РАЗВИТИЕ ПОЗНОВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ В ДЕТСКИХ ДОШКОЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ И В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ СРЕДНИХ ОБЩЕОБРОЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ

Иззат Мухаматсултоновна Марасулова
старший преподаватель кафедры Изобразительное искусство ЧГПИ

Мукаддам Тожикузи кизи Хамрокулова
Магистрант 1 - курс

АННОТАЦИЯ

В статье описывается как при творческом подходе педагога -воспитателя методом игры, развить воображение детей и их конструкторские способности

Ключевые слова: плоскостное изображение, геометрические фигуры, танграмм, конструкторские способности, головоломка

DEVELOPMENT OF CAPACITIES IN CHILDREN'S PRESCHOOL INSTITUTIONS AND IN THE ELEMENTARY SCHOOLS OF SECONDARY SCHOOLS

Izzat Mukhamatsultonovna Marasulova
Senior Lecturer of the Department of Fine Arts, CSPI

Mukaddam Tozhikuzi kizi Khamrokulova
1st year master student

ABSTRACT

The article describes how, with the creative approach of a teacher-educator by the method of play, to develop the imagination of children and their design abilities

Keywords: planar image, geometric shapes, tangram, design ability, puzzle

Дать детям радость труда, радость успеха в учении,
пробудить в их сердцах чувство гордости
собственного достоинства – это первая заповедь
воспитания. В наших школах не должно быть
несчастных детей, душу которых гложет мысль,
что они ни на что не способны. Успех в учении
- это единственный источник внутренних сил ребенка,
рождающих энергию для преодоления трудностей
желание учится.
В. А. Сухомлинский

ВВЕДЕНИЕ

Для успешного освоения программы школьного обучения, ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном думании, поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Как известно, особую активную деятельность ребенок проявляет в ходе достижения игровой цели как на занятии, так и в повседневной жизни. В истории развитии методики обучения детей накоплено много материала, часть его доступна и дошкольникам.

Как сделать учебный процесс для детей творчески насыщенным и увлекательным - главная задача руководителя.

Особое место на занятиях изобразительного искусства занимает игры на составление плоскостных изображений предметов, животных птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно ,а представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата, прямоугольника, круга или овала. Они интересны детям и взрослым. Детей увлекает результат – составить увиденное на образце или задуманное .они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта .для углубления знаний детей о форме предметов используется игра «Танграм». Она развивает воображение детей, их конструкторские способности. Эта игра является важным средством воспитания умственной активности, способствует развитию пространственного мышления, формирование логических мыслительных структур

МЕТОДОЛОГИЯ

Основная цель: развить воображение детей их конструкторские способности «Танграм ».- одна из несложных игр иначе можно назвать» «головоломкой», «геометрическим конструктором» .квадрат из картона, пластика, одинаково окрашенный с обеих сторон ,разрезают на 7 частей .в результате получается 2 больших ,1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей ,плотно присоединяя их одну к другой , можно составить очень много различных изображений по образцам и по собственному замыслу.

Успешность освоении игры зависит от уровня сенсорного развития детей. Дети должны знать не только название геометрических фигур, но и их

отличительные признаки, владеть способами обследовании форм зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. у них должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять из их частей.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Последовательные этапы освоения игра «Танграм»

1. Ознакомление с набором фигур к игре, преобразование их с целью составления из 2-3 имеющихся новой.

2. Составление фигур –силуэтов по расчлененным образцам.

3. Воссоздание фигур по образцам контурного характера.

4. Составление изображений по собственному замыслу.

Основные цели при использовании комплекта «Танграм»

1. Упражнять в сравнении треугольников по размеру ,составлении из них новых геометрических фигур: квадратов, четырех- угольников, треугольников.

2. Упражнять в умении составлять новые геометрические фигуры из имеющиихся.

3. Упражнять в умении составлять фигуры. По образцу и замыслу.

4. Учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру – силуэт , ориентируясь на образец.

4. Научить составлять изображение по собственному замыслу.

Последовательность усложнения заданий можно представить следующим образом: от овладения элементарными способами зрительного анализа дети переходят к усвоению способов мысленных действий.

Руководство процессом составления должно быть направлено на развитие умения предвидеть сочетание фигур, изменения в расположении и форме составляемого силуэта.

Усложнение заданий и изменение характера руководства процессом воссоздания со стороны педагога воспитателя, повышение роли самостоятельных действий детей в ходе поисков составления помогают им овладевать более совершенными способами трансфигурации, на основании чего возможно моделирование предметных изображений по собственному замыслу. Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует становлению и развитию интеллектуальных и личностных проявлений, самовыражению, самостоятельности.

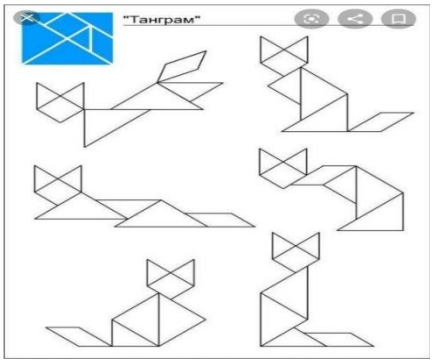
Игры конструкторского содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться - необычная игровая ситуация с элементами проблемности, похожая на занимательную задачу ,интересна детям .достижение цели игры- составить фигуру,- приводить к умственной активности ,основанной на непосредственной заинтересованности ребенка в получении результата. Все это способствует формированию готовности к школьному обучению.

