**Обмен опытом:**

**«Интеллектуальные игры, как средство развития нестандартного развития детей».**

 Подготовила : воспитатель

 МДОУ «ЦРР-детский сад

 «Колосок» с.Ивантеевка»

 Чернышова Светлана Викторовна

**«Интеллектуальные игры, как средство развития нестандартного развития детей».**

Развитие интеллектуальных способностей детей – одна из самых актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверенны в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально- творческого потенциала ребенка.

Игра имеет особое значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего «человека» происходит, прежде всего — в игре. Игра является средством адаптации к культуре. Она готовит ребенка к будущей самостоятельной жизни. В ней ребенок, прежде всего, учится быть человеком. Игра принципиально отличается от подражания. В игровой деятельности всегда присутствует воображение, которое не дает слиться с объектом подражания, сохраняет по отношению к нему определенную дистанцию. Игра и воображение неразрывно взаимосвязаны.

Каждый согласится с тем, что неиграющий ребенок — это нонсенс, скорее аномалия, чем норма, то, что вызывает тревогу родителей, педагогов и врачей. Детство — это не только и не столько подготовка к взрослой жизни, сколько самобытное и самоценное явление, подлинное бытие, настоящая жизнь, которая быть может, гораздо более значима, чем вся последующая. Детская игра чрезвычайно содержательна, многогранна, она составляет основное содержание жизни ребенка. А что составляет содержание игры? — Жизнь, во всем ее многообразии и проявлениях.

Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Основной целью проведения игр является развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в различного вида состязаниях позволит расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

Игровая технология дает возможность в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники – игроки. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Интеллектуальные игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

Интеллектуальные игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в последующем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности.

Интеллектуальные игры учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (ВПД), или, проще говоря, действовать в уме. Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, его проще всего выработать.

Интеллектуальная игра обладает такой же структурой, как и всякая деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, она преследует и познавательную, и развивающую цель. Игра носит обучающе — игровой характер, поэтому интеллектуальные игры представляются ребенку не просто забавой, а интересным и необычным занятием.

 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. Общие рекомендации к предлагаемым играм. Ни в коем случае не пресекать шутливых ответов, так как зачастую они являются наиболее ярким проявление нестандартного мышления. Педагогу важно установить «золотую середину» между количеством и качеством ответов: с одной стороны, стимулировать как можно большее число разнообразных ответов, с другой — прежде всего, поощрять оригинальные, творческие решения. [2] Обязательными условиями эффективности проведения игр являются обсуждение детьми всех предложенных решений и развернутое обоснование, почему какое-то решение им понравилось, а какое-то нет.

**Игра № 1 «Составление предложений».**

***Цель:*** Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами: создавать новые образы из отдельных предметов.

 ***Игровое задание.*** Составить как можно больше предложений, обязательно использовать названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях можно использовать 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 («Эти вещи сделаны человеком», «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. [4] 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 составить два слова, обозначающие предметы, в чем–либо схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющие предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками. Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как «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.

Список использованных источников:

1. <https://educontest.net/ru/1933397/%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0-%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82-%D0%B8%D0%B3%D1%80/>
2. <https://doc4web.ru/matematika/zanimatelniy-matematicheskiy-material-v-obrazovatelnoy-deyatelno.html>
3. http://velikol.ru/dostc/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0+%C2%AB%D0%A7%D1%82%D0%BE+%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%B3%D0%BE%3F%C2%BB.+%C2%AB%D0%A7%D1%82%D0%BE+%D0%BD%D0%B5%D0%BE%D0%B1%D1%8B%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%3F%C2%BBc/main.html