**Рекомендации для воспитателей**

**«Развивающие игры нового поколения для детей старшего дошкольного возраста».**

**Подготовила: Заруднева Людмила**

 **Александровна**

**2018 г.**

**«Развивающие игры нового поколения детей старшего дошкольного возраста».**

В современном мире мы, педагоги уделяем большое внимание игре. Так как игра - это процесс, через который формируется активность, целеустремленность, любовь к труду, положительное отношение к школе, умение проводить самооценку и самоконтроль. Использование педагогами развивающих игр приводит к ускорению познания детьми окружающего мира, а значит и интеллектуального развития, а также к устранению проблем, имеющихся в умственном, психическом, речевом развитии. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом сталкивается с затруднениями. Знания, данные нами, педагогами в занимательной форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче. Успешному интеллектуальному развитию детей способствует последовательная организация опытно-экспериментальной деятельности ребенка. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается впервые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому мышлению, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения. Это обусловлено тем, что у детей раннего и дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов. Осуществляется формирование и функциональная дифференциация отдельных участков коры головного мозга, связи между ними и движениями рук. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет нам перестроить образовательную деятельность т.е. перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, вызывает интерес у детей и желание заниматься играми. Игры нового поколения реализуют такие задачи как:

 1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

 3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

 Среди авторских развивающих игр особо можно выделить группу инновационных игр нового поколения, которые применяем мы, педагоги, в нашем детском учреждении: «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, «блоки Дьенеша», «палочки Кюизенера», Кинетический песок (Живой песок), Удивительный (кукурузный) конструктор и другие.

Сейчас я предлагаю вам более подробно познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста:

**«Блоки Дьенеша»** – универсальный дидактический материал для развития логического мышления детей. Блоки Дьенеша (Логические блоки) позволяют ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями: выявление свойств предметов, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и т.д. вот почему задача обучения с помощью блоков Дьенеша в настоящее время актуальна. Дидактический материал «Логические блоки» успешно используется во многих детских садах. Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей страны. Опыт российских педагогов показал эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного возраста для:

• Ознакомления детей со свойствами предметов: цветом, формой, размером;

• Развития мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и др.

• Усвоения элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;

• Развития познавательных процессов восприятия, памяти, внимания, воображения;

• Развития творческих способностей.

Комплект дидактического материала состоит из 48 фигур, которые знакомят детей с четырьмя свойствами: формой, цветом, величиной, толщиной. Логические блоки включают четыре формы: круг, квадрат, треугольник и прямоугольник. Все фигуры имеют три цвета: красный, синий, желтый. Каждая фигура представлена в двух величинах – большая и маленькая, толстые и тонкие. Кроме логических блоков необходимы карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, величина, толщина). Весь комплекс игр и упражнений – это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения – ее ступеньки, на каждую из этих ступенек ребенок обязательно должен встать. Если какую – то из них он пропустит, то подняться на следующую ему будет значительно труднее. Игры и упражнения, можно использовать в трех вариантах. Игры первого варианта развивают у детей умения оперировать одним свойством. С помощью игр и упражнений второго варианта развиваются умения оперировать сразу двумя свойствами. Игры третьего варианта формируют умения оперировать сразу тремя свойствами.

«**Интеллектуальные развивающие игры Никитина»** (Борис Павлович и Лена Алексеевна Никитины). Творческие развивающие игры Никитина для детей обладают следующими особенностями:

1. Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей констуктора- механика и т.д.

2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3- летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры Никитина могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).

5. Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребёнку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребёнке.

6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребёнок учится все брать сам из реальной действительности.

7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребёнок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.

8. Решение задачи предстает перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно "задание" с "решением" и самому проверять точность выполнения задания.

 9. Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

 10. Игры Никитина позволяют каждому подняться до "потолка" своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно. В развивающих творческих играх Никитина - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: ♣ игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста, ♣ задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей, ♣ ребёнок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи, ♣ игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества, ♣ когда ребенок играет в игры Никитина очень важно сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

**кубики Никитина**

Игра учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить "объемными фигурами". Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж.

Фигурки для игры обладают почти неисчерпаемыми возможностями разнообразных сочетаний и позволяют составлять громадное количество различных моделей или разных вариантов одной и той же модели. Например, уложить все 7 фигурок в куб можно несколькими десятками способов. Занятие можно начать с того, что, положив перед малышом рисунок-задание, предложите ему построить из фигурок изображенную модель. Построив одну, он переходит к следующей, более сложной. По сути, малышу тут приходится решать две задачи одновременно: во-первых, выбрать из 7 фигурок только 2-3 (или более, если модель сложна), которые необходимы для построения модели, во-вторых, придать этим фигуркам то положение, какое они занимают в модели, т.е. соединить их и уложить в модель. Первая часть представляет собой, таким образом, мысленный анализ рисунка-задания - на какие фигурки его можно расчленить, а вторая - синтез, сначала мысленный, а потом предметный. Но основная творческая работа начинается с того момента, когда ребенок начинает придумывать и складывать новые модели, каких нет в книге.

