**🕮**

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 15**

**г. о. Тейково Ивановской области**

**Тел.2-29-41 ул. Чапаева, д.25-а**

**«Развитие интеллектуальных способностей старших**

**дошкольников посредством**

**дидактической игры»**

(консультация для родителей)

**подготовила:**

**Коваленко Елена Владимировна,**

**воспитатель 1 категории МДОУ №15**

.

г. Тейково

Интеллектуальное развитие старших дошкольников определяется

комплексом познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления,

памяти, воображения.

В старшем дошкольном возрасте ребёнок должен быть подготовлен к

ведущей в младшем школьном возрасте деятельности - учебной. Важное

значение при этом будет иметь развитие интеллектуальных способностей и

формирование соответствующих умений у детей.

В работе дошкольных учреждений большое место занимают

дидактические игры. Они используются в организованной образовательной

деятельности и в самостоятельной деятельности детей. Выполняя функцию

средства обучения, дидактическая игра может служить составной частью

образовательной деятельности. Она помогает усваиванию, закреплению

знаний, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают

признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать.

Использование дидактической игры как метода обучения повышает интерес

детей к образовательной деятельности, развивает сосредоточенность,

обеспечивает лучшее усвоение программного материала.

      Дидактические игры способствуют формированию у детей

психических качеств: внимания, памяти, наблюдательности,

сообразительности. Они учат детей применять имеющиеся знания в

различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные

процессы и доставляют эмоциональную радость детям.

Дидактические игры - незаменимое средство обучения детей

преодолению различных затруднений в умственной и нравственной их

деятельности. Эти игры таят в себе большие возможности и воспитательного

воздействия на детей дошкольного возраста.

В игре происходит формирование восприятия, мышления, памяти, речи

- тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития

которых нельзя говорить о развитии интеллекта ребёнка. При помощи

дидактических игр развиваются необходимые каждому ребёнку

интеллектуальные способности, уровень развития которых, безусловно,

сказывается в процессе школьного обучения и имеет большое значение для

последующего развития личности.

Поэтому проблема интеллектуального развития старших дошкольников

через дидактическую игру на сегодняшний день имеет особую актуальность.

Дидактические игры не только способствуют

закреплению и уточнению знаний, но и активизируют мыслительную

деятельность детей.

Дидактическая игра - основной вид деятельности ребёнка в дошкольном возрасте, играя, он познаёт мир людей, играя, ребёнок

развивается. В современной педагогике существует огромное количество

развивающих игр, способных развить сенсорные, двигательные,

интеллектуальные способности ребёнка. Следует напомнить, что понятие

"развитие интеллекта" включает в себя развитие памяти, восприятия,

мышления, то есть всех умственных способностей. Сконцентрировав своё

внимание лишь на одном показателе, нельзя говорить о развитии детского

интеллекта в целом. Проводить развивающие дидактические игры лучше с

группой детей, так как именно коллективные игры способны гораздо лучше

развить интеллектуальные способности.

Дидактические игры помогают усвоению, закреплению знаний,

овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают

признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать.

Использование дидактической игры повышает интерес детей к занятиям,

развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного

материала. Особенно эффективны эти игры при организации

непосредственной образовательной деятельности: по формированию

целостной картины мира, по обучению, формированию элементарных

математических представлений. В дидактической игре учебные,

познавательные задачи взаимосвязаны с игровыми, поэтому при организации

игры педагоги обращают особое внимание на присутствие в образовательной

деятельности элементов занимательности: поиска, сюрпризности,

отгадывания и т.п. Проводя дидактические игры, педагог целенаправленно

воздействует на детей, продумывает методические приёмы проведения,

добивается, чтобы дидактические задачи были приняты всеми детьми.

Систематически усложняя материал с учётом требований программы,

воспитатель через дидактические игры сообщает доступные знания,

формирует необходимые умения, совершенствует психические процессы.

Игры-занятия с дидактическими игрушками развивают

сосредоточенность, умение спокойно, не отвлекаясь, заниматься в течение

некоторого времени каким-то делом, развивают способность подражать

взрослому. Действия с подобными предметами всегда ставят перед ребёнком

умственную задачу - он старается добиться результата. Постепенно

включаются задачи сенсорного характера: научить различать величину,

форму, цвет.

