

Мастер-класс на тему:
«Игры для дошкольников на развитие мышления»

Подготовила:
педагог-психолог
Восковская И.В.

2018

Цель мастер-класса:

повышение профессионального умения педагогов – участников в процессе активного общения по освоению опыта работы педагога – мастера с дошкольниками по развитию логического мышления в познавательной деятельности.

Задачи мастер-класса:

- Познакомить педагогов с опытом работы по использованию дидактических игр с детьми дошкольного возраста;
- Обучить участников мастер-класса методам и приемам использования развивающих игр в педагогическом процессе;
- Развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;
- Вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

Раздаточный материал: Дидактические игры «Кольца Луллия», «Поезд», «Четвертый лишний», «Закономерности», материал для создания игры: доска, шнуры, зацепки, листы бумаги, карандаши.

План проведения мастер-класса:

1. Начало
2. Вводная часть: Психолого - педагогическое обоснование темы
3. Основная часть: Практическое занятие с участниками мастер-класса по использованию дидактических игр для развития логического мышления.
4. Заключительный этап: Рефлексия для педагогов.

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию мастер – класс на тему «Игры для дошкольников на развитие мышления».

Сегодня при нашем общении я предлагаю следовать древней китайской пословице: «Я слышу — и забываю, я вижу — и я запоминаю, я делаю — и я понимаю». Это значит ,недостаточно только видеть и слышать, необходимо действовать.

Дошкольный возраст – оптимальный период для развития творческих способностей. Многие ученые – дидакты, в своих трудах утверждают, что развивая мышление детей, воспитывая творческую личность, учат детей самостоятельно решать свои маленькие проблемы.

Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба-решение задач, выполнение упражнений потребует больших затрат, времени и сил;

-овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательными, научиться мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы,

-учиться станет легче, а следовательно и процесс учебы и сама школьная жизнь будет приносить радость и удовлетворение.

Опираясь на Федеральные государственные образовательные стандарты, в дошкольном учреждении возникает необходимость обновления и повышения качества образования, направленного на развитие творческого воображения и познавательных способностей детей. Обучение через творчество, через решение нестандартных задач ведет к выявлению талантов и развитию способности детей и их уверенность в своих силах.

Работая с детьми, мы обращаем внимание, на то, что во время непосредственно образовательной деятельности дети отвлекаются, не могут сделать простейшие выводы, быстро устают, поэтому они плохо усваивают материал. Перед нами стоит проблема, как сделать так, чтобы развить мышление в дидактической игре и при том, заставить детей самостоятельно мыслить, а так же доставить им радость от процесса познания, что бы им было это интересно, вместе с тем развивать мелкую моторику. В дошкольном возрасте интенсивно развивается структура и функции головного мозга ребенка, что расширяет его возможности. А именно со среднего возраста развивается образное мышление, активно развивается воображение, а внимание становится устойчивым. Это говорит о том, что с этого возраста необходимо целенаправленно развивать такие процессы как мышление, воображение, память, внимание и речь, чтобы развить предпосылки умственных способностей, заложенных в природе ребенка и получить должное развитие.

Для того, чтобы раскрыть достижения результатов в дидактической игре, необходимо напомнить, что выделяют три вида мышления: предметно-действенное мышление, наглядно-образное мышление, словесно-логическое мышление.

Мы не должны преподносить детям готовые знания и раскрывать перед ними истину, а учим её находить. Логически мыслить ребенок начинает тогда, когда видит противоречия, а педагог должен побуждать ребёнка находить противоречия и учить их разрешить. Для этого существует целая система игровых задач.

(Игра с залом)

Давайте поиграем? Например, возьмём задачу « Как можно перенести воду в решете?» Выслушиваем рассуждения коллег. Строим рассуждения следующим образом: Перенести воду в решете нельзя, т.к она вытекает. Значит нужно изменить какой - то из объектов, или устранить отверстия в решете, или изменить состояние воды. А как можно изменить? А изменить состояние воды можно, заморозить её и превратить в лёд. Таким образом, мы учим детей видеть противоречия и находить пути решения.

Для того чтобы ребенок мог добиться поставленной цели в игре, он совершает мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстрагирование, конкретизация, классификация. Это игра ярко показывает, что существует такое понятие как мыслительная операция.

Основная технология в дошкольном возрасте это игровая технология. Обучение детей должно быть развивающим, увлекательным, проблемно игровым, обеспечивать субъективную позицию ребёнка и постоянный рост его самостоятельности и творчества. Всё это проходит в игровой форме. Используются словесные игры:

Д/игра «Скажи наоборот». Цель: развивать логическое мышление

Д/игра «Назови одним словом». Цель: развивать логическое мышление

Д/игра «Четвертый лишний»

Цель: развивать логическое мышление, умение классифицировать и обобщать.

