

Развивающие игры как средство развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста

Якушева Ольга Александровна,
воспитатель,
первая квалификационная категория

С некоторых пор в подготовительной группе №8 создалась проблема по выбору мультфильмов и сказок для просмотра в домашних условиях. Дети смотрят мультфильмы, не имеющие порой никакого смысла, не представляющие интереса и не развивающие ребенка. В некоторых случаях даже наносят вред ребенку: у детей появляются страхи и противоречивые неверные суждения о доброте и благородстве.

Проблема развития познавательной активности дошкольников находилась в центре внимания педагогов уже давно. Педагогический опыт показывает, что процесс обучения и воспитания проходит эффективнее, если ребенок проявляет интерес и активность к познанию.

Чтобы решить эту проблему и возбудить интерес к познанию, приобщить детей к увлекательному, нами, педагогами, было решено обратиться к одному из важнейших стимуляторов детской деятельности – игре.

Использование развивающих игр ведет к ускорению познания окружающего мира и интеллектуального развития, а также к устранению проблем взаимоотношений, неумения работать в группе, слушать и слышать других. Дети становятся более самостоятельными, ответственными, раскрепощенными, развивается логическое мышление у детей, внимание, связная речь, возникает побуждение к желанию общаться.

С этой целью нами, педагогами, было решено подготовить интеллектуальную игру Что? Где? Когда?

При разработке игры учитывался объем знаний детей, сформированность умений, необходимых для самостоятельной работы, уровень интеллектуального развития детей, кругозор.

Чтобы смотивировать детей на игру, в начале игры создается ситуация успеха. Поэтому первые задания были подобраны более простые. Далее содержание игры постепенно усложняется, добавляется новый материал, требующий активизации мышления и дополнительных знаний, что способствует развитию устойчивого интереса к игре.

В игре участвовали 2 команды: команда «Умники» и команда «Эрудиты».

Всего игра включала 6 раундов, разминку и музыкальную паузу.

Каждый раунд оценивался жюри.

После представления команд игра началась с разминки, которая включала 6 вопросов.

Игроки команд должны были ответить на них за 1 минуту.

Далее по порядку начинаются раунды. В каждом раунде вопросы задают герои сказок и мультфильмов.

В 1 раунде - на экране проект школы из геометрических фигур.

Задание командам: нужно сосчитать каких и сколько стройматериалов необходимо и заполнить бланки заказов. Далее получить стройматериалы (геометрические фигуры) и построить школу по проекту (образцу).

Во 2 раунде командам необходимо по первым буквам картинок расшифровать слово, которое спрятано.

3 раунд - сектор блиц.

Задание командам: за 1 минуту игроки должны ответить на 10 вопросов.

Далее музыкальная разминка под песню «У жирафа пятна, пятна...»

4 раунд - фруктовая арифметика.

Задание командам: расшифровать цифры и решить примеры.

5 раунд - графический диктант по инструкции (должен получиться корабль)

6 раунд - вопрос от родителей. Ведущий читает сказку о мертвой и живой воде. Мертвая вода – холодная, живая – теплая.

Задание командам: прибор, определяющий какая где вода, лежит в черном ящике. Что лежит в черном ящике?

Далее проводится опыт с водой: у каждой команды знатоков 2 стакана воды: теплая (живая вода) и мертвая (холодная вода) и 2 металлические ложки.

Задание командам: определить, не трогая стаканы с водой руками, в каком из них какая вода. Ответ пояснить.

Далее подводятся итоги и жюри называет команду победителя. Игроки получают призы.

Каждый раунд и разминка сопровождаются музыкальной заставкой из телепередачи Что? Где? Когда?

Подобрана музыка к:

- началу игры
- звук крутящегося волчка
- мелодия, когда выносят черный ящик
- мелодия, когда знатоки искали ответ
- мелодия по окончании игры.

Визуальное сопровождение игры обеспечивалось презентацией, на которой присутствовали номера раундов, портреты героев сказок и мультфильмов, которые задавали вопросы, картинки заданий игрокам и правильные ответы.

