

Міністерство освіти і науки України
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка
Відокремлений структурний підрозділ
«Професійно-педагогічний фаховий коледж
Глухівського національного педагогічного університету
імені Олександра Довженка

Циклова комісія професійно – педагогічної підготовки

КУРСОВА РОБОТА
з дошкільної педагогіки

на тему «Дидактична гра як засіб розвитку
пізнавальних здібностей дітей
дошкільного віку»

Здобувача фахової передвищої освіти
41 ДО групи
спеціальності 012 Дошкільна освіта
Гордієнко Дар'ї Андріївни

Керівник: Капелько Людмила Григорівна

Дата захисту 12.12.2023

Оцінка за національною шкалою

Відмінно

Бали 94 Оцінка ECTS A

Члени комісії:

Л.Г. Капелько
(підпис, ініціали та прізвище)

М.А. Біліченко
(підпис, ініціали та прізвище)

Т.В. Сердюк
(підпис, ініціали та прізвище)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАВАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	5
1.1. Аналіз психолого-педагогічної літератури з питань впливу дидактичних ігор на розвиток пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку	5
1.2. Зміст та завдання розумового виховання дітей дошкільного віку.....	7
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК МЕТОД РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	11
2.1. Дидактична гра як засіб розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку	11
2.2. Різновиди дидактичних ігор і методика їх проведення.....	12
2.3. Методичні рекомендації вихователям щодо розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор.....	17
ВИСНОВКИ	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	21
ДОДАТКИ	23

ВСТУП

Актуальність проблеми. Дидактична гра є досить потужним інструментом для розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку та створення цікавого та позитивного середовища для їх навчання. Дидактичні ігри які використовуються у дитячих садочках виконують різні функції.

Значна частина науковців переконана в тому, що дидактична гра є досить ефективним засобом навчання, що зможе полегшити засвоєння дошкільниками будь-якого матеріалу. Дидактичні ігри надають дітям можливість вчитися, експериментувати та розвивати свої творчі здібності через групову та індивідуальну взаємодію. Вони можуть також стати важливим інструментом, який допоможе дітям розвинути базові навички та знання, необхідні їм для подальшого навчання.

Використання ігор при роботі з дітьми дошкільного віку досліджували О. Анісімова [10], Н. Гавриш [9], Ю Косенко [7], Л. Петухова [10], О. Шевцова [15] та інші.

Також існують закони в яких конкретизується робоча програма виховання дітей дошкільного віку: Законах України «Про освіту» (2017) [12], «Про дошкільну освіту» [5], Базовий компонент дошкільної освіти [2].

Отже, дидактична гра є універсальним інструментом для розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку, тому важливо забезпечити вихователів необхідними матеріалами щодо дидактичної гри для розвитку дошкільників, обпираючись на поради наукових дослідників. Тому темою нашого дослідження ми обрали «Дидактична гра як засіб розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку».

Мета: теоретично обґрунтувати, описати сучасні аспекти впливу дидактичної гри на пізнавальні здібності дітей дошкільного віку та підготувати методичні рекомендації вихователям щодо розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор.

Об'єкт дослідження: освітньо-виховний процес закладу дошкільної освіти.

Предмет дослідження: дидактична гра як засіб пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.

Зміст завдань дослідження:

1. Проаналізувати психолого-педагогічну літературу з питань впливу дидактичної гри на розвиток пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.
2. Описали систему роботи з організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.
3. Підготувати методичні рекомендації вихователям щодо керівництва дидактичними іграми для розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.

Методи дослідження:

наукові: аналіз теоретичних аспектів досліджуваної проблеми, а також можливість використовувати данні практично;

емпіричні: аналіз літературних джерел, опис.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що матеріали можна використовувати студентам при підготовці до практичних занять та під час проходження практики.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАВЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Аналіз психолого-педагогічної літератури з питань впливу дидактичних ігор на розвиток пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку

У дошкільній педагогіці дидактичні ігри вважаються потужним засобом пізнавальних навичок дітей. Дидактичні ігри вирішували важливу роль у формуванні пізнавального розвитку дітей. Різні види дидактичних ігор та вправ пропонували Марія Монтесорі, Фрідріх Фребель та багато інших педагогів.

Дидактична гра - це складне і багатогранне педагогічне явище, яке має власне визначення, ознаки, структурні компоненти, різноманітні класифікації та функції [6].

Важливу роль в освітньому процесі закладу дошкільної освіти відіграють дидактичні ігри вони сприяють формуванню пізнавальної та комунікативної мотивації. У дидактичних іграх мотиваційний акцент зміщується з процесу діяльності на досягнення перемоги в грі, що сприяє розвитку в дошкільників уміння швидко приймати рішення застосовувати знання та навички в нетипових ситуаціях, формуванню навичок міжособистісного спілкування та особистих ініціативних якостей. Дидактичні ігри мають складну структуру, яка включає такі елементи, як дидактичні та ігрові завдання, ігрову поведінку, правила, наслідки, засоби та часові обмеження. Усі ці структурні елементи гри тісно взаємопов'язані між собою і відсутність хоча б одного з них призводить до руйнування гри.

Отже, дидактичні ігри є ефективним інструментом для навчання та розвитку дітей, заохочуючи дошкільників до активної участі в навчальному процесі та розвиваючи їхні навички та якості.

Аналізуючи праці Фрідріха Фребеля узагальнені його послідовниками у працях «Дитячий сад» та «Виховання людини», можна зробити висновок, що німецький педагог робив більший акцент «дарункам». Він вважав, що діяльність дитини з матеріалом «дарунків» закладе основи правильного пізнання у будь-якій галузі знань і будь-якого матеріалу [9].

Власну систему шести дарів для дидактичних ігор, спрямовану не лише на розвиток сенсорних і моторних навичок дітей, а й на їхній загальний розвиток розробив Фрідріх Фребель. Ці дари лягли в основу цілої низки занять у дошкільному закладі, що спрямовані на розвиток творчого потенціалу дітей. Таким чином, у своїй освітній діяльності Фребель втілював принцип інтеграції розвитку і навчання. Він планував використовувати слова та музику як акомпанемент до гри і навіть писав власні тексти. Фрідріх визнавав, що гра є важливим інструментом навчання та виховання дітей.

У своїй праці «Виховання людини» він зазначає: «Гра дитини – не просто забава, вона має високий сенс та глибоке значення: турбуйся про неї, розвивай її, мати! Бережи та охороняй її, батько! Ігри цього віку немов бруньки усього подальшого життя, тому що у них розвивається та виявляється уся людина у своїх задатках, у своєму внутрішньому відчутті» [9].

