

Консультация для родителей на тему: «Интеллектуальные и развивающие игры: вопросы и ответы»

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.

«*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»).

Логические блоки помогают ребенку овладеть мыслительными операциями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К этим действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование, декодирование, а также логические операции **«не, и, или»**. Используя блоки можно закладывать в сознание малышей начала элементарной алгоритмической культуры мышления, развивать способность действовать в уме, осваивать представления о числах и геометрических фигурах, пространственную ориентировку. Т.к. логические блоки представляют собой эталоны форм – геометрических фигур, они могут использоваться при ознакомлении детей, начиная с раннего возраста, с формами предметов и геометрическими фигурами, при решении многих других развивающих задач. Все игры можно разделить на 3 группы:

1. Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства от других, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы на его основе.
2. Цель: умение оперировать сразу двумя свойствами (*выявлять и сравнивать*).
3. Цель: развитие способности к логическим действиям и операциям.

Начинать работу следует с установления на какой ступеньке интеллектуальной лестницы находится каждый ребенок. После этого необходимо организовать занятия с учетом уровня развития каждого ребенка. Важно не передерживать ребенка на определенной ступени, а также не давать преждевременно очень сложные игры и упражнения, иначе интерес к занятиям исчезает

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».

«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, переноса 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», «Колумбово 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 (н., квадрата в игре «Танграм» или круга в «Волшебном круге») 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**.

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».