

**Развитие интеллектуально-творческих проявлений у детей:
находчивости, смекалки, догадки, сообразительности.
Стремление к поиску решения нестандартных задач.**

Слайд 1 *«Для того, чтобы усовершенствовать ум, надо больше размышлять, чем заучивать»-, Декарт Рене*

Слайд 2 Детство – самоценный период в жизни человека, определяющий перспективы его дальнейшего развития.

Вопрос полноценного развития интеллектуальных, познавательных, творческих способностей детей дошкольного возраста остается одним из самых актуальных на сегодняшний день.

За время дошкольного детства сознание ребёнка не просто заполняется отдельными образами, представлениями, но характеризуется целостным восприятием и осмыслением окружающей его действительности.

Хороший интеллект – решающее условие успешного обучения в школе, поэтому развитие у дошкольников интеллектуальных умений это существенная задача воспитателей.

Слайд 3 **Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования** направлен на создание условий развития детей дошкольного возраста, открывающих возможности позитивной социализации ребенка, его всестороннего личностного развития, развития инициативы, творческого потенциала, творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в соответствующих дошкольному возрасту видах деятельности.

Современный этап педагогической практики - это **переход от информационно-объяснительной технологии обучения к деятельностно-развивающей**, формирующей широкий спектр личностных качеств ребенка. Важными становятся не только усвоенные знания, но и сами способы усвоения и переработки информации, развитие познавательных сил и творческого потенциала ребенка.

Слайд 4 Образовательные области Технология Воскобовича – это путь от практики к теории.

Первые игры Вячеслава Вадимовича Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. С помощью развивающих игр В. Воскобовича можно решать большое количество образовательных задач.

Слайд 5 По решаемым образовательным задачам все игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:

- игры, направленные на логико-математическое развитие.
- игры с буквами, звуками, слогами и словами.
- универсальные игровые обучающие средства.

Слайд 6 Квадрат В. Воскобовича

- Квадрат В. Воскобовича - Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого.
- Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, детки постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры.

Слайд 7 Фиолетовый лес

Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым.

Слайд 8 Волшебный ларчик

Ведущие цели Ларчик - универсальная детская среда для решения любых образовательных задач в домашних условиях и образовательных организациях. Предназначен для детей 3 - 10 лет, может использоваться для детей с ограниченными возможностями.

Слайд 9 Прозрачные цифры

Игра способствует развитию внимания, памяти, логического мышления. Составляя из пластинок цифры, буквы и самые разные фигуры, ребенок будет развивать воображение и творческие способности, мелкую моторику рук и речь.

Слайд 10

Змейка В. Воскобовича

Лабиринты букв

Логоформочки

Слайд 11 Игровизор

- «Игровизор» выглядит как папка, на верхнем прозрачном листе которой можно рисовать фломастером. Если малыш ошибся, нарисовал что-то не так, это можно легко стереть салфеткой. «Игровизор» позволяет избавиться от многочисленных раскрасок, прописей, книжек с заданиями.
- В комплект с «Игровизором» входят разнообразные приложения. Под прозрачную пленку подкладываются обучающие лабиринты. На каждую букву есть свой лабиринт. «Гуляя» маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, собирает их, составляет из них слова. Неправильный путь в лабиринте можно просто стереть и проложить новый.

Слайд 12 Игровизор

Игровизор поможет творчески самореализоваться ребенку, разовьет воображение, внимание, усидчивость. Научит рисовать в зеркальном отображении. Очень удобен своим многоразовым использованием, так как можно выполнять работу над ошибками прямо в нем.

Слайд 13 Геоконт

Геоконт вводит детей в мир геометрии развивает мелкую моторику рук помогает изучить цвета, величины и формы ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить развивает психологические процессы малыша.

Слайд 14 Коврограф

В комплект входят веревочки и коврик, к которому они прилипают. С этими нехитрыми приспособлениями можно играть во множество игр. Можно просто выкладывать фигуры, цифры.