Таким чином, Фребель вказував на важливість гри та взаємодії з матеріалами для розвитку дітей і підкреслював вплив цієї методики на загальний розвиток і навчання дошкільнят.

Метод Монтесорі відомий своєю унікальною філософією та педагогічним підходом до дидактичних ігор. Марія Монтесорі вважала, що внутрішній світ дитини є «неорганізованим». Зовнішній світ уявляється їй хаотичним. Важливим завданням є впорядкування сприймання навколишнього світу. Ця проблема може бути успішно розв'язана за допомогою сенсорного дидактичного матеріалу й систем вправ [13].

Основна ідея Монтесорі полягає у створенні особливого предметно-просторового середовища, в якому діти можуть реалізувати свій внутрішній потенціал через вільну самостійну діяльність. Це середовище має бути

сприятливим для розвитку кожної дитини з урахуванням її індивідуального темпу та особливостей. У цьому підході вихователь виступає в ролі сучасного вчителя надаючи дітям інструменти для саморозвитку і навчаючи їх, як ними користуватися. Ці інструменти представлені у вигляді власних матеріалів Монтесорі, з якими діти працюють. Спочатку вони спостерігають за тим, як вихователь використовує матеріали, і наслідують його дії. Поступово діти можуть самостійно практикувати різні вправи з матеріалами. Такий підхід заохочує активне навчання і дозволяє дітям самостійно відкривати для себе нові знання та навички, а також розвивати самостійність і критичне мислення. Монтесорі-матеріали представлені відповідно до віку та здібностей дитини і підкреслюють індивідуальний підхід до навчання.

З вище зазначеного можна зробити висновок, що метод Монтесорі сприяє самостійному розвитку дитини за допомогою унікальних навчальних матеріалів, які були розроблені нею.

Отже, згідно з педагогічними підходами Марії Монтесорі та Фрідріха Фребеля, дидактичні ігри є потужним інструментом для навчання та розвитку дітей. У цих підходах ігри розглядаються як важливий елемент стимулювання когнітивних і комунікативних навичок дітей, розвитку креативності та самостійності. Монтесорі пропонує унікальні матеріали для самостійного навчання та підтримує індивідуальний підхід до розвитку дитини, а Фребель пропонує шість «дарунків» для пізнання та загального розвитку дитини. Також можна ще сказати, що методики Монтесорі та Фребеля схожі між собою.

1.2. Зміст та завдання розумового виховання дітей дошкільного віку

Розумове виховання – діяльність вихователя, спрямована на розвиток інтелектуальних сил і мислення учнів з метою прищеплення культури розумової праці [3].

Розглянемо погляди Григорія Сковороди та Яна Амоса Коменського щодо розумового виховання дітей.

На думку Григорія Сковороди, розумовий розвиток є важливим для особистості, оскільки він є ключем до усвідомлення навколишнього світу та власної природи з метою досягнення істини. Сковорода наголошував, що джерелом усіх знань є досвід, практика та саме життя. Важливо зазначити, що Педагог-філософ виступав за рівний доступ до освіти для всіх дітей, незалежно від їхнього соціального статусу. Він наголошував на необхідності навчання рідною мовою та доступності освіти для всіх верств суспільства. Крім того, вчений обґрунтував такі важливі освітні принципи, як доступність, практична, цінність, навчання та увага до інтересів кожної особистості [7].

На думку Сковороди, розумовий розвиток відіграє важливу роль у формуванні особистості, допомагаючи досягти істини та зрозуміти навколишній світ і власну природу.

Перша фундаментальна праця в історії педагогіки щодо дошкільного виховання «Материнська школа» Яна Амоса Коменського визначала розумове виховання як важливий елемент розвитку особистості дитини. На його думку, основними елементами цього процесу є розвиток мислення і стимулювання самостійної розумової діяльності. Тому важливо розпочинати розумове виховання на ранньому етапі розвитку, щоб розвинути у дитини вміння спостерігати за речами, що її оточують.

Систему елементарних знань, які допомагають дитині поступово входити у світ природи та міжособистісних стосунків запропонував Я. А. Коменський. Він підкреслював, що ключ до розумового розвитку лежить у зростанні чуттєвого сприйняття, і що пізнання починається з відчуття, які передаються в пам'ять як образи дійсності, що зберігаються протягом усього життя. Він рекомендував починати навчання з безпосереднього спостереження за речами, а не зі словесного їх опису.

Відчуття, сприйняття, мислення, мова і дія відіграють важливу роль у процесі розумового виховання. Коменський вважав, що необхідний розумовий розвиток дитини має бути забезпечений саме в ранньому віці. У той час вважалося, що діти народжуються з тими ж психічними та інтелектуальними

якостями, що й дорослі, а вікові особливості розумового розвитку дітей не бралися до уваги. Коменський сприяв визнанню принципу природовідповідності, який зазначає, що вікові особливості дітей повинні враховуватися в освітньому процесі [7;10].

Таким чином, у своїй праці педагог наголошував на важливості розумового виховання й розвитку особистості дитини. Важливими аспектами цього процесу він вважав розвиток навичок мислення та самостійної розумової діяльності. Я. А. Коменський рекомендував починати розумове виховання на ранньому етапі розвитку і формувати здатність дитини спостерігати за навколишнім світом. Важливими складовими цього процесу є відчуття, сприйняття, мислення, мова і поведінка. А також він казав, що важливо враховувати вікові особливості дитини під час навчання.

Метою розумового виховання є стимулювання та розвиток інтелектуальних, пізнавальних та когнітивних здібностей дітей. Розумове виховання спрямоване на формування мислення, уваги, креативності, творчості та пам'яті.

Розумове виховання ставить важливі завдання для формування культурної діяльності у дітей дошкільного віку, до яких належать навчальні вміння. Їх свою чергу поділяють на загальні та спеціальні. До загальних навичок відносять вміння слухати, вміння висловлювати свою думку і самоконтроль. До спеціальних навичок відносяться вміння рахувати, спостережливість, розвиток художніх та музичних здібностей.

Основними завданнями розумового виховання дітей дошкільного віку є:

- мовленнєвий розвиток (розвиває вміння правильно говорити, виражати свої думки);
- інтелектуальна активність (розвиток логічного мислення, уваги та вміння вирішувати прості завдання);
- сенсорний розвиток (розвиток органів чуття та сприйняття);

- формувати знання про навколишнє середовище (створювати можливість для пізнання навколишнього світу через спостереження, дослідження та спілкування);
- розвиток допитливості (заохочення дітей до запитання та пошуку відповіді на нього).

Зміст розумового виховання включає надання дітям знань про різні об'єкти і явища (людину, навколишнє середовище, суспільство тощо) та розвиток навичок мислення (дослідження, спостереження, узагальнення, порівняння, аналіз).

