

Ресурсный центр  
«Психологическое сопровождение педагогического процесса»  
ДОУ № 1 г. Липецк

**Мастер-класс**  
**«Развитие интеллектуальных**  
**способностей дошкольников через**  
**использование игровых технологий»**

*Из опыта работы*  
*педагога-психолога ДОУ № 62 г. Липецка*

*Костиной Н.М.*

*Место проведения: ДОУ № 62*

*Дата: 13-14 ноября 2013 г.*

# План работы

**1. Актуальные задачи дошкольного образования на современном этапе.**

*Заведующая ДООУ № 62 Сидорова Г.В.*

**2. Роль игровых технологий в развитии интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.**

**3. Игровые технологии, способствующие развитию:**

- **конвергентного мышления;**
- **дивергентного мышления;**
- **творческого воображения.**

*Педагог-психолог ДООУ № 62 Костина Н.М.*

**4. Практическое занятие «Волшебный лес».**

*Педагог-психолог ДООУ № 62 Костина Н.М.*

**5. Подведение итогов.**

«Для того, чтобы усовершенствовать ум, надо больше  
размышлять, чем заучивать»

Декарт Рене

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

*Заложенный в этот, сравнительно короткий период жизни, фундамент имеет огромное значение для всего последующего развития ребёнка.*

**Вопрос полноценного развития интеллектуальных и познавательных способностей детей дошкольного возраста остается одним из самых актуальным на сегодняшний день.**

**В течение пяти последних лет наше дошкольное учреждение работает над созданием условий для выявления и максимального развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста в целостном образовательном пространстве.**



**Важное условие успешности данной работы - скоординированные действия всех педагогов, участвующих в работе по развитию интеллектуальных способностей дошкольников. На сегодняшний день педагогический коллектив ДОУ обладает достаточным уровнем творческого потенциала для реализации поставленных задач.**

**Новое качество образования предъявляет и новые требования:**

- **к психологическому содержанию образовательной среды,**
- **деятельности педагога-психолога,**
- **к повышению психологизации воспитательно-образовательного процесса.**

# Психотехнологии

- **игровые методы (ролевые и имитационные игры);**
- **релаксационные методы;**
- **интеллектуальные игры (на развитие познавательной активности (ТРИЗ), на развитие логического мышления, социального интеллекта, креативности);**
- **разнообразные психогимнастические упражнения;**
- **арт – терапевтические техники, приемы и методы, методы сказкотерапии, песочной терапии, музыкотерапии направленные на творческое самовыражение личности;**
- **игры, направленные на формирование механизмов самоорганизации, самоконтроля и самореализации;**
- **рефлексия.**

*«Можно учить, но нельзя научить  
ребенка, обучается он сам»*

*Дж. Лешли*

**Главным фактором, определяющим  
развитие интеллекта и мышления  
выступает не столько то, чему мы учим,  
сколько то, как мы это делаем.**

## Приоритеты в работе с детьми

- развивающий характер обучения,
- создание ситуации успеха для каждого ребенка,
- доверие (откровенность);
- безоценочное восприятие личности ребенка;
- расширение форм взаимодействия взрослых с детьми
- создание условий для активизации форм партнерского сотрудничества между детьми;
- включение родителей в педагогический процесс.

Уровень развития интеллектуально-творческих способностей детей и темп их развития могут существенно различаться у разных детей. Это требует предельно индивидуализированного подхода.

***«...Весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть»***

***Эрик Берн***



**В программе, предлагаемой Вашему вниманию, можно выделить несколько блоков, в которые входят игры, упражнения, задания направленные на развитие интеллектуально-творческого потенциала личности ребенка.**

**Задания каждого блока подобраны таким образом, что позволяют одновременно решать как психодиагностические задачи, так и задачи развития интеллектуально-творческих характеристик ребенка.**

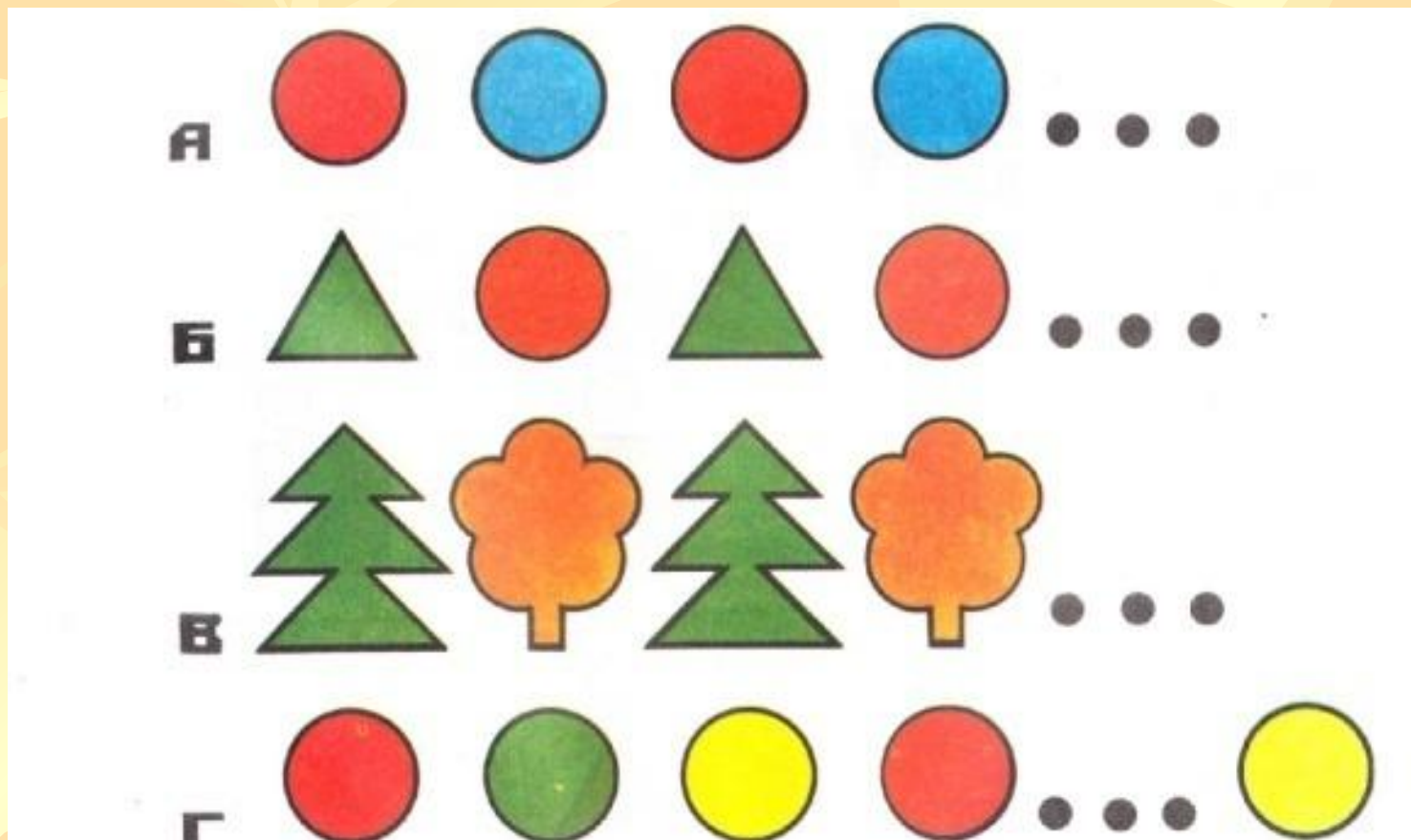
# **Первый блок.**

## **Игры, способствующие развитию конвергентного мышления**

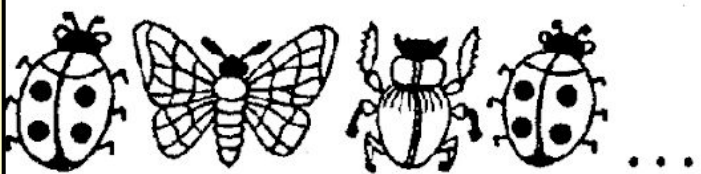
Данный вид мышления активизируется в задачах, имеющих единственный верный ответ, причем этот ответ, как правило, может быть логически выведен из самих условий. Их решение достигается путем использования определенных правил, алгоритмов и схем.