 **Б.П. Никитина: «Сложи узор».**

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков с 8 видами раскраски граней. Сами узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в достаточно широком диапазоне. Модели можно конструировать по образцу или в соответствии с собственным воображением. В этой игре хорошо развивается способность детей к мыслительным операциям и умению комбинировать. «Уникуб». Эти универсальные кубики вводят детей в мир трёхмерного пространства. Игра даёт огромные возможности для развития ребёнка, в частности способности к анализу закономерностей окраски кубиков. Первое впечатление — нет одинаково окрашенных кубиков, все 27 — разные, хотя использованы всего три цвета, а граней у кубика шесть. Затем оказывается, что есть и восемь триад, по числу граней каждого цвета, но есть ли они и по взаимному расположению? Игра учит чёткости, внимательности, точности, аккуратности; развивает логику, целостное восприятие объекта. Задания детям можно давать как с помощью рисунка, так и устно. «Кубики для всех».

**Сказочные лабиринты Воскобовича.** Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Широкий возрастной диапазон игр достигается за счет того, что каждая игра является комплексной и содержит множество задач, которые доступны как двухлетним малышам, так и дошкольникам. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Всего лишь одна игра включает в себя множество обучающих задач, развивает творческие способности и психологические процессы ребенка. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Дети прекрасно с ними справляются. Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

**Игра-конструктор «Геоконт»**

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей. «Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает у них мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы. С помощью данной игры ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить. «Геоконт» также развивает психологические процессы малыша. Также это прекрасный вариант времяпровождения ребенка с родителями.

 **«Квадрат Воскобовича»** Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат - трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д.

 **Головоломка «Чудо - крестики»**

«Чудо - крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо - крестики» помогают ребенку освоить цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и части. Малыш в ходе игры развивает воображение, фантазию, ловкость рук, учится использовать схемы для решения поставленных задач.

**палочки Кюизенера**

Что представляет собой данный набор? Он состоит из ряда счетных палочек. Они различаются по цветам и по размеру. Существует десять цветов и десять типов длины (от одного сантиметра до десяти). Каждый цвет и размер соответствует конкретному числу. Оттенок палочек не случаен. Все они распределены по так называемым семействам, которые включают числа кратные двум, трем или пяти. Это также помогает эффективнее обучать малыша счету. Дети с легкостью понимают сам механизм счета и начинают использовать новоприобретенные знания на практике, проследив незамысловатую логическую цепочку, которую наглядно иллюстрируют палочки Кюизенера.  **Это способствует** эффективному формированию у ребенка понятия последовательности чисел, их состава, а также сравнения чисел по возрастанию или убыванию, сравнения размера и длины. Он способствует развитию в ребенке творческого потенциала, воображения, мелкой моторики, внимания, фантазии, восприятия, познавательной активности, а также конструкторских способностей.

Набор кюизенера используется для того, чтобы развить у ребенка интерес к математике в игровой форме. Обучение математике в игровой форме с набором кюизенера основывается на принципе наглядности. Если ребенок видит предмет и даже может его ощупать, ему значительно проще будет понять счетную науку. Также мы рекомендуем родителям заниматься с детьми и дома. Родителям будет легче объяснять малышу математику с помощью наглядных дидактических пособий.

Чему можно научить ребенка? Основная задача набора кюизенера – помочь ребенку знакомиться с математикой. Однако, с его помощью малыш сможет освоить значительно больше. Он сможет научиться: составлять цветные цифры и буквы, при этом сопоставляя символы с понятиями; различать, как расположены предметы в пространстве (впереди и сзади, справа и слева, между, средний, снизу и сверху); математическим понятиям (число, цифра, фигура, больше и меньше, поровну и т.п.); базовым математическим навыкам: сложению и вычитанию; разбирать числа на составляющие; понимать, что такое количество, как соотносятся числа и цифры; определять предыдущее и следующее числа для текущего в пределах первого десятка.
Прогресс не стоит на месте и в нашей жизни появляется все больше и больше всевозможных гаджетов. Он не обходит стороной и товары для детей, в том числе и игрушки. Еще 10 лет назад о существовании таких игрушек для детей никто не мог и подумать, а в настоящее время с ними играют наши дети. Самая любимая и интересная игра для детей – это игра с «живым» песком. Известный педагог Ушинский К. Д. говорил, что самая лучшая игрушка для детей это кучка песка. Конечно же, он был прав, ведь игры с песком способствуют развитию мелкой моторики и тактильного восприятия. Но игры с природным песком возможны только у моря или в летнее время но, благодаря современным разработкам, игры с песком стали возможны в любое время года и в любом месте.

