Государственное бюджетное дошкольное

образовательное учреждение

детский сад №65 комбинированного вида

Красносельского района Санкт-Петербург

 **«Развитие творческих способностей детей с помощью развивающих игр»**

**(методическая разработка)**

Подготовила

воспитатель

Карачевцева Оксана Михайловна

г. Санкт-Петербург

2015год

**Методическая разработка по теме:
Развитие творческих способностей детей с помощью развивающих игр.**

**Содержание**

1. Вводная часть. Обоснование выбранной темы.
2. Содержание темы:

2.1. Научно-педагогические взгляды на проблему;

2.2. Реализация проблемы;

- что делает игры развивающими;

- как организовать занятия по развивающим играм;

- классификация игр;

1) начальные математические представления;

2) развитие пространственного внимания;

3) игры на символизацию;

4) тактильное восприятие;

5) развитие внимания и памяти;

6) развитие репродуктивного и творческого воображения;

7) восприятие оттенков цветов. Спектр;

8) зрительное восприятие сложных форм.

3. Заключение.

4 Список литературы.

На протяжении нескольких лет в работе с детьми я использовала развивающие игры, которые делала по книге Б.П. Никитина «Развивающие игры».

Дети с удовольствием играли в эти игры, соревновались между собой, преодолевали трудности, составляли новые варианты заданий.

В развивающих играх - в этом заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Эти игры создают условия для развития творческих сторон интеллекта. Разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную, умение находить зависимости и закономерность, классифицировать и систематизировать материал, умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, пространственное представление и воображение.

Для игр я создавала непринужденную, свободную обстановку, когда все внимание сосредоточено на самой игре. Дети сами выбирают игру.

Основное правило развивающих игр - взрослый не должен выполнять задание за ребенка, не должен подсказывать ему ни словом, ни жестом, ни взглядом.

Когда дети только знакомились с играми, я употребляла эмоциональные реплики: одобрительные - окрыляли детей, критические - побуждали работать внимательнее, осмотрительнее. Затем лучше от этого отказаться, потому что ребенок начинает больше судить о своих действиях не по результатам своей работы, а по замечаниям окружающих. А это приведет к тому, что у ребенка не будет развиваться самоконтроль.

В ходу обычно находятся несколько игр различных по характеру. В результате смены деятельности дети не знают ни усталости, ни скуки. Начинаем играть обязательно с выполнения посильных задач или с более простых частей их. Успех в самом начале - обязательное условие.

Для самых маленьких игру надо оживить сказкой, рассказом, давать названия узорам, моделям. Если дети потеряли интерес к какой-либо игре, эту игру на время убираю, а потом «случайно» вспоминаю о ней. Возвращение игры всегда встречается с радостью.

Успехи детей я отмечаю на особых карточках, что позволяет мне следить за развитием творческих способностей детей.

**Содержание темы**

*1. Научно-педагогические взгляды на проблему*

Знакомство с величиной, формой, пространственными ориентирами начинается у ребенка очень рано, уже с младенческого возраста. Он на каждом шагу сталкивается с тем, что нужно учитывать величину и форму предметов, правильно ориентироваться в пространстве, тогда как долго может не испытывать, например, потребности в счете. Поэтому первостепенное значение имеют те знания, к усвоению которых ребенок наиболее предрасположен. В младшем возрасте центральное место отводится обогащению сенсорного опыта детей путем ознакомления с величиной, формой, пространством, и обучение строится по принципу постепенного движения от конкретного к абстрактному, от чувственного познания к логическому, от эмпирического к научному. Умение правильно определять и соотносить величину предметов, разбираться в параметрах протяженности предметов - это необходимые условия и фундамент математического развития дошкольника. От практического сравнения величин предметов ребенок пойдет дальше, к познанию количественных отношений *больше-меньше, равенство-неравенство.* Формирование представлений о величине предметов и понимания отношений *длиннее-короче, выше-ниже, шире-уже, больше-меньше* позволяют наглядно показать детям скрытые математические зависимости, углубить понятия о числе, представить его в новой для ребенка функции отношений.

Форма, так же как и величина, является важным свойством окружающих предметов; она получила обобщенное отражение в геометрических фигурах. Другими словами, геометрические фигуры - это эталоны, при помощи которых можно определить форму предметов или их частей. Знакомство детей с геометрическими фигурами следует рассматривать в двух направлениях: сенсорное восприятие форм геометрических фигур и развитие элементарных математических представлений, элементарного геометрического мышления. Без чувственного восприятия формы невозможен переход к ее логическому осознанию.