## Невербальные конвергентные задачи.

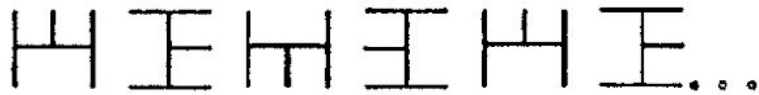
- *Задание. «Дорисуй недостающую фигуру»*



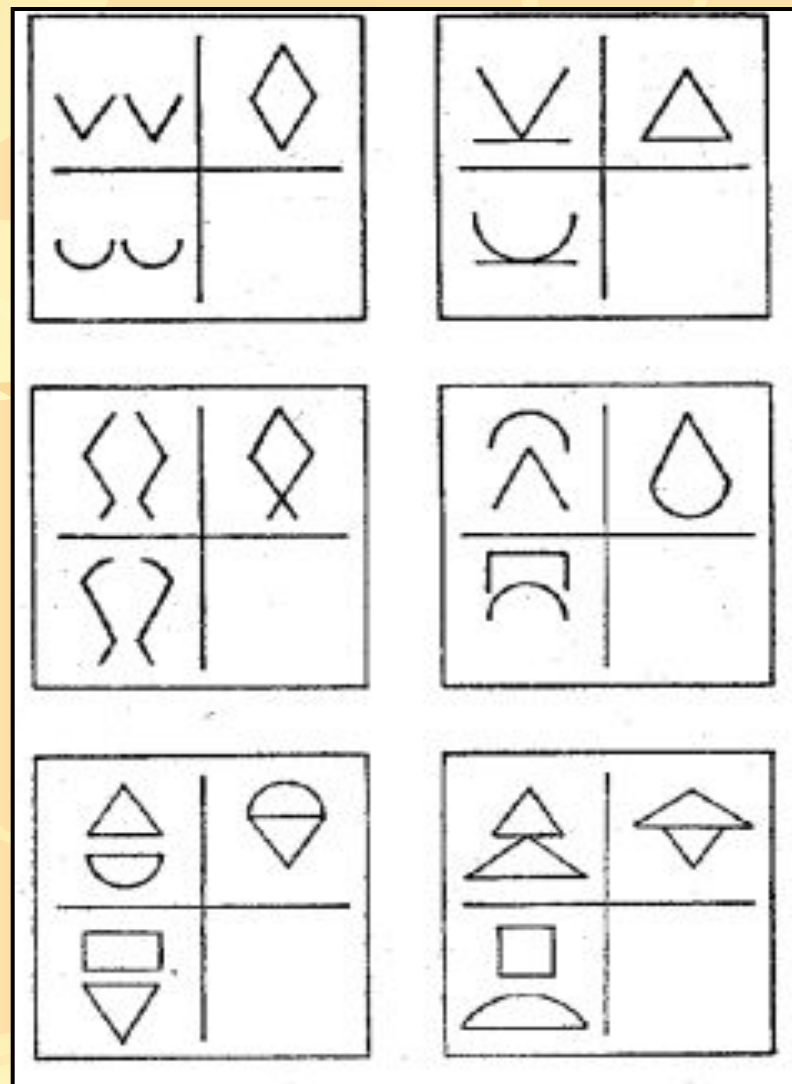
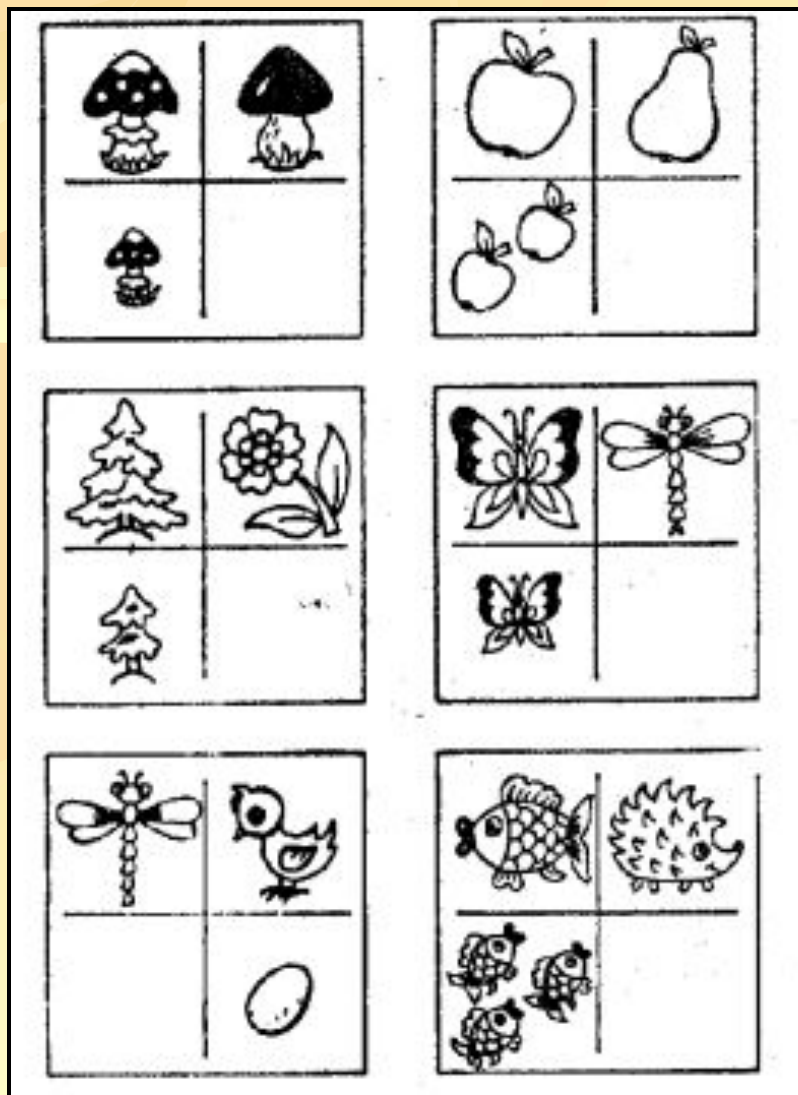
Первый уровень сложности



