**Интеллектуальное развитие ребёнка**

**1.Роль интеллектуального развития в жизни ребёнка.**

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. Интеллектуальный труд очень нелегок, и, учитывая возраст­ные особенности детей дошкольного возраста, педагоги должны помнить, что основной метод развития - проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

В дошкольной педагогике существует множество разнообразных мето­дических материалов: методик, технологий, которые обеспечивают интеллек­туальное развитие детей. Наиболее эффективным пособием являются логи­ческие блоки Дьенеша.

Определены задачи использования логических блоков в работе с детьми:

**1.** Развивать логическое мышление. Развивать представление о множе­стве, операции над множествами (сравнение, разбиение1, классификация2, абстрагирование). Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со зна­ком отрицания).

1. Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, адек­ватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам (по одно­му, двум, трем), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
2. Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
3. Развивать пространственные представления.
4. Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятель­ного решения учебных и практических задач.
5. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в дости­жении цели, преодолении трудностей.
6. Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
7. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, спо­собности к моделированию и конструированию.
8. 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 организовывать работу с учетом трех уровней развития детей (низкий, сред­ний, высокий).

**2.Описание пособия.**

Пособие изготовлено венгерским математиком и психологом

Эдвардом Дьенишем.

Существует пособие в нескольких вариантах:

*1вариант*: плоскостной состоящий из 24 геометрических фигур.

- по форме (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат);

- по цвету (красный, синий, желтый);

- по толщине ( толстый, тонкий).

*2 вариант*: объёмный состоящий из 48 геометрических фигур.

*а)* четырех форм (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат).

б) четырёх цветов (красный, синий, желтый );

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 трёх цветов, одним из двух размеров, одним из двух видов толщины.

*3 вариант*: жизненный материал.

Он представлен реальными предметами, которые могут встречаются ребёнку в жизни. Они группируются по своим свойствам.

Он может быть представлен предметами посуды, грибами, снежинками, флажками и т.д.

- по форме (любые);

- по цвету (розовые, зелёные, жёлтые, коричневые);

- по размеру (большой, маленький).

Изготовить логические блоки можно из цветной бумаги и картона или тонкого картона и толстого картона. Также необходимо изготовить

кодовые карточки, на которых условно обозначены свойства блоков. Целесообразно изображать условные обозначения формы, размера, толщины - черным цве­том, а обозначение цвета - цветным расплывчатым пятном. Это нужно для того, чтобы свойства блоков не перемешивались. Следует изготовить и кар­точки со знаком отрицания.

Для простоты и удобства можно изготовить и использовать логические блоки, окрашенные с двух сторон, так называемые «блоки-перевертыши», особенно они удобны в играх по комбинаторике, в логических цепочках, в настольно-печатных играх.

В работе с блоками рекомендуется использовать игровой обучающий комплекс «Ларчик»(игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича). Это позволит организовать работу с детьми коллективно, по подгруппам, в самостоятельной игровой деятельности, а также на занятиях. Предлагаем использовать еще одно пособие с логическими блоками Дьенеша, заменяющее кодовые карточки. Его можно изготовить самостоя­тельно. Для этого нужно взять альбом или тетрадь, в которых листы соедине­ны пружиной. Со стороны скрепления листов отступить примерно 10 санти­метров и отрезать вдоль. Оставшаяся полоска из скрепленных листов (оста­вить 4 листа) делится на четыре части и разрезается до пружины, чтобы было возможным перелистывать отдельные части. На первой части на каждом ли­сте изображается код формы, на второй части - код цвета, на третьей - код размера, на четвертой — код толщины. При описании блока или кодировании перелистываются листочки, выбирается подходящее фигуре свойство.

Если педагог работает с детьми коррекционной группы, со слабовидя­щими детьми, и здесь можно найти выход и помочь детям в обучении, изго­товив подходящие пособия. Геометрические фигуры лучше изготовить в объем­ном варианте, а кодовые карточки сделать выпуклыми (форма) и из различ­ного материала с разной структурой поверхности (цвет цветоощущения: теплые тона, холодные тона; размер, толщина), чтобы детям легче было с помощью тактильных ощущений определить свойства объекта.

**3. Формы организации работы с логическими блоками.**

**1.**Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие нагляд­ность, системность и доступность, смену деятельности.

**2**.Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).

**3**.Вне занятий, в развивающей среде группы (ИЗО-деятельность, апп­ликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

Особенности структуры игр и упражнений позволяют по-разному варь­ировать возможность их использования на различных этапах обучения. В методическом пособии предлагаются дидактические игры - занятия с логи­ческими блоками. Дидактические игры распределены по возрасту детей -младший (вторая младшая группа, средняя группа), старший (старшая группа, подготовительная). Но каждую игру возможно использовать в любой возраст­ной группе (усложняя или упрощая задания), тем самым предоставляется огромное поле деятельности для творчества педагога.

