МБДОУ «Детский сад №68 «Ладушки»

**«Игра - путь к познанию предметного мира» -**

(руководство по всем возрастным группам)

Подготовила: Воспитатель1 категории

Даниленко Ирина Николаевна

По материалам: Доктора

педагогических наук, заведующий

кафедрой дошкольной педагогики

и психологии, Толъяттинский

государственный университет О. Дыбина.

Представления о предметном мире можно сформировать у детей разными путями, в дидактических играх. Их информационная, эмоциональная и регуляторная насыщенность, как мы полагаем, определяется содержанием и структурными элементами. Традиционным началом дидактических игр является постановка задачи через мотивацию, которую можно рассматривать как специфический способ решения задач. Например, в игре «Чудесный мешочек» (младшая группа) предлагается несколько мотиваций. «Входит почтальон, приносит посылку от Незнайки и письмо, в котором говорится о том, что он собирается открыть магазин, где будет два отдела: "Овощи " и "Одежда ". Однако все предметы (товары) перепутаны, и поэтому Незнайка просит детей помочь ему разделить их: в коробку положить то, что сделано руками людей, а на поднос- то, что дала природа». Или: «Зайчик скакал мимо кустика, увидел мешок. Любопытно стало зайчику: что в мешке? Заглянул в него и решил: то, что выросло на грядке, возьму себе, а то, что куплено в посудной лавке пусть в мешке остается. Отнесу его в детский сад - дети помогут мне назвать эти предметы и рассказать о них».

Детям среднего дошкольного возраста в игре «Петрушка идет трудиться, предлагается такая мотивация: «Пришло письмо от петрушки. Он пишет что гостит у бабушки: играет, рисует, гуляет, а еще ей помогает. Сегодня она дала ему три задания: посадить на огороде морковь, полить цветы, навести порядок в комнате (убрать на место игрушки, вытереть пыль, пропылесосить). Однако Петрушка запутался в предметах-орудиях труда, и просит детей помочь» Так мотивация определяет «программу» игровых действий.

Эмоциональная насыщенность игр связана также с их образностью и оригинальными игровыми действиями: перевоплощением в конкретный образ в игровой ситуации, использованием диалогов, характеризующих персонажей и их действия.

Как было выяснено в ходе наших исследований, многие дидактические игры побуждают детей превращаться в разные предметы рукотворного мира и описывать их: форма, цвет, размер, из какого материала сделан, для чего нужен, из каких частей состоит, кем был в прошлом, где его можно увидеть сегодня и т.д.дети выполняют роль «знатоков», отвечая на вопросы членов клубов(музыкального, художественного, мастеров народного искусства и др.).

Эмоциональная насыщенность игровых действий в дидактических играх, разработана нами для ознакомления с предметным миром, очевидна. Так, дети с удовольствием соединяют точки, выбирают предмет, доделывают и ремонтируют его, устанавливают на место недостающие части, собирают разрезанные картинки, подпрыгивают, приседают, загадывают, отгадывают и т.д.

Важное значение имеет руководство поведением детей с помощью правил игры. Варьируя их содержание, мы стремились задать программу действий, стимулировать выбор более сложных заданий, вводить общественно значимые мотивы.

Особое внимание придавалось играм, стимулирующим творческие явления. Детям предлагалось видоизменять знакомые игры (придумывать новые игровые действия) и создавать новые варианты.

Для ознакомления детей с предметным миром нами условно выделены три группы дидактических игр.

* Игры, направленные на получение информации о предметном мире, его свойствах и отношениях.
* Игры, направленные на основание действий разного характера (обследовательские, экспериментальные, моделирующие и алгоритмические) с предметами.
* Игры, направленные на развитие стремления к творческому преобразованию предметного мира.

Игры первой группы направлены на рассмотрение предмета с трех позиций: предмет как таковой; предмет как результат деятельности взрослого; предмет как творение человеческой мысли. Целями этих игр являются обогащение опыта детей сведениями об окружающих предметах. К играм первой группы относятся игры-раскладки, игры-определения, игры-загадки и отгадки, игры-описания, игры типа «Собери, отремонтируй, воссоздай», игры-турне, игры-путешествия.

Дидактические игры используются нами в определенной последовательности. Их усложнение определяется развитием умений детей - от умения определить способ действия конкретных предметов к умению называть способ их использования и назначение, к способности самостоятельно загадывать о предмете загадку с описанием его функции и назначения.