Второй уровень сложности

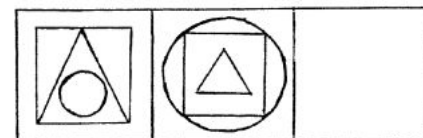
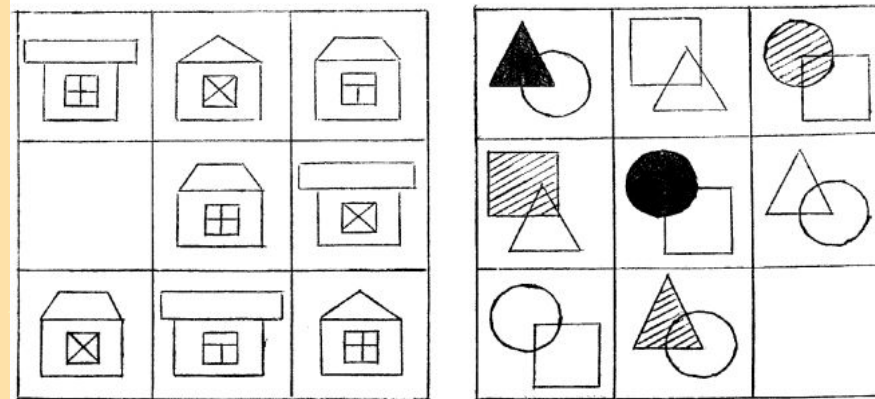
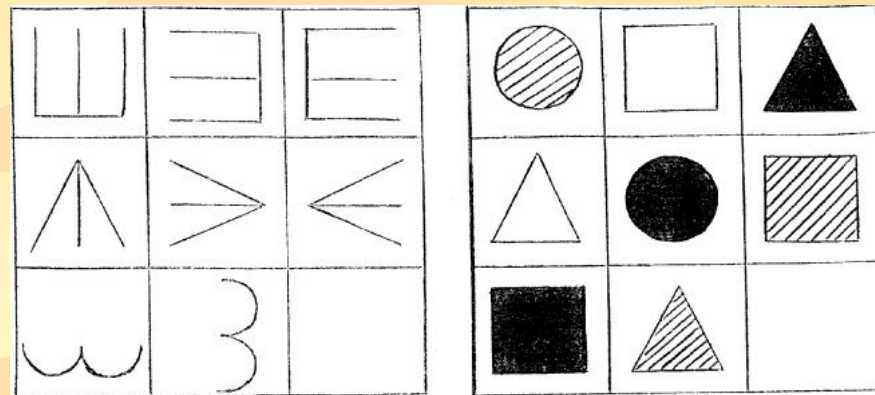
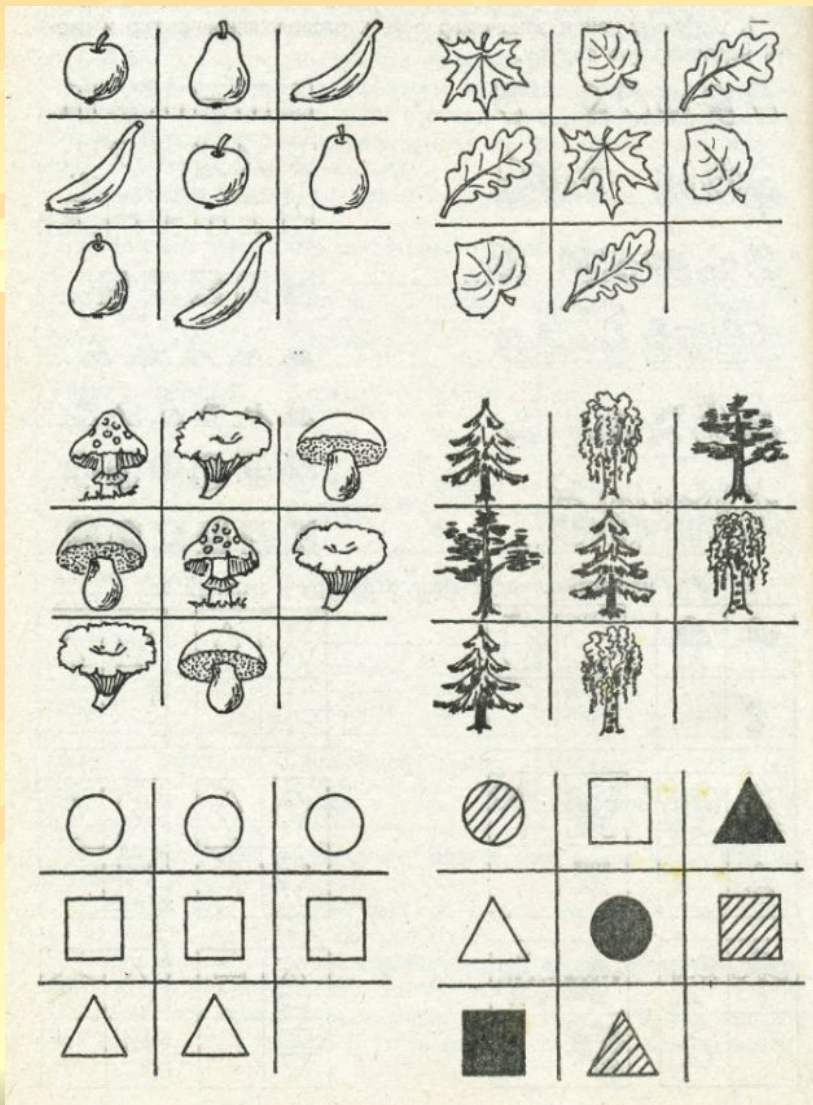


# Задание. «Заполни квадрат».

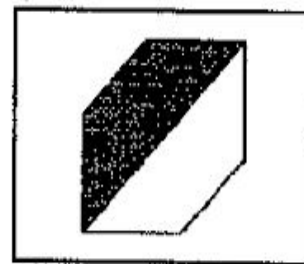
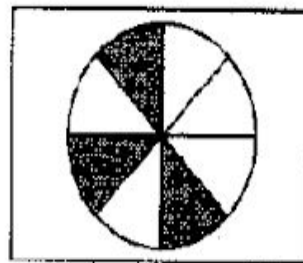
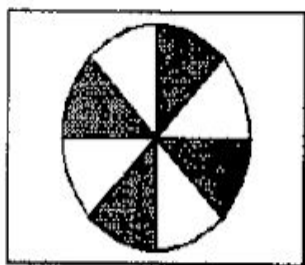
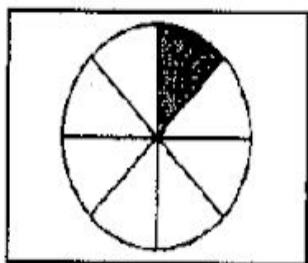
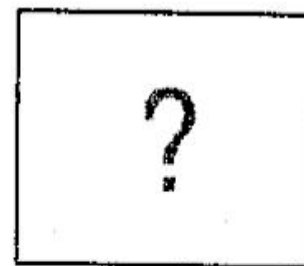
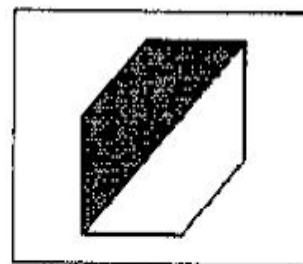
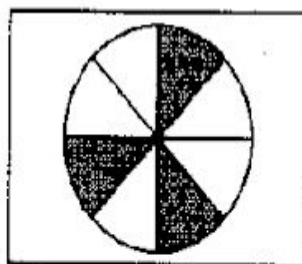
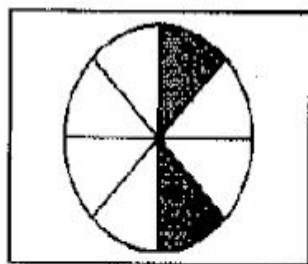




Найди закономерность в расположении фигур и нарисуй недостающие фигуры в пустых клеточках.



