидят в круге. Воспитатель указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь...». Тот игрок, на котором остановилась считалочка, должен быстро назвать в данном случае зверя.

«Запретное слово»

Цель: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: ответь на вопросы.

Игровые правила: при ответе на вопросы нельзя произносить слово «нет».

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Воспитатель задаёт вопросы, ребенок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором заранее договариваются, например слово «нет». После этого можно начать задавать вопросы:

Ты спишь в ванной?

Снег белый?

Ты умеешь летать?

Ты был на Луне? И так далее.

«Найди отличия»

Цель: развитие произвольного внимания и переключаемости.

Игровая задача: посмотри на картинки и найди отличия.

Игровые правила: кто больше всех назовет отличий, тот выигрывает.

Оборудование: карточки с изображением двух картинок, имеющих различия.

Описание: Ребенку предлагаются:

карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия;

серия картинок (по две картинки на каждой карточке); в каждой картинке надо найти пять отличий.

«Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

«Танграм»

Цель: развитие устойчивости внимания.

Игровая задача: выложите по образцу фигуру-силуэт из геометрических фигур.

Игровые правила: при составлении фигур необходимо использовать все части, не накладывая одну на другую.

Оборудование: вырезанные геометрические фигуры для выкладывания целой фигуры; образцы фигур-силуэтов.

Описание: Ребенку предлагают самостоятельно выложить по образцу фигуру-силуэт из геометрических фигур: «Внимательно посмотри на рисунок. Из всех геометрических фигур составь рядом с образцом точно такую фигуру. При составлении фигур-силуэтов необходимо использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую».

«Найди одинаковые картинки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: посмотри на рисунок и найди одинаковые картинки.

Игровые правила: кто быстрее всех найдет одинаковые картинки, тот выигрывает.

Оборудование: рисунок с изображением животных, растений, предметов.

Описание: Ребенку предлагают отыскать на рисунке одинаковые картинки: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки животные, растения, предметы. Необходимо найти среди всех ... (название того или иного животного, растения, предмета).

«Лабиринты»

Цель: развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

Игровая задача: посмотри на картинку и пройди лабиринт.

Игровые правила: кто больше всех пройдет лабиринтов, тот выигрывает.

Оборудование: листы с изображением лабиринтов.

Описание: Ребенку показывают картинку, спрашивают: «Кто нарисован?», «Что она (он, они) делают?». Потом ребенка просят помочь герою и пройти лабиринт.

«Лови – не лови»

Цель: развитие распределения внимания.

Игровая задача: лови светлый мяч.

Игровые правила: если бросающий темный мяч говорит «Лови», ловить нельзя.

Оборудование: светлый и темный мяч.

Описание: Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, - светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: «Лови», ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры. В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри. Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

Развивающие игры, направленные на формирование мышления

«Разложи предметы»

Цель: развитие логического мышления, речи.

Игровая задача: сложи игрушки в две коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой.

Игровые правила: кто правильно сложит все игрушки, тот выигрывает.

Оборудование: деревянные и пластмассовые игрушки.

Описание: Воспитатель рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «Эти игрушки надо разложить в две коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В конце игры надо обобщить принцип группировки: «В одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

«Подбери пару к слову»

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Игровая задача: подбери пару к слову.

Игровые правила: кто правильно подберет все пары к словам, тот выигрывает.

Оборудование: мяч.

Описание: Дети встают в круг. Воспитатель с мячом – в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Игрушка». Ребенок должен поймать мяч и назвать, например: «Кукла».

«Что это? Кто это?»

Цель: развитие мышления и речи.

Игровая задача: отгадайте по описанию картинки предметы, фрукты, овощи, животных.

Игровые правила: чья команда отгадает картинки, те и выигрывают.

Оборудование: предметные картинки.

Описание: Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т.д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

«Угадай-ка: плывет или тонет?»

Цель: развитие логического мышления.

Игровая задача: угадай, какие предметы плавают, а какие тонут?

