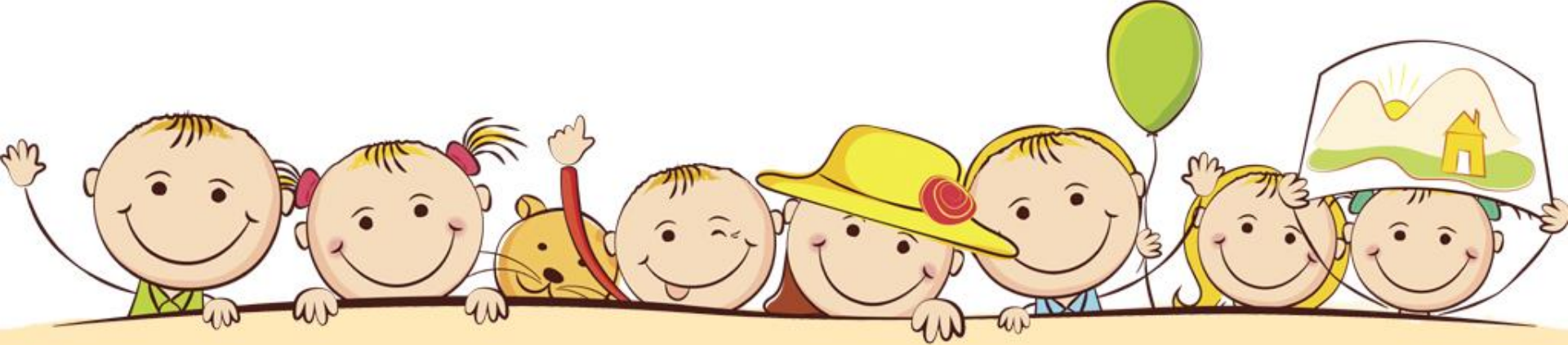


**Составитель: воспитатель
Сяпукова Ф.З.**



**Использование игровых
технологий в процессе
сенсорного развития детей
младшего дошкольного
возраста**



Игровая технология

В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

«Для ребенка нужны игры, через которые он сможет учиться.»

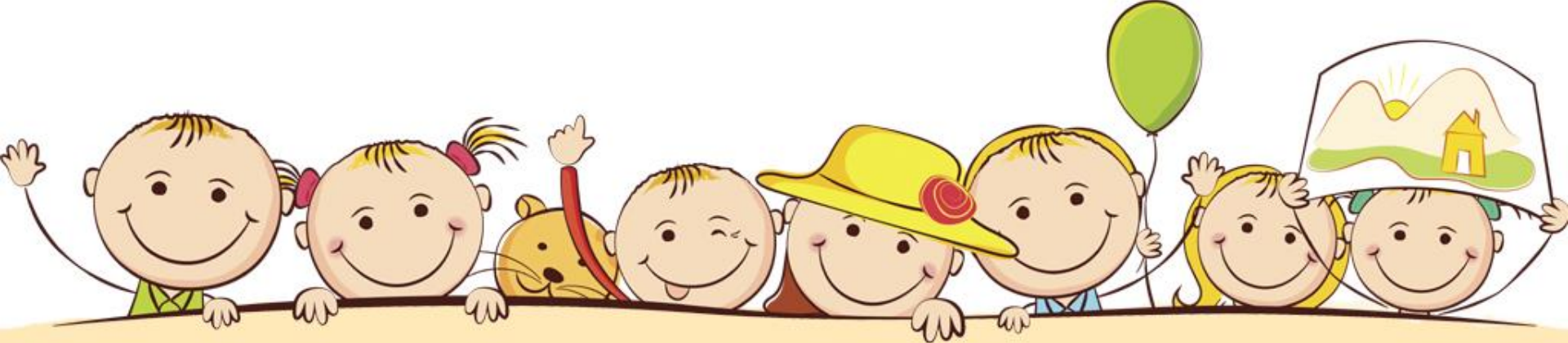
Через игру, сотрудничество, диалог дети знакомятся с окружающим их миром»