Игры включались в познавательную деятельность детей, «превращались» в элемент развивающей среды. В младшей группе ознакомление с предметным миром проводилось в форме игр-занятий, в среднем и старшем дошкольном возрасте - в форме собственно дидактической игры (игровое правило регулирует действия и взаимоотношения детей, а решение задачи является достижением цели игры). При проведении дидактических игр важно создать атмосферу, позволяющую ребенку реализовать свою активность по отношению к предметному миру.

Рассмотрим конкретные серии игр.

Игры-раскладки направлены на формирование умения определять, к какому миру -природному или рукотворному - относится предмет: «Чудесный мешочек», «Помоги Незнайке» (младший дошкольный возраст), «Определи место для предмета» (средний дошкольный возраст) и т.д. например, в игре «Помоги Незнайке» дети по просьбе героя раскладывают предметы природного мира и предметы рукотворного мира в конверты с соответствующими символами («человек», «бабочка»), т.е. выполняют действие -раскладывание.

Цель игр-определений - определить способ использования предметов. В играх «Что лишнее», «Скажи, как использовать предмет» детей побуждают назвать функцию вещи. В других играх, например «Найди пару» Действия усложняются

В игре «знаешь ли ты, для чего нужен предмет» (Старший дошкольный возраст) дети выбирают ведущего. Он берет одну из картинок, не показывает ее другим участникам игры, определяет изображенный предмет и называет его функцию. Дети должны назвать предметы, которые выполняют ту же функцию. За каждый правильный ответ ведущий дает фишку. Когда варианты ответов исчерпаны, он предлагает назвать предмет, и объявляет конец игры. Называет имя участника, правильно угадавшего предмет, дает ему две призовые фишки и показывает картинку. Если предмет не угадан, ведущий может давать подсказки, исходя из особенностей предмета (материал, части и т.д.). в этом случае при отгадывании дается только одна призовая фишка. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Он же становится ведущим.

В играх-определениях можно также дать задание выяснить назначение, строение предметов рукотворного мира, материалы, из которого они сделаны. Дети среднего дошкольного возраста играют в «Нам игрушку принесли», «Петрушка идет трудиться», «Петрушка идет рисовать», «Петрушка в спортивной форме», «Подбери материал для названного предмета; старшего дошкольного - «Какие предметы делают нашу жизнь удобной», «Найди предметы, облегчающие труд человека в быту», «Подбери предметы с одним назначением», «Определи предметы, облегчающие труд на производстве», « Умные машины» и т.д.

Иры «Подбери предметы с одним назначением» побуждает детей сравнивать объекты по назначению и функции, подводит к понимаю многообразия предметов с одинаковым назначением и функцией, развивает ретроспективный взгляд на предметы.

Для нашего исследования особое значение имели игры-загадки, отгадки: «Найди заданный предмет» «Угадай, какой предмет загадан», «Что из какого предмета», «Отгадай инструмент», «Знатоки» и т.д. Нам было важно научить детей выделять главные признаки предмета, которые характеризуют его как результат труда человека: форму, строение, материал, функцию, назначение, при этом решение задачи представляет не в абстрактной форме, а в виде осязаемы и видимых вещей.

В связи с этим детей сначала учили описывать предмет и составлять загадку. В этом нам помогали игры-описания: «Радио», «Опиши предмет», «Расскажи Незнайке о любимых предметах», «Что предмет расскажет о себе», «Какими предметами ты украсишь комнату и т.д. Мы задумывали предмет, дети задавали вопросы, на которые получали подробные ответы. Кто отгадывал предмет, тот становился ведущим, а другие задавали ему вопросы:

«Где можно использовать?», «Есть ли колесики?», «Лежит, весит или стоит?», «Тонет или нет?», «Больше человека или нет?», «Где находится - в помещении или на улице?», «Для чего человек сделал этот предмет?». (Дети были весьма активны и радовались, когда становились ведущими).

Игры типа «Собери предмет будущего» позволяют детям проявлять фантазию, придумывать оригинальные детали и получать нестандартные виды транспорта, игрушки и т.д.

Как только дети начали более свободно ориентироваться в особенностях предметов, мы предлагали описывать предмет, не называя его. Для этого предлагали план описания: сначала рассказать, из чего сделан предмет и какие части у него есть, потом - для чего человек его создал и где его можно использовать, и наконец - что больше всего понравилось в нем. План описания позволяет дошкольникам, находящимся на разных уровнях эмоционально-оценочного восприятия и осмысления продуктов деятельности человека, грамотно загадывать загадки о предметах рукотворного мира.

