«Развивающие игры нового поколения в интеллектуальном развитии дошкольника»

В дошкольной дидактике имеется огромное количество разнообразных дидактических материалов. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного, в частности математического, развития мыслительные умения, и при этом на протяжении всего дошкольного детства, дают немногие. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем для подготовки мышления детей к усвоению математики. **Блоки Дьенеша** названы универсальным множеством, позволяющим формировать представления детей о свойствах предметов и вещей. Логические блоки позволяют ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями: выявление свойств предметов, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и т.д. вот почему задача обучения с помощью блоков Дьенеша в настоящее время актуальна.

Дидактический материал «Логические блоки» успешно используется во многих странах мира. Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей страны.

Опыт российских педагогов показал эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного возраста для:

- Ознакомления детей со свойствами предметов: цветом, формой, размером;
- Развития мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и др.
- Усвоения элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- Развития познавательных процессов восприятия, памяти, внимания, воображения;
- Развития творческих способностей.

Методологические основы.

Комплект дидактического материала состоит из 48 фигур, которые знакомят детей с четырьмя свойствами: формой, цветом, величиной, толщиной. Логические блоки включают четыре формы: круг, квадрат, треугольник и прямоугольник. Все фигуры имеют три цвета: красный, синий, желтый. Каждая фигура представлена в двух величинах – большая и маленькая, толстые и тонкие.

Кроме логических блоков необходимы карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, величина, толщина).

Весь комплекс игр и упражнений – это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения – ее ступеньки, на каждую из этих ступенек ребенок обязательно должен встать. Если какую – то из них он пропустит, то подняться на следующую ему будет значительно труднее. Игры и упражнения, можно использовать в трех вариантах. Игры первого варианта развивают у детей умения оперировать одним свойством. С помощью игр и упражнений второго варианта развиваются умения оперировать сразу двумя свойствами. Игры третьего варианта формируют умения оперировать сразу тремя свойствами.

«Интеллектуальные развивающие игры Никитина»

Борис Павлович и Лена Алексеевна Никитины известны у нас в стране и за рубежом как авторы нетрадиционной системы воспитания детей. На примере собственных детей Б.П. и Л.А. Никитины убедились, что "первые годы жизни - самое благодатное время, когда разумные заботы мамы и папы дадут самые богатые плоды, плоды, которые останутся на всю жизнь и которые при всем желании нельзя столь же успешно вырастить позже". Творческие развивающие игры Никитина для детей обладают следующими особенностями:

1. Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора - механика и т.д.
2. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры Никитина могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребёнку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребёнке.
6. Нельзя поэтому объяснять ребёнку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребёнок учится все брать сам из реальной действительности.
7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребёнок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.
8. Решение задачи предстает перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно "задание" с "решением" и самому проверять точность выполнения задания.
9. Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.
10. Игры Никитина позволяют каждому подняться до "потолка" своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.

В развивающих творческих играх Никитина - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям".

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста,
- задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей,
- ребёнок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи,
- игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества,
- когда ребенок играет в игры Никитина очень важно сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Эти пять пунктов соответствуют всем пяти основным условиям развития способностей. Именно благодаря этому игры Никитина создают своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта. При этом разные игры Никитина развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, способность к комбинированию, т.е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов, умение находить ошибки и недостатки, пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

Игры Б.П. Никитина:

«Сложи узор». Игра состоит из 16 одинаковых кубиков с 8 видами раскраски граней. Сами узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в достаточно широком диапазоне. Модели можно конструировать по образцу или в соответствии с собственным воображением.

В этой игре хорошо развивается способность детей к мыслительным операциям и умению комбинировать.

«Уникуб». Эти универсальные кубики вводят детей в мир трёхмерного пространства. Игра даёт огромные возможности для развития ребёнка, в частности способности к анализу закономерностей окраски кубиков. Первое впечатление — нет одинаково окрашенных кубиков, все 27 — разные, хотя использованы всего три цвета, а граней у кубика шесть. Затем оказывается, что есть и восемь триад, по числу граней каждого цвета, но есть ли они и по взаимному расположению?

Игра учит чёткости, внимательности, точности, аккуратности; развивает логику, целостное восприятие объекта.

Задания детям можно давать как с помощью рисунка, так и устно.

«Кубики для всех». Игра учит мыслить пространственными образами, уметь их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками. Она также развивает навыки комбинаторики и пространственного мышления, учит мыслить объёмными фигурами. Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж. Фигурки для игры предоставляют почти неисчерпаемые возможности разнообразных сочетаний и позволяют составлять огромное количество различных моделей или разных вариантов одной и той же модели.

Сказочные лабиринты Воскобовича.

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Широкий возрастной диапазон игр достигается за счет того, что каждая игра является комплексной и содержит множество задач, которые доступны как двухлетним малышам, так и дошкольникам. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка.

Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач.

Следует отметить, что игровые развивающие пособия Воскобовича отличаются универсальностью и многофункциональностью. Всего лишь одна игра включает в себя множество обучающих задач, развивает творческие способности и психологические процессы ребенка.

Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию.

Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

Все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на четыре группы, которые направлены на развитие у ребенка навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала. Также данные пособия отлично формируют логическое и эмоционально-образное мышление малыша.

Популярные развивающие игры Воскобовича

Все игры В. Воскобовича имеют различную направленность. Одни игры развивают у ребенка воображение и логическое мышление, другие игровые пособия обучают детей чтению и формируют математические навыки. Также разработаны развивающие игры, которые направлены на конструирование и моделирование. Рассмотрим детально наиболее популярные игры Воскобовича.

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной доски с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается

набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности.

Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей.

«Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает у них мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы. С помощью данной игры ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить. «Геоконт» также развивает психологические процессы малыша. Также это прекрасный вариант времяпровождения ребенка с родителями.

«Квадрат Воскобовича»

Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат - трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д.

Головоломка «Чудо - крестики»

«Чудо - крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок».

«Чудо - крестики» помогают ребенку освоить цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и части. Малыш в ходе игры развивает воображение, фантазию, ловкость рук, учится использовать схемы для решения поставленных задач.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения.

На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине

Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений.

Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая знакомит малыша с различными цветами, формирует математические навыки, прививает умения

по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет. Данная развивающая игра формирует у ребенка логическое мышление, развивает память, внимание и усидчивость.

«Математические корзинки»

Данное пособие приглашает вас и вашего малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями «зверятами – цифрятами» закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия.

Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

«Конструктор цифр» - развивает внимание, пространственное мышление, логическое мышление, словесно – логическую память, мелкую моторику рук, запоминание детьми электронной цифры и последовательности цифр в ряду.

Считалка: «Эники – Бэники – Ели – Вареники – Очень – Голодные - Веники» Игра-шнуровка «Ромашка»

Красивая ромашка поможет малышам составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнурка можно составить 200 слов. Для детей 2–3 лет игра

«Ромашка» используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук. Игра-шнуровка «Ромашка» развивает у детей сообразительность, навыки чтения, обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить.

«Теремки Воскобовича»

«Теремки Воскобовича» признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. Малыши в игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слоги преобразовывать в слова. Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположены различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв.

В мир гласных букв малыша приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также малыш знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее ребенок учится составлять и читать первые слова.

К данному пособию прилагается детальная инструкция с подробным описанием игр, обучающих ребенка основам чтения.

«Теремки Воскобовича» обогащают словарный запас ребенка, развивают его психические процессы и творческие способности.