**Технология умственного развития детей среднего дошкольного возраста посредством развивающих игр**

**Цель технологии:** умственное развитие детей,активизация совместной деятельности педагогов с детьми и самостоятельной деятельности детей.

**I этап – Встречаем гостя из страны Волшебных игр**

**Цель:** развить интерес детей 4-5 лет к развивающим играм

**Задачи:**

1. Вызвать интерес к развивающим играм на плоскостное моделирование.

2. Развить умение работать по образцу.

3. Знакомство с игрой «Танграм».

**Содержание:**

1. Обогащение опыта освоения развивающих игр на плоскостное моделирование.

2. Развитие игровых умений (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения).

3. Развитие интереса к воссозданию изображения по образцу.

Данное содержание реализовано в следующих **методах и приемах:**

* Серия игровых упражнений, способствующих освоению игр на плоскостное моделирование. Для этого в группу вносится игровой персонаж Веснушка и игра «Танграм», с образцами изображений, созданных из деталей данной игры.

**1игровая ситуация «Загадочный конверт»:** знакомство с игрой «Танграм». Детям раздаются комплекты игры, и предлагается рассмотреть, из каких геометрических фигур состоит игра. Дети называют фигуры. Затем дается задание сложить фигуры в рамке, чтобы получился квадрат.

**Методические рекомендации:** Веснушка приехал в гости из страны Волшебных игр и привез с собой волшебный сундучок. Из него Веснушка достает новую игру, которая называется «Танграм» (детали игры сложены в красочный конверт). При рассматривании игры воспитатель обращает внимание детей на то, что треугольники разных размеров. При складывании игры в рамку, если у детей возникли затруднения, можно использовать вкладыш-подсказку, на котором изображено местонахождение каждой фигуры.

**2 игровая ситуация «Портреты друзей»:** Веснушка рассказывает, что в стране Волшебных игр нет художников и фотографов, поэтому портреты жителей выкладывают из деталей различных игр. Он привез с собой портреты своих друзей. Детям предлагается рассмотреть изображения и, отгадав загадки, назвать, кто изображен. Затем дети рассматривают образцы, рассказывают из каких фигур составлено туловище, голова, лапы и выкладывают изображения животных с опорой на образцы.

**Методические рекомендации:** необходимое условие – это наличие каждого образца в нескольких экземплярах для возможности выбора. Детали образцов должны соответствовать по размеру деталям игр. В центре математического развития игра «Танграм» лежит на уровне глаз детей рядом карточки с образцами.

**3 игровая ситуация: «Волшебный зоопарк (звери)»** в группе располагается план зоопарка. Веснушка обращает на него внимание детей, и рассказывает, что такой же зоопарк есть в стране Волшебных игр. После сильного ветра изображения рассыпались.

**4 игровая ситуация: «Волшебный зоопарк (птицы)»** проводится аналогично игровой ситуации «Волшебный зоопарк (звери)»

**Методические рекомендации:** В стране Волшебных игр есть необычный зоопарк, все животные выложены из деталей игры «Танграм». Но неожиданно подул сильный ветер и все изображения перепутались. Веснушка просит детей помочь жителям Волшебной страны, вернуть животных на свои места. Кто где жил подскажут загадки на стенках вольеров. Дети отгадывают загадки и собирают изображения животных. Воспитатель задает проблемный вопрос: А вдруг снова подует сильный ветер? Что можно сделать, чтобы изображения животных больше не рассыпались? Дети собирают, а затем приклеивают понравившееся им животное.

**К окончанию этапа** у детей появится интерес к играм на плоскостное моделирование, они смогут выкладывать изображения различной сложности, овладеют операциями анализа и синтеза.

**II этап – Знакомство с жителями страны Волшебных игр.**

**Цель:** умственноеразвитие детей 4-5 лет в процессе освоения развивающих игр.

**Задачи:**

1. Развитие умений анализа, сравнения

2. Развитие умений объединения выделенных при анализе компонентов целого.

3. Развитие умений работать по моделям.

4. Развитие навыков объединения предметов на основе общих признаков.

**Содержание:**

1. Продолжать развивать умение анализировать, классифицировать, обобщать;

2. Развивать навыки работы по образцу и по моделям;

3. Развитие пространственного воображения.

