

Клевцова Марина Николаевна

воспитатель

Потапова Галина Яковлевна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №31 «Журавлик»

г. Старый Оскол, Белгородская область

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

***Аннотация:** в данной статье рассматривается развитие мышления у детей старшего дошкольного возраста по средствам интеллектуальной игры.*

***Ключевые слова:** старший дошкольный возраст, мышление, интеллектуальная игра, игровой тренинг.*

ФГОС ДО в качестве основного принципа дошкольного образования рассматривает формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности. Кроме того, стандарт направлен на развитие интеллектуальных качеств дошкольников. Особое внимание уделяется обеспечению качества образования в дошкольном возрасте, что вызывает необходимость поиска способов и средств развития логических приемов умственных действий, учитывая потребности и интересы дошкольников.

В соответствие с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада, человека любознательного, активного, понимающего живое, обладающего способностью решать интеллектуальные задачи. Развитие мышления – это залог успешности выпускника детского сада в школе. От уровня состояния компетентности, успешности, логичности зависит наше будущее.

Дошкольный возраст является крайне благоприятным для развития мышления, при условии, что этот процесс построен на использовании возможностей наглядно-образного мышления, присущего ребенку в данном возрасте.

Игры интеллектуального содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Игровой тренинг как один из видов деятельности детей способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности. Развитие мышления у детей через интеллектуальные игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника.

Основой любого полноценного мыслительного процесса, направленного на понимание усваиваемого материала и творческое его преобразование, является наличие как минимум трех универсальных составляющих:

- высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, выделение существенного и др.);
- высокий уровень активности, рискованности и плюралистичности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества различных гипотез, в установке на множественность вариантов решения, в свободе выдвижения нестандартных идей и в гибкости перехода от одной из них к другой;
- высокий уровень организованности и целенаправленности мышления, проявляющийся в четкой ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщенных схем анализа, в осознании собственных способов мышления и в контроле за ними.

В своей работе мы используем комплекс интеллектуальных игр направленных прежде всего на развитие элементарных мыслительных операций, формирование общей интеллектуальной рискованности и обработку средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса.

Игры проводятся в порядке возрастания их сложности и в ряде случаев тематически связаны друг с другом, поэтому при проведении игрового тренинга желательно не нарушать их последовательность.

Игровой интеллектуальный тренинг проводится с подгруппой детей (5–8 человек), один раз в неделю, длительность от 15 до 30 минут. Общее количество тренингов не является фиксированным и зависит от исходного уровня

сформированности мыслительных процессов у детей и темпов их продвижения. Каждая игра «прокручивается» по несколько раз на различном материале в течение нескольких игровых тренингов.

На первом игровом интеллектуальном тренинге педагог знакомит детей с первыми двумя играми, дает каждому возможность подумать, предложить свой вариант решения. На каждом последующем занятии отрабатываются уже знакомые детям игры и предлагается одна новая.

Задача педагога – стимулировать мыслительную активность детей, вовлекать в игру тех, кто предпочитает отмалчиваться, последовательно проводить мысль о том, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения, что правильными могут оказаться разные решения, иногда совсем не похожие друг на друга.

Игра №1. Составление предложений

Цель: развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеш слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.

Ответы могут быть:

- стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»);
- сложными с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);
- творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Игра №2. Поиск общего

Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).

Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Задача педагога – распределить все ответы по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами для того, чтобы дети четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки.

Игра №3. Исключение лишнего слова

Цель: развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача педагога – стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

Игра №4. Поиск аналогов.

Цель: формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности, развивать способность классифицировать явления по их признакам.

Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным аналогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой

исходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка – все они летают, автобус, поезд – транспортные средства).

Игра №5. Поиск «противоположных» предметов.

Цель: формировать способность находить в предмете как можно больше свойств и использовать их для поиска предметов с противоположными свойствами, сравнивать предметы друг с другом, выделяя в них общее и различное.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному аналогу (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом – сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом – поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрыто в первом случае и открыто – во втором).

Игра №6. Поиск предметов по заданным признакам.

Цель: формировать способность быстро находить аналоги между различными, не похожими друг на друга предметами, оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков, переключаться с одного предмета на другой.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два-три названных педагогом предмета. Например, «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции. Например, дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».

Игра №7. Поиск соединительных звеньев

Цель: формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга, находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами. Игровое задание. Называются два предмета, например, лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого слова ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, экскаватор – копает землю как лопата, и является транспортным средством,

как автомобиль. В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соединениями, соседними звеньями цепочки.

Игра №8. Способы использования предмета.

Цель: развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности. Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например, книга. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (книга может послужить основой для беседы о нравственных критериях предмета).

Игра №9. Формулирование определений.

Цель: формировать четкость мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.

Игровое задание. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы в себя все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него попадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.

Игра №10. Перечислить возможные причины.

Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-то явления все возможные причины, чтобы можно было приработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Игровое задание. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...». Дети должны быстро назвать как можно больше причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных – «забыл закрыть дверь», и кончая нетривиальными – «марсиане прилетели»).

Игра №11. Сократить рассказ.

Цель: учить концентрировать внимание на сути, отсекая второстепенное.

Игровое задание. Переделать содержание рассказа максимально кратко – в двух-трех предложениях, сохранить основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.

Интеллектуальные игры в детском саду – это возможность раскрытия творческого потенциала ребенка, развития его логического мышления, памяти, воображения. В ходе игрового интеллектуального тренинга дети учатся логически мыслить, у них формируется интерес к познанию, ребята могут выполнять различные мыслительные операции, у них возникает потребность в поисковой деятельности, могут пользоваться при решении разнообразных умственных задач знаками и символами, развито внимание, память, речь, воображение, дети применяют полученные знания в повседневной жизни.

Список литературы

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко – М.: Просвещение, 2008.
2. Давыдова М.М. Развивающие игры для детей / М.М. Давыдова. – М.: Аквариум, 2007.
3. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре / Д.В. Менджерицкая – М.: Академия, 2007.
4. Тихомирова Л.Ф. Развитие логического мышления детей / Л.Ф. Тихомирова, А.В. Басов. – Ярославль: ТОО Гринго, 1995.
5. Федорова В. Развитие моторики / В. Федорова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://doshkolnik.info/game/gameintel.htm> (дата обращения: 08.04.2021).