Руководство деятельностью детей обеспечивалось:

1. Приемами постановки целей и мотивации деятельности детей:

- создание эмоционально-комфортной обстановки
- создание проблемной ситуации
- формулировкой основной задачи

2. Приемами активизации деятельности в процессе НОД:

- беседой
- созданием ситуации на применение личного опыта
- создание проблемной ситуации – анализом и выводами
- музыкальной разминкой

3. Приемами организации практической деятельности детей:

- ситуацией выбора элементов для работы
- организацией продуктивной деятельности

4. Приемами поддержания интереса у детей

- сюрпризным моментом
- планированием
- чередованием видов детской деятельности
- возможности применения личного опыта

Не последнее место в подготовке к игре отводится созданию среды для организации и проведения игры. Это использование видеоборудования, все задания от героев сказок и мультфильмов были разложены в конвертах и разделены на сектора. Практически в каждом раунде использовались выносные предметы-материалы.

В 1 раунде – схема проекта школы, бланки заказов, геометрические фигуры;

Во 2 раунде – схема картинок «Расшифруй слово»

В 4 раунде – схема картинок «Фруктовая арифметика»

В 6 раунде – черный ящик, термометр, опыт с водой

Для игроков команд – эмблемы знатоков.

С помощью жюри была задействована система стимулирования и поощрения детей к деятельности.

В результате проведения интеллектуальной игры «Что Где? Когда?» реализовались задачи практически всех образовательных областей.

В познавательном развитии закрепились знания детей об изменениях, которые происходят с водой, дети научились самостоятельно создавать общие планы «Проект школы, схемы будущих построек, овладели конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми (умение договариваться, обмениваться предметами, распределять действия при сотрудничестве), дети принимали активное участие в деятельности.

В социально-коммуникативном развитии дети показали умение работать в команде, доброжелательные отношения и взаимовыручку в коллективе, умение решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), в соответствии с возрастом применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), умение использовать вербальные и невербальные средства общения, соблюдать элементарные общепринятые нормы и правила поведения.

В речевом развитии дети обогатили словарный запас, показали умение отвечать полным предложением, овладели конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими

В художественно-эстетическом развитии музыкальное оформление игры вызвало у детей положительные эмоции и эмоциональную отзывчивость.

В заключение хочу отметить, что на педагоге лежит большая задача в том, чтобы облечь игру в занимательную форму, поддерживать интерес в течение игры, превратить игру в действенное орудие воспитания и обучения. Перечисленные здесь мной все способы, предметы и средства, включенные для реализации игры, не будут действенны, если педагог не владеет методикой игры. На первых порах педагог должен быть и активным рядовым участником игры, и авторитетом, и судьей во время возникающих разногласиях. Во власти педагога обратить внимание детей на новые детали, усложнить, дать игре новый поворот, по-другому направить ее, сделать игру более интересной.

Поэтому и нам педагогам есть чему учиться и уметь организовать игру таким образом, чтобы она стала большим воспитательным потенциалом.

**Развивающие игры как средство
развития интеллектуальных
способностей детей дошкольного
возраста**

**Якушева Ольга Александровна,
воспитатель,
первая квалификационная категория**

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопониманию.

Развивающие игры

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры.

Принципы, заложенные в основу этих игр: интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Интеллектуальная игра

Что? Где? Когда?



Цель: обобщить знания детей, полученных ранее.

Задачи:

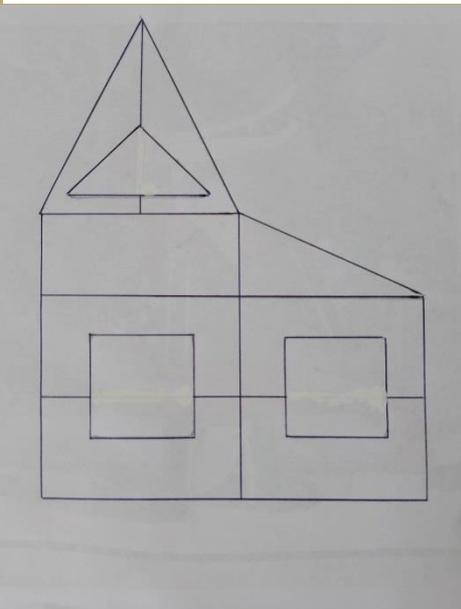
Воспитательные: воспитывать у детей отзывчивость, дружелюбие друг к другу, интереса к работе группами сообща.

