***Нетрадиционные дидактические игры как средство***

***интеллектуального развития детей.***

|  |  |
| --- | --- |
| http://festival.1september.ru/articles/413830/Image3082.jpg | ***Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот  аромат молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна  для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного  материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни. (С. Т. Шацкий)*** |

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Внедряя инновационные методы и формы работы в образовательный процесс ДОУ, необходимо помнить о том, что занятия должны стимулировать психическое развитие ребенка, совершенствуя его восприятие, внимания, память, мышление, речь, двигательную сферу, то есть те психические функции и личностные качества, которые лежат в основе успешного освоения учебной программы.

Важным средством формирования интеллектуального развития малыша, является игра. В дошкольной педагогике существует множество разнообразных методических материалов: методик, технологий, которые обеспечивают интеллектуальное развитие детей это: логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, игры В. Воскобовича и игры-головоломки.

***Главное назначение этих игр***– развитие маленького человека, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод его на творческое, поисковое поведение. С одной стороны ребенку предлагается пища для подражания, а с другой стороны - предоставляется поле для фантазии и личного творчества. Благодаря этим играм у ребенка развиваются все психические процессы, мыслительные операции, развиваются способности к моделированию и конструированию, формируются представления о математических понятиях.

На данном современном этапе, условия для формирования разносторонней и полноценной личности характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитию лучших его качеств.

Реализация этой задачи объективно требует качественно нового подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего образовательного процесса.

В первую очередь, это означает отказ от авторитарного способа обучения и воспитания детей. Обучение должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности.

В связи с этим особое значение приобретают новые игровые формы обучения и воспитания детей, в частности новые развивающие дидактические игры.

Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности.

Игра есть средство познания ребенком действительности и одно из самых привлекательных для детей занятий.

Наиболее эффективными средствами развития являются палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша, игры Воскобовича, игры головоломки.

Применяя в своей работе приведенные выше нестандартные развивающие средства, были разработаны некоторые этапы при ознакомлении детей с новой игрой. Каждый этап нес в себе определенные цели и задачи.

***Этапы знакомства детей с новой игрой.***

**1 Этап:** Внесение новой игры в группу.

Цель: знакомство детей с новой игрой, с ее особенностями и правилами.

**2 Этап:** Собственно игра.

**Цель:** Развивать: логическое мышление, интеллект, представление о множестве, умение выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов.

* Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов
* Развивать пространственные отношения
* Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.

**3 Этап:** Самостоятельная игра детей с развивающим материалом.

* Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к конструированию и моделированию.

В соответствии с принципом наращивания трудностей предусматривается то, чтобы дети начинали освоение материала с простого манипулирования играми, первичного знакомства. Необходимо предоставить детям возможность самостоятельно познакомиться с игрой, после чего можно посредством этих игр развивать мыслительную активность.

Игры и упражнения применялись в определенной системе. Постепенно игры усложнялись как по содержанию, так и по способам взаимодействия со средством. Все игры и упражнения имели проблемно – практический характер.

***ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ И СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЛОГИЧЕСКИХ БЛОКОВ ДЬЕНЕША.***

Логические блоки Дьенеша представляют собой:

* Игры, составлены на основе комплекта геометрических фигур. Этот комплект может состоять из геометрических фигур:

а) четырех форм (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник). По мере освоения детьми основных форм, знакомлю с овалом, ромбом на основе предыдущего опыта детей;

б) четырех цветов (красный, синий, желтый, зеленый). Целесообразно дать представление о последовательности цветов в спектре;

в) двух размеров (большой, маленький);

г) двух видов толщины (толстый, тонкий).

Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: одной из четырех форм, одним из четырех цветов, одним из двух размеров, одним из двух видов толщины.

Использование блоков Дьенеша помогает в изучении основных свойств геометрических фигур по их признакам и по существующим во множестве отношениям, включать подмножества в состав множества; разбивать множества на подмножества.

***Основные задачи использования логических блоков*** в работе с детьми по развитию мыслительной активности детей:

1. Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
2. Развивать пространственные представления.
3. Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование).
4. Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
5. Развивать знания, умения и навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных задач.
6. Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
7. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
8. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
9. Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.

Решение данных задач позволяет в дальнейшем детям успешно овладеть основами математики и информатики.

* На основе логических блоков разработан игровой материал. Игровые упражнения и игры отличаются занимательностью и соответствуют уровню сложности заданий, предусмотренных современными вариативными программами. Для того, чтобы реализовать индивидуальный подход, целесообразно организовывала работу с учетом трех уровней развития (высокий, средний, ниже среднего).

Все игры и занятия можно использовать в работе с детьми разного возраста, в зависимости от уровня их развития. Задания в играх можно усложнять или упрощать, используя большее или меньшее количество признаков фигур и, в соответствии с этим, меньшее или большее количество элементов набора. Поскольку логические блоки представляют собой эталоны форм, цвета, то их можно использовать в работе с детьми, начиная с раннего возраста.