**Логические блоки можно использовать:**

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

б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм «Рассели жиль­цов», «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре», «Голово­ломки»);

в) в сюжетно-ролевых играх: Магазин — деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками. Почта – адрес на посылке, письме, открытке обозначается блоками, адрес на до­мике обозначается кодовыми карточками. Аналогично, Поезд - би­леты, места.

Использование логических блоков в аппликации, рисовании, конструи­ровании и моделировании предметов из геометрических фигур разнообразит за­нятия детей, сделает их интересней, поможет детям легче ориентироваться в про­странстве и закономерностях («Дом», «Ёлочка», «Бабочка», «Животные» и т.д.).

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

**4**. **Этапы работы.**

В современных вариативных программах отводится особое место гео­метрическим фигурам. Использование блоков Дьенеша помогает в изучении основных свойств геометрических фигур по их признакам и по существую­щим во множестве геометрическим отношениям (соотношениям), включать подмножества в состав множества; разбивать множество на непересекающи­еся подмножества.

Практически все игры и занятия, представленные в методическом пособии, возможно использовать в работе с детьми разного возраста, в зависимости от уровня их развития. Задания в играх можно упрощать или усложнять, используя меньшее или большее 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 предусматривается, чтобы дети начинали освоение материала с простого ма­нипулирования геометрическими фигурами. Необходимо предоставить детям возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками. Дети используют их по своему усмотрению в различных видах деятельности. В процессе манипуляций с блоками дети установят, что они имеют различную форму, цвет, размер, толщину.

* Работу по формированию познавательных способностей целесообразно

начать со знакомства с формой, затем с цветом.

И, соответственно, предлагать детям игры и упражнения на развитие умения оперировать *одним свойством* (обобщать и классифицировать, сравнивать объекты по одному свойству.

Например предложить ребёнку выбрать все красные элементы. Или все круглые. Можно попросить ребёнка найти фигуры, такие же по цвету, но иной формы, или размера, или цвета. Игры: «Угадай цвет», «Найди блок», «Дружит не дружит», « Найди свой домик»и т.д. Возраст 3-4 года

* Ког­да ребенок легко и безошибочно справляется с заданием

определенной ступе­ни, следует предложить игры и упражнения на развитие умения оперировать сразу *двумя свойствами* блоков ( цвет и форма; цвет и размер; форма и толщина).

Детям предлагается разделить блоки между Чиполлино и Буратино. У Чиполлино - все круглые, а у Буратино - все красные. В процессе решения этой задачи возникает проблема: естьпредметы одновременно и красные и круглые, есть некрасные и некруглые. Таким образом дети сами могут придти к выводу, что справедливо красные и круглые блоки положить между персонажами, а некруглые и не красные вне этого пространства. "Игра «Найди свою дорожку»

* В последующем возможно использование более сложных игр, где

формируется умение оперировать одновременно *тремя свойствами* (цвет, форма, размер), (цвет, форма, толщена).

Эти игры проводятся аналогично предыдущим. Игра «Где живут блоки?» Возраст детей 5-6 лет.

**5**. **Игры.**

**Сначала предлагаем самые простые игры.**

**1**. Найти все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру форме). «Найти не такую фигуру, как эта « по цвету (по форме, размеру).

2.Найди все фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету).  
"Найди не такие фигуры, как эта" по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме). "Найди такие же, как эта" по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера или такие же по размеру, но другого цвета.

Более сложный вариант: найди такие же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и  
цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

3. "**Цепочка"**

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:а) чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); б) чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и т.д.); в) чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.); г) чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

4. "**Второй ряд"**

Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру и цвету.

5. **"Домино"**

В этой игре одновременно может участвовать не более четырех детей, фигуры делятся поровну между участниками. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному. Например: а) фигурами другого цвета (формы, размера) ; б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, ко другой формы; в) фигурами другого цвета и формы (цвета и размера» размера и толщины); г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету); д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

6. "**Раздели фигуры"**

Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки. Предложите им ответить на вопросы:- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные). А у заики? (Все не красные). Попробуйте разделить фигуры по-другому: чтобы у мишки оказались все круглые; чтобы зайцу достались все большие; чтобы зайцу достались все желтые и т.д.

* Более сложный вариант этой игры: Разделите фигуры так, чтобы у

мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные. Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные). Только зайке? (Квадратные, не синие). Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные). А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, неквадратные). Предлагаются другие варианты заданий. Разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все треугольные, а у зайки-все болыыие; мишке достались все маленькие, а зайке - все прямоугольные; у мишки оказались некруглые, а у зайки-все желтые.

* Наконец, наиболее трудный вариант игры "Раздели фигуры".

Разделить фигуры между Буратино, Чебурашкой и Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки - все желтые, у Незнайки все большие. Какие фигуры достались только Буратино? (Круглые, не желтые, маленькие). Какие фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, некруглые). Скажи, какие фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые, некруглые). Какие фигуры подошли сразу и Буратино и Чебурашке? (Круглые, желтые, маленькие). Какие фигуры достались сразу и Буратино и Незнайке? (Круглые, большие, не желтые). Незнайке с Чебурашкой? (Большие, желтые, некруглые).Какие фигуры подошли всем трем персонажам? (Круглые, желтые, большие). А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые).