Развивающие: развивать логическое мышление и внимание, связную речь детей, побуждать к желанию общаться, развитие познавательной активности, умение реализовывать имеющиеся знания.

Образовательные: закреплять с детьми счет в пределах 10, знание геометрических фигур, умение составлять слова по первым буквам названий картинок, выполнять правила безопасности при проведении опыта

1 Раунд

проект школы



2 Раунд

Расшифруй слово



З Н а Т О К И



3 Раунд

Блиц турнир



Музыкальная пауза



4 Раунд

«Фруктовая арифметика»



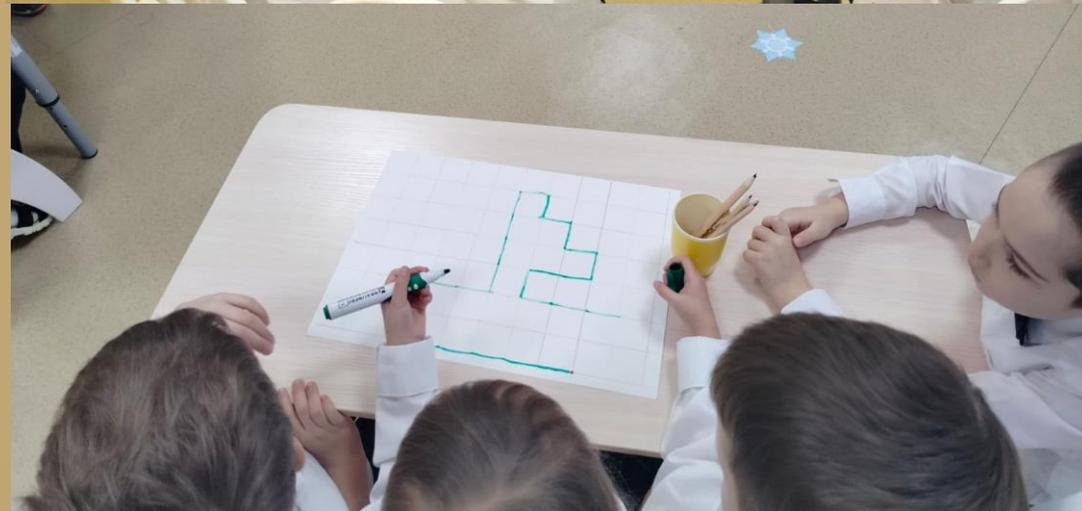
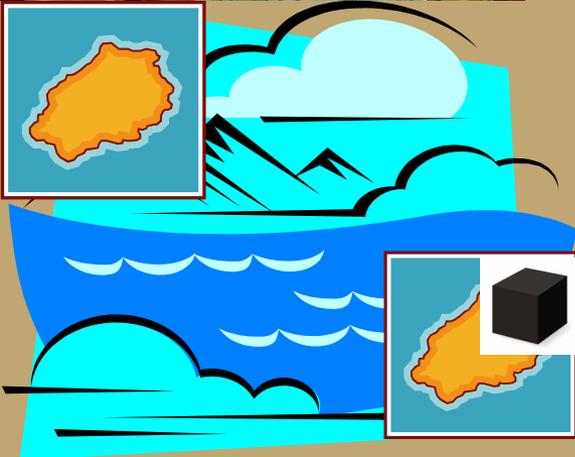
$$\text{Orange} + 1 = 5$$

$$6 - \text{Blueberry} = 4$$

$$\text{Pineapple} + 7 = 10$$



5 Раунд



6 Раунд

Вопрос от родителей



Спасибо за игру!



Планируемые результаты

Личностные

Проявляет эмоциональную отзывчивость. Свободно общается со взрослыми и со сверстниками.

Интеллектуальные

Ребенок применяет самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), поставленных как взрослым, так и им самим. Ребенок способен предложить собственный замысел и воплотить его в постройке.

Физические

У ребенка сформирована потребность в двигательной активности.

Спасибо за внимание

The background is a solid light beige color. In the bottom right corner, there are several overlapping, wavy, light beige lines that create a sense of movement and depth, resembling stylized waves or a decorative flourish.