В соответствии с принципом постепенного наращивания трудностей предусматриваю, чтобы дети начинали усвоение материала с простого манипулирования геометрическими фигурами. Предоставляю детям возможность самим познакомиться с логическими блоками. Дети используют их по своему усмотрению в различных видах деятельности. В процессе манипуляций с блоками они установят, что фигуры имеют различный цвет, форму, размер, толщину.

Работа по формированию познавательных способностей, показала, что целесообразно начать со знакомства с формой, затем с цветом. И, соответственно, предлагаю детям игры и упражнения на развитие умения оперировать одним свойством (обобщать и классифицировать, сравнивать объекты по одному свойству).

Когда ребенок легко и безошибочно справляется с заданием определенной ступени, предлагаю игры и упражнения на развитие умения оперировать сразу двумя свойствами, а затем и тремя, и четырьмя свойствами.

Строгое следование одного этапа за другим не обязательно. В зависимости от того, с какого возраста начинается работа с блоками, а также от уровня развития детей, можно исключать или объединять некоторые этапы.

***ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ.***



1. Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности. (рис. 1)
2. Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
3. Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

Особенности структуры игр и упражнений позволяют по-разному варьировать возможность их использования на различных этапах обучения. Каждую игру можно использовать в любой возрастной группе (усложняя или упрощая задания), тем самым предоставляется огромное поле деятельности для творчества педагога.

Логические блоки используют:

а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);

б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);

в) в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.

Использование логических блоков в аппликации, рисовании, конструировании и моделировании предметов из геометрических фигур разнообразит занятия детей, делает их интересней, помогает детям легче ориентироваться в пространстве и закономерностях.

Для того чтобы поддержать интерес детей к занятиям, к обучению, стараюсь разнообразить их игровыми задачами, сюжетами, персонажами.

***КАК ИГРАТЬ С ПАЛОЧКАМИ КЮИЗЕНЕРА.***

http://festival.1september.ru/articles/413830/Image3084.jpg

Палочки Кюизенера (цветные числа) — это набор цветных палочек сечением 1 см и длиной 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 см. Эти палочки представляют следующие классы чисел:

* *класс белых чисел* образует число *один.* Он представлен белыми палочками;
* *класс красных чисел* — числа, кратные двум *(2, 4, 8).* Этопалочки розового *(2),* красного *(4),* вишневого *(8)* цветов;
* *класс синих чисел* — числа, кратные трем *(3, 6, 9).* Этопалочки голубого *(3),* фиолетового *(6),* синего *(9)* цветов;
* *класс желтых чисел* — числа, кратные пяти *(5, 10).* Онпредставлен палочками желтого *(5)* и оранжевого *(10)* цвета;
* *класс черных чисел* образует число *семь.*
* Это палочки черного цвета.



Очевидно, что между длинами палочек, окрашенных в родственные цвета, существует связь. Палочки одинаковой длины окрашены в один и тот же цвет.

Используются “цветные числа” и в виде плоских полосок, окрашенных в те же цвета. Они больше по размеру (длина белой полоски 2 см), с ними легче манипулировать в процессе игры. (рис. 1)

Палочки Кюизенера позволяют моделировать числа, свойства, отношения, зависимости между ними с помощью цвета и длины. Они вызывают живой интерес детей, развивают активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Работая с палочками Кюизенера, ребята в детском саду знакомятся со своеобразной цветной алгеброй, готовясь к изучению школьной алгебры значительно раньше, чем предусмотрено программой.



Палочки Кюизенера вначале используются как игровой материал.

Дети играют с ними, как с обыкновенными кубиками и палочками, создают различные конфигурации. Их привлекают конкретные образы, а также качественные характеристики материала — цвет, размер, форма.

Однако уже во время игры с палочками дети открывают некоторые отношения: они замечают *одинаковость длины* палочек, *одинаковость селения.*

|  |  |
| --- | --- |
| http://festival.1september.ru/articles/413830/Image3087.jpg | http://festival.1september.ru/articles/413830/Image3088.jpg |

***НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРЫХ ИГР.***

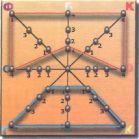
Для эффективной реализации логических задач мы стараемся расширить возможности известных многим игр: “Монгольская игра”, “Вьетнамская игра”, “Колумбово яйцо”, “Пифагор”, “Волшебный круг”, “Пентамино”, “Танграм”. В течение нескольких лет нами составлялись и систематизировались рисунки различной степени сложности. В этой работе принимали участие как воспитатели, так и дети. Спасибо всем огромное! Игры опробованы в занятиях с детьми 3-7 лет.

Перечисленные игры помогают развить творческие способности, логическое и пространственное мышление, становятся незаменимыми помощниками в организации праздников и конкурсов. В эти игры можно играть одному, двоим, группой, всей семьей.