Не менее существенна и пространственная ориентировка детей, так как в это понятие входит оценка величины предметов, их формы, взаимоположения и положения относительно субъекта. Ориентировка в пространстве предполагает умение пользоваться какой-либо системой отсчета. Ребенок ориентируется, применяя так называемую чувственную систему отсчета, то есть по сторонам собственного тела. Он практически соотносит объекты с частями тела: вверху -где голова, внизу - где ноги. Другими словами, дошкольник (особенно младший) осваивает "схему" собственного тела, которая, по сути, и является для него системой отсчета. Позднее к нему добавляется словесная система отсчета, ориентация на основе пространственных направлений: *впереди-сзади, вверху-внизу, слева-справа.*

Наиболее сложно для детей понятие времени. Время воспринимается опосредованно, через конкретные признаки, но и они часто нестабильны, зависят от времени года, состояния погоды. Усвоение временных понятий происходит через собственную деятельность дошкольников, деятельность взрослых в разные части суток, через оценку объективных показателей (положение солнца, освещенность, погодные явления).

Представления о количестве и счете начинаются с формирования дочисловых количественных отношений: *равенство-неравенство предметов по величине* (длине, ширине, высоте); *равенство-неравенство групп по количеству входящих в них предметов.* Ребенок начинает понимать математические отношения *больше, меньше, поровну.* Только после этого можно обучать его счету, давать представление о числах, об отношениях между последовательными числами, о количественном составе числа из отдельных единиц и двух меньших чисел.

***Реализация проблемы***

Главное место в жизни ребенка занимает игра. Это его основная деятельность, непременный спутник жизни. Дети играют в самые разнообразные игры: дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые и др. Для педагога игры являются важным средством всестороннего развития и воспитания малышей. Практика обучения дошкольников показала, что на его успешность влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма подачи, которая способна вызвать заинтересованность и познавательную активность детей.

В своей работе, чтобы повысить интерес детей к обучению математике, я использую развивающие игры, сюжетно-дидактические игры, нестандартные дидактические средства, занимательный материал, математические песни-считалки, песни с математическим содержанием.

**Как организовать занятия по развивающим играм**

Занимаясь с детьми развивающими играми, перед ними ставятся следующие задачи:

- создать модель развивающей среды;

- дать толчок развитию разносторонних природных способностей детей,

- в игре учить мыслить самостоятельно;

- с раннего возраста развивать у детей ощущения, восприятие, воображение, мышление, а также некоторые личностные качества (сосредоточенность, наблюдательность, внимание, умение использовать приобретенный опыт в нестандартных ситуациях).

Предлагаемая программа, опробованная неоднократно в самых разных по возрасту и уровню подготовки группах, обладает следующими отличительными чертами:

* многообразие используемых в ней игр, что позволяет быстро переключать внимание детей с одного вида деятельности на другой, выявить наиболее сильные стороны мышления каждого ребенка и помочь преодолеть его слабые стороны;
* непринужденная обстановка на занятиях благодаря небольшому ко­личеству детей и разнообразию вариантов любой из игр, что позволяет индивидуально подбирать задания для каждого ребенка;
* наличие в занятиях обучающих моментов, что позволяет расширять кругозор, совершенствовать знания и навыки детей;
* большое количество игр, требующих исключительно самостоятельной работы, без предварительного разбора или показа; участие в играх всех детей достигается за счет разного уровня сложности заданий, подбираемого также индивидуально;
* задачи, предлагаемые детям, достаточно сложны, обычно несколько превышают средний для данного возраста уровень, работа над ними увлекает ребенка и развивает в нем способность сосредотачиваться, справляться с заданиями, которые чуть сложнее, чем он уже умеет выполнять, быть внимательным, тренирует память;
* небольшое количество коллективных игр, также включенных в курс, учит умению совместно работать над общим заданием, прислушиваться к тому, что говорит товарищ, учитывать его возможности, т. е. воспитывает качества, необходимые для работы в коллективе.

Оборудование и материалы для развивающих игр, как правило, несложны: разные фигурки из цветного картона, наборы картинок, которые можно составить самим, кубики, покрашенные гуашью или обклеенные цветной бумагой. Довольно большая группа игр вообще не требует особого

оборудования, в первую очередь это относится к играм, направленным на развитие мелкой моторики и подготовки руки к письму.

Наиболее трудоемки в изготовлении многие игры Никитиных, требующие и специально окрашенных кубиков или рамок, и наборов карточек-заданий к ним. Но усилия, затраченные однажды на изготовление комплекта любой игры, впоследствии окупаются многократно, так как ее можно использовать для занятий с детьми самого разного возраста - от 2-летних до школьников младших классов - и использовать благодаря существующим вариантам игры все время по-новому.

Кроме самих пособий для занятий желательно иметь достаточно просторное помещение, где двигательная активность ребенка не будет ограничиваться, ему можно позволить играть, сидя на полу или за столом, как удобнее ему самому. При этом ребенок чувствует себя непринужденно и эффективно работает над своим заданием.