4. Развитие мелкой моторики.

Данное содержание реализуется в следующих **методах и приемах:**

**1 блок – игры В.В. Воскобовича**

Серия игровых упражнений, направленных на накопление опыта преобразования объекта и создания изображения по образцам, на развитие умения составлять геометрические фигуры из частей, понимания соотношения целого и части, внимания, памяти, воображения, умения анализировать, сравнивать, мелкой моторики рук.

Используются игры «Игровой квадрат», «Змейка», «Нетающие льдинки озера Айс».

 **«Игровой квадрат».** Развитие мелкой моторики, творческих и конструкторских способностей, пространственного и образного мышления, сенсорных способностей.

**1 игровая ситуация «Знакомство»:**  Веснушка рассказывает, что в стране Волшебных игр у него есть друг, который умеет превращаться в разные предметы и зверей, а как его зовут дети узнают, если отгадают загадку (загадка про квадрат). Дети рассматривают квадрат, выясняют, что он состоит из треугольников, квадрат можно складывать, он двух цветов. Воспитатель говорит детям, что квадрат очень любит играть в прятки. В большом квадрате, как в матрешке спрятались квадраты поменьше. Детям предлагается найти все квадраты, которые спрятались в большом квадрате. Детям предлагается сложить квадрат пополам так, чтобы получился треугольник. Затем воспитатель спрашивает:

- сколько в нем прячется квадратов

- сколько спряталось треугольников

- какая еще фигура прячется в большом треугольнике.

**2 игровая ситуация «Играем в прятки»:**

**Методические рекомендации**: в зоне математического развития можно расположить уже сложенные из квадрата фигуры, карточки образцы, алгоритм складывания фигур.

 **«Змейка».** Развитие процессов внимания, памяти, умения анализировать и сравнивать, гибкость мышления, сообразительность, пространственное воображение, мелкой моторики рук, творческие способности.

**1 игровая ситуация «Змейка волшебница»:** В гости к детям из страны Волшебных игр приезжает подруга Квадратика Змейка со своими сестрами. Она рассказывает, что, так же как и Квадратик умеет превращаться в различные предметы и животных. Дети рассматривают змейку, отмечают, что треугольники разного цвета. С одной стороны зеленые и красные, с другой синие и желтые. Воспитатель говорит, что змейку можно складывать по-разному. Детям предлагается сложить змейку разными способами. Детям предлагается рассмотреть змейку и ответить на вопросы:

- Сколько красных квадратов? (3)

- Сколько зеленых треугольников? (6)

- Сколько зеленых квадратов? (0)

Аналогичные вопросы задаются после переворачивания змейки на другую сторону.

**2 игровая ситуация «Поможем жителям Волшебной страны игр»:**

Змейка рассказывает, что в Волшебном городе, где она живет, нет названий улиц и номеров на домах, поэтому жители не получают писем. А им так хочется, получать письма от своих друзей. Воспитатель спрашивает детей, как Змейка может помочь своим друзьям (можно сделать дорожки цветными, а на домах разместить различные предметы, сложенные из Змейки). Воспитатель задает вопрос: Сколько улиц может быть в волшебном городе? (Дети складывают разные варианты дорожек). Затем детям предлагается выбрать понравившиеся образцы и сложить различные фигуры (грач, золотая рыбка, панама, мышка, конфета и др.)

**Методические рекомендации:** для знакомства с игрой карточки **–** образцы лучше изготовить по размеру змейки. В случае затруднения воспитатель напоминает о приемах сложения. При обследовании змейки для ответа на вопросы можно предложить детям обвести квадраты и треугольники пальчиком.

 **«Нетающие льдинки озера Айс».** Развитие логического мышления, моторики руки, конструкторских способностей и воображения, знакомство с геометрическими фигурами и их свойствами.