Отже, розумове виховання має важливе значення для становлення особистості дитини і сприяє формуванню культури розумової праці та розвитку інтелектуальних здібностей. Григорій Сковорода та Ян Амос Коменський наголошували на важливості розумового розвитку. Основними завданнями є розвиток мовлення, розвиток інтелектуальної діяльності, розвиток органів чуття, формування знань про навколишнє середовище та розвиток допитливості. Зміст розумового виховання включає набуття знань про предмети і явища, розвиток мислення, спостережливості, навичок узагальнення та аналізу.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Дидактична гра як засіб розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку

Важливим засобом розвитку пізнавальних завдатків дітей дошкільного віку є дидактична гра. Під поняттям гра ми розуміємо, що це найприродніший для дітей спосіб пізнання світу та набуття нових знань.

Ігри вимагають уваги до деталей, вирішення проблем і дотримання правил. Це допомагає дошкільнятам розвивати увагу та концентрацію.

Вони спонукають дітей мислити логічно й розглядати зв'язки між предметами та подіями. Це допомагає розвивати аналітичні навички.

Дидактичні ігри можуть вводити нові поняття і терміни, які діти повинні розуміти, щоб виграти або виконати завдання. Це допомагає розширювати словниковий запас і засвоювати нові знання.

Багато розвиваючих ігор засновані на спостереженні та розрізненні об'єктів, зображень і символів. Це розвиває здатність розпізнавати деталі та виявляти закономірності.

Деякі дидактичні ігри сприяють розвитку творчого мислення. Ці завдання включають малювання, конструювання тощо.

Групові ігри розвивають соціальні навички, такі як спілкування, співпраця та вирішення конфліктів. Це важливо, оскільки готує дітей до спільного навчання та життя в суспільстві.

Важливо підбирати дидактичні ігри відповідно до віку дитини, які підтримують розвиток. Вдало підібрані ігри стануть потужним інструментом для розвитку когнітивних навичок дошкільнят і зроблять процес навчання більш цікавим і захоплюючим.

Дидактичні ігри як метод навчання, можуть бути реалізовані у двох основних формах:

Гра ґрунтується на дитячому автодидактизмі (самонавчанні) та самоорганізаційній дидактичній грі: цей підхід наголошує на активному навчанні дітей через гру. Цей тип гри дозволяє дітям ставити власні цілі, вирішувати проблеми та самостійно засвоювати матеріал. Така гра мотивує дітей до активного пошуку знань і розвиває навички самонавчання та саморегуляції. Основна ідея полягає в тому, що діти навчаються краще, коли їм цікаво і вони мають можливість спонтанно досліджувати світ [14].

Ігрова діяльність (ігрові вправи) з організаторами (педагогами): у цьому способі гри вихователь бере активну участь в організації та проведенні ігор. Педагог ставить перед дітьми конкретні навчальні цілі, встановлює правила гри і допомагає в їхньому виконанні. За допомогою ігор діти засвоюють знання, набувають навичок і вдосконалюють такі психічні процеси, як сприйняття, уява, мислення і мовлення. Педагог заохочує дітей до навчання та розвитку в структурованому середовищі [14].

Обидва підходи до навчальних ігор можуть бути корисними для розвитку дітей, залежно від конкретних навчальних цілей і потреб освітнього процесу.

Таким чином, дидактичні ігри є важливим засобом розвитку пізнавальних навичок дітей дошкільного віку. Ігри сприяють розвитку уваги, концентрації, логічного мислення, аналітичних навичок, поповнюють словниковий запас дитини. Вони також сприяють розвитку творчого мислення та соціальних здібностей. Відповідні дидактичні роблять процес навчання більш цікавим і захоплюючим. Ігри можуть бути реалізовані у двох основних формах: самонавчання та самоорганізація; ігрова діяльність з педагогами.

2.2. Різновиди дидактичних ігор і методика їх проведення

Дидактичні ігри є ефективним засобом навчання, оскільки вони допомагають закріпити знання та вміння дошкільнят в інтерактивній та цікавій формі. Існує багато різновидів ігор, методика їх проведення залежить від конкретної гри та завдання яке поставлене в меті.

Назвемо декілька різновидів дидактичних ігор та методику їх проведення:

1) *сюжетно-рольові дидактичні ігри.*

Методика їх проведення: вибереться спочатку тема цієї дидактичної гри. Потім ставляться конкретні цілі та завдання гри. Це може бути наприклад розвиток уяви, мовлення, пам'яті, соціальних навичок і так далі. Вихователь підготовляє спеціальні реквізити до гри. В цих іграх дошкільнята виконують ролі уявних або реальних персонажів. Кожній дитині дають якусь певну роль. Пояснюється які завдання перед нею стоять. Вихователь спостерігає за дітьми та дає підказки. По завершенню гри обговорює з дітьми заняття.

Приклади: назва гри «У магазині»

Програмовий зміст :

Розвивати соціальні навички, комунікацію та логічне мислення дітей, познайомити їх із поняттями «купівля» та «продаж», сприяти розвитку уяви.

Вчити працювати разом. Формувати уявлення про магазин, купувати, продавати.

Виховувати доброзичливість, вправляти в умінні приємно спілкуватися: вітатися, привітно звертатися, виявляти прихильне ставлення та увагу.

Вікова група: діти старшого дошкільного віку (5-6 років).

2) *гра-квест.*

Методика їх проведення: визначаємо мету гри. Це може бути головоломка, виконання завдання на час, розгадування загадок на певних станціях. Вихователь розробляє сценарій гри в якому вказано якісь завдання які мають виконати діти та локації на яких гравці шукають відповіді. Потім створюються команди. Вихователь розповідає правила гри. Дається гравцям мапа для орієнтації на території, де проводиться гра. Розташовуються завдання

так щоб гравці пересувалися від одного місця до іншого і розв'язували завдання. По завершенні проаналізувати гру де які помилки діти робили, як складно чи легко їм вдавалися завдання.

Приклад: назва квесту «Пошук скарбів»

Програмовий зміст:

Розвивати у дітей уважність, логічне мислення та співпрацю.

Вчити організовувати спільну гру, ділитися, допомагати, працювати в команді злагоджено.

Виховувати позитивне ставлення до своїх однолітків, приймати поразки.

Вік: 5-6 років.

3) *сенсорний розвиток.*

Методика їх проведення: по-перше, вихователю треба визначитися із метою гри. Які сенсорні навички хочемо розвинути в цій грі. Наприклад: відчуття дотику, сприйняття запахів, розвиток слуху тощо. Вихователь повинен підготувати матеріали які потрібні для цієї гри. Наприклад, для відчуття дотику різні види тканин(шерсть, бавовна, шовк тощо).

Пояснити правила гри дітям. Наприклад, закритими очима доторкнутися до тканини і сказати що це за матеріал.