Слайд 15 Шнур-грамотей

Игра состоит из деревянного макета яблони (снеговика, ромашки, парусника). На макете большими буквами написано слово. Например, ЯБЛОНЬКА. Около каждой буквы есть металлическая кнопка с дырочкой. В серединке звездочка с такой же кнопочкой. Звездочка будет заменять любую букву алфавита. К игре прилагается шнурок.

Слайд 16 Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

Подготовка: перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

Речь: в основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

Статичность: занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

Усидчивость: для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Слайд 17 Методика Макото Шичиды (Мандалемы)

Слайд 18 Блоки Дьенеша

Слайд 19 Создатель логических блоков - венгерский психолог, профессор, создатель авторской методики «Новая математика» - Золтан Пал Дьенеш .

Слайд 20 Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. цветом - красные, желтые, синие;
3. размером - большие и маленькие;
4. толщиной - толстые и тонкие.

Логические блоки изготавливаются из дерева или пластика разной толщины.

Слайд 21 Кроме логических блоков для работы необходимы карточки (5х5 см), на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).

Использование таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств – мостик к словесно-логическому мышлению.

Слайд 22 Альбомы для детей 5-8 лет

Слайд 23 Альбомы «Удивляй-ка»

Слайд 24 Формы организации работы с логическими блоками

- Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
 - Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
- а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);
- б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм «Рассели жильцов», «Найди место фигуре»);
- в) в сюжетно-ролевых играх: «Магазин» - деньги обозначаются блоками. «Почта» - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, «Поезд» - билеты, места.
- Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

Слайд 25 Варианты игр

Слайд 26 Дети средней группы знакомятся с символами свойств

- форма
- размер
- цвет
- толщина

Слайд 27 Дети средней группы: строят цепочку по схемам, играют по картам схемам

Слайд 28 Занимательные игры с палочками Кюизенера

Слайд 29 Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу «Числа и цвета», посвященную своему пособию.

Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линейками.

Для детей 3-7 лет

Слайд 30 Призма имеет длину 10мм, является кубиком.

В состав комплекта входят:

белая - число 1 - 25 штук,
розовая - число 2 - 20 штук,
голубая – число 3 - 16 штук,
красная – число 4 - 12 штук,
жёлтая – число 5 - 10 штук,
фиолетовая – число 6 - 9 штук,
чёрная – число 7 - 8 штук,
бордовая – число 8 - 7 штук,
синяя – число 9 - 5 штук,
оранжевая – число 10 - 4 штук.

На начальном этапе палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу знакомятся с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

Слайд 31 Заяц и жираф

Слайд 32 Самовар и грузовик

Слайд 33 Игры и упражнения на составление фигур из частей:

- Вьетнамская игра,
- Колумбово яйцо,
- Монгольская игра,
- Танграмм,
- Волшебный круг.

Слайд 34 Эта элегантная старинная головоломка, удивляющая простотой деталей и многообразием фигур, которые можно из них составить, по-прежнему завораживает ценителей, каким бы ни был их возраст.

Слайд 35 При решении головоломки требуется соблюдать два условия:
первое — необходимо использовать все семь фигур танграма;
второе — фигуры не должны перекрываться между собой.

Слайд 36 Хитрая плутовка, рыжая головка, Хвост пушистый - краса! А зовут ее... Соберите картинку. (Лиса)

Слайд 37 Использование элементов системы Марии Монтессори в образовательной деятельности. В методике системы Марии Монтессори три составные части:

- ребенок,
- окружающая среда,
- воспитатель.

Слайд 38 Игры Монтессори помогают развить внимание, творческое и логическое мышление, память, речь, воображение, моторику.

Методика Монтессори уделяет особое внимание коллективным играм и заданиям, помогающим освоить навыки общения, а также освоению бытовой деятельности, что способствует развитию самостоятельности.

Слайд 39 «Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества.

Без него он – засушенный цветок».

Сухомлинский В.А.