

Консультация для педагогов

«Развивающие игры как средство развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста»

*«Без игры нет, не может быть полноценного
Умственного развития.*

*Игра – это искра, зажигающая
огонек пытливости и любознательности».*

В. А. Сухомлинский.

Для современной образовательной системы проблема умственного, интеллектуального развития чрезвычайно важна. Необходимо компетентно ориентироваться в возрастающем объеме знаний. На первый план выдвигается задача формирования творческой личности, умеющей активно проявлять умственные способности. В дошкольном возрасте происходит закладка такого фундамента.

Современный педагог ставит своей целью воспитание ребёнка-дошкольника – творчески развитого, инициативного, раскрепощенного, с высоким уровнем развития познавательных процессов, умеющего самостоятельно искать знания. Этому способствует игра – один из основных видов детской деятельности.

Использование развивающих игр ведет к ускорению познания окружающего мира, а значит и интеллектуального развития, а также к устранению проблем, имеющих в умственном, психическом, речевом развитии. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы ни замечает того, что он учится, хотя при этом сталкивается с затруднениями. Знания, данные в занимательной форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче.

«Развивающие игры – это игры, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта, познавательных процессов» (*Борис Павлович Никитин*).

Почти каждая игра может быть развивающей, если не делать за ребенка то, что он сам может сделать, не думать за него, если он сам может додуматься.

Пример развивающих игр:



«Кубики *Никитина*» - прекрасный дидактический материал для развития логического мышления, восприятия, внимания.

Борис Павлович Никитин разработал систему таких развивающих игр, как «Сложи узор», «Куб для всех», «Уникуб», «Сложи квадрат», «Точки». Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора и т. д.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

На восприятие цвета, формы, величины используются логические блоки Дьенеша - эффективное пособие, разработанное венгерским психологом и математиком Золтаном Дьенешем для подготовки мышления детей к усвоению математики.



Дидактическое пособие «Логические блоки» состоит из 48 объёмных геометрических фигур, различающихся по форме, цвету, размеру и толщине. Таким образом, каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной.

Сначала предлагаются самые простые игры:

- «Раздели фигуры (блоки)» (по цвету, или форме, или размеру, или толщине);

- «Найди фигуру (блоки)» (по цвету, форме, размеру, толщине);
- «Создай образ» (по схеме).

Далее проводится более сложный вариант. Это разбиение блоков по свойствам (с использованием кругов, «Домино»).

Уникальный по своим возможностям и доступный в применении дидактический материал «Цветные палочки Кюизенера». Универсальный материал для развития у детей логико-математических способностей разработал бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер.

«Палочки Кюизенера» – это набор счетных палочек, которые еще называют «цветными палочками», «цветными числами». В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем больше числовое значение она выражает.



«Счетные палочки Кюизенера» являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет «через руки» ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое.

Набор способствует развитию творчества, фантазии и воображения, познавательной активности, мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей, мелкой моторики.

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как математическое пособие. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

Для интенсивного развития пространственного мышления, памяти, внимания, творческого воображения, конструкторских способностей, мелкой моторики применяются игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

В основном, это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. По словам В. В. Воскобовича: «*Это - не просто игра, это - познавательная деятельность*».

В работе с дошкольниками используется технология ТРИЗ, автором которой является Генрих Саулович Альтшуллер. ТРИЗ – теория решения изобретательских задач, первоначально адресованная инженерно – техническим работникам, в последние десятилетия широко применяется в среде педагогов.

Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ – технология позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «*Творчество во всем*». К таким играм можно отнести:

- ✚ «*Волшебный мешочек*» (на ощупь);
- ✚ «*Похвалушки*» (двое *детей* хвалят каждый свой предмет);
- ✚ «*Вдвоем*» (по очереди рассказывают о предмете, придерживаясь схем);
- ✚ «*Загадка*» (составление рассказа – загадки, не называя предмет);
- ✚ «*Хорошо - плохо*» или «*Розовые – черные очки*»;
- ✚ «*Чудесные вещи*» (придумывание, изобретение чего-то нового, перенося свойства одного предмета на другой);
- ✚ «*Придумай сказочку*» (привычные объекты начинают обладать необычными свойствами).

Особое место в работе с детьми занимают игры на составление целого из частей: «*Танграм*», «*Колумново яйцо*», «*Вьетнамская игра*», «*Монгольская игра*», «*Листик*», «*Волшебный круг*», «*Головоломка Пифагора*», «*Пентамино*». Сущность этих игр состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образу или замыслу. Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры на несколько частей.

Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности, самостоятельности. Из любого набора можно составить изображения разнообразной конфигурации: силуэты животных, птиц, человека, транспорта, узоры. Силуэтное изображение схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, форме.

В практике широко используется группа игр, **развивающих интеллект дошкольников**, в ходе которых дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результатах, т. е. активно мыслить, - это головоломки. Головоломки могут быть:

- арифметическими (*угадывание чисел*);

- геометрическими (с палочками, разрезание бумаги, сгибание проволоки);

- буквенными (изографы, ребусы, кроссворды).

Они интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата. Например, с помощью 4 палочек сложить на столе два треугольника.

Увлекательные ребусы для детей - это не только отличная гимнастика для развития интеллекта, но и хорошая возможность пополнить словарный запас детей. Кроссворды, обогащают знания об окружающем мире, учат правильному написанию слов.

Развивающие игры, в которых ребёнку необходимо отгадывать загадки, любят все дети. Загадки расширяют кругозор, развивают мышление, тренируют сообразительность, логику и интуицию, т. к. в них присутствует уподобление, сравнение, метаморфическое описание предмета. Для решения даже самой простой загадки надо многое знать об окружающем мире. В процессе поиска правильного ответа дети в игровой форме учатся рассуждать и делать необходимые выводы. При подборе загадок, необходимо учитывать возраст детей.

Не остаются без внимания игры с использованием пословиц, поговорок («Повтори», «Послушай и закончи», «Скажи по-другому») (Одно дело сказать о ком-либо, что он причиняет неудобства своим постоянным присутствием, другое - что он *«надоел как горькая редька»*; одно дело сказать, что кто-либо пришел неожиданно, другое - что он *«свалился как снег на голову»*).

Еще раз, говоря о значении **развивающих игр в интеллектуальном развитии дошкольников**, хочется подчеркнуть, что «знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мертвый груз. Пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Играя, гораздо легче выучить, лучше узнать, проявить при этом творчество».