Д/игра «Закономерности»

Цель: развивать мышление, упражнять в установлении несложных закономерностей. Продолжать ряд рисунков, выбрав для этого подходящую фигуру, которая не нарушит данной закономерности, развивать мелкую моторику рук.

В этой игре ребенку необходимо внимательно проследить картинки и установить несложную закономерность.

Игра «Бывает не бывает» Дополнительные материалы: небольшой мячик
Игровой процесс. Для этой простой игры понадобится воображение и один небольшой мячик, который легко поймать и удержать в руках шестилетнему ребенку. Суть игры заключается в том, что ведущий придумывает различные ситуации. Часть из них часто случаются в жизни и в них нет ничего необычного. Другие ситуации невозможны в принципе. Ведущий называет

ситуацию вслух и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит этот мяч и тут же бросает его обратно. При этом он должен громко сказать во время броска либо «бывает», либо «не бывает». Таким образом, времени хорошенько обдумать ситуацию и ребенка нет и нужно принимать решение практически мгновенно. Приведем примеры ситуаций: - мама варит кашу; - цыпленок играет в футбол; - дерево пошло гулять; - утром выпал снег; - домик плывет по небу; - ручка лежит на столе; - собака кушает мяско; - кошка летит в облаках; - арбуз говорит по-английски. Польза игры. Игра учит ребенка быстро оценивать адекватность высказанной фразы и ее соответствие действительности. Развивает способность мыслить, одновременно координируя свои движения (нужно ведь еще и мячик поймать и правильно бросить в момент обдумывания).

Игра «Отвечаем быстро» Дополнительные материалы: мяч Игровой процесс. Ведущий называет любое знакомое ребенку существительное и бросает в этот момент ему мяч. Нужно, чтобы ребенок успел поймать мяч, бросить его обратно, но при этом во время броска назвать прилагательное, которое характеризует выбранный ведущим предмет. Например, ведущий говорит: «арбуз». Тогда ребенок может сказать «круглый» или «зеленый» или «вкусный». Если прилагательное действительно соответствует предмету, значит ребенок ответил правильно, пусть даже вариант ведущего немного отличается. Если некоторым детям сложно так быстро придумать подходящее прилагательное, то можно немного упростить задачу. Заранее оговаривайте свойство, которое будет описывать ребенок. Например, цвет, форма, размер и т.п. Если же кому-то игра дается слишком легко, то можно усложнить ее. Говорите ребенку не только существительные, но и прилагательные. И пусть он к прилагательным подбирает подходящий предмет. Например, ведущий говорит: «круглый». А ребенок может ответить: «апельсин» или «мяч» или «солнце». Польза игры. Игра развивает мыслительные способности детей старшего дошкольного возраста. Помогает выстроить ассоциативные связи предметов с их свойствами. Развивает скорость принятия правильных решений.

Игра «Скажи мне наоборот» Дополнительные материалы: не потребуются Игровой процесс. Ведущий называет любое прилагательное слово. Ребенок должен назвать антоним. Например, быстрый – медленный, высокий – низкий, толстый – тонкий, трусливый – мужественный, смешной – грустный, вкусный – невкусный, мягкий – твердый, белый – черный. Затем, когда дети усвоили правила и достаточно легко стали подбирать противоположные по значению слова, начинайте произносить слова, антоним для которых

придумать не так просто: пушистый, гладкий, круглый и т.п. Пусть дети попробуют придумать как можно больше слов, которые, как они считают, являются противоположностью этому. Польза игры. Игра «Скажи мне наоборот» формирует словарный запас детей, помогает им развивать логическое мышление.