Після гри обов'язково обговорити результати разом з дітьми.

Приклад: назва гри «Пісочна ферма»

Програмовий зміст:

Розвивати сенсорні навички дітей.

Покращувати дрібну моторику рук.

Вчити дітей розрізняти та класифікувати різні текстури та матеріали.

Вік: 5-6 років.

4) *ігри драматизації та театралізування.*

Методика їх проведення: вибір ігрової мети. Створити сценарій гри. Можливо театралізувати якусь із казок яку могли вчити на заняття з дітьми. Вибір ролей дітям, підберіть ролі які відповідають характеру дитини. Розробіть

реквізити для цієї гри. Допомогати та підказувати дітям що їм потрібно робити. Коли діти вже вивчили всі свої ролі можна провести виставу та запросити глядачів. Після всього цього проаналізувати з дітьми виставу.

Приклад: Тема: Гра – драматизація казки «Ріпка»

Вік: старша група 5-6 років

Програмовий зміст: розширювати і поглиблювати знання дітей про театр, удосконалювати вміння розігрувати дії за змістом художніх творів-казок, використовуючи немовленнєві виражальні засоби (міміку, жести, відповідні рухи). Розвивати емоційність, інтонаційну виразність під час промовляння віршів, закличок, уміння входити в образи персонажів. Формувати зв'язне мовлення дітей, навички мовленнєвого спілкування, розвивати фонематичний і ритмічний слух.

Вік: 5-6 років.

5) *ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет (картинку):*

Методика їх проведення: визначитися з метою. Написати на кожному аркуші завдання, наприклад: «Покажи як ти танцюєш смішно», «Придумай власну казку», «Розкажи як ти станеш лікарем». Проведення гри: діти сідають в коло, обирається одна дитина, яка починає гру. Ця дитина витягує фантик з корзинки. Дає вихователю він читає завдання, а дитина виконує його. Після виконання завдання ця дитина вибирає іншого учасника який теж витягує фантик та виконує потім завдання яке там написано і так далі. Гра продовжується до тих пір поки не закінчаться завдання. Потім діти можуть поділитися своїми враженнями та спостереженнями.

Приклад: назва гри «Весела подорож країною знань»

Вік: 5-6 років.

Програмовий зміст:

Розвиток мовлення та мислення. Збагачення словникового запасу. Ознайомлення з різними предметами та явищами. Розвиток уяви та логічного мислення.

Вчити грати в команді.

Заохочувати допитливість.

б) *ігри-припущення.*

Методика їх проведення: визначити мету. Створити сценарій включаючи опис ситуації роль та обставин. Дати роль дітям.

Завдання цієї гри виражено так що діти повинні відповідати на запитання «Що було якби я...?», «Що робити якщо...?». Ця гра дає дітям розвивати уяву, осмислювати наступні дії які вони б робили в тій чи іншій ситуації. Після закінчення гри обговорити її результати з дітьми.

Приклад: назва гри «Припущення»

Вік: 5-6 років.

Програмовий зміст: розвивати уяву, увагу, мислення, пам'ять.

Виховувати інтерес до гри, заохочувати допитливість.

Вчити фантазувати.

Вчити дітей аналізувати ситуації та приймати рішення.

7) *конструктивно-будівельні ігри.*

Методика їх проведення: запропонувати дітям вибрати будівельні матеріали такі як лего, магніти, дерев'яні блоки або конструктор. Дати завдання дітям наприклад побудувати вежу, автомобіль, дім. Можна також організувати змагання хто швидше збудує вежу чи хто вище збудує вежу. Попросити дітей щоб вони розповіли про свою споруду. Після закінченню гри обговорити їхні конструкції.

Приклад: назва гри «Вежа».

Програмовий зміст: вчити будувати споруди; формувати дбайливе ставлення до конструктора; закріпити навички і прийоми будівель веж.

Вік: старший дошкільний 5-6 років.

8) *ігри-подорожі.*

Методика їх проведення: визначити мету і місце подорожі. Це може бути вигадана казкова країна, мандрювання у джунглі, подорож у космос тощо. Вихователь повинен підготувати необхідне обладнання для цієї гри. Розробити

загальний сценарій подорожі. Можна використовувати музичний супровід. Після завершення подорожі обговорити заняття.

Приклад: назва гри «Подорож у казку».

Вік: старший дошкільний 5-6 років.

Програмовий зміст: розвиток фантазії, мовлення, логічного мислення, сприймання кольорів і форм, а також відомостей про казки.

Виховувати співпрацю та комунікацію.

Доповнювати словниковий запас дітей.

Отже, дидактичні ігри дуже ефективним і цікавим інструментом навчання для дітей дошкільного віку. Із вищесказаного ми зрозуміли, що існує досить таки багато різновидів дидактичних ігор, такі як сюжетно-рольові ігри, ігри-квести, ігри на сенсорний розвиток, ігри-драматизації, конструктивно-будівельні ігри, ігри-подорожі, ігри-припущення та ще багато інших ігор. Вони всі допомагають розвивати дітям різні навички та вміння.

2.3. Методичні рекомендації вихователям щодо розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор

Виховання і розвиток дітей дошкільного віку – одне із найважливіших завдань, які стоять перед вихователем. Саме в цьому періоді формується основа особистості і когнітивні здібності. Розвиток пізнавальних функцій, таких як мислення, спостережливість та аналітичні здібності, відіграють важливу роль у формуванні активної, цікавої та самостійної особистості.

Одним із способів стимулювання й розвитку пізнавальних здібностей дошкільнят є використання дидактичних ігор. Дидактичні ігри – це не тільки спосіб розважитись, але й ефективний засіб навчання. Ігри допомагають засвоїти дітям краще нову інформацію, розвивати логічне мислення, творчі погляди, робити висновки з якої-небудь ситуації і встановлювати зв'язки між навколишнім середовищем.

Тому, дослідивши теорію та практику з означено теми, ми запропонуємо методичні рекомендації вихователям щодо розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор.

1. Враховуйте індивідуальні особливості кожної дитини, коли підбираєте ігри; звертайте увагу на дітей, які трішки відстають та давайте їм більш легші завдання а тим дітям, яким дуже легко виконати завдання, давайте більш складніші.

2. Застосовуйте такі дидактичні ігри, де діти між собою будуть співпрацювати.

3. Заохочуйте дітей розповідати один одному їх враження від гри. Обговорюйте заняття з дітьми, так ви дізнаєтеся, які дітям сподобались завдання, а які ні.

4. Використовуйте різні типи дидактичних ігор. Наприклад: логічні головоломки, конструювання-будування, сюжетно-рольові ігри, рухові ігри тощо.

5. Дозвольте дитині трішки дофантазувати дидактичну гру. Так вона розвиває більше мислення та уяву.