Вариантом логических игр для детей являются игры с обручами. При подготовке дошкольников к подобным играм надо формировать у детей четкое представление о внутренней и внешней области по отношению к некоторой замкнутой линии. Ведущий кладет на пол обруч, обводит указкой то место, которое находится внутри обруча, и добавляет, что вся остальная часть пола находится вне обруча. Можно задать вопрос, где сидит ребенок (внутри или вне обруча). Затем предлагается ребенку стать внутри обруча. Все это можно повторить с веревочкой, положив ее на пол так, чтобы она образовала -замкнутую линию. Разомкнув эту линию, дети убеждаются в том, что по отношению к ней нет таких мест, о которых можно было бы сказать, что они находятся внутри или вне этой линии. Перед проведением игры с двумя обручами необходима следующая подготовительная работа: ведущий показывает детям два обруча разного цвета, например, синий и красный, и располагает их на полу так, как показано на рисунке. Выясняется, какое место (какая часть пола) находится внутри обоих обручей; внутри синего, но вне красного обруча; внутри красного, но вне синего обруча; вне обоих обручей. Затем ребенку предлагается стать внутри обоих обручей, другому - внутри синего, но вне красного, третьему -внутри красного, но вне синего, а четвертому - вне обоих обручей. Для подготовки к игре с тремя обручами прежде всего выясняется, как расположена каждая из областей (1) - (8) по отношению к трем обручам. Вот описание некоторых игр с обручами.

**Игра с одним обручем**

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча - все красные блоки,а вне обруча - все остальные.

Детям задают вопросы: Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные).Какие блоки оказались вне обруча? (Не красные). Верен именно такой ответ, т.к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри. При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча.

**Игра с двумя обручами**

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать -внутри синего обруча, -внутри красного обруча, -внутри обоих обручей ,-вне красного обруча,- внутри синего, но вне красного,- внутри красного, но вне синего, -вне синего и красного обручей. Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей. После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:- Какие блоки лежат внутри обоих обручей?- Внутри синего, но вне красного обруча?- Внутри красного, но вне синего?- Вне обоих обручей? Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

**Игра с тремя обручами**

В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам. Ведущий кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, как показано на рисунке, т.е. чтобы образовалось 8 областей. После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т.д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего- все квадратные, а внутри желтого -все большие. После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры стремя обручами) вопросов. Какие блоки лежат: внутри всех трех обручей; внутри красного и синего, но вне желтого обруча внутри синего и желтого, но вне красного обруча внутри красного и желтого, но вне синего обруча внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча внутри синего, но вне желтого и красного обруча внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов

Желательно вместе с детьми придумать новые задания, а лучше новые игры. Затем предлагаются новые игры и упражнения с блоками, где их свойства, изображены на карточках. Так цвет обозначается пятном (на данном рисунке цвет пятна определен буквами: "к" -красный, "ж" - желтый, "с" -синий).'Величину - силуэтом домика (большой, маленький).Форму - соответственно контурами фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).Толщину - условным изображением человеческой фигуры (толстый и тонкий). Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них. Рассматриваются с детьми и сами блоки, пользуясь карточками, называют имя каждого блока. В словаре детей появляются такие определения: "...это красный, большой, круглый, толстый блок. На карточке обозначен красный цвет, значит сюда можно положить красные блоки". Игровые упражнения проводятся так: ребенку или группе детей предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Для разнообразия можно использовать карточку с восьмью клетками, где в первой из них изображено свойство. Ребенок заполняет остальные клетки блоками соответствующего свойства. **Игра называется "Все в ряд".**

**Так же выпускаются альбомы с заданиями к Блокам Дьенеша:**

* Блоки Дьенеша для самых маленьких (для детей от2 до 3 лет);
* Давайте вместе поиграем (для детей 3-7 лет);
* Лепим нелепицы (для детей с 4 лет);
* Поиск затонувшего клада (для детей 5-8 лет);
* Праздник в стране блоков (для детей 5-8 лет);
* Спасатели приходят на помощь (для детей 5-8 лет).

**6.Роль воспитателя.**

Работать с детьми, заниматься с ними, развивать и обучать возможно только в системе и на основе личностно-ориентированной модели общения, предполагающей наличие между взрослыми и детьми отношений сотрудниче­ства и партнерства.

Перед педагогом стоит задача чрезвычайной важности: развивая ум­ственные способности детей, логическое мышление, умение рассуждать, от­стаивать свое мнение, способность логично и обстоятельно выдвигать свои идеи, стремиться к тому, чтобы каждый ребенок, посещающий детский сад, в дальнейшем мог стать интересным, грамотным человеком, личностью. Важ­но, чтобы педагог был инициативным, думающим, любящим детей челове­ком, способным на творческий подход в работе.