**«Живой» песок**

Живой песок, или еще одно его название «Кинетический песок», представляет собой совершенно уникальную массу. Это одновременно пластичная масса для лепки, из которой можно слепить фигуры, и в то же время это песок, который сыпется сквозь пальцы, если сжать его. Из него можно слепить все что угодно – руками или воспользовавшись формочками! Фигуры можно разрезать на ровные кусочки! Игра с таким песком очень увлекательна и абсолютно безопасна.

Преимущества живого песка:

* не пачкает
* не липнет к рукам
* не высыхает
* не токсичен
* на 98% состоит из настоящего песка
* не оставляет следов и собирается до последней песчинки

Игры с песком подходят абсолютно всем детям. В процессе игры ребенок развивает творческое мышление, познает окружающий мир, учится концентрировать внимание, тренирует усидчивость, а еще игры с песком помогают успокаиваться гиперактивным и легко раздражимым детям.

**Удивительный конструктор**

Когда мы слышим слово конструктор, на ум сразу приходит набор деревянных, пластиковых или металлических деталей, но хотим вас удивить и рассказать, что теперь есть конструкторы на основе кукурузного крахмала. Детали такого конструктора очень похожи на разноцветные кукурузные палочки, они соединяются благодаря свойству крахмала прилипать при смачивании. Достаточно лишь слегка намочить одну сторону детальки, чтобы прикрепить к ней другую деталь.

Преимущества кукурузного конструктора:

* натуральность материала
* природная клейкость
* удобство соединения
* яркие цвета
* безопасность

Конструктор предназначен для детей от трех лет и будет интересен как мальчишкам, так и девчонкам. Из конструктора можно создавать абсолютно любые фигуры от цветочка до динозавра. Получится объемная игрушка.

**магнитная игра «Волшебный лес».**

 Игра представляет собой книжку из плотного картона с магнитными деталями. В книжке вы найдете 48 заданий различных уровней сложности. Задания заключаются в том, чтобы проложить тропинку от одного героя к другому, задача может содержать особые указания, например, каких героев нужно обойти. Эта «ходилка», в которую играют наши дети напоминает нарисованные лабиринты, где нужно выбрать дорожку и провести мышку к сыру. Но в этой игре нет готовых нарисованных вариантов, ребенок должен сам выложить дорожку из магнитных деталей.

Еще одна увлекательная логическая игра для детей от шести лет от Бондибон **«Новая стройка Оли и Коли».** Игра представляет собой деревянный конструктор, из деталей которого нужно построить дом – точно такой же, как нарисован в карточке с заданием. Казалось бы, что в этом сложного? С такой задачей с легкостью справится малыш 4-5 лет. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. Есть особое условие – строитель (вернее его фигурка) должен всегда находиться на самой крыше дома, а попасть туда он может, только прыгая с одного блока на другой, при этом он не может прыгать выше одного блока вверх.

Современный педагог ставит своей целью воспитание ребёнка-дошкольника – творчески развитого, инициативного, раскрепощенного, с высоким уровнем развития познавательных процессов, умеющего самостоятельно искать знания. Три взаимосвязанные линии развития ребенка: чувствовать, познавать, творить, гармонично вписываются в естественную среду ребенка – игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также сферой приложения своей фантазии. В своей работе большое место я отвожу дидактическим играм. Они используются как в совместной, так и в самостоятельной деятельности детей. Использование дидактических игр, как средство обучения, повышает интерес детей к образовательной деятельности, обеспечивает лучшее усвоение программы.

Логические игры нового поколения способствуют развитию внимания, памяти, сенсорных способностей, анализа и сравнения, также вместе с этим ребенок увлекательно проводит время не за занятиями как таковыми, а за играми. Но сегодня стоит острая проблема, связанная с организацией игровой деятельности современных детей. Они избалованы изобилием и разнообразием игр и игрушек, которые не всегда несут в себе нужную психологическую и педагогическую информацию. Трудности испытывают и родители, и воспитатели: то, в какие игры играли родители и то, что годами отрабатывали на практике и применяли в своей жизни воспитатели, теперь, в изменившихся условиях, перестало работать. Сенсорная агрессия окружающей ребенка среды (Барби, роботы, монстры, киборги и т.д.) может привести к кризису игровой культуры. Поэтому от нас, педагогов, требуется умение ориентироваться в мире современных игр и игрушек, сохраняя баланс между желанием ребенка и пользой для него, больше внимания уделяя современным нетрадиционным дидактическим и развивающим компьютерным играм, способствуя адекватной социализации ребенка. Проблема игры, как средство всестороннего развития детей является одной из актуальных проблем, как в теоретическом, так и в практическом отношении.