При организации групповых занятий по развивающим играм (которые по сути своей созданы для индивидуальной работы) необходимо обратить внимание на следующее:

* занятия проводятся в малых группах *(*4-6 человек); необходимо, чтобы каждый ребенок имел свой комплект игры;
* во время занятий дети располагаются за столами, расставленными полукругом, или, особенно малыши, сидят полукругом на полу в большом зале, где можно побегать;
* весь курс занятий проводится с помощью ведущих-игрушек; время от времени появляются вспомогательные игрушки (например, клоун Вася, специализирующийся на рисовании);
* каждый ребенок на занятиях работает индивидуально*,* на уровне своего "потолка", в собственном темпе*;* когда в группе освоено достаточное количество игр, желателен даже самостоятельный выбор игры;
* используются карточки учета результатов (карточки побед Поташевой Е.И.) для создания дополнительной мотивации игры у детей и для фиксации уровня возможностей ("потолка") каждого из детей, что и позволяет работать индивидуально; одновременно карточки учета позволяют сформировать у детей представление о том, что чем труднее задание, тем большую ценность представляет его решение;
* кроме индивидуальных в курс включены и некоторые коллективные игры, в которых детям также предоставляется возможность подумать и самим отыскать ответы на предложенные вопросы. Благодаря тому, что занятия проводятся в небольших (до 7 человек) группах, в таких играх также возможно проследить за ходом мысли каждого из играющих и предложить впоследствии игры, возможно, более точно соответствующие уровню развития детей.

**Что делает игры развивающими**

Это очень точно определено в многократно издававшейся книге Никитиных '"Ступеньки творчества, или Развивающие игры":

* каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей конструктора и т.д.
* задачи расположены в порядке возрастания сложности и имеют широкий диапазон трудности, от доступных двух - трехлетнему до непосильных среднему взрослому;
* постепенное возрастание сложности задач в играх позволяет ребенку идти вперед самостоятельно, т. е. развивать творческие способности;
* в процессе игры нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом (даже тогда, когда кажется, что задача почти решена), тем более объяснять способ и порядок решения задач, т. к. наша цель - научить ребенка не играть в конкретную игру, а самостоятельно мыслить и искать решения любых возникающих задач;
* нельзя требовать решения с первой попытки - ребенок, возможно, еще не созрел;
* решение задачи возникает не в абстрактной форме, а в виде вещей (рисунка, узора, сооружения из кубиков и т.п.), что позволяет ребенку самому проверять точность выполнения задания;
* в игре каждый поднимается до "потолка" своих возможностей.

Таким образом, развивающие игры служат "пищей" для развития творческих способностей с самого раннего возраста (с 1-1,5 лет); задания-ступеньки создают условия, опережающие развитие способностей; поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего "потолка", ребенок развивается наиболее успешно; развивающие игры разнообразны по содержанию; они, как все игры, не терпят принуждения и создают атмосферу свободного творчества; играя со своими детьми, родители учатся не мешать ребенку думать и принимать решения. Важно помнить, что недостаточно вооружиться пусть даже самым полным и обширным набором игр. Развивающими они станут лишь тогда, когда будут преподноситься ребенку с соблюдением определенных правил(по Никитину):

* игра должна приносить радость и ребенку, и взрослому;
* необходимо заинтересовать ребенка игрой, не навязывая ее;
* нельзя мешать самостоятельному решению (желательно, чтобы и ошибки ребенок находил и исправлял сам);
* обязателен успех в самом начале: для этого начинаем игру с посильных задач;
* если ребенок не справляется с заданием, сделайте перерыв, а потом начните с более легких (принцип "ледокола"), еще лучше предоставить ребенку самостоятельный выбор заданий;
* игру надо оживлять сказкой (игровой мотивацией): при этом возникает возможность использовать непроизвольное внимание ребенка;
* в игре нужна непринужденная обстановка, поощрение двигательной активности.

**Классификация игр**

1. Игры, направленные на развитие сенсорики.

1.1. Цветоощущение: "Цыплята", "Корабль, машина, паровоз", "Цветные фоны"',

1.2. Зрительное и тактильное восприятие геометрических форм и размера: "Чудесный мешочек", "Рамки Монтессори", "Палочки".

Примечание: развитию тактильного восприятия и мелкой моторики способствуют также и те игры, которые связаны с манипуляцией небольшими кубиками, палочками, другими предметами.

1.3. Восприятие сложных форм.

2. Игры, способствующие развитию мелкой моторики. К ним относятся игры типа "Рамки Монтессори", "Сложи узор", "Танграм" и другие, связанные с зарисовкой (или обведением по трафарету) отдельных фигур и узоров. В эту группу входят и графические игры *("*Штриховка”, "Лабиринт").

