



Консультация для родителей «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 не 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».

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 образцу 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**.

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».