*Логическая цепочка  
«Найди нужную фигуру».*



①

②

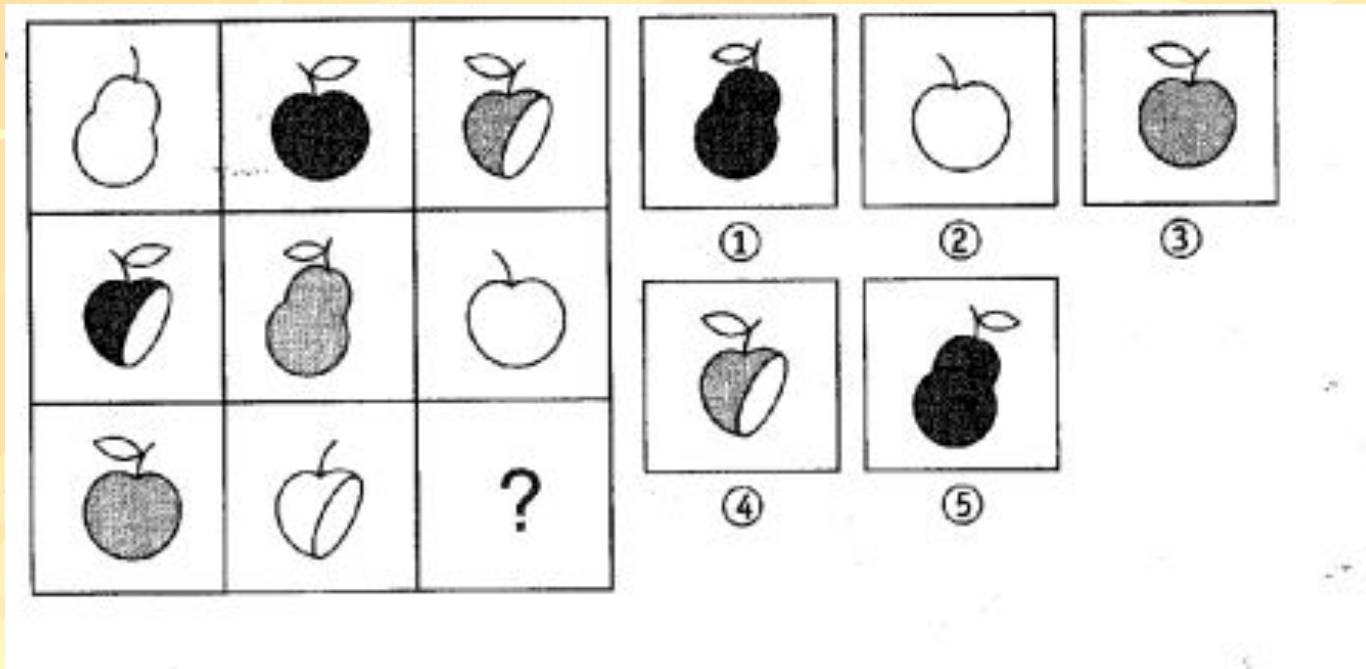
③

④

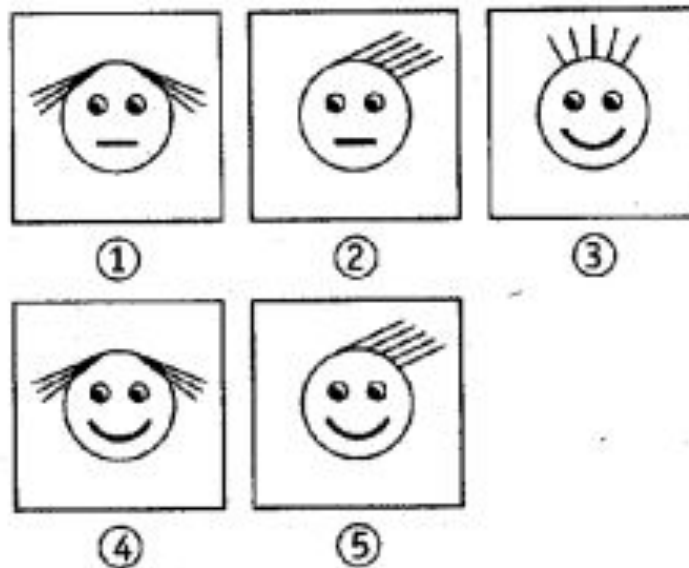
⑤



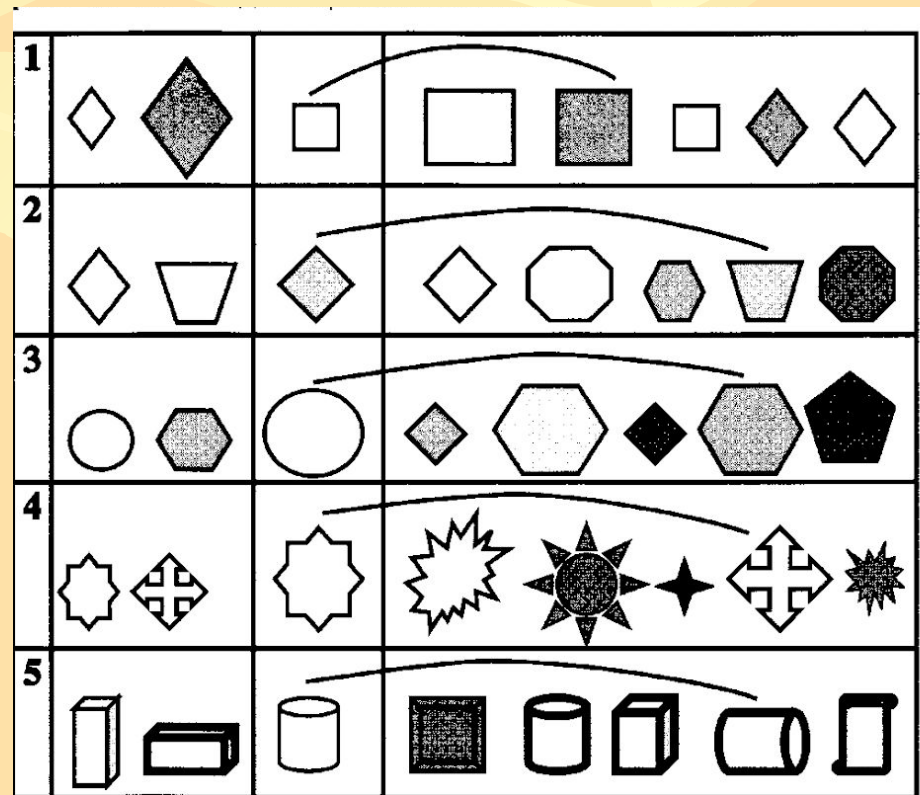
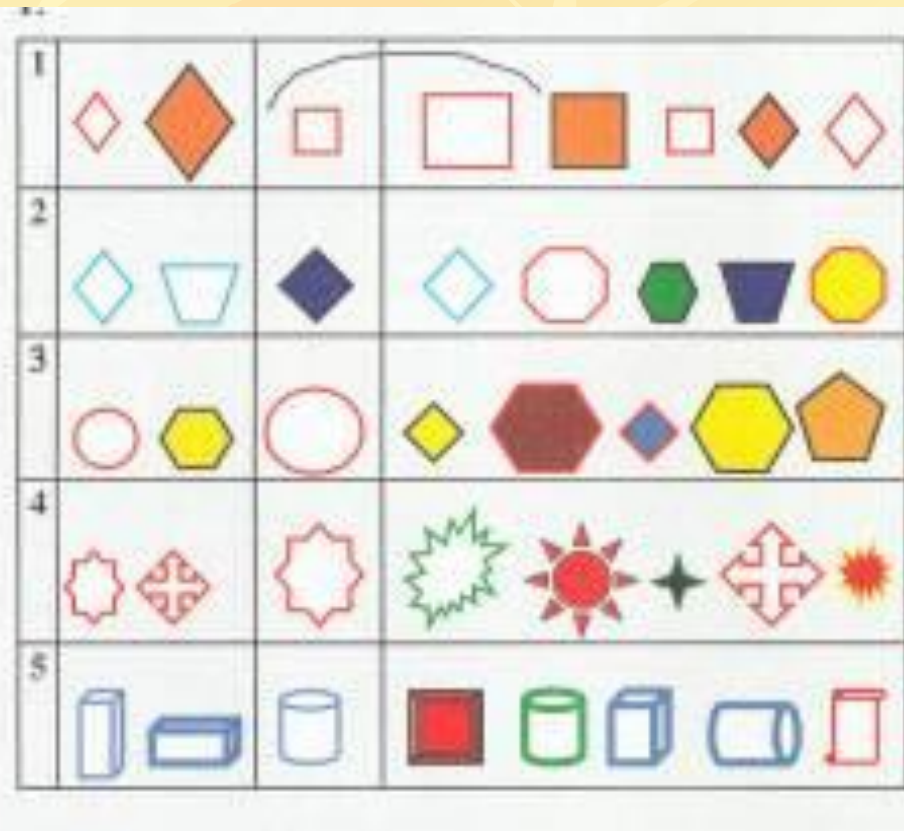
# «Заполни квадрат»