3. Игры, направленные на развитие памяти, внимания и наблюдательности. Различные модификации игр "Что изменилось?” (на предметах, картинках, позах играющих детей), "Внимание" и т. п.

4. Игры на развитие мышления.

4.1. Способность к анализу, синтезу, развитие пространственного вооб­ражения и логического мышления: "Сложи квадрат", "Сложи узор", "Палочки", "Уникуб", "Кубики для всех", "Кукольная комната”, "Кирпичики", "Ковры", "Чего не хватает?", "Найди лишнее", "Продолжи ряд" и т. д.

4. 2. Начальные математические представления. Составление алгоритмов, понятие о графах, деревьях: "Точечки", "Дроби", "Палочки", "Алгоритмы".

4.3. Игры на классификацию и обобщение: игры с мячом, "Что чембыло?", "Что лишнее?", "Город", "Листики", "Блоки Дьенеша".

4.4. Развитие абстрактного мышления: серия игр, связанных с чтением и придумыванием разнообразных символов - "Погода", "Человечки",

"Пирамидка", "Вывески", "Зарисуй сказку"; серия игр "Театр кружков” -моделирование реальных ситуаций, сказок и т. п. с помощью набора кружков, различающихся по цвету и размеру.

5. Игры, направленные на развитие фантазии: "Мешок гнома", "Цветные подарки", "Дорисуй фигурку", "Кляксы", "Танграм", "Вьетнамская игра".

 

**Начальные математические представления**

**"Город"** (2-5 лет)

Цель игры: создание представления о классификации по двум признакам.

Оборудование: игровые поля, наборы геометрических фигур основных форм, каждая фигура нескольких основных цветов (по количеству детей в группе).

Ход игры: детям раздаются игровые поля - это план города, в городе цветные улицы пересекаются с проспектами геометрических фигур. Предлагается застроить улицы и проспекты, разместив на игровом поле домики-фигурки в соответствии с названиями улиц.

Вариант: когда город построен, можно поиграть в почтальонов, разнося "письма" по адресам, либо обозначенным цветными фигурками на самих конвертах, либо, что несколько сложнее, сформулированным словесно: "Отнеси письмо в дом на углу Красной улицы и проспекта Трапеций".



**"Листики"** (с 1,5 лет)

Цель игры: освоение классификации по одному, двум и трем признакам; развитие умения читать символы; развитие логического мышления: развитие речи.

Оборудование: набор листиков, изготовленных из цветного картона, трех форм (клен, дуб, липа), трех цветов и трех размеров (большой, средний, маленький), по два листика каждого вида (всего 54 листика), набор карточек с символами цвета, размера и формы.

Игровая ситуация: клоун Вася просит помочь ему собрать в лесу красные листики и сделать из них вокруг него большой венок (или кленовые, или средние). Когда дети легко выполняют это по словесному указанию, клоун Вася дает задания, показывая карточку-символ, где нарисовано, какие ему сегодня нравятся листики. Игру можно усложнить, если клоун Вася определит не один, а два или три признака листиков (липовые зеленые, красные маленькие кленовые, и т. д.).

Вариант: лиса и волк ходили в лес, насобирали целый мешок листиков, принесли домой и хотят их поделить. Волк хочет забрать все дубовые, а лиса - все желтые листья. Дети по очереди берут из мешка по одному листику и определяют, кому его отдать, объясняя свое решение. Некоторые листики не нужны никому. Другие нужны и волку, и лисе - их кладут посередине между ними. Более сложным является вариант с тремя персонажами.

Примечание: от игры "Листики" легко перейти к хорошо известной игре "Блоки Дьенеша", в которой первые приемы работы те же, только листики заменяются геометрическими фигурами разного цвета, формы, размера. Кратко повторим следующие приемы игры с блоками Дьенеша: выбор указанных словесно или символом фигур; игры с обручами, где каждый обруч - область, в которой могут находиться только фигуры определенного цвета, размера, формы (какого именно - описано символами); распределение фигур по дереву (каждое ветвление - по одному определенному признаку; это продолжение работы с ал­горитмом сортировки); игры с так называемыми "машинами", изменяющими каждый раз один признак из трех.

**Развитие пространственного внимания**

**"Сложи квадрат"** (по Никитину) (с 2 лет)

Цель: развитие умения различать оттенки цветов, развитие способности к анализу и синтезу, пространственного воображения, развитие начальных математических представлений.

Оборудование: набор разноцветных квадратов, каждый из которых разрезан определенным образом на две, три, и т. д. - до 7 частей, части каждого квадрата на обратной стороне имеют порядковый номер квадрата и уложены в конверт с таким же номером.