А. Асмолов

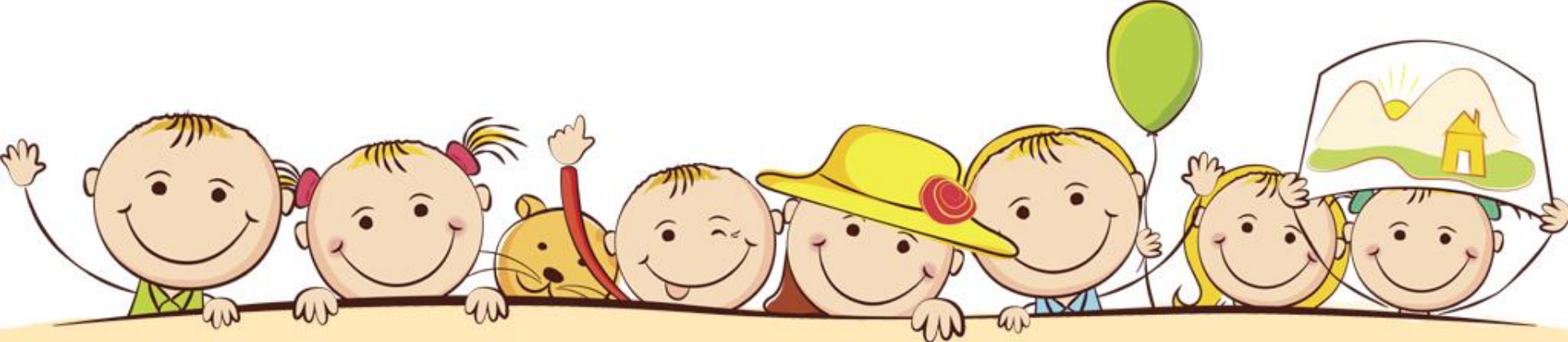
Цель игровой технологии

Не менять ребенка, не переделывать его, не учить его каким – то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность *«прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.*





- **Сенсорное развитие ребенка** –
*это развитие его восприятия и
формирование представлений о
внешних свойствах предметов:
их форме, цвете, величине,
положении в пространстве, запахе,
вкусе и т. п.*



В каждом возрасте перед сенсорным воспитанием стоят свои задачи, формируется определенное звено сенсорной культуры. Можно выделить основные задачи в сенсорном развитии и воспитании детей.

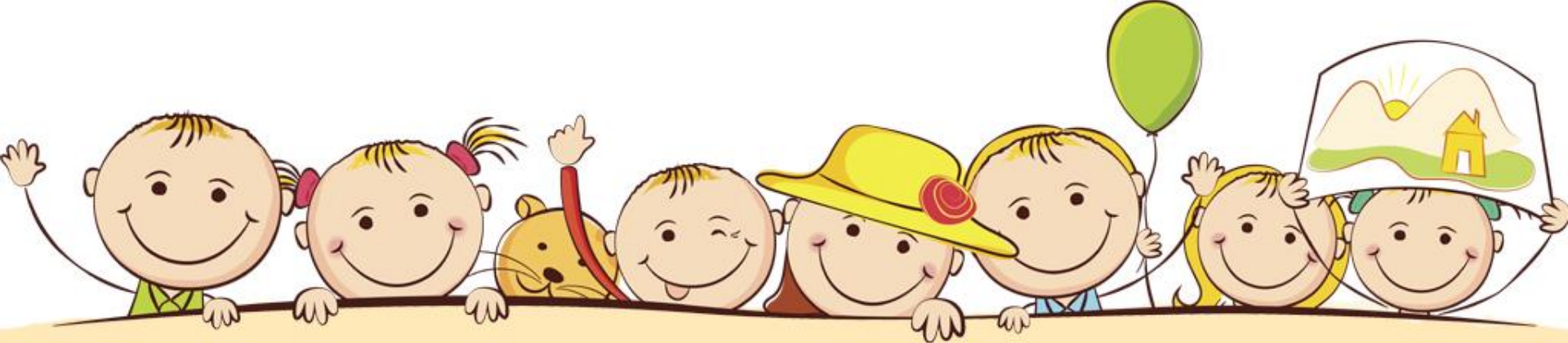


• На первом году жизни это обогащение ребенка впечатлениями. Ребенок следит за движущимися яркими игрушками, хватается предметы разной формы и величины.



• На втором-третьем году жизни дети должны научиться выделять цвет, форму и величину как особые признаки предметов, накапливать представления об основных разновидностях цвета и формы и об отношении между двумя предметами по величине.