Большое значение имеет развитие у детей понимания ретроспективы предметного окружения как продукта деятельности человека, как творение человеческой мысли.

Были разработаны игры-турне, игры путешествия. Они позволяют раскрыть удивительный и многообразный предметный мир и вызвать восхищение людьми труда. Дети начинают понимать, как постепенно человек изменяет вещи, делает их более удобными и полезными, как изменяются функции, детали, назначение предметов, какова в этом роль человека. Игры-турне («Определи время предмета», «Каждому предмету свое время», «Кто быстрее», «Послание из прошлого», «Что было - что будет»), игры-путешествия («Путешествие в прошлое стула», «На чем мы путешествуем», «Чудесные превращения волшебной палочки», «Путешествия с Айболитом», «Мой веселый звонкий мяч» и т.д.) проводились под общим девизом - путешествие в прошлое предмета.

Вместе с детьми можно отправиться в прошлое молотка, карандаша, самолета, посуды, одежды и т.д. Выбор тем для подобных путешествий зависит от непосредственного окружения детей, их возраста, возможности показать те или иные предметы и обусловлен значимостью предметов для детей , интересом к их прошлому, настоящему и будущему.

Так игра «Послание из прошлого» направлена на развитие умения называть предметы, относящиеся к прошлому или настоящему.

Взрослый приводит детей в Музей истории предметов, предлагает детям найти в музее предметы прошлого, определить их назначение объяснить, почему человек изменил предметы, которыми пользовался в прошлом.

Игру можно усложнять:

* Включать в путешествия в прошлое, настоящее и будущее разные предметы в зависимости от возраста детей;
* Увеличивать число путешествий;
* Изменять число команд и участников в каждой из них;
* Включать в ход игры рисование предметов и т.д.

Игры вызывают у детей живой интерес к рукотворному миру и людям, его создающим.

Особое значение для развития творчества детей имеет формирование представлений о взаимосвязи природы и человека, необходимости учиться у природы создавать предметное окружение.

Главная цель наших игр-учить детей понимать: то, чего не дала человеку природа, он придумал сам (нет крыльев, не умеет летать - создал предмет и постоянно его совершенствует: аэроплан, аэростат, вертолет, самолет и т.д.; не умеет плавать на большие расстояния, нет плавников - создала корабли; невысок - придумал подъёмный кран и видоизменял его, делая удобным для людей). В этом заключается различие двух миров. Сходство же в том, что предметы рукотворного мира созданы по подобию объектов природы (игры «Что на что похоже», «Найди сходство», «Откуда возникло название», «Чудеса рукотворного мира» и т.д.).

Начиная со среднего дошкольного возраста мы стремились сформировать у детей умение устанавливать связь между объектами природы и продуктами творческой мысли

человека. Например, в игре «Откуда возникло название?» дети начинают понимать, как возникают названия предметов рукотворного мира. Им предлагалось поиграть с «волшебными» словами, которые схожи по звучанию, но различны по смыслу. Например, мышка - животное и элемент компьютера, ключ от замка и родник, гусеница - насекомое и часть трактора, молния - явление природы и застежка, лук - овощ и оружие, ручка -дверная и у ребенка, зебра - животное и пешеходный переход, игла -у сосны и швейная, акула -рыба и модель вертолета, губка - морское растение и предмет личной гигиены, лист -у дерева и бумага и т.д.

Игры второй группы направлены на совершенствование способов взаимодействия с окружающей средой, что обеспечивает становление мироведения ребенка, развитие творчества.

Мы предлагаем игры-эксперименты, игры-опыты (исследования), которые включают экспериментальные, алгоритмические, моделирующие действия В этих играх дети исследуют объекты для выяснения их скрытых связей в системах «человек - предмет», «природа - человек - предмет».

Они позволяют решить такие задачи, как формирования умения видеть многообразие мира в системе взаимосвязей и взаимозависимостей; развитие собственного практического, познавательного, творческого опыта с помощью наглядных средств: эталонов, символов, условных заместителей, алгоритмов, моделей; расширение перспектив преобразовательной деятельности путем включения детей в мыслительные, моделирующие действия.

Разработанные нами занимательные игры этой серии побуждают детей к самостоятельному поиску причин, способов действий, проявлению творчества. Дидактический материал (рисунки, схемы, модели, алгоритмы, пиктограммы), используемый в играх, развивает два типа активности: собственную активность ребенка и активность, стимулируемую взрослым.