# «Заполни квадрат»



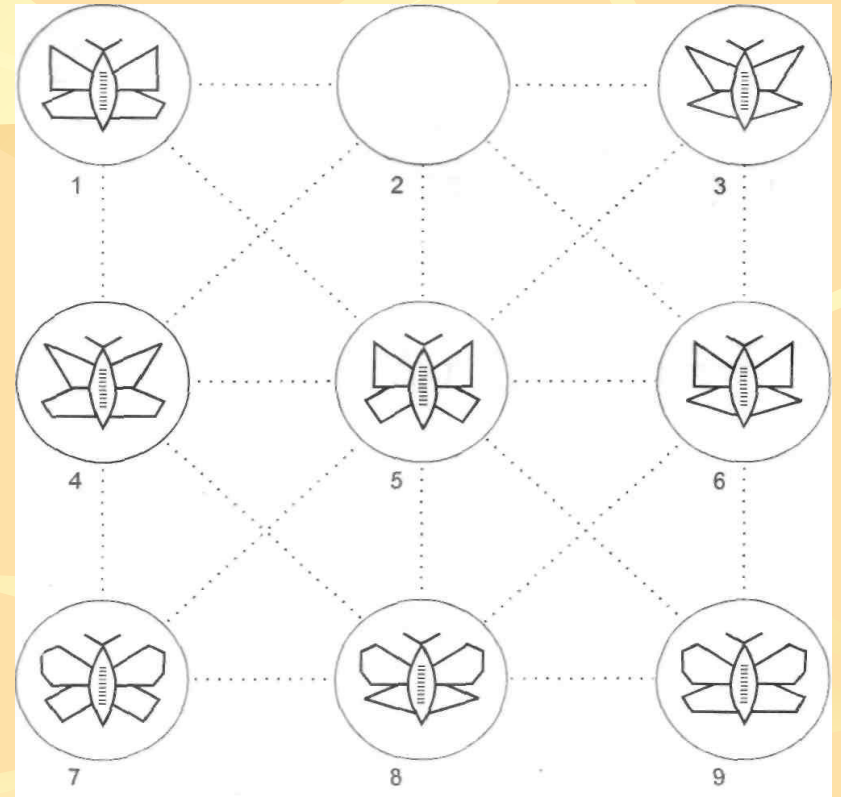
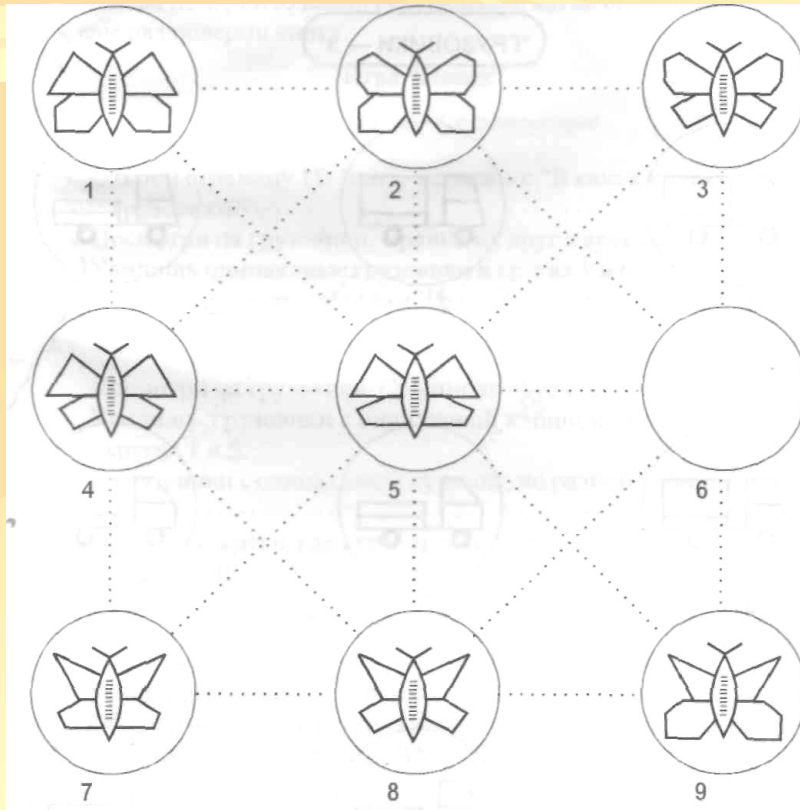
# «Подбери фигуре пару».