Игровая ситуация: маленький симпатичный дракончик пошел гулять в лес и заблудился. Он попал в болото, сел там на квадратной кочке и не знает, как ему выбраться. Детям предлагается построить для него волшебную дорожку всю из квадратиков. Каждому из детей выдается конверт с квадратом, и ребенок пробует его сложить. Готовые квадраты укладываются дорожкой (если играют малыши). Детям 3,5 и более лет лучше предложить, показав квадрат дракону, прятать его обратно в конверт с тем же номером, чтобы потом можно было предложить его другому ребенку.

**Внимание!** Для групповых занятий важно знать "потолок", уровень возможностей каждого ребенка, и те задания, которые оказывались для него сложными. В этом могут помочь карточки учета - изображения домика с пронумерованными кирпичами (по числу заданий в игре) или веточка рябины с пронумерованными ягодами (для игры "Сложи узор", серия А), паровозик с пронумерованными вагончиками и колесами ("Уникуб") и т. д.. Выполнив задание, ребенок (или ведущий) закрашивает соответствующий элемент карточки учета - это "маленькая победа". Если задание не получилось с первого раза (т. е. оно представляет на данный момент "потолок" для ребенка), элемент карточки учета отмечается чертой по контуру или точкой (фломастером того же цвета, какой используется на этом занятии для закрашивания) - когда, вернувшись к этому заданию, ребенок справится с ним, это будет "большая победа".

Вариант: в центре стола смешаны части нескольких разноцветных квадратов. Детям предлагается построить длинную дорожку, разобрав предварительно части по цвету (то же для детей, знающих цифры, можно предложить, перевернув квадраты числами вверх).

Вариант: на квадраты средней сложности можно нанести какой-нибудь узор. Тогда ребенок должен будет восстановить не только форму "разрезанного коврика", но и сохранить его узор.



**"Уникуб"** (по Никитину) (с 3 лет)

Цель игры: развитие способности к анализу и синтезу плоских изображений объемных форм, развитие пространственного воображения, способности к классификации по двум-трем признакам.

**Оборудование:** комплект из 27 кубиков, окрашенных таким образом, чтобы из них складывался куб 3\*3\*3, красный со всех шести граней снаружи; смежные внутренние грани должны быть окрашены в синий цвет (в трех пересекающихся плоскостях) и в желтый цвет - в параллельных им плоскостях, карточки- задания, расположенные в порядке увеличения сложности.

Ход игры: малышам предлагается сложить кубики, высыпанные из коробки, обратно так, чтобы первый слой кубиков был красным, второй - желтым, третий - синим. Затем можно попросить сложить паровоз так, чтобы крыша и один бок были окрашены в один цвет, затем им можно показать соответствующую картинку. (Вообще малышам в этой сложной для них игре обязательно требуется словесное описание задания, даже если им дана картинка-задание.) Старшие дети работают непосредственно с карточками-заданиями.

Вариант. Можно предложить детям разделить кубики на четыре "паровоза», «вагончики» в каждом из них иметь одинаковое число красных граней (ни одной, одну, две и три). Если дети справляются с этим, им предлагается разделить каждый "паровоз" на более крупные "вагоны", в каждом из которых у кубиков одинаковое количество и красных, и синих граней. Эти задания на классификацию могут предлагаться на время.

Вариант: детей пяти лет и старше можно попросить изобразить несложную постройку (четыре-восемь кубиков) в трех проекциях, раскрасив их соответствующим образом.

**"Сложи узор"** (по Никитину) (2-8лет)

Цель игры: развитие способности к анализу и синтезу изображений, пространственного мышления, мелкой моторики, фантазии.

Оборудование: комплекты из 4, 9 или 16 кубиков, у каждого из которых четыре грани окрашены в красный, синий, белый и желтый цвета, а две оставшиеся пополам (по диагонали) - в красный с белым и синий с желтым, наборы картинок-заданий (серии узоров из четырех, девяти, шестнадцати кубиков, серия букв, цифр, серия "Зоопарк" и т. д.)

Ход игры: детям предлагается рассмотреть кубики, самым маленьким - уложить кубики обратно в коробку определенной гранью вверх. Затем можно попросить построить дорожку, посыпанную песком, укрытую снегом, длинный ковер, речку, и т. д. Желательно малышам называть каждый узор, прося его сложить, а старшим предлагать придумать свое название к картинке-заданию. В этой игре так же используются карточки учета. Если дети освоили какой-либо уровень игры, можно предложить им самим придумывать новые узоры и называть их. Дети старше 4 лет могут сами зарисовывать узоры, сначала из одноцветных граней четырех кубиков. Перед этим рекомендуется выполнить ряд подготовительных упражнений, изображая на листе бумаги в крупную клетку точки в центре клеток, на пересечении линий, горизонтальные и вертикальные линии, квадраты размером в одну, четыре, девять и шестнадцать клеток. Последний, разделенный на четыре части "как окошко", и служит заготовкой, которую раскрашивают, изображая узор.