**1 игровая ситуация «Загадочные льдинки»:** дети знакомятся с игрой, рассматривают детали.

**Методические рекомендации:** В стране Волшебных игр есть необычное озеро Айс. Оно всегда покрыто льдом, и из кусочков этого льда можно выкладывать различные картинки. Из волшебного сундучка Веснушки воспитатель достает игру и образцы. Дети рассматривают «льдинки», отмечают, что они все разные. Предлагается соединить льдинки так, чтобы получился квадрат, треугольник, прямоугольник. Дети выкладывают рисунки с опорой на образцы. В случае затруднения можно предложить выкладывать путем наложения

**2 игровая ситуация «Провожаем Веснушку »:** Веснушке пора домой, но он оставляет свой волшебный сундучок детям и ему не на чем ехать.

**Методические рекомендации:** Веснушке пора возвращаться домой, он оставляет в подарок детям свой волшебный сундучок, который помог ему добраться в гости. Но в страну Волшебных игр обычным транспортом нельзя добраться. Детям предлагается вспомнить, что они научились складывать из волшебных нетающих льдинок и на чем Веснушка сможет добраться домой.

Для привлечения внимания детей к новым играм в центре математического развития оформляется комната для гостей из страны Волшебных игр, где размещаются: Веснушка, Квадратик и Змейка. В работе с данными играми используются авторские сказки из методического пособия.

**2 блок – игры Б.П.Никитина**

* Игровые ситуации, направленные на накопление опыта воссоздания и изменения по форме и цвету. Используются игры «Кубики для всех», «Уникуб».

 **«Кубики для всех»**

**1 игровая ситуация « Разноцветный куб»:** Детизнакомятся с игрой, рассматривают детали. Детям предлагается найти такую же деталь, как изображено на картинке. Подобрав несколько деталей по картинкам, дети строят из них разные постройки и рассказывают, кто в них живет. Затем дети складывают конструкции из указанных деталей или выбирают из всего комплекта нужные.

**2 игровая ситуация «Чудесные превращения»:** Прошлый раз, когда мы поиграли с нашим разноцветным кубом, мне пришлось долго складывать детали в коробки. Вы знаете наше золотое правило: все игры нужно аккуратно складывать, чтобы злой волшебник Неумейка не смог у нас их забрать. Давайте сегодня поучимся складывать детали в коробку. Детали можно сложить в куб по-разному. При затруднении воспитатель может дать словесные указания (попробуй повернуть, а может, здесь нужна другая деталь?)

**3 игровая ситуация «Пофантазируем»:** детям предлагается придумать и сложить свои фигуры. Самые интересные воспитатель зарисовывает, для последующего складывания

**Методические рекомендации:** Воспитательвместе с детьми садится на ковер. Из волшебного сундучка достает комплект игры. Посмотрите, сегодня в волшебном сундучке Веснушки появилась новая игра. На что она похожа? (на кубик, на коробочку). Ой, рассыпался! (Воспитатель рассыпает детали по ковру). Посмотрите, из каких разных деталей был сложен наш разноцветный куб. Дети рассматривают детали, говорят, на что они похожи, пробуют сложить различные постройки.

 **«Уникуб»**

**1 игровая ситуация «Загадочный куб»:** Знакомство с игрой, дети рассматривают кубики, отмечают, что они окрашены по-разному, находят одинаковые. Детям предлагается сложить рассыпанные кубики в определенной последовательности: 1 слой – красный, 2 слой – желтый, 3 слой – синий. Затем предлагается сложить несложные постройки: башенку, квадрат, дорожки и т.д.

**2 игровая ситуация «Знакомство продолжается»:** 1 часть:Воспитатель говорит детям, что из отдельных кубиков можно сложить различные постройки, показывает образцы. Дети называют постройки, выбирают понравившиеся образцы и складывают постройки. 2 часть: Дети учатся складывать кубики в куб. Сначала складывают первый слой согласно схеме, затем второй и третий. Сложенные кубы убирают в коробки.

**3 игровая ситуация «Путешествие»:** Воспитатель спрашивает детей, куда они ездили, на чем. Детям предлагается попутешествовать. В путешествие они отправятся на красном поезде (воспитатель обращает внимание на то, что весь поезд должен быть красного цвета). Первая остановка: по красной дороге дети идут к старинному рыцарскому замку. Дети устали и захотели отдохнуть на красивой трехцветной скамейке. Дальше дети продолжат путешествие на пароходе. Вторая остановка: по желтой песчаной дороге дети идут к пирамиде. После экскурсии дети возвращаются на красном поезде домой.