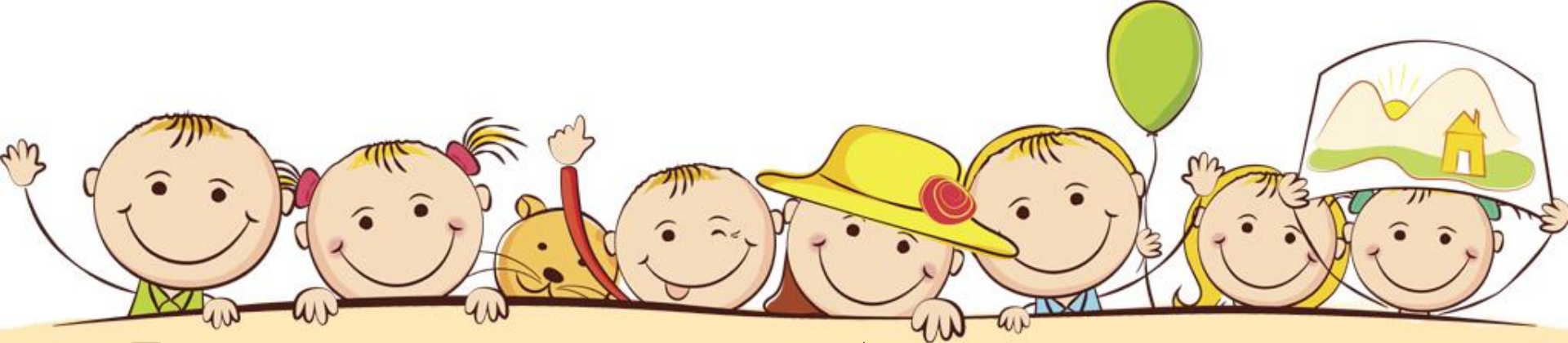
• Начиная, с четвертого года жизни у детей формируются сенсорные эталоны: устойчивые, закрепленные в речи представления о цветах, геометрических фигурах и отношениях по величине между несколькими предметами. Позднее следует знакомить с оттенками цвета, с вариантами геометрических фигур и с отношениями по величине.



• Одновременно с формированием эталонов необходимо учить детей способам обследования предметов: их группировке по цвету и форме вокруг образцов-эталонов, последовательному осмотру и описанию формы, выполнению все более сложных глазомерных действий.

• Наконец, в качестве особой задачи выступает необходимость развивать у детей аналитическое восприятие: умение разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения величины.





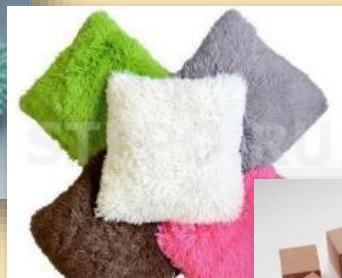
Для развития сенсорных способностей существуют различные игры и упражнения.

Многие из них мы можем сделать своими руками.

Сенсорные дорожки



Предметы на развитие тактильных ощущений



Звуковые игрушки



Тактильные карточки



«Ум ребенка находится на кончиках его пальцев»
В.А. Сухомлинский



Игры для развития осязания (тактильного восприятия)

- Давайте малышу разные игрушки: *пластмассовые, резиновые, деревянные, мягкие, пушистые.*
- развивающие книжки из подручных материалов — фетра, пуговиц, ленточек, бусин, «молний», тканей разных фактур; *лепка* из пластилина, соленого теста, в том числе с закрытыми глазами; *коробка* от каши с прорезью, в которую малыш может засовывать макароны, камушки, конфеты; *бизиборд* — деревянная панель со всевозможными кнопочками, крючками, выключателями; *шнуровки*, *бусы*, *мозаика*, *игольчатый конструктор*, конструктор «репейник».



Кинетический песок.



Тактильный альбом из лоскутов ткани разной текстуры



ИГРЫ С ВЛАЖНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ

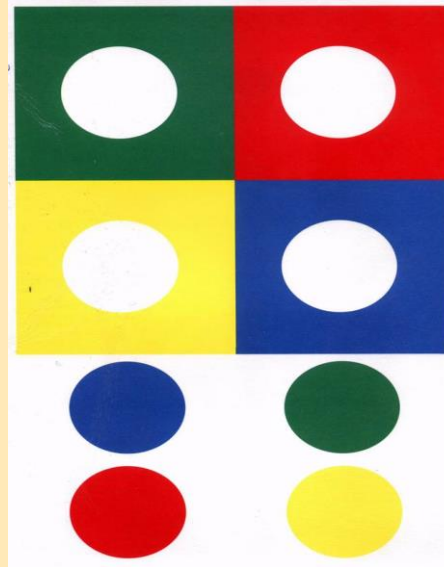
Игры, способствующие развитию цветового восприятия



