



Интеллектуальное развитие в играх

**Подготовила:
Воспитатель Лёвина Елена
Борисовна**

Дидактические игры.

Значение дидактической игры для развития детей дошкольного возраста заключается в следующем:

- Дидактическая игра способствует развитию познавательных и творческих способностей, является незаменимым средством интеллектуального развития.
- Дидактические игры учат сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения. Активность детского мышления является главной предпосылкой сознательного отношения к приобретению твердых, глубоких знаний.
- Дидактические игры развивают сенсорные способности детей, которые являются первоисточником знаний о действительности и закладывают базу для формирования у детей представлений и понятий. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребенком окружающей среды.
- Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. В играх, также, развивается способность аргументировать свои утверждения, доводы.
- У дошкольников формируются нравственные представления о бережном отношении к окружающим их предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности.
- Многие дидактические игры формируют у детей уважение к трудящемуся человеку, вызывают интерес к труду взрослых, желание самим трудиться. Некоторые навыки труда дети приобретают при изготовлении материала для дидактических игр.
- Игра создает положительный эмоциональный подъем, вызывает хорошее настроение.

Дидактические игры

Рамки-вкладыши обучают:

1. Основам классификации и логике (поганка, боровик, опята – грибы).
2. Обучают понятиям, связанным с формой.
3. Ориентации на плоскости (необходимо вставить определенный вид животного в подходящую для этого рамку).
4. Различать предметы по силуэтам.
5. Ребенок с помощью рамок-вкладышей учиться обводить, раскрашивать, заштриховывать, не вылезая за контур рисунка, следуя от простого к сложному.
6. Ребенок учиться распознавать предметы по видам (например, увидев на картинке в книжке боровик, он скажет не просто «грибок», а, как минимум, гриб-боровик).

Рамки-вкладыши развивают:

мелкую моторику рук, сенсомоторную координацию
целостное восприятие
любопытность, познавательный интерес
обогащение словаря
расширение представлений детей о явлениях и предметах окружающего мира
формирование умения выделять связи между предметами и явлениями окружающего мира



Игра- головоломка « Веселая логика»



Цель игры: проанализировать предметы, изображенные на карточках, и подобрать каждому соответствующую пару. Для этого необходимо выделить основные свойства предметов (их форму, цвет, количество, расположение, назначение). Игра развивает образное и логическое мышление; умение зрительно оценивать предметы, соотносить элементы между собой.

Подбери узор

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, логического мышления, памяти, воображения.

Вариант игры: кто быстрее на своей карте найдёт все свои фигурки (заплаточки)



Сложи слово

Цель: Развитие захвата и мелкой моторики;

- развитие мышечной силы пальцев;
- развитие зрительно-двигательной координации;
- развитие логики, мышления и внимания;
- развитие памяти и речи;
- навык чтения.

Варианты игры: Объяснить ребенку, что каждая буква имеет свой звук. Показать ребенку грани кубиков с гласными звуками (красного цвета). Обвести пальчиком букву по часовой стрелке. Протяжно и напевно называть гласную. Дать ребенку кубик. Попросить его обвести букву пальчиком и повторить звук гласной за вами.

4. Рисовать красным карандашом или красками вместе с ребенком гласные буквы на листе бумаги. Повторять название буквы и звука.



Логическая игра Кубики для всех

Цель: побуждать детей строить по образцу, используя разные по форме и цвету кубики.

Совершенствовать логическое мышление, мыслительную деятельность, внимание, усидчивость, цвет. Воспитывать интерес к логическим играм, эмоциональный подъём к полученному результату.

Ход: в игре используется семь разных по цвету кубиков, разной конфигурации. Детям предлагаются образцы-схемы, ребёнок начинает строить с первого. В начале образец состоит из двух кубиков, а затем их число увеличивается, схемы усложняются, тем самым развивая логику. Принимать участие в игре может только один ребёнок. (Если ребёнок испытывает затруднения - предложить помощь)