Большое значение в речевом развитии детей имеют словесные

дидактические игры. Они формируют слуховое внимание, умение

прислушиваться к звукам речи, повторять звукосочетания и слова. Игровые

действия в словесных дидактических играх (имитация движений, поиск того,

кто позвал, действия по словесному сигналу, звукоподражание) побуждают к

многократному повторению одного итого же звукосочетания, что упражняет

в правильном произношении звуков и слов. Учитывая рекомендации

физиологов, о необходимости тренировки пальцев рук в целях развития

речевых зон мозга, следует проводить с детьми соответствующие игры,

например, "Пальчики". Развитость мелкой моторики - основной показатель

готовности ребёнка к усвоению письма, чтения, правильной речи и

интеллекта в целом; руки, голова и язык связаны одной ниточкой, и любые

отставания в этой цепи приводят к отставанию.

Большую ценность в интеллектуальном развитии детей представляют

словесные игры (народные загадки, молчанка, запретное слово). Эти игры

возбуждают умственную активность. Правильно используемые

дидактические игры помогают формировать у детей усидчивость, умение

тормозить свои чувства и желания, подчиняться правилам. В играх ребёнок

вынужден проявлять умственную активность и настойчивость, в осуществлении задуманного, умение ставить цель и

добиваться её решения. Дети этого возраста лучше могут управлять своими

психическими процессами, речью и мышлением. Систематически проводя с

детьми подготовительной к школе группы дидактические игры, можно не

только развить умственные способности детей, но и выработать у них

нравственно-волевые черты характера, приучать детей к более быстрому

темпу умственной деятельности.

Дошкольное детство-первая ступень в психическом развитии ребёнка,

его подготовке к участию в жизни общества. Этот период является важным

подготовительным этапом для следующей ступени - школьного обучения.

Таким образом, роль дидактической игры в развитии интеллектуальных

способностей старших дошкольников несомненна.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

1. **"Запретное слово"**. Игра для развития произвольного внимания и

находчивости. Для нее не требуется никакого материала, поскольку она

словесная. Суть ее состоит в следующем: ведущий задает вопросы, а игрок

отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно

запретное слово, о котором вы заранее договариваетесь, например, слово

"нет ". Предупредите малыша, что нужно быть предельно внимательным, так

как вы постараетесь его подловить. После этого можно начать задавать

вопросы. Например, " Ты спишь в ванной? ", " Снег белый?", "Ты умеешь

летать? " и т. п. Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы

выполнить правила игры, Ошибкой считается, если названо запретное слово

или на вопрос не дан ответ. Как только ребенок ошибается, вы меняетесь с

ним ролями, он задает вопросы, вы - отвечаете. В этой игре выигрывает тот,

кто правильно отвечает на большее количество вопросов.

2**. "Запрещенное движение"**. Ребенок повторяет за воспитателем все

упражнения зарядки, кроме одного "запрещенного" (прыжка или, например,

хлопка).

3. **"Разведчик"**. Начните игру из коридора. "Белочка спрятала в лесу орешек,

а теперь не может его найти. Помоги белочке". Малыш ищет орешек (любой

предмет, спрятанный в комнате) по следам, оставленным неосторожной

белочкой (дорожка из ниточки, стрелка, нарисованная на бумаге, необычно

поставленные предметы). Постепенно белочка становится все осторожней, а

малыш все наблюдательней.

4. **"Архитектор"**. Вы - архитектор, ребенок - строитель. У обоих

одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью

своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик),

строитель повторяет задание.

5. "**Волшебное слово".** Сначала следует договориться, какие же слова

считать `волшебными`. `Волшебными` можно считать слова на букву `М`

или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать

фонематический слух ребенка), а можно - обозначающие птиц, домашних

животных и т.п. Вы рассказывает историю или произносите подряд любые

слова. При произнесении `волшебных слов` ребенок должен подать сигнал:

стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

6. **“Шерлок Холмс”.**Игра на развитие наблюдательности. Игрок, который

выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид

своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет

некоторые детали своего внешнего вида и предлагает "сыщику " угадать, что

он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера,

но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое

другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов.

Лучше начать с 3-4 изменений и постепенно их увеличивать.

РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

1. Незаменимым дидактическим материалом для всякого рода развивающих

игр являются карточки всевозможных лото и других игр с изображением

животных, предметов обихода, игрушек и т.п. (чем больше разных карточек,

тем лучше). Игры на обучение классификации по общим признакам.