Для детей младшего дошкольного возраста нами разработаны такие игры-опыты, игры-эксперименты, как «Игры с соломинкой», «Что в коробке», «Что звучит», «Музыка или шум», «Починим игрушку, «Веселые человечки играют», «Наши помощники», «Бумага: какая она», «Определи дерево».

Игры для детей среднего дошкольного возраста преследуют следующие цели:

* Побуждать выполнять ряд последовательных действий, (проводить опыты) в соответствии с моделями или алгоритмами;
* Развивать умение анализировать, выявлять взаимосвязи и взаимозависимости между предметами и их особенностями;
* Устанавливать причинно-следственные связи (между пользой предмета и его использованием, между строением предмета и способом его употребления и т.д.), применяя системный подход.

Серию составляют игры: «Почему птицы могут летать, а человек нет?», «Морской бой», «Волшебный материал», «Когда это бывает?», «Волшебные лучи», «Теневой театр», «Мы - фокусники», «Угадай-ка», «Как согреть руки?» и т.д. «Удивительное стекло» -взрослый и ребенок наливают в стеклянные стаканы окрашенную воду и выясняют, почему видно то, что находится в стакане (он прозрачный). Затем дети проводят пальцем по поверхности стекла, определяют структуру (гладкая, ребристая) и ставят стаканы без воды на солнце, а через несколько минут определяют как изменилась температура стекла. Выигрывает тот, кто быстрее назовет выявленные свойства стекла.

Для детей старшего дошкольного возраста обучающие задачи игр- экспериментов усложняются: от умения действовать самостоятельно в соответствии заданным алгоритмом и получать результат - к умению составлять алгоритм в соответствии с моделями; от умения определять, анализировать структуру, свойства, признаки, особенности взаимодействия признаков предмета - к умению представлять их в системе взаимосвязей и взаимозависимостей (строение, функционирование, назначение, существование во времени и пространстве и т.д.).

Для решения перечисленных задач нами были разработаны такие игры, как «Уличные тени», «Световой луч», «живые тени», «Родственники стекла», «Мир бумаги», «Мир тканей», «Вкусный опыт», «Коробка с секретом», «Мир металлов», «Мир пластмасс» и т.д.

Так, в игре «Мир тканей» дети рассматривают предлагаемые ткани, отмечают наиболее явные различия их видов (цвет, структура поверхности). Исследуют свойства ткани, используя следующий алгоритм: смять ткань и сравнить степень сминаемости; разрезать пополам каждый кусочек и сравнить, насколько легко работать ножницами; попытаться разорвать кусочки на две части и сравнить необходимое для этого усилие; опустить в ёмкость с водой и определить скорость впитывания влаги. Взрослый вместе с детьми оценивает, кто быстрее и точнее выполнил действия по алгоритму. Победитель становится ведущим. Затем он называет общие признаки тканей, бросает мяч одному из участников -тот должен сказать, чем различаются ткани. Усложнением игры может стать установление зависимости использования материала от его свойств и качеств.

Игры третьей группы направлены на приобщение детей к преобразованию предметов. Играя, они сами объяснить, почему и как один и тот же предмет изменялся, как еще можно его изменился, как еще можно его изменить, чтобы он в наибольшей степени удовлетворял потребности человека.

Была разработана серия дидактических игр, моделирующих творческий процесс и создающих условия, в которых раскрываются потенциальные возможности детей для развития воображения, мышления т.п. Обучая их тому, как можно изменять и творчески преобразовывать предметы, необходимо прежде всего сформировать у них умение находить как можно больше вариантов и способов использования предметов, расширять понимание многофункциональности. В эту серию входят игры- преобразования типа «Используй по-другому»: «Назови по-другому», «Сделай по- другому», «Можно- нельзя» и т.д.

Так, в игре «Как по-другому можно использовать предмет?» взрослый показывает предметную картинку. Дети называют предмет, и каждый по очереди рассказывает, как его можно использовать. Например, деревянной ложкой едят, ею размешивают, ее используют как музыкальный инструмент, как декоративное украшение и т.д.; зонтом можно укрыться от дождя и от солнца, использовать как трость и палочку и т.д. Игра заканчивается, когда перечислены все предметы и варианты их использования

В ходе игр дети учатся ставить цель, осуществлять элементарное планирование, реализовывать задуманное и получать результат, адекватной поставленной цели. Проявления самостоятельности, оригинальности, выдумки, фантазии, стремления к прогнозированию и предвосхищению выступают в играх - преобразованиях как основа для развития преобразованной деятельности.