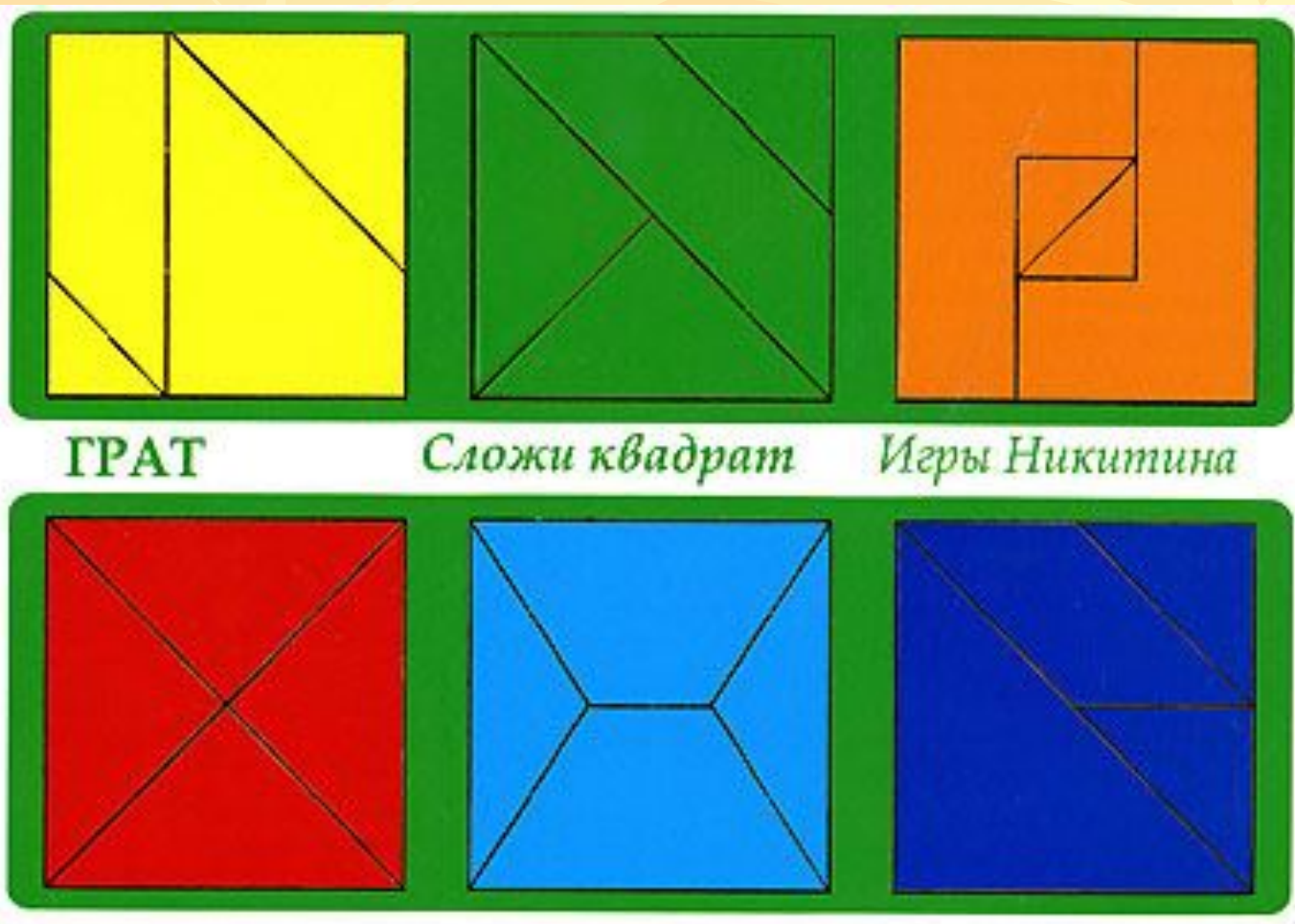
# Игра «Подбор»

КАКАЯ БАБОЧКА ПОДХОДИТ ДЛЯ КРУГА 6?  
НАЙДИ ЕЁ НА КАРТИНКЕ СЛЕВА.

БАБОЧКА ПОДХОДИТ ДЛЯ КРУГА 2?  
НАЙДИ ЕЁ НА КАРТИНКЕ СПРАВА.