Игра ПОДБЕРИ КРЫШКУ К КАСТРЮЛЕ



✘ Подобрать картинки к цветовому фону



Игра «Подбери круги
по цвету»



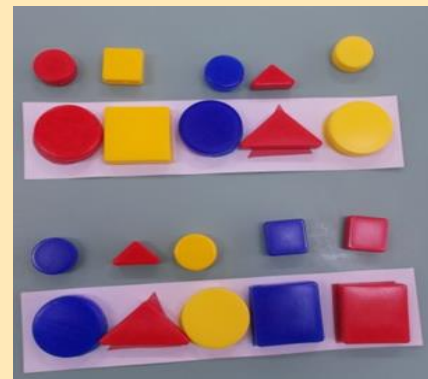
Игра «Бабочки и
цветы»

Игровые упражнения по методике Дьенеша

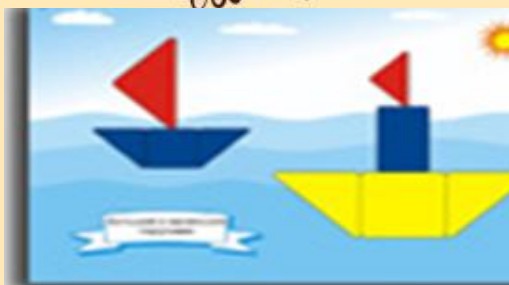


доступно знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов

- Выкладывание по образцу простейших изображений: снеговик, домик, цветочек.
- Сравнение фигур.
- «Найди все фигуры (блоки), как эта» по цвету (по размеру, форме).
- «Найди не такую фигуру, как эта» по цвету (по форме, размеру).
- Упражнение «Продолжи ряд», «Цепочка» и т.д.



Блоки Дьенеша методическое обеспечение



2-3
года



Блоки Дьенеша методическое обеспечение

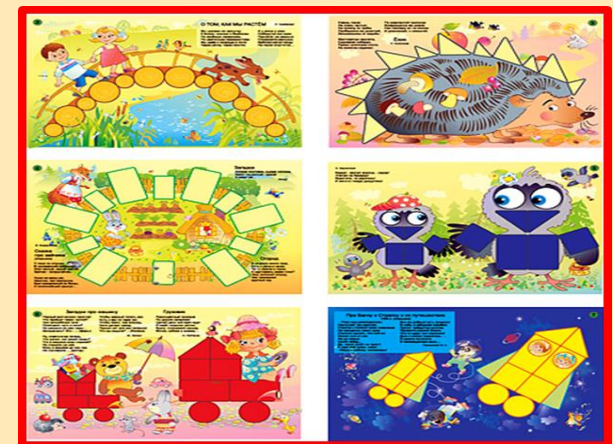
2-4 года



- Выкладывание сюжетных картин.
- Использование в работе карточек, на которых условно изображены свойства блоков.



- Упражнения «Что изменилось?», «Третий лишний», «Какой фигуры не хватает?», «Волшебный кубик» и др.