Признак, по которому проводится классификация, задает взрослый. В

дальнейшем задания на классификацию сможет придумывать и ребенок.

Классифицировать можно по признакам: большое - маленькое, животные -

растения, дикое - домашнее и т.д. Разложенные карточки можно

расклассифицировать снова. Например, первое задание было: "отдели

домашних животных от диких", а второе задание может быть: "выбери все

карточки, изображающие хищников". Дальше можно предложить

расклассифицировать и хищников, разложив их, например, по росту или по

месту обитания (север-юг).

2. Другое задание с карточками: вы предлагаете ребенку разложить все

имеющиеся карточки на 2 или 3 кучки, а потом объяснить по какому

принципу разделение проводилось.

3. Еще одна полезная игра с карточками "4 лишний". 4 карточки отбираете

Вы, а малыш находит лишнюю и объясняет, почему он так решил. Задания

можно постепенно усложнять: Кто лишний в четверках: `Тигр, волк, рысь,

леопард? Щука, окунь, камбала, сом? Аист, журавль, воробей, фламинго? `.

Используйте в ваших `трудных четверках` и прилагательные (быстрый,

энергичный, крепкий, вертлявый) и наречия (скоро, быстро, неожиданно,

мгновенно).

4. Классифицировать можно: ракушки, камешки, пуговицы, открытки, любые игрушки.

5. Любую историю или сказку можно зашифровать, перевести в

схематический вид. Это полезно для тренировки таких сложных

мыслительных процессов как анализ и редукция. Сказку можно разыграть с

помощью игрушек-заместителей. Это хорошо знакомый ребенку процесс.

Сложнее будет разыграть ту же сказку с помощью геометрических фигур.

Вырежьте из бумаги десяток всевозможных фигур разного размера, а затем

предложите ребенку выбрать, какие фигуры будут замещать героев сказки.

Например, вполне справедливо, если малыш для сказки "Три медведя"

выберет 3 кружка: большой, средний, маленький и квадратик, размером

равный маленькому кружку. После того как роли розданы, разыграйте сказку

уже с помощью фигур-заместителей, а потом схематически зарисуйте её.

6. Отличное задание, развивающее и творческое мышление, и

сообразительность - придумывание вариантов необычного использования

обычных вещей. Например, стакан. Из стакана можно пить, можно

выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и

карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или

божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

7. "Угадай-ка". Ребенок - ведущий, он выбирает какую-нибудь карточку из

лото и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на карточке,

задавая вопросы. По правилам игры ведущий может отвечать на любой

вопрос только "да" или "нет". Например, если спрятана карточка с

изображением какого-то животного (из зоо-лото): - Это зверь? - Нет. -Птица?

- Да. - Большая? -Нет. -Городская? -Да. -Воробей? -Да. Когда правила игры

станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала

картинка выбирается из небольшого количества карточек (например, десяти).

8. “Исследователь”. Это одна из самых простых игр на сравнение. Вы с

ребенком - "исследователи". Выберите какой-нибудь предмет и начните его

изучение. Каждый должен по очереди выделять в нем какое-нибудь свойство,

признак, особенность в сравнении с другими предметами. Например, нужно:

назвать этот предмет; сказать, зачем он нужен; каковы его основные

признаки: цвет, форма, размер; каков он на ощупь, на запах, на вкус; из чего

сделан; похож "на", отличается "от" (каких - нибудь других предметов); что

случится, если его: бросить в воду, огонь, ударить по нему и т. д.

9. “Один лишний”. Приготовьте предметы или картинки, которые имеют

отношение к таким группам, как игрушки, посуда, инструменты, рыбы,

фрукты, овощи, ягоды, напитки, продукты, одежда, обувь, головные уборы,

мебель, транспорт, деревья, звери, птицы, электроприборы. Выберите 4

картинки одной группы и одну картинку из любой другой группы.

Расположите их в ряд на столе. Таким образом, получится, что основная

часть картинок имеет один общий признак, который позволяет объединить

их в одну группу. Одна картинка этого признака не имеет и потому

отличается от остальных. Она является лишней. Ребенку необходимо

внимательно рассмотреть все картинки, найти лишнюю и объяснить свое

решение.

**РЕФЛЕКСИЯ**