6. Готуйте до кожної з дидактичних ігор якийсь наочний матеріал, так дітям буде цікавіше гратися.

7. Забезпечте дітям доступ до різних матеріалів: книжок, конструктора, пазлів, різних малюнків до певної теми, будівельні блоки та іграшки.

8. Під час дидактичної гри відповідайте на поставленні дитиною запитання та заохочуйте задати нові.

9. Застосовуйте інноваційні технології для дидактичних ігор.

10. Заохочуйте дітей до самостійного виконання завдання.

11. Підтримуйте дітей у їхніх поразках. Заохочуйте їх ще раз спробувати зробити те завдання, яке не вийшло.

12. Розвивайте мовлення за допомогою дидактичної гри. Наприклад, підібрати асоціації слів чи розповідь на задану тему.

13. Використовуйте ігри для розвитку пам'яті.
14. Створюйте ситуацію, за допомогою якої дитина буде досліджувати світ через гру.
15. Заохочуйте дітей до творчого вирішення завдання.
16. Нагороджуйте дітей за їх старання під час гри.
17. Розглядайте інтереси та хобі кожної дитини при виборі дидактичних ігор.
18. Вдосконалюйте свої навички та знання про дидактичні ігри і як цікаво їх провести для дітей.

Отже, для вихователя виховання і розвиток дітей дошкільного віку є важливою місією, оскільки в цей період потрібно підтримувати розвиток дитини. Також важливо зацікавити дитину на занятті, використовувши дидактичні ігри, щоб стимулювати і розвивати пізнавальні здібності дошкільнят. При цьому важливо враховувати індивідуальні особливості кожної дитини; використовувати різноманітні дидактичні ігри; постійно вдосконалювати свої навички і знання про дидактичні ігри, щоб створити цікаве та результативне заняття для дітей, сприяючи їх розвитку та навчанню.

ВИСНОВКИ

Щоб досягти поставленої мети нашого дослідження, ми визначили завдання, що виконували в ході написання курсової роботи, а саме:

1. Проаналізували психолого-педагогічну літературу з питань впливу дидактичної гри на розвиток пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.

Розглянули дослідження видатних філософів, науковців, педагогів, таких як Марії Монтесорі та Фрідріха Фребеля, Григорій Сковорода та Ян Амос Коменський на рахунок розумового розвитку дошкільнят. Вони вважали розумове виховання дуже важливим для розвитку дитини і також зазначали, що досить таки важливо використовувати дидактичні ігри для організованої діяльності. М. Монтесорі і Ф. Фребель розробили спеціальні матеріали для занять з дітьми.

2. Описали систему роботи з організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.

Дидактичні ігри як метод навчання є важливим для розвитку пізнавальних здібностей дітей. Вони сприяють розвитку уваги, концентрації, логічного мислення, аналітичних навичок, поповнюють словниковий запас дітей; роблять процес навчання більш цікавим і захоплюючим.

3. Підготувати методичні рекомендації вихователям щодо керівництва дидактичними іграми для розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку.

Нами було розроблено методичні рекомендації для вихователів щодо розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор.

Отже, завдання дослідження виконано, поставлена мета досягнута.

У подальшому потребують дослідження результати використання дидактичної гри на розвиток розумових здібностей дітей дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти URL: <http://surl.li/jiwf> (дата звернення: 09.11.23).
2. Білан О. І. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля». Тернопіль: Мандрівець, 2017. 256 с.
3. Волкова Н.П. Педагогіка: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2007. 602 с.
4. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років / наук.кер.проекту В.О. Огнев'юк; авт.кол.: Г.В. Беленька, О.Л. Богініч, В.М. Вертутіна (та ін.); наук. ред. Г.В. Беленька; Київ: ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.
5. Закон України «Про дошкільну освіту» URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/2628-14> (дата звернення: 09.11.23)
6. Закон України «Про освіту» URL: <http://ru.osvita.ua/legislation/law/2231> (дата звернення: 29.10.23).
7. Косенко Ю.М. Дидактична гра як метод формування історичних понять у розумово відсталих учнів: монографія. Суми: СумДПУ ім. А.С.Макаренка, 2015. 272 с.
8. Левківський М.В. Історія педагогіки: навч. посіб. Київ: 4-те вид. «Центр учб. літ.», 2011. 190 с.
9. Освітня програма «Впевнений старт»: освіт. програма / Н.В. Гавриш та ін. Укр. акад. дитинства, 2017. 80 с.

10. Петухова Л., Анісімова О. Використання дидактичного матеріалу «дари фребеля» у роботі з дітьми дошкільного віку: метод. посіб. Херсон: ТОВ «Борисфен-про», 2019. 87 с.
11. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2006. 456 с.
12. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі»: освіт. програма / О. П. Аксьонова та ін. Київ : ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2014. 204 с.
13. Улюкаєва І. Історія дошкільної педагогіки: навч. посіб. Харків: Вид-во «Діса плюс», 2016. 354 с.
14. Фіцула М.М. Педагогіка: посібник. Київ: Академвидав, 2002. 528 с.
15. Шевцова О.А. 745 ігор для дошкільників: навч. посіб. Харків: «Вид. група «Основа», 2010. 366 с.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

1. Сюжетно-рольова

Назва гри «У магазині»

Програмовий зміст :

Розвивати соціальні навички, комунікацію та логічне мислення дітей, познайомити їх із поняттями "купівля" та "продаж", сприяти розвитку уяви.

Вчити працювати разом. Формувати уявлення про магазин, купувати, продавати.

Виховувати доброзичливість, вправляти в умінні приємно спілкуватися: вітатися, привітно звертатися, виявляти прихильне ставлення та увагу.

Вікова група: Діти старшого дошкільного віку (5-6 років).

Необхідний інвентар:

Різні іграшкові продукти (фрукти, овочі, іграшкові гроші тощо).

Пластмасові кошики або торбинки для покупок.

Іграшковий грошовий банк.

Дошка або місце для гри, де є "продавці" та "покупці".

Хід гри:

Підготовка да гри:

Розмістіть іграшкові продукти в магазині (на столі або полиці).

Розташуйте кошики або торбинки для покупок поруч із продавцем.

Розподіліть іграшкові гроші серед дітей або роздрукуйте іграшкові банкноти.

Проведення:

Пояснення правил: Вихователь пояснює дітям правила гри. Вони мають розігрувати сценки покупок у магазині. Одиницею обміну є іграшкові гроші. Діти можуть обирати продукти зі столу і класти їх у кошики або торбинки. Після цього вони повинні оплатити свої покупки за допомогою іграшкових грошей.

Обрання ролей: Діти вибирають, хто буде покупцем, а хто - продавцем. По черзі кожен може виконувати обидві ролі.