**"Палочки"** (по Михайловой) (с 2,5 лет)

Цель:развитие способности к анализу и синтезу, пространственного воображения, логического мышления, создание начальных математических представлений.

Оборудование:набор счетных палочек (по 30 палочек на каждого ребенка), карточки-задания.

Ход игры: каждому ребенку ведущий раздает по три палочки, просит пересчитать их и сложить из них треугольник. Потом добавляет еще одну палочку, и все складывают квадрат. Затем раздается еще по две палочки и предлагается сложить два треугольника. Потом ведущий "отбирает" у детей по одной палочке и просит снова сложить два треугольника (из пяти палочек); затем предлагаются другие подобные задания (два квадрата из 7 палочек, квадрат и треугольник из 6 палочек и т. д.). Старшие дети (6 лет и больше) могут, освоив задания на пристраивание фигуры к фигуре, переходить к заданиям типа "переложить несколько палочек", "убрать несколько палочек". Важно не обучать детей способу решения тех или иных задач, а дать им возможность определить эти способы самостоятельно, на основании опыта.

Вариант: детям любого возраста, начиная с двух лет, можно предложить составить из палочек елку, дерево, домик, кораблик, человечка или любую фигурку, которой ребенок может придумать название.



 **Игры на символизацию**

**"Погода"** (1,5-4 года)

Цель игры: расширение кругозора, освоение чтения и придумывания Символов, развитие речи.

Оборудование: набор карточек с символическими обозначениями погоды (солнце, облака, дождик, ливень, ветер, безветрие и т.д.).

Ход игры: детям предлагается составить письмо клоуну Васе, рассказав о том, какая сегодня погода (какая была погода в праздники и т.д.). Писать мы пока не умеем, а вот составить письмо из картинок можем. Дети выбирают из предложенного набора нужные символы и "прочитывают" их.

Вариант: старшим детям, умеющим рисовать, можно предложить самим придумать символы для обозначения погоды.

**"Человечки"** (2,5-5 лет)

Цель игры: развитие навыков чтения символов, моторики, координации движения.

Оборудование: набор картинок с символическими изображениями разных поз (упражнений).

Ход игры: детям предлагается встать в ту же позу, как та, что изображена на картинке. Малышам можно сопроводить картинку пояснением соответствующего положения. Серия картинок может иллюстрировать набор упражнений зарядки. Старшим детям можно предложить придумать самостоятельно комплекс упражнений и зарисовать их.

**"Пирамидка"** (2-5 лет)

Цель игры: развитие навыков составления вариационных рядов, чтения и составления схем.

Оборудование: пирамидки по числу детей, не менее восьми-девяти колец или плоскостная модель пирамидки, где кольца заменены полосками цветной бумаги, набор схем составления пирамидки.

Ход игры: при первом знакомстве дети рассматривают свои пирамидки, выясняют, что в них все кольца разного размера, и постепенно составляют пирамиду (младшие - по подсказке: "найди самое большое из всех колец на столе"). Если ребенок справляется с этим заданием, ему предъявляется одна из схем и предлагается сложить не равномерно уменьшающуюся кверху пирамидку, а соответствующую схеме. Можно подсказать, сколько именно колец следует оставить на каждую из частей.

Вариант: когда составление по готовой схеме освоено, дети могут зарисовывать свои варианты сборки пирамиды, при этом кольца обозначаются линиями разной длины.

**Тактильное восприятие**

**"Рамки Монтессори"** (по Никитину) (1,5-8 лет)

Цель игры: развитие тактильного восприятия, мелкой моторики, создание начальных математических представлений.

Оборудование: набор квадратных рамок, в которых вырезаны отверстия в форме геометрических фигур, вкладыши-фигуры, плотно прилегающие к отверстиям, образцы узоров, нарисованных по рамкам.

Ход игры: если в группе 3-4 ребенка, детям предлагается в разложенные в форме четырехэтажного домика рамки подобрать вкладыши ("плотно закрыть окна, чтобы в них не попадал дождик"). При большем количестве детей игру можно проводить в форме лото, обязательно называя при этом правильно все геометрические фигуры. Можно вкладывать фигуры с закрытыми глазами. Потом детям предлагается выбрать любую "самую красивую" из рамок (для старших детей - фигурок) и обвести ее.

Вариант: по мере освоения игры нарисованные фигуры можно закрашивать, заштриховывать, составлять "бусы", узоры из повторяющихся элементов, "ковры" с симметричными узорами. При этом образцы рассматриваются и обсуждаются, но не копируются.