Игровые правила: кто правильно ответит на все вопросы, тот и выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарную группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейка, деревянный и металлический корабли и др. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

«Летает – не летает»

Цель: развитие операций классификации.

Игровая задача: назови предметы, которые летают и не летают?

Игровые правила: кто больше скажет предметов, которые летают и не летают, тот и выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

«Скажи мне наоборот»

Цель: развитие мышления и речи.

Игровая задача: назови слова противоположного значения.

Игровые правила: кто правильно назовет все слова, тот выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький, веселый – грустный, быстрый – медленный и др.

Развивающие игры, направленные на формирование памяти

«Рассказываем сказку»

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

Игровая задача: расскажите сказку.

Игровые правила: необходимо придумывать сказку, не выходя за пределы темы.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание:

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку, а другой продолжает. Каждый произносит 1-2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

«Запоминаем слова»

Цель: развитие слуховой механической памяти.

Игровая задача: запомните и повторите слова.

Игровые правила: кто больше всех вспомнит слов, тот выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание: Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных слов (тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка). Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

«Какой игрушки не хватает?»

Цель: развитие зрительной памяти.

Игровая задача: посмотри на игрушки, закрой глаза, открой глаза и скажи, какая игрушка отсутствует.

Игровые правила: кто правильно скажет, какая игрушка отсутствует, тот выигрывает.

Оборудование: 6 игрушек.

Описание: Воспитатель ставит перед ребёнком на 15-20 секунд 6 игрушек. Далее ребенку предлагается закрыть глаза. В это время воспитатель убирает одну игрушку. Затем воспитатель говорит ребенку открыть глаза и спрашивает: «Какой игрушки не хватает?».

«Бусы»

Цель: развитие зрительной памяти.

Игровая задача: посмотри внимательно на геометрические фигуры, из которых сделаны бусы, а потом нарисуй бусы на листе бумаги.

Игровые правила: кто правильно нарисует бусы, тот выигрывает.

Оборудование: бусы.

Описание: Воспитатель кладет перед ребенком бусы и предлагает ребенку посмотреть на них, определить геометрические фигуры, из которых бусы состоят, их последовательность. После этого воспитатель убирает бусы и просит ребенка их нарисовать на листе бумаги.

«Кто ушел?»

Цель: развитие зрительной памяти.

Игровая задача: угадай, кто ушел из шеренги.

Игровые правила: кто правильно угадает, тот выигрывает.

Оборудование: не предусмотрено.

Описание:

1 вариант: дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

2 вариант: когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

«Волшебная цифра»

Цель: развитие памяти.

Игровая задача: запомни свою цифру и найди ее на коврике.

Игровые правила: кто правильно и быстро найдет цифру, тот выигрывает.

Оборудование: карточки с цифрами.

Описание: Воспитатель говорит: «Если хорошо знать цифры, то попадете в страну знаний». Для каждого ребенка воспитатель сообщает его волшебную цифру. На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный воспитателем. По сигналу воспитателя участники бегут к коврику и ищут свою цифру, затем оббегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Литература:

1. Программа «От рождения до школы» — Под ред. Н. Е. Веракса, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой
2. «Математика и дети» — А. Белошинская – кандидат пед — х наук.
3. «Ориентировка в пространстве» — Т. Мусейнова – кандидат пед — х наук.
4. «Сюжетно – дидактические игры с математическим содержанием» — А. А. Смоленцева.
5. «Развиваем восприятие, воображение» — А. Левина.
6. В. П. Новикова, Л. И. Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал» от 3 до 7 лет, 2008 г.
7. Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду Под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. - М.: Мозаика-Синтез, 2007. - 240 с.
8. Запорожец А.В., Маркова Т.А. Игра и её роль в развитии ребенка дошкольного возраста. - М., 2008.258с
9. Овчарова Р.В. Развивающая работа воспитателя в дошкольном учреждении. - Архангельск, 2009.
10. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. Ярославль: Академия развития, 2006.192с.