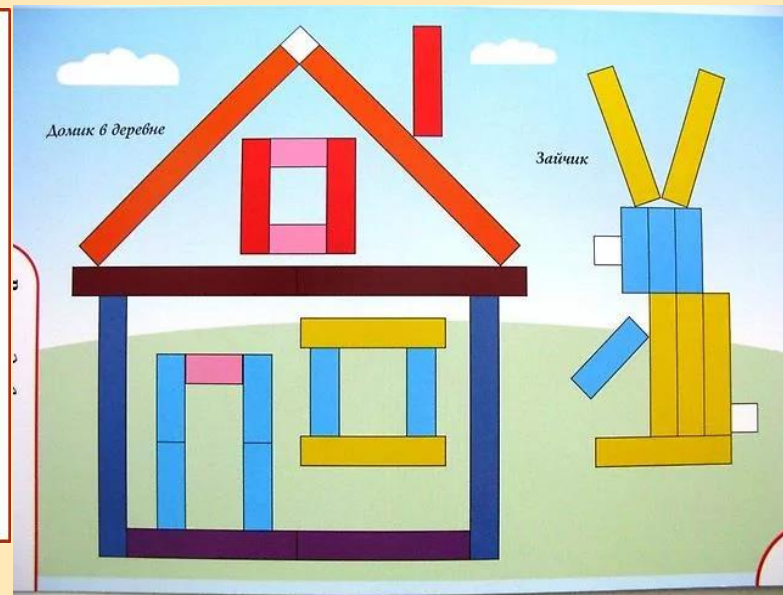
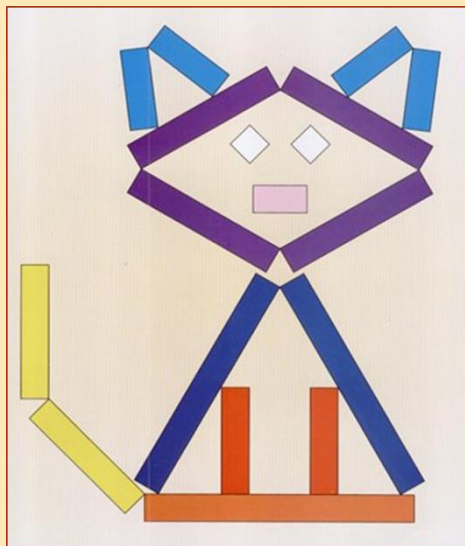
Игровые упражнения по методике:

Джорджа Кюизенера



Выкладывание по образцу простейших изображений: стул, домик, цветочек.

- Сравнение палочек по длине, высоте, количеству.
- Выкладывание квадратов, прямоугольников, упражнения «Продолжи ряд», «Найди такую же» и т.д.



МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ



По синей дорожке спешит сороконожка.

2-3 года



На разноцветной дорожке кошки меряют сапожки.



На лесной дорожке зайчики-трусишки: шапки одинаковы, разные штанишки.



Для нашей мамы кошки поем мы на дорожке.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ



3-4 лет



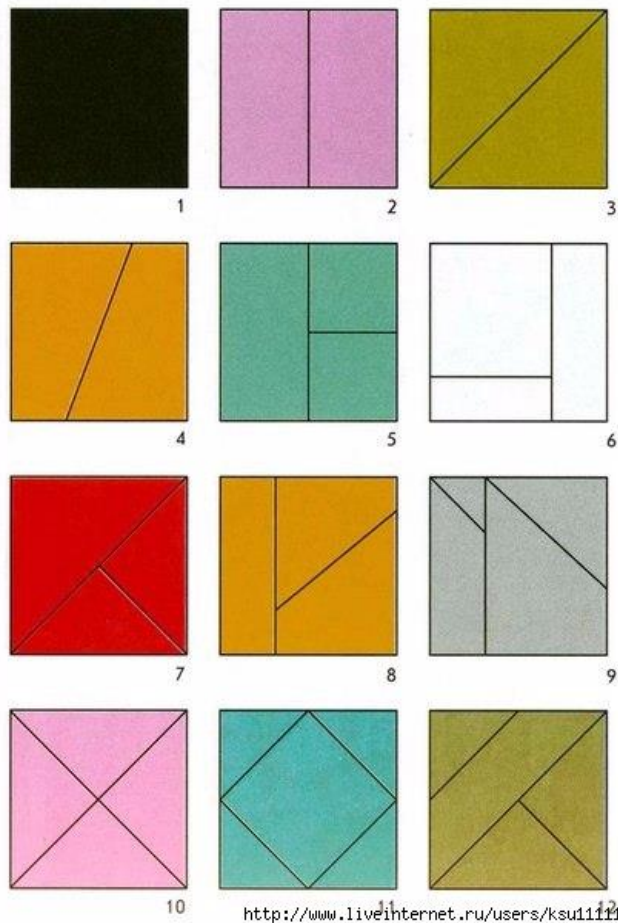
СЛОЖИ КВАДРАТ (МЕТОДИКА НИКИТИНА)