Рольова гра: Діти розпочинають гру. Покупці обирають продукти зі столу і кладуть їх у свої кошики або торбинки. Продавці обслуговують покупців, називаючи ціну продукту, допомагаючи підрахувати гроші, давши здачу, якщо це потрібно.

Додаткові завдання: Вихователь може додати додаткові завдання для дітей, наприклад, попросити покупців купити певну кількість продуктів або вказати, скільки вони витратили грошей після закінчення гри.

Обговорення:

Після закінчення гри вихователь може провести коротке обговорення, питаючи дітей про їхні покупки, скільки грошей вони витратили та які продукти обрали.



2. Квест-гра

Назва квесту «Пошук скарбів»

Програмовий зміст:

Розвивати у дітей уважність, логічне мислення та співпрацю.

Вчити організовувати спільну гру, ділитися, допомагати, працювати в команді злагоджено.

Виховувати позитивне ставлення до своїх однолітків, приймати поразки.

Вік: 5-6 років

Необхідні матеріали:

Мапа скарбів (папір, зображення або малюнок лісу чи схованого скарбу).

Скарб (наприклад, коробка з солодощами або маленькі подарунки).

Завдання (письмові або в усній формі).

Хід гри:

Вступ:

Вихователь пояснює дітям суть квесту: їм потрібно знайти скарб, розгадавши загадки та виконавши завдання.

Показує мапу скарбів і розповідає про загадки, які ведуть до скарбу.

Основна частина:

Загадки та завдання:

Діти отримують першу загадку, яка вказує напрямок до наступного завдання.

Виконавши завдання, діти отримують наступну загадку.

Завдання можуть бути різноманітні: розгадування головоломок, пошук певних предметів, виконання завдань на локаціях тощо.

Пошук скарбу :

Остання загадка веде до місця схову скарбу.

Діти спільно шукають скарб.

Заключення :

Діти відкривають скарб та діляться ним.

Вихователь підводить підсумки, підкреслюючи успіхи дітей та їхню співпрацю.

Подяка та вручення нагород: Нагороджуйте дітей солодощами, медалями або іншими маленькими подарунками.



3. Сенсорний розвиток

Назва гри «Пісочна ферма»

Програмовий зміст:

Розвивати сенсорні навички дітей.

Покращувати дрібну моторику рук.

Вчити дітей розрізняти та класифікувати різні текстури та матеріали.

Вік: 5-6 років

Необхідні матеріали:

Пісок.

Малюнки або фотографії тварин (корова, кінь, курка, тощо).

Контейнери для піску.

Різні матеріали для дотику (шерсть, пластик, метал, тканина і т. д.).

Хід гри:

Підготовка:

Розкласти матеріали для дотику в окремих контейнерах.

Розмістити фотографії тварин на столі або на дошці, так щоб діти могли їх бачити.

Проведення:

Розповісти дітям, що сьогодні вони відвідають "Пісочну ферму", де вони матимуть можливість доторкнутися до різних матеріалів і визначити, які тварини вони можуть зустріти на фермі.

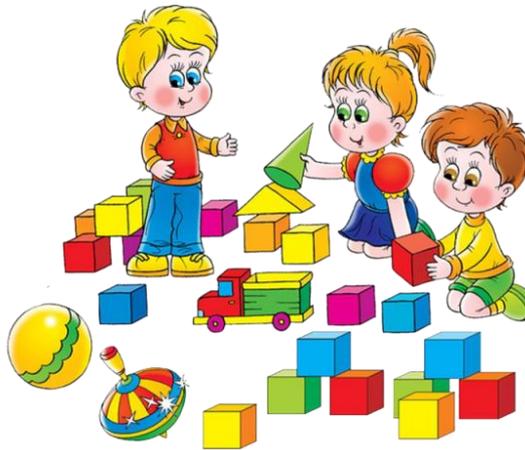
Провести дітей до місця, де лежать контейнери з різними матеріалами для дотику. Попросити дітей по черзі витягати один предмет і описувати, як він виглядає, на що схожий, яким він відчувається.

Завдання для дітей - визначити, яка тварина з фотографій на "фермі" використовує або має подібний матеріал до того, який вони тримають. Наприклад, якщо дитина витягла пушисту шерсть, то вона повинна знайти тварину на фотографії, яка має схожий тип шерсті.

Після того, як всі діти спробують доторкнутися до різних матеріалів та знайдуть відповідні тварини на фотографіях, провести коротку бесіду про те, які тварини мають схожі текстури і які відчуття вони відчують, коли тримають ці матеріали.

Заключна частина:

Завершити гру і поговорити про те що їм сподобалось під час гри та яка текстура найбільш їм сподобалась на дотик.



4. Драматизація

Тема: Гра – драматизація казки «Ріпка»

Вік: старша група 5-6 років

Програмовий зміст: розширювати і поглиблювати знання дітей про театр, удосконалювати вміння розігрувати дії за змістом художніх творів-казок, використовуючи немовленнєві виражальні засоби (міміку, жести, відповідні рухи). Розвивати емоційність, інтонаційну виразність під час промовляння віршів, закличок, уміння входити в образи персонажів. Формувати зв'язне

мовлення дітей, навички мовленнєвого спілкування, розвивати фонематичний і ритмічний слух.

Вік: 5-6 років.

Матеріал: картинки до дидактичної гри «Справжні театрали», насіння до дидактичної гри «З чого виросте ріпка?», наголівники до гри драматизації.

Хід гри:

Дидактична гра «Справжні театрали»

Можна

-уважно стежити за дійством

-сміятися під час комічних сцен

-дарувати квіти акторам

-аплодувати

-дякувати акторам за виставу

Не можна

-приходити неохайним

-заходити до глядацької зали з великими речами

-їсти в глядацькій залі

-голосно розмовляти

-користуватися телефоном під час вистави

Дуже гарно ми пограли,

Ви чудові театрали!

Глядачі! Зручніш сідайте

Раз, два, три! Три, раз, два!

Починаються дива.

Казка двері відчиняє,

Ну ж бо, хто її впізнає?

Жив собі дід Андрушка,

А в нього була баба Марушка.

А в баби – Маринка, онучка,

А в Маринки – собачка Жучка,
А в Жучки подружка – киця Варварка,
А в киці вихованка – мишка Сіроманка.

Відповіді дітей

Діти, з чого можна виростити ріпку?

Діти: з насіння.

дидактична гра «З чого виросте ріпка?»

Матеріал: насіння квасоля, горох, овес, пшениця, ячмінь, ріпа, чарівний мішечок.

Так, ось насіння ріпки проросло, дало сходи, маленькі ніжні листочки ростуть із землі. А далі, що потрібно, щоб ріпка росла?