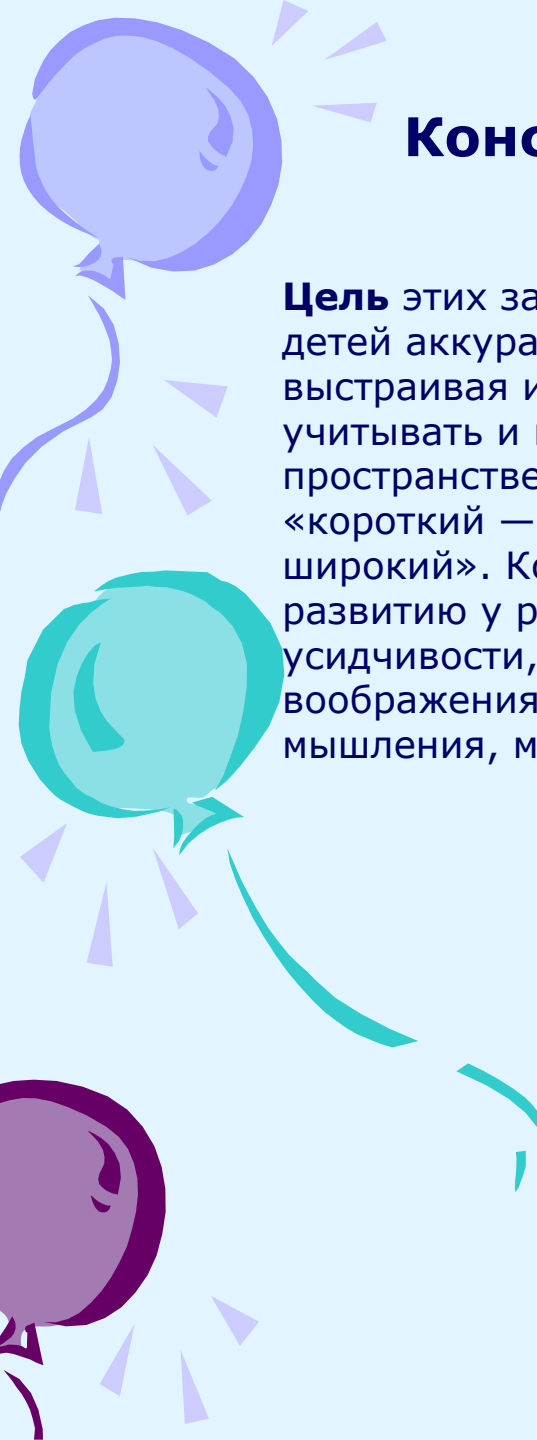


Конструктор «Пароход»

Цель: Сборка конструктора помогает ребенку развить инженерные и конструкторские способности, концентрирует внимание. А так же способствует развитию пространственного, логического и абстрактного мышления, фантазии, воображения, координации движений, тренировки мелкой моторики. Ребенок учится различать детали по цветам и формам.

Варианты игры: Ребенок собирает «Пароход» по схеме или самостоятельно.





Конструктор «Стульчик»

Цель этих занятий — научить детей аккуратно соединять детали, выстраивая их в стройную линию, учитывать и называть пространственные признаки «короткий — длинный», «узкий — широкий». Конструктор поможет развитию у ребенка внимания, усидчивости, технического воображения, пространственного мышления, моторики пальчиков.



Конструктор «Улица города»

Цель: совершенствует наглядно-действенное, наглядно-образное мышление, в процессе создания объемной модели городка у детей развивается воображение, формируются пространственные навыки. Формирование сенсорных эталонов цвета, величины и формы.

Развивает у детей мелкую моторику.

Вариант игры: Ребенок с увлечением складывает детали различной формы, сооружая красочный город с улицами и домами, в котором можно поселить свои любимые миниатюрные игрушки.



Мягкий конструктор

Цель: Игра с ковролиновым конструктором развивает фантазию, воображение, мелкую моторику, маленьким пальчикам полезно приклеивать-отрывать детали, прививаются навыки самообслуживания.

Варианты игры: Большое количество деталей стимулирует фантазию, позволяя придумывать каждый раз новые сюжеты картинок.

С помощью входящих в состав деталей можно собрать фигурку девочки или мальчика и одеть их по своему усмотрению. У многих элементов одежды есть различные застежки: молнии, пуговицы, ремешки, шнурки на ботинках и одежде, кнопки. Эти элементы делают игру в конструктор еще более полезной и интересной. В набор входит 16 карточек с примерами нарядов для мальчика и девочки. Такие рисунки-примеры помогут ребенку познакомиться с конструктором, понять его возможности.



«Сырный ломтик»

Цель: В игре развивается координация движения рук, понимание принципа балансировки и пространственных отношений: «влево- вправо», «вверх-вниз», умение различать и соотносить геометрические размеры и формы. Игра способствует развитию внимания, терпения.