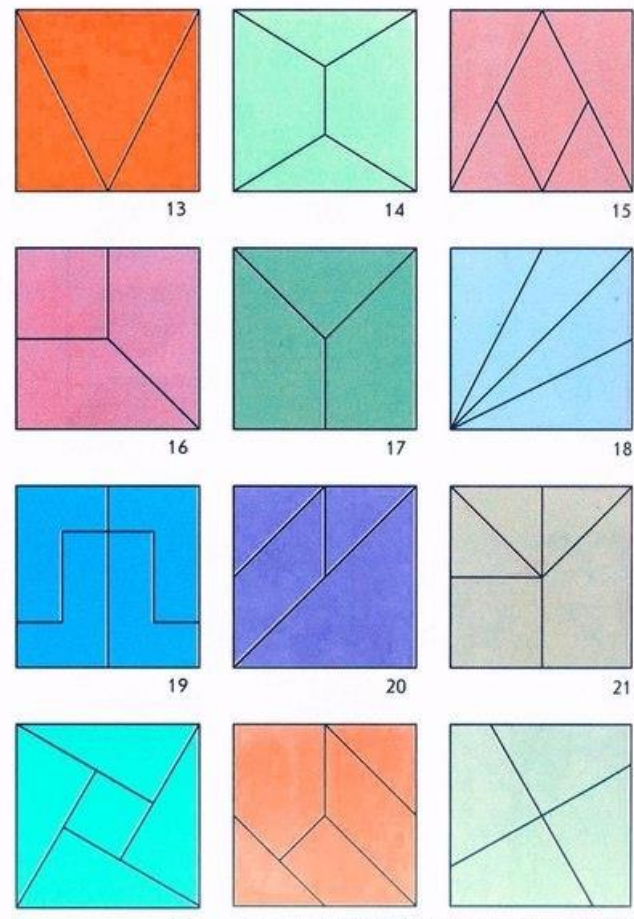
«Сложи квадрат» – знаменитая игра Б.П. Никитина для развития интеллектуального потенциала малышей.

Принцип игры напоминает сложение пазла – из отдельных разрозненных частей необходимо сложить нечто целое.

Квадраты Никитина легко сделать своими руками.



<http://www.liveinternet.ru/users/ksu1111/>



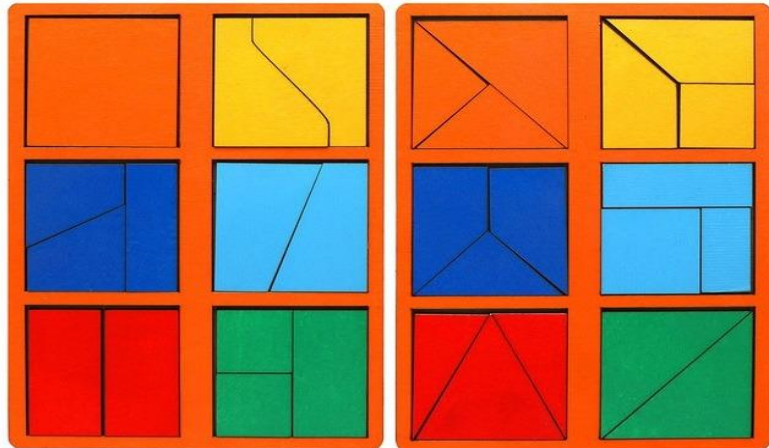
<http://www.liveinternet.ru/users/ksu1111/>

СЛОЖИ КВАДРАТ

(МЕТОДИКА НИКИТИНА)



**1 уровень –
составление квадрата из 2 – 3 частей**



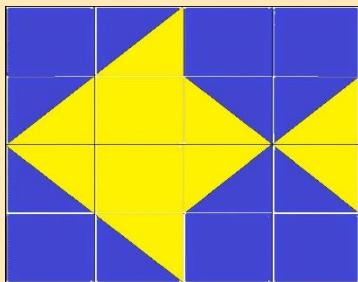
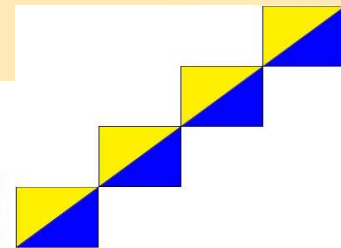
**3 уровень – составление
квадрата из 4-7 частей**



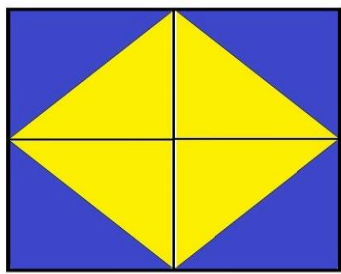
« Сложи узор » (Методика Никитина)



Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия.



Рыбка



Фонарик



ЦВЕТОЧЕК

Достоинства

ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



- Игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
 - Игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- Посредством игры задействуется **“ближняя перспектива”** в обучении;
 - Игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.