Діти: Дощик.

А коли немає дощу, грядку треба поливати. Як можна полляти грядку?

Діти: лійкою, з відра, з шланга

Давайте зараз поспіваємо закличку для дощика

Іди, іди дощику, не барись,

Ти вологи з хмароньки наберись.

Мою грядку, дощику, поливай

А ти, ріпко, підростай.

Дощик щедро полив ріпку. А що ще потрібно, щоб ріпка росла?

Діти: сонечко, тепло.

Давайте, покличемо сонечко

Вийди, вийди сонечко

На дідове полечко,

На дідову ріпку

Світи, світи кріпко.

Давайте ми з вами покажемо виставу, як справжні актори.

Завісу відкриваємо, виставу починаємо.

Виходить дитина – ріпка. Присідає на сцені.

Виходить дитина дід:

От так ріпка! От так чудо!

На всю зиму їжі буде!

Та не витягнуть самому

Погукаю бабу з дому:

Ходи, бабо, не лежи,

Ріпку витягнуть поможи!

Виходить дитина баба.

Тягнуть руками, упираються ногами. Промучились цілий день, а ріпка сидить у землі як пень. Кличе баба внучку:

Дитина-баба: Ходи Маринко, не біжи, ріпку вирвати поможи.

Дитина-внучка: Це я враз. Та перед тим, як починати

Треба всіх порахувати:

Перший – дід, друга – бабуся,

А я третьою візьмуся.

Тягнуть руками, упираються ногами. Промучились цілий день, а ріпка сидить у землі як пень. Кличе внучка собачку Жучку.

Дитина-внучка: Вставай, Жучко, не лежи! Тягнуть ріпку поможи.

Тягнуть руками, упираються ногами. Промучились цілий день, а ріпка сидить у землі як пень. Кличе собачка кицю Варварку.

Дитина-Жучка: Гей, Варварко, годі спати,

Йди на грядку помагати!

Тягнуть руками, упираються ногами. Промучились цілий день, а ріпка сидить у землі як пень. Кличе киця Варварка мишку Сіроманку.

Дитина-киця: Ходи, мишко, не біжи,

Ріпку тягнуть поможи!

Дитина-мишка: Я, вам радо поможу!

Зараз миттю прибіжу!

Як потягли, та й витягли ріпку.

Дитина-ріпка: Ви тягнули,
 Ви старались,
 Ви роботи не боялись,
 Труднощі здолали всі
 Ви – команда! Молодці!
 Підсумкова бесіда.

Діти, як ви думаєте, чому герої спочатку не могли витягнути ріпку?

Діти: бракувало сили, міцне коріння, дуже велика ріпка.

Як ви думаєте, чи зміг би дід дістати ріпку сам?

Діти: викопав би лопатою, витягнув би трактором.

Що могло б бути із ріпкою, якби її не витягнули? Якби вона залишалась зимувати в землі.

Діти: Вона змерзла б і згнила.

Це добре чи погано?

Добре, бо утворився б з неї перегній і удобрив би землю.

Погано, бо дідовій родині не було б що їсти взимку.

А якби ріпка виросла б ще більша, це було б добре чи погано?

Добре, бо можна було б поділитися ще з кимось, було б ще більше їсти.

Погано, бо луло б ще важче її вирвати.

Молодці діти, гарно ми з вами провели час.

Як ви гадаєте, чому вчить ця казка?

Дружбі, повазі один до одного, доброті, взаємовиручці, любові та співчутті.



5. Ігри фанти

Назва гри «Весела подорож країною знань»

Вік: 5-6 років.

Програмовий зміст:

Розвиток мовлення та мислення. Збагачення словникового запасу. Ознайомлення з різними предметами та явищами. Розвиток уяви та логічного мислення.

Вчити грати в команді.

Заохочувати допитливість.

Необхідні матеріали:

Кілька "фантиків" (паперових рулонів або коробочок, які приховують сюрпризи).

Предмети або картки із зображеннями, що пов'язані із різними темами (наприклад, зображення тварин, кольорів, цифр, літер тощо).

Дошка або папір та маркери для запису балів.

Подарунки або нагороди для переможців.

Хід гри:

Підготовка:

Підготувати "фанти" з питаннями або завданнями на різні теми, які будуть цікаві для дітей.

Підготувати предмети або картки із зображеннями для додаткових завдань.

Порядок проведення гри:

Розділіть дітей на команди або групи (залежно від кількості учасників).

Розташуйте "фанти" в центрі гри, так щоб всі учасники могли їх бачити.

Оберіть чергового гравця (або команду) для початку гри.

Гравець (або команда) обирає один "фант" і відкриває його.

В "фанти" можуть бути різні завдання: відповіді на питання, розповідь про предмет або явище, пояснення, якщо це зображення то дати зразок або пояснити, що це за предмет тощо.

Якщо гравець (команда) правильно відповідає на завдання, вони отримують бал.

Гра триває до тих пір, поки всі "фанти" не будуть відкриті.

Підрахуйте бали та визначити переможця.



6. Ігри-припущення

Назва гри «Припущення»

Вік: 5-6 років.

Програмовий зміст: Розвивати уяву, увагу, мислення, пам'ять.

Виховувати інтерес до гри, заохочувати допитливість.

Вчити фантазувати.

Вчити дітей аналізувати ситуації та приймати рішення.

Матеріал: картки на яких написано « Що робити якщо...?», «Що було якби я...?».

Хід гри:

Розсідайте дітей в коло або на килимку.

Розмістити картки з питаннями перед собою та виберіть одну з них.

Почніть гру, запитавши дітей питання на картці. Наприклад, «Що робити, якщо пішов дощ?» або «Що було якби я був(була) лікарем?».

Надати дітям можливість давати відповіді і розповідати про свої припущення та фантазії. Похвалити їх за кожную відповідь та заохотити до додавання деталей та розвинення історій.

Після кількох відповідей перейдіть до наступного питання на іншій картці.

Продовжуйте гру доти, доки діти не втомляться або не захочуть завершити.

Завершити гру, обговорити результати.



7. Конструктивно-будівельні

Назва гри «Вежа»

Програмовий зміст: Вчити будувати споруди; формувати дбайливе ставлення до конструктора; закріпити навички і прийоми будівель веж.

Вік: старший дошкільний 5-6 років.

Обладнання: Конструктор і картинки на яких зображено приклад що треба збудувати.

Хід гри:

Вихователь розповідає правила гри. Правила такі: потрібно вибрати картинку яка подобається та збудувати вежу за цією картинкою. Можна ускладнити завдання щоб діти будували вежу на швидкість.



8. Гра-подорож

Назва гри «Подорож у казку»

Вік: старший дошкільний 5-6 років.