Варианты игры: Мольберт с вырезанными в нем отверстиями разной формы. Игрок должен доставить от старта к финишу фишку, уложенную на подставку, которая двигается при помощи двух длинных шнуров. Приходится лавировать между отверстиями, чтобы не уронить фишку. Особенно интересен парный вариант работы, когда шнуры выдают двум разным игрокам. Игрок кладет фишку или шарик на тонкую подставку, удерживаемую двумя шнурами, проходящими через петли с левой и правой сторон доски. К каждому шнуру прикреплен шар, за эти шары игрок держит подставку и управляет ею. Его задача - провести подставку с фишкой (шариком) от нижнего края доски к верхнему (или наоборот), не уронив шарик в отверстие..



Сюжетно – ролевые игры.

Значение сюжетно – ролевой игры в интеллектуальном развитии:

Развитие замысла сюжетно – ролевой игры связано с общим умственным развитием ребёнка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых (продавец, врач, парикмахер). В процессе игры дети берут на себя различные роли, как бы замещают людей, находящихся между собой в определенных социальных взаимоотношениях, и их действия. Они постигают суть отношений между людьми; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры («в моряков», «лётчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь.

Способствует развитию речи, в создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребёнку вывить свои мысли и чувства, понять переживания партнёров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связаны с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы. Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой, сама игра развивается под влиянием развития речи. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова.

Игра и выявляет переживания ребёнка, и формирует его чувства. Когда ребёнок подражает космонавтам, он передаёт своё восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено.

Сюжетно – ролевая игра «Парикмахерская»

Цель: Формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

Задачи: Обогащать знания детей о труде парикмахера, воспитывать уважение к труду парикмахера.

Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определённые роли. Учить детей реализовывать и развивать сюжет игры.

Формировать дружеские взаимоотношения в игре, умение изменять своё ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров. Учить осуществлять игровые действия по речевой инструкции.

Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, причёска, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

Игровые действия: Надевание на клиента пелеринки, причёсывание, стрижка, мытье головы, вытирание полотенцем, сушка феном, накрутка на бигуди, плетение косичек, завязывание хвостиков, закалывание заколок.

Клиенту, пока сохнет голова, можно предложить посмотреть модный журнал.



Сюжетно – ролевая игра « Семья»

Цель: Формирование социального опыта средствами игровой деятельности.

Задачи: Уточнить и расширить словарь и речевой материал по теме: продолжать учить детей планированию игры и самостоятельному подбору игрового материала, необходимых атрибутов; продолжать обучение умениям ролевого взаимодействия, в соответствии с нормами этикета; учить детей брать на себя различные роли, в соответствии с сюжетом игры; обогащение социально игрового опыта детей по сюжету: «Семья»

уточнять и расширять словарь и речевой материал по теме: «Семья».

развивать диалогическую речь детей; способствовать установлению в игре ролевых взаимодействий и взаимоотношений между играющими формировать творческую активность в игре, дружеские взаимоотношения друг с другом.

Варианты игры: « Идем гулять с ребенком», « К нам пришли гости», « Заболел ребенок», « День рождения», « Идем в магазин за продуктами», «Сегодня выходной, идем в цирк» и т.д.



Сюжетно – ролевая игра « Магазин »

Цель: Формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

Задачи: Уточнить и расширить словарь и речевой материал по теме: «Магазин».

Научить детей умению обращаться к продавцу, воспитывать к культуре общению.

Учить детей отвечать на вопросы, развивать диалогическую речь.

Закрепить название чисел.

Закреплять правила поведения в общественных местах (магазин).

Воспитывать у детей уважение к труду взрослых.

Учить детей принимать роли на себя, реализовывать и развивать сюжет игры.

Закреплять знания о функционировании магазина.

Воспитывать умение играть коллективно, уступать друг другу, договариваться между собой.

Игровые действия: Кассир- «выбивает » чек, проверяет весь ли товар оплачен, вручает чек покупателю, берет с покупателя деньги и выдает сдачу. Водитель- доставляет нужное количество товаров, получает заявки на получение товара от товароведа или директора. Грузчик – разгружает товар на склад , помогает продавцам распределить его по отделам. Уборщица- моет пол и вытирает пыль. Директор- проверяет работу своих подчиненных. Покупатель- приходит в магазин, сообщает продавцу, что бы он хотел купить, беседует с продавцом о качестве товара, расплачивается с кассиром деньгами) .