ОБСУЖДЕНИЕ

Интерес к конечному результату ,правильному ответу стимулирует активность ,проявление нравственно волевых усилий(преодоление трудностей, возникающих в ходе решения ,доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения качественного результата).упражнения в решении занимательных задач, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствует становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умению зрительно и мысленно анализировать поставленную задачу, обдумывать пути ,способы решения и планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за действиями и соотносить их с поставленными задачами, оценивать полученный результат). Решение практических задач с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать умственные задачи ,находить для них новые способы решения .это ведет к проявлению у детей творчества. Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти и разгадать ее невозможно без сосредоточенности, напряженного обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом. В руководстве деятельностью детей важна опора на наглядность, возможны и такие примеры как частичная подсказка, одобрение правильного пути поиска, поощрение аналогичных ситуаций.

«Н.К. Крупская считала что, роль руководителя важна но надо ее сделать незаметной. Дети наделены врожденной тягой к исследованию к освоению окружающей обстановки и надо лишь своевременно и осторожно добавлять им необходимые сведения не навязывая определенного мнения. Может быть даже не спешить хвалить ребенка когда его мнение совпадает с мнением руководителя для того чтобы ребенок не стремился к тому чего от него хотят а стремился к осмыслению фактов развивал свое естественное желание к открытию нового».

Пути решения творческих задач обучающийся должен искать с помощью имеющихся знаний и умений. Важно учить ребят пытаться определить каких знаний и умений у них не достает для данного решения. И обязательно всесторонне продумывать как и каким методом и способами дополнить недостающие знания и умения на внеурочных занятиях. При этом необходимо



учитывать основные дидактические принципы: систематичности и последовательности доступности и посильности наглядности сознательности.

Готовить детей к конструкторско-технологической деятельности – это значит учить детей наблюдать размышлять представлять фантазировать и предполагать форму. Учить детей доказывать целесообразность и пользу предполагаемой конструкции. Дать возможность ребятам свободно планировать и проектировать преобразовывая свое предложение в различных мысленных графических и практических вариантах. Готовить детей к конструкторско технологической деятельности – это значит обеспечить детям возможность систематически упражняться в мышлении т. е. учить детей оперировать имеющимися знаниями и применять их на практике.

Думаю развивать воображение, фантазию с помощью игровых ситуаций намного интересней. Особенно плодотворен такой метод в младших классах; дети, как известно любят игру и с удовольствием включаются в творческую деятельность, если она принимает игровую форму.

ВЫВОД

Такая, например, игра, как, «Что на что похоже?» доступна даже детям дошкольного возраста она оттачивает наблюдательность пробуждает ассоциативность мышления. Педагог - воспитатель показывает дом и спрашивает:- из каких геометрических фигур можно сложить дом? (треугольник + квадрат) На что похоже солнце? (круг) Смысл игры развить фантазию воображение ассоциативное мышление. Дети получают удовольствие от удачно найденного сравнения и умения оценить его. Это сравнение дает маленькому человеку возможность конструировать предметы из обычных простых геометрических фигур полюбить процесс моделирования. Успех вызывает у ребенка желание продолжить поиск.

Познавательная игра является средством воспитания умственной активности воспитуемых. Игры разнообразят вид деятельности детей на

занятиях воспитывают интерес к математике развивают внимание память и мышление ведет к систематизации жизненного опыта является разрядкой для нервной системы.

REFERENCES

1. SK Eralievich, MI Mukhamatsultonovna, BI Saidazimovich, AR Turgunovich, The Need for Creation of a Cluster of Pedagogical Innovations in the System of Continuous Education /International Journal of Psychosocial Rehabilitation// Том 24 №5 -2020: - ст. 6586-6591;
2. Султанов Х. Э., Худайбердиев П. У., Собиров С. Т. Непрерывное образование в Узбекистане как требование времени /Педагогика «Молодой учёный»// № 4 (138). Январ, 2017.-с.385-388;
3. Т. К. Жикалкина. Игровые и занимательные задания по математике. Пособие для учителя. Москва просвещение-1989.
4. Г.Г. Виноградова. Изобразительное искусство в школе Москва. Просвещение-1990.
5. Л.Б. Гурвич. Работа воспитателя в группе продленного дня Москва .Просвещение. 1982;
6. В.К. Дьяченко. Сотрудничество в обучении» Москва. Просвещение.1991;
7. Дагмар Альтхауз Эрна Дум. Цвет форма и количество Москва. Просвещение 1984;
8. З.А. Михайлова. Игровые и занимательные задачи для дошкольников Москва просвещение-1985;
9. А.П, Журавлева, Л,А, Болотина, Начальное техническое моделирование Москва. Просвещение-1982;
10. И,Г, Майорова. Уроки трудового обучения Москва. Просвещение 1979.