**Методические рекомендации:** Каждый образец постройки должен быть в нескольких экземплярах, воспитатель в случае необходимости дает только словесные указания.

На протяжении 1 и 2 этапов, по мере освоения игр, дети закрашивают яблоки на «Дереве познания».

**3 блок – игровые занимательные задачи З.А.Михайловой**

* Создание картотеки занимательных задач для математического развития детей 4-5 лет.
* Создание картотеки образцов для выкладывания из счетных палочек.

**Методические рекомендации:** данные картотеки можно использовать в непосредственно образовательной деятельности, в индивидуальной работе с детьми, в совместной деятельности педагога с детьми, при проведении досугов с математическим содержанием, образцы находятся в центре математического развития для самостоятельной деятельности.

* Игровые ситуации со счетными палочками

**1 игровая ситуация «Волшебные превращения счетных палочек»:** Воспитатель достает из волшебного сундучка счетные палочки. Зачем палочки появились в волшебном сундучке? Неужели с ними можно играть? Посмотрите, здесь лежит письмо. Воспитатель читает письмо, в котором Веснушка пишет, что палочки очень любят различные превращения.

**2 игровая ситуация** **«Путешествие»:** Дети, отгадывая загадки про различные виды транспорта, выкладывают их из счетных палочек. Закрепляют классификацию транспорта.

**Методические рекомендации:** Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие. Сначала уточняет, на чем можно путешествовать. Затем загадывает загадки про самолет, машину, автобус. В качестве динамической паузы проводится пальчиковая гимнастика «Волны», «Птица». В заключении загадывается загадка про транспорт (обобщающее слово).

**К концу этапа** дети овладеют операциями анализа, синтеза, обобщения, классификации, научатся работать по моделям.

**III этап – Выдумывай, пробуй, твори!**

**Цель:** совершенствование умственногоразвития детей среднего дошкольного возраста в процессе освоения развивающих игр.

**Задачи:**

1. Закреплять игровые умения.

2. Развивать самостоятельность и инициативность в использовании развивающих игр.

**Содержание:**

1. Продолжать развивать игровые умения в развивающих играх.

2. Стимулировать проявления самостоятельности (автономности) в процессе игр.

Данное содержание реализуется в следующих **методах и приемах:**

* Игровая ситуация «Расскажи сказку» («Три медведя», «Репка») с использованием игры «Сложи узор», блоков Дьенеша, счетных палочек.

**Методические рекомендации:** воспитатель вместе с детьми вспоминает содержание сказки, рассматривает иллюстрации, перечисляет героев. Затем говорит, что сказки можно не только записать, нарисовать, но и рассказать при помощи волшебных игр. Далее воспитатель рассказывает сказку, а дети выкладывают сюжеты из деталей игр.

* Игровая ситуация «Подарки для друзей» с использованием игры «Танграм»

**Методические рекомендации:** воспитатель предлагает детям отправить посылку с подарками их друзьям из страны Волшебных игр. Детям раздаются плоскостные детали игры, клей, кисточки, листы тонированной бумаги. Дети составляют изображения сначала на столе, затем приклеивают на листы. После выполнения задания все работы укладываются в коробку (посылку).

* Игровая ситуация «Придумай узор» с использованием игры «Сложи узор»

**Методические рекомендации:** Веснушка написал письмо, в котором говорится, что он построил новый дом, изготовил мебель, но ему нужен красивый ковер. Он просит детей придумать узоры для ковра. Дети, используя игру «Сложи узор» составляют узоры. После выполнения задания узоры можно сфотографировать, зарисовать (для этого детям раздаются разлинованные заготовки), выполнить аппликацию.

В предметно – развивающую среду группы в центр математического развития вносятся карточки – задания для самостоятельной работы с игровым квадратом, змейкой, счетными палочками, лабиринты, распечатки из рабочих тетрадей с заданиями на дорисовывание.

**Технологическая характеристика методики**

Этапы рассчитаны на один учебный год (5 месяцев): Iэтап – 1,5 месяца; II этап – 2 месяца; III этап – 1,5 месяца.