Перед нами контуры фигур. Один напоминает жирафа, другой — Вини Пуха, третий — сказочную Жар-птицу. Вот детали игр. Чего проще? Взял и собрал, кого захотел. Однако сделать это непросто. Каждый контур словно несет в себе какую-то тайну, которую обязательно надо раскрыть. А суть этой игры в том, что, когда человек составляет фигуру за фигурой и находит среди множества различных комбинаций одну-единственную, которая даст именно это изображение, то в момент поиска, сравнения, преобразования происходит развитие логического и образного мышления (приходится сравнивать, анализировать: знать сделанные ходы и планировать следующие, объединять разрозненные детали в целое).

Предложенные игры известны давно, их можно найти в различных сборниках. Но там приводятся лишь комплекты деталей и десяток фигур.

***ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА.***



**“Геоконт”** - оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разнообразные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные и несимметричные узоры.

Игра представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем “гвоздиками”, на которые в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. Каждый “гвоздик” имеет свои координаты (например Ж-2-желтый луч, второй “гвоздик”) Все развивающие игры центра объединяет некое сказочное пространство под названием Фиолетовый лес.

В Фиолетовом лесу у каждой игры есть своя область и свой сказочный герой. В “Геокопте” - это Чудесная Поляна Золотых Плодов и паук Юк со своимипаучатами.

Одна из тайн Чудесной Поляны Золотых Плодов - это координатная сетка, с помощью которой создаются словесные модели всех уже появившихся на поле игры или еще только придуманных фигур. Квадрат - это К4-Ж4-Г4-Ф4.

Сказка “оживляет” геометрические понятия, делает их интересными и доступными для дошкольников. Ее сюжет построен таким образом, что ребенок, выполняя задания, помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

***Диагностика интеллектуального уровня развития детей старшего возраста.***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Развивающие задачи*** | ***Достижения детей*** |
| 1 Развитие познавательных процессов, мыслительных операций | Дети способны производить операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование), внимательно слушать и решать простейшие задачи, выделяя признаки предметов. |
| 2 Развитие умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие | Дети способны обобщать объекты по их свойствам(по одному, по двум, по трем), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения, систематизировать и классифицировать геометрические фигуры. |
| * 1. Развитие пространственных представлений у детей | Дети обводят предметы по контуру, занимаются штриховкой внутри контура предметов, ориентируются в пределах листа бумаги, работают сверху вниз, слева направо в плоскости и пространстве, пользуясь планом. |
| 4 Развитие творческих способностей | Дети отлично фантазируют, моделируют, конструируют. Составляют изображения предметов с помощью блоков. |
| 5 Развитие психических функций, связанных с речевой деятельностью  (развитие монологической речи) | Дети способны прокомментировать свои действия, дают анализ своей деятельности, своим способностям.  Дети научились точно и конкретно выражать свои мысли и суждения при помощи точной и ясной речи.  Научились слышать и слушать друг друга. |

Исходя из уровня интеллектуального развития ребенка, определены

следующие критерии: высокий, средний и ниже среднего уровень.

Используя схемы проверки знаний детей и данные критерии, проводится диагностика уровня развития знаний детей два раза в год.

Для диагностики использую наблюдение за поведением детей в различных видах деятельности, беседу, игровые задания. Ребенок не должен чувствовать, что его проверяют, выявляют уровень развития. Диагностические задания должны вызывать у детей положительные эмоции, связанные с игрой, желанием общаться со взрослым.

***ТВОРЧЕСКИЕ УРОКИ С РОДИТЕЛЯМИ. КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОМА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЗАНИМАТЕЛЬНОГО МАТЕМАТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА.***

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному развивающему материалу поможет решить ряд педагогических задач.

С этой целью следует ознакомить родителей с разными видами занимательных современных развивающих игр и упражнений, их назначением и развивающим влиянием, а также методикой руководства соответствующей детской деятельностью. На конкретных примерах знакомлю родителей с педагогическими положениями о развивающем воздействии игр с занимательным материалом. Работу с родителями и детьми следует вести одновременно. Этим будет обеспечено разностороннее воздействие на ребят, направленное на воспитание у них интереса к играм, занимательным задачам, обучение их способам поиска ответа, решения.

Формы и методы работы с родителями по данной проблеме это: тематические беседы и консультации, просмотр игр и занятий с детьми, совместные игры родителей с детьми, вечера досуга, оформление игротек, пропаганда знаний о роли занимательного материала.

Нетрадиционные развивающие игры помогают воспитывать познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели — составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат — стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

Занимательные задачи, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как: целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умение анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы ее решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат). Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у ребят умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведет к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов логических задач, головоломок с палочками, фигур-силуэтов из специальных наборов “Танграм”, “Колумбово яйцо”).

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать ее невозможно без сосредоточенности, напряженного обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

Итак, использование нетрадиционного дидактического материала как во время занятий, так и в свободной деятельности детей, помогает развитию интеллектуальных способностей и логико-математического мышления у ребят, а также помогает сделать процесс обучения интересным, увлекательным, содержательным.

Играя, взаимодействуя с играми, открывается мир количественных, пространственно – временных отношений, решая при этом самые разнообразные творческие задачи. Это обеспечивает развитие активности, самостоятельности мышления, творческих начал, формирует детскую индивидуальность.