Консультация для родителей на тему:

«Интеллектуальные и развивающие игры: вопросы и ответы»

 подготовила педагог: Кузьмина А.А.

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, имеющихся 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»*, *«Точечки»*. 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 3группы:

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, 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»*, *«Колумвово яйцо»*, *«Вьетнамская игра»*, *«Монгольская игра»*, *«Листик»*, *«Волшебнй 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».