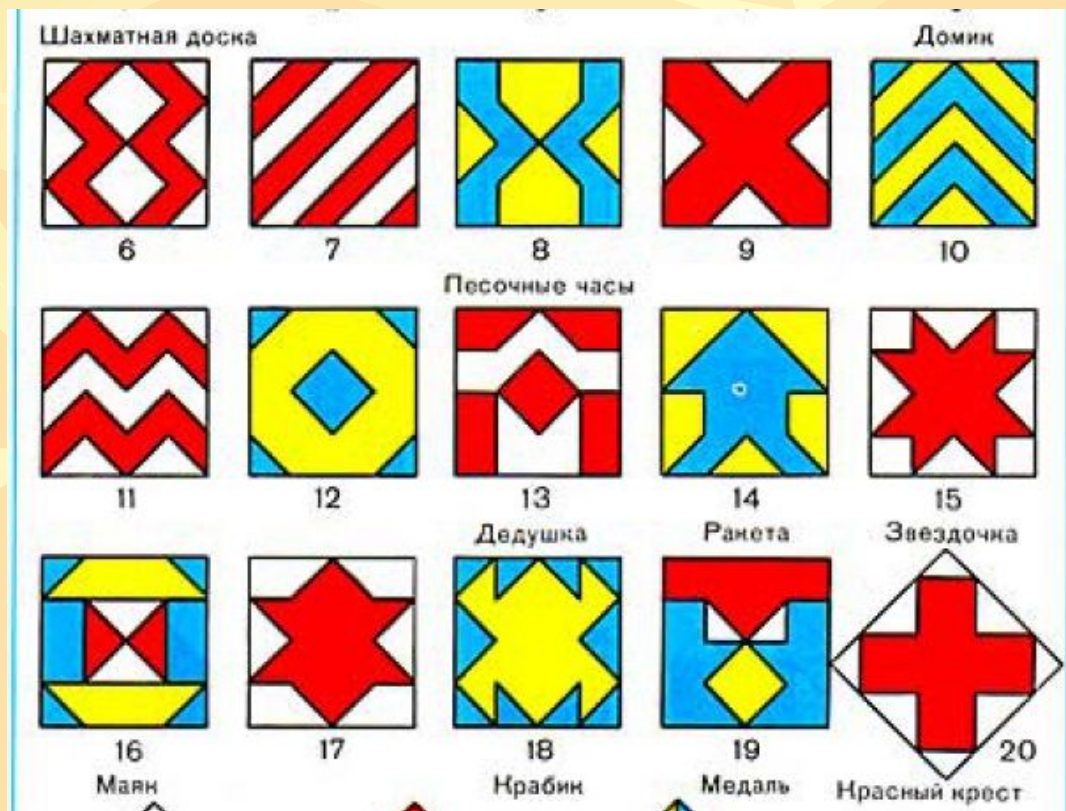


**«Сложи квадрат» -  
игры по методике Никитина Б.П.**

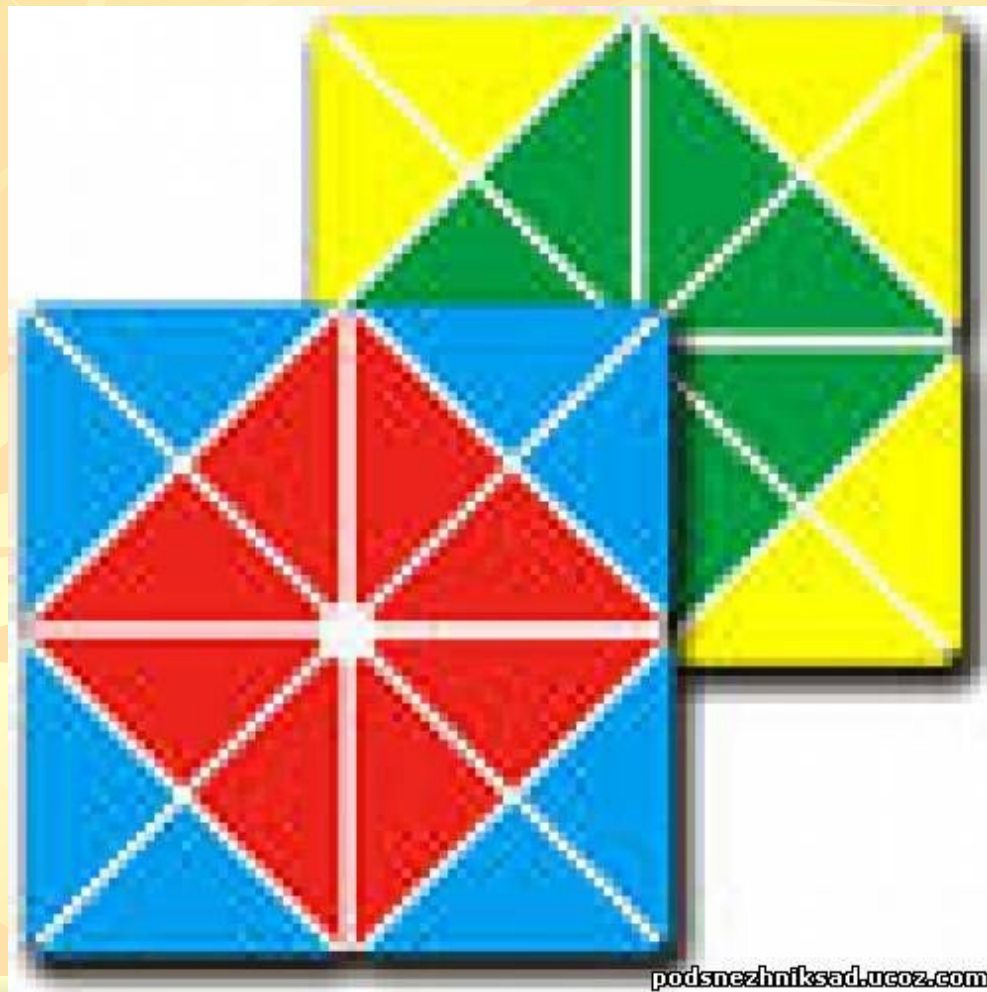




# «Сложи узор» - игры по методике Никитина Б.П.



# «Квадрат Воскобовича»





# ***«Собери пирамидку»***



# ***«Сложи картинку»***



# Вербальные задачи

## «Найди пару»


- Школа - обучение, больница - ... лечение
- Птица - гнездо, человек - ... дом
- Композитор - музыка, художник ... картины
- День - солнце, ночь ... луна
- Снег - лыжи, лед - ... коньки
- Кошка - котенок, овца - ... ягненок
- Птица - крылья, рыба - ... плавники
- Опера - пение, балет - ... танец
- Саша - Александр, Коля - ... Николай и пр.

- Мурка бегаёт быстрее Барсика, Барсик бегаёт быстрее Кузи. Кто из этих кошек бегаёт быстрее всех?
- Ястреб летает быстрее воробья, ястреб летает медленнее сокола. Какая из этих птиц летает быстрее всех?


# Разгадывание ребусов

1. ЗАСТ  КА 2. ЛЕН°

3. БУ 

4. Ф 

5. Ю  6. АТ  Е

7. О  КА

8. ПЕТ  КА

# Второй блок.

## Игры, способствующие развитию дивергентного мышления

(от лат. Divergentis – расходящийся в разные стороны) - альтернативное, отступающее от логики.

Дивергентная задача предполагает, что на один, поставленный в ней вопрос может быть несколько или даже множество верных ответов.



# Невербальные дивергентные задания.

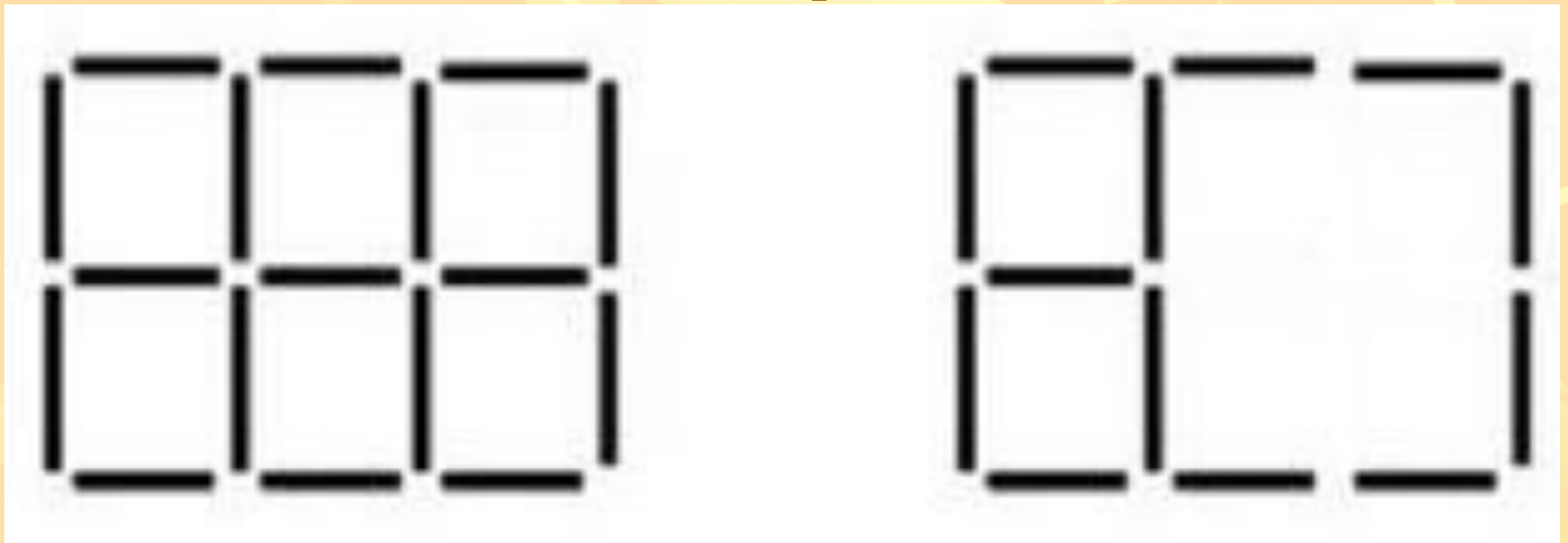
## Коллаж.