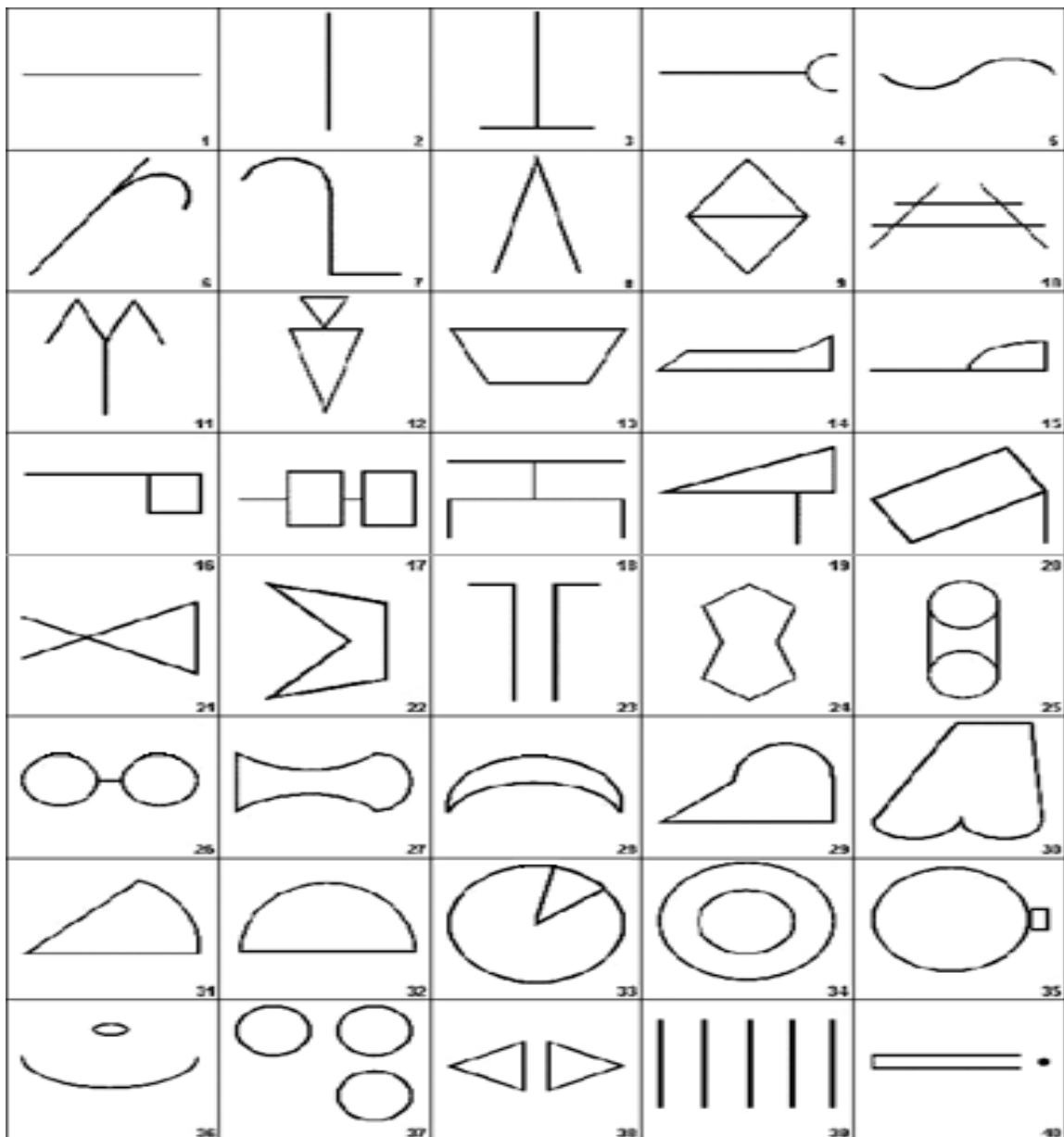
Игра «Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем»
Дополнительные материалы: не потребуются. Игровой процесс. Эта игра оригинальна тем, что дети и взрослые будут играть без слов. Ведущий загадывает любое простое предметное действие: глаженье утюгом, чтение книги, работа за компьютером, игра в мяч и т.п. Он, не произнося ни звука, демонстрирует это действие с помощью жестов и мимики. Ребенок должен догадаться, что ведущий делает. Игра организована следующим образом. Сначала роль ведущего играет воспитатель. Он подходит к первому в очереди ребенку и демонстрирует ему загаданное действие. Если ребенок не отгадывает, то ведущий переходит к следующему. И так до тех пор, пока кто-то из детей не догадается, что было загадано. Затем тот, кто догадался, сам становится ведущим и загадывает ситуацию следующему по порядку ребенку. Польза игры. Игра не только позволяет весело провести время, но и развивает мышление детей.

Игра "Простые рисунки".

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! В эту игру можно играть всей семьей или использовать ее как интересное и полезное времяпрепровождение на детских праздниках.

Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие. Мы предлагаем вам для игры 40 простых рисунков. Вот они.



Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.

Рекомендуем также сделать вот что: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их. Затем предложите своим родителям, друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно - есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.

Чем раньше начать развивать у детей логическое и абстрактное мышление, фантазию, наблюдательность, внимание, тем лучше разовьются творческие способности ребенка.

5.Рефлексия.

Я предлагаю оценить нашу работу сегодня. Перед вами яркая, солнечная полянка. Не хватает бабочек.

-Понравился мастер класс. Буду принимать в своей работе данный материал, , прилетит на полянку бабочка красного цвета.

- Неплохо было. Но о том, буду ли я применять в своей работе данный материал, не знаю пусть прилетят бабочки желтого цвета.

- Ничего не поняла по теме. Было скучно, тоскливо, прилетят бабочки синего цвета.

Итог обыденной работы –

Восторг волшебного полета!

Все это – дивное явление –

Урок, рожденный вдохновеньем...

Благодарю за сотрудничество! Творческих всем успехов!