Вариант: эти же рамки и вкладыши легко можно использовать для игры на дорисовывание фигур. Любой контур можно превратить в забавного человечка, зверюшку, паровоз, дом и т. д. несколькими дополнительными деталями. В таком случае игра может работать на развитие воображения.



**Развитие внимания и памяти**

**"Муха"** (с 2 лет)

Цель игры: развитие умения ориентироваться на плоскости, развитие слухового внимания, развитие умения различать основные цвета.

Оборудование: игровое поле 5x5 клеток, которые через одну окрашены в разные неповторяющиеся цвета, центральная клетка занята изображением мухи, фишка-муха.

Игровая ситуация: сидела муха в своем домике, а потом решила выползти погулять. Ведущий говорит, в каком направлении и на сколько клеток муха продвинулась, три-четыре раза. Потом спрашивает у детей, на какой цвет приползла муха (или между какими цветами оказалась).

Вариант: с 4,5 лет можно играть не на индивидуальных полях, передвигая фишку-муху, а предложить им глазами проследить путь мухи по демонстрационному полю.

Вариант: дети 5-6 лет могут играть на двухцветном поле, представляющем собой аналог шахматной доски (где каждая клетка кодируется буквой и цифрой).

Вариант: передвигая фишку-муху по клеткам, можно (особенно для детей младшего возраста) предложить представить себе, что муха летает из одного магазина в другой, в каждом покупая какую-то вещь, еду и т. д. Когда после десяти-двенадцати "магазинов" муха возвращается, все вместе вспоминают, что же лежит у нее в корзинке с покупками.



**Развитие репродуктивного и творческого воображения**

**"Мешок гнома"** (с 3 лет)

Цель игры: развитие репродуктивного воображения, фантазии, развитие речи.

Оборудование: фигурка гнома с мешком в руках (из картона); набор мешков- силуэтов.

Игровая ситуация:хитрый гном пошел на базар и там что-то купил, спрятал в мешок и не хочет показывать.

Детям предлагается отгадать, что на этот раз у гнома в мешке. Начинается игра с мешков, по которым сразу видно, что внутри кошка, утка, заяц и т. д. Потом можно предложить мешки, где лежит что-то круглое, квадратное и т. д., каждый раз стараясь получить от детей максимальное число вариантов ответов. Затем можно перейти к мешкам типа "клякс" (с трудно определяемой, неоднозначной формой).

**"Танграм"** (по Михайловой) (с 2 лет)

Цель игры: развитие умения различать оттенки, классификация по цвету, развитие способности к анализу и синтезу изображений, развитие фантазии, развитие мелкой моторики.

Оборудование: восемь наборов деталей "Танграма" (квадрат, разрезанный определенным образом на семь частей) разных близких оттенков, сложенные в одну коробку, набор картинок с образцами складываемых фигур (т. н. расчлененные силуэты, на которых видно, из каких частей и как они сложены); нерасчлененные силуэты, силуэты, в которых используются несколько наборов деталей, причем местоположение каждой отмечено цифрой, одной и той же для одинаковых элементов, бумага и карандаши.

Ход игры: первый уровень сложности: выбрать себе все детали одного оттенка, сложить из них любую фигурку и назвать ее (при этом есть два ограничения - в каждой фигурке используются все детали и ни одна из деталей не перекрывает, "не наступает" другие). Второй уровень сложности: складывание фигурок по картинкам-образцам (начиная с расчлененных силуэтов). Третий уровень сложности: придумать фигурку, назвать ее, сложить по изложенным выше правилам на листе бумаги и обвести ее детали. Полученные таким образом фигурки хорошо использовать как образцы на последующих занятиях в той же группе.



**"Вьетнамская игра"** (по Михайловой) (с 2 лет)

Цель игры: развитие умения различать оттенки, классификация по цвету, развитие способности к анализу и синтезу изображений, развитие фантазии, развитие мелкой моторики.

Оборудование: восемь наборов деталей "Вьетнамской игры" (круг, разрезанный определенным образом на семь частей) разных близких оттенков, сложенные в одну коробку, набор картинок с образцами складываемых фигур (т. н. расчлененные силуэты, на которых видно, из каких частей и как они сложены), бумага и карандаши.

Ход игры: первый уровень: выбрать себе все детали одного оттенка. Сложить из них любую фигурку и назвать ее (при этом есть два ограничения - в каждой фигурке используются все детали и ни одна из деталей не перекрывает, "не наступает" другие). Второй уровень сложности: складывание фигурок по картинкам-образцам. Третий уровень сложности: придумать фигурку, сложить ее по итоженным выше правилам на листе бумаги и обвести ее детали. Полученные таким образом фигурки хорошо использовать как образцы на последующих занятиях в той же группе.