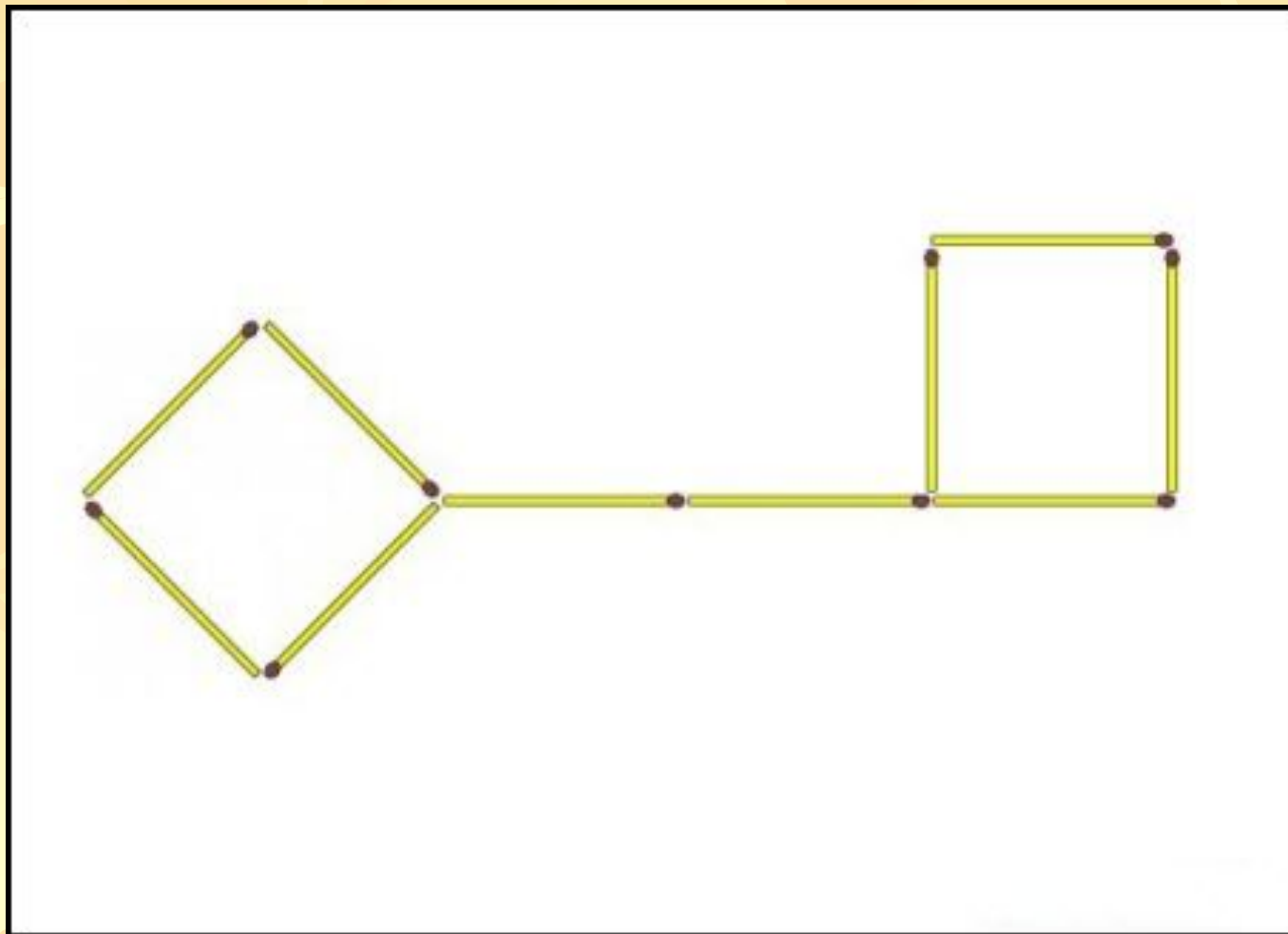


**Дивергентные задачи на развитие  
пространственного мышления –  
преобразование фигур.**

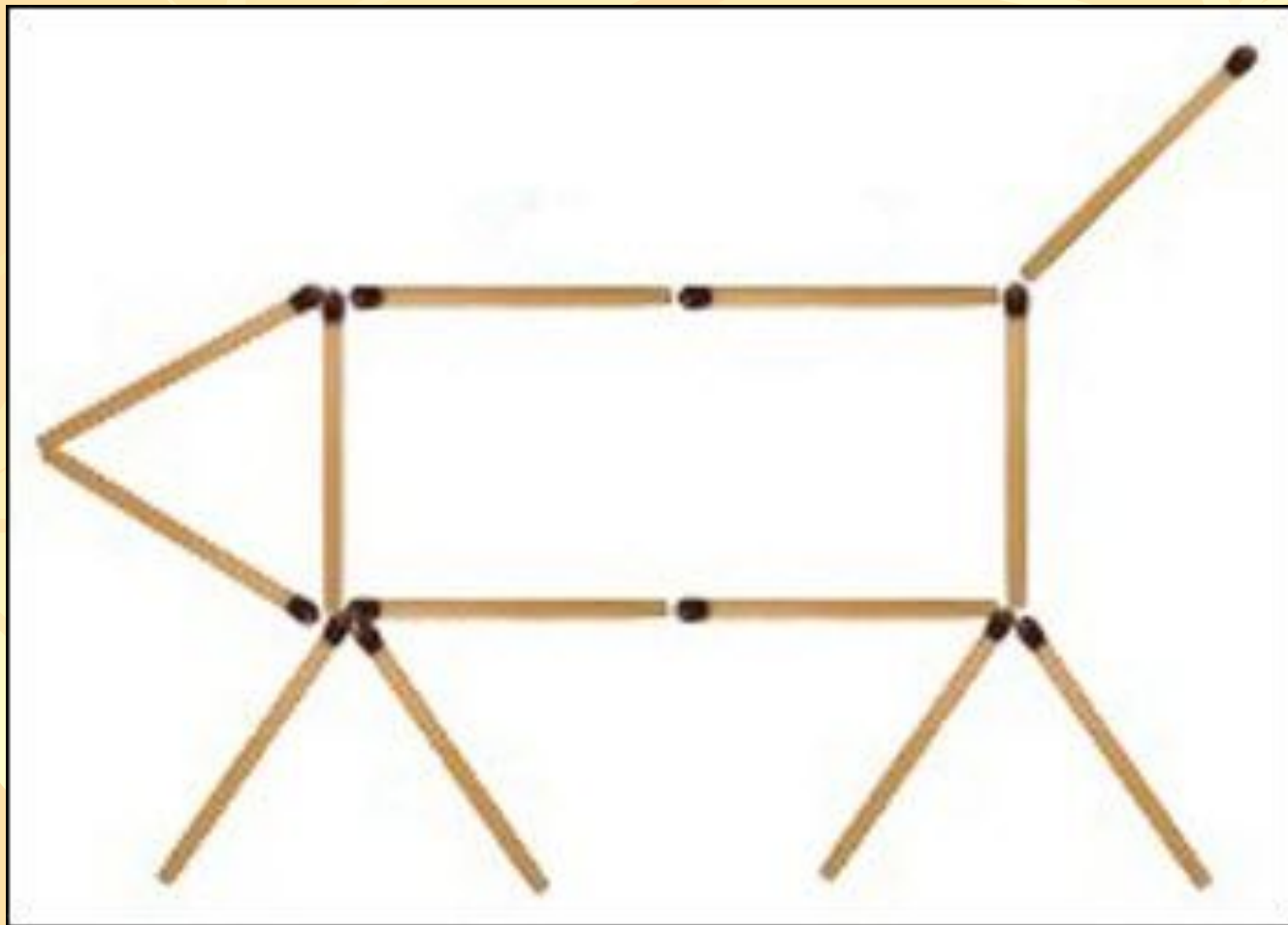
**1. Уберите четыре спички так, чтобы осталось три  
квадрата.**



2. Переложите 4 спички так, чтобы получилось 3 квадрата