Програмовий зміст: Розвиток фантазії, мовлення, логічного мислення, сприймання кольорів і форм, а також відомостей про казки.

Виховувати співпрацю та комунікацію.

Доповнювати словниковий запас дітей.

Матеріали:

Картинки з образами казкових персонажів і об'єктів.

Колірні килимки, що відображають сюжети казок (ліс, море, палац і т. д.).

Додаткові предмети для імітації об'єктів казок (корона для принцеси, паличка для феї, меч для лицаря і т. д.).

Кубики з кольорами і формами.

Квітки або карточки з числами.

Підготовка до гри:

Підготуйте казкові картинки та матеріали, що відображають сюжети казок.

Розмістіть килимки на підлозі, щоб створити малюнки різних сюжетів.

Розташуйте додаткові предмети для імітації об'єктів казок на килимках.

Підготуйте кубики з кольорами і формами.

Розмістіть квітки або карточки з числами на різних килимках.

Хід гри:

Почати гру, розповідаючи дітям, що вони вирушають у подорож у казку.

Дати кожній дитині можливість вибрати казкового персонажа і взяти його картинку або предмет.

Попросити дітей стати на початковому килимку та розповісти, який сюжет казки вони обрали. Дати їм можливість вигадати невеликий сюжет для своєї казки.

Потім попросити дітей кинути кубики і вказати, на який килимок вони повинні перейти за кольором або формою кубика.

На кожному килимку діти можуть знайти нові картинки або об'єкти, які допомагають розширити сюжет їхньої казки.

Під час гри, на деяких килимках можуть бути квітки або карточки з числами. Попросити дітей виконати відповідну дію: підняти квітку і розповісти, яку казку це символізує, або підняти карточку з числом і виконати відповідну математичну дію (додавання, віднімання тощо).

Гра триває до тих пір, поки діти не відвідають усі килимки та завершать свої казки. В цей спосіб діти розвивають уяву, мовлення, математичні навички, а також вчаться співпрацювати та виражати свої думки.

У кінці підвести підсумки гри.





метадані

Заголовок

Дидактична гра як засіб розвитку пізнавальних здібностей дітей дошкільного віку

Автор

Науковий керівник / Експерт

Гордієнко Дар'я**Капелько Людмила Григорівна**

підрозділ

Professional Pedagogical Specialty College of Oleksandr Dovzhenko

Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про **МОЖЛИВІ** маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

Заміна букв		0
Інтервали		0
Мікропробіли		0
Білі знаки		0

Обсяг знайдених подібностей

Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.

**25**

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2

1650

Кількість слів

12854

Кількість символів

Подібності за списком джерел

Прокручіть список та аналізуйте, особливо, фрагменти, які перевищують КП 2 (позначено жирним шрифтом). Скористайтеся посиланням "Позначити фрагмент" та перегляньте, чи є вони короткими фразами, розкиданими в документі (випадкові схожості), численними короткими фразами поруч з іншими (мозаїчний плагіат) або великими фрагментами без зазначення джерела (прямий плагіат).

10 найдовших фраз

Копір тексту

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	НАЗВА ТА АДРЕСА ДЖЕРЕЛА URL (НАЗВА БАЗИ)	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)	
1	http://ekhsuir.kspu.edu/xmlui/bitstream/handle/123456789/13857/%D0%9C%D0%95%D0%A2%D0%9E%D0%94%D0%98%D0%A7%D0%9D%D0%98%D0%99%20%D0%9F%D0%9E%D0%A1%D0%86%D0%91%D0%9D%D0%98%D0%9A%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D1%80%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%96%D1%8E.pdf	54	3.27 %
2	https://thelib.info/pedagogika/1798395-pedagogichna-sistema-m-montessori-1870-1952/	25	1.52 %
3	http://ekhsuir.kspu.edu/xmlui/bitstream/handle/123456789/13857/%D0%9C%D0%95%D0%A2%D0%9E%D0%94%D0%98%D0%A7%D0%9D%D0%98%D0%99%20%D0%9F%D0%9E%D0%A1%D0%86%D0%91%D0%9D%D0%98%D0%9A%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D1%80%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%96%D1%8E.pdf	21	1.27 %

4	https://repository.sspu.edu.ua/bitstream/123456789/7062/4/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F.pdf	19	1.15 %
5	https://ru.essays.club/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5-%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%86%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D1%8B/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D0%A2%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9-%D1%86%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%80-%D1%8F%D0%BA-%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9-110670.html	14	0.85 %
6	http://ekhsuir.kspu.edu/xmlui/bitstream/handle/123456789/13857/%D0%9C%D0%95%D0%A2%D0%9E%D0%94%D0%98%D0%A7%D0%9D%D0%98%D0%99%20%D0%9F%D0%9E%D0%A1%D0%86%D0%91%D0%9D%D0%98%D0%9A%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D1%80%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%96%D1%8E.pdf	8	0.48 %
7	https://pi.kubg.edu.ua/images/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA.pdf	8	0.48 %
8	https://thelib.info/pedagogika/1798395-pedagogichna-sistema-m-montessori-1870-1952/	6	0.36 %
9	https://pi.kubg.edu.ua/images/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA.pdf	5	0.30 %
10	https://thelib.info/pedagogika/1798395-pedagogichna-sistema-m-montessori-1870-1952/	5	0.30 %

з домашньої бази даних (0.00 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-----------	--

з програми обміну базами даних (0.61 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	Османова Д._магістерська робота_плагіат.doc 6/9/2021 Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (CUSPU)	10 (2) 0.61 %

з Інтернету (10.00 %)



ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ДЖЕРЕЛО URL	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	http://ekhsuir.kspu.edu/xmlui/bitstream/handle/123456789/13857/%D0%9C%D0%95%D0%A2%D0%9E%D0%94%D0%98%D0%A7%D0%9D%D0%98%D0%99%20%D0%9F%D0%9E%D0%A1%D0%86%D0%91%D0%9D%D0%98%D0%9A%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D1%80%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%96%D1%8E.pdf	83 (3) 5.03 %
2	https://thelib.info/pedagogika/1798395-pedagogichna-sistema-m-montessori-1870-1952/	36 (3) 2.18 %
3	https://repository.sspu.edu.ua/bitstream/123456789/7062/4/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F.pdf	19 (1) 1.15 %

4	https://ru.essays.club/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5-%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%86%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D1%8B/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE/%D0%A2%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9-%D1%86%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%80-%D1%8F%D0%BA-%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9-110670.html	14 (1)	0.85 %
5	https://pi.kubg.edu.ua/images/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA.pdf	13 (2)	0.79 %

Список прийнятих фрагментів (немає прийнятих фрагментів)

ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗМІСТ	КІЛЬКІСТЬ ОДНАКОВИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
------------------	-------	---------------------------------------