**Восприятие оттенков цветов. Спектр**

**"Корабль, машина, паровоз"** (1,5-3 года)

Цель игры: учить подбирать "такой же" по цвету и оттенку.

Оборудование: выполненные из картона шасси грузовика, яхта с мачтой и колеса паровоза, набор кабин и кузовов к грузовику (оттенков от красного до синего цвета), набор парусов (по два каждого цвета, оттенков от синего до зеленого цвета), две части паровоза, желто-коричнево-оранжевых оттенков.

Ход игры: для работы выбирается, например, яхта. По одному парусу каждого цвета раздается детям, парные к ним паруса этих же цветов лежат в центре. Каждый ребенок подбирает себе подходящей по цвету парус и прикрепляет его к яхте. Так же проводится игра с машиной и паровозом. Когда этот набор цветов дети освоят, можно предлагать построить голубую, изумрудно-зеленую, и т. д. яхту. Таким образом, дети будут подбирать цвет не по образцу, а по названию.

**«Цыплята»** (2-4 года)

Цель игры: развитие умения отыскивать "такой же" по цвету, умения раз­личать цветовые оттенки, создание представления о смешивании цветов.

Оборудование: набор петухов и курочек основных цветов (желтого, синего, красного и белого) и цыплят, которых можно разложить по спектру между основными цветами.

Игровая ситуация: у мамы - синей курочки - и папы - красного петуха - есть трое деток - цыпляток. Один из них больше всех похож на маму (детям предлагается найти фиолетового цыпленка и положить его рядом с мамой), другой - на папу (найти малинового и положить рядом с папой), а третий похож и на маму, и на папу (сиреневый цыпленок кладется посередине). Можно предложить детям, если есть возможность, прямо на занятии получить эти цвета, добавляя в банку с синей водой понемногу красной краски; (если нет - то это домашнее задание). То же на следующем занятии проводится на спектре оттенков между синим и желтым цветами, а также между красным и желтым цветами. Если занятие проводится повторно, можно замкнуть спектр в круг. Так же проводится игра на подбор ряда по интенсивности (между цветным петухом и белой курочкой).

Вариант: малыши могут подбирать цыпленка такого же цвета, как демонстрируемый ведущим, называя его оттенок.

**Зрительное восприятие сложных форм**

**"Силуэты"** (1,5-4 года).

Цель игры: развитие зрительного восприятия, умения анализировать изображения; развитие быстроты реакции.

Оборудование: картинки с зачерненными силуэтами (по 3-5 на каждого ребенка, цветные картинки, точно повторяющие силуэт и напоминающие его (всего по 3 на каждый силуэт), можно использовать пособие "Играем и учимся" Третьяковой.

Ход игры: детям раздаются картинки-силуэты, предлагается сначала догадаться, что это может быть. Затем игра проводится в форме лото. Для малышей в игре используются только цветные картинки, точно повторяющие силуэт. Детей постарше можно попросить подобрать вес картинки, в т. ч. и напоминающие силуэт.

Вариант: можно каждому из детей предложить набор из 4 картинок (силуэт и напоминающие его цветные картинки) и попросить найти, какая из картинок точно та же, что и силуэт.

**Заключение**

Важнейшим условием развития творческих способностей детей является обогащенная предметно-пространственная среда. Это, прежде всего, наличие интересных развивающих игр и разнообразных игровых материалов. Основная цель использования занимательного материала - формирование представлений и закрепление уже имеющихся знаний. Особое внимание следует уделить эмоциональному комфорту ребенка в процессе игровой деятельности.

Таким образом, формирование творческих способностей у дошкольников успешно осуществляется в процессе использования развивающих игр. Это возможно при условии систематического использования игр как на занятии, так и в самостоятельной деятельности ребенка.

**Список использованной литературы**

1. Н.Ф.Губанова «Развитие игровой деятельности» Мозаика-Синтез, 2010 г.
2. Н.А.Арапова-Пискарева «Формирование элементарных математических представлений в детском саду» Мозаика-Синтез, 2009 г.
3. В.Новикова, Л.Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизинера» Мозаика-Синтез, 2008 г.
4. Т.И.Ерофеева, Л.Н.Павлова, В.П.Новикова «Математика для дошкольников» Просвещение, 1992 г.
5. З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников» Просвещение, 1990 г.
6. Б.П.Никитин «Развивающие игры» Знание, 1994 г.
7. Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая «Логика и математика для дошкольников» Акцент, 1996 г.
8. А.А.Смоленцева, О.В.Пустовойт, З.А.Михайлова, Р.Л.Непомнящая «Математика до школы» Акцидент, 1998 г.
9. А.А.Смоленцева «Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием» Просвещение, 1993 г.
10. И.Э.Томашпольская «Развивающие игры для детей 2-8 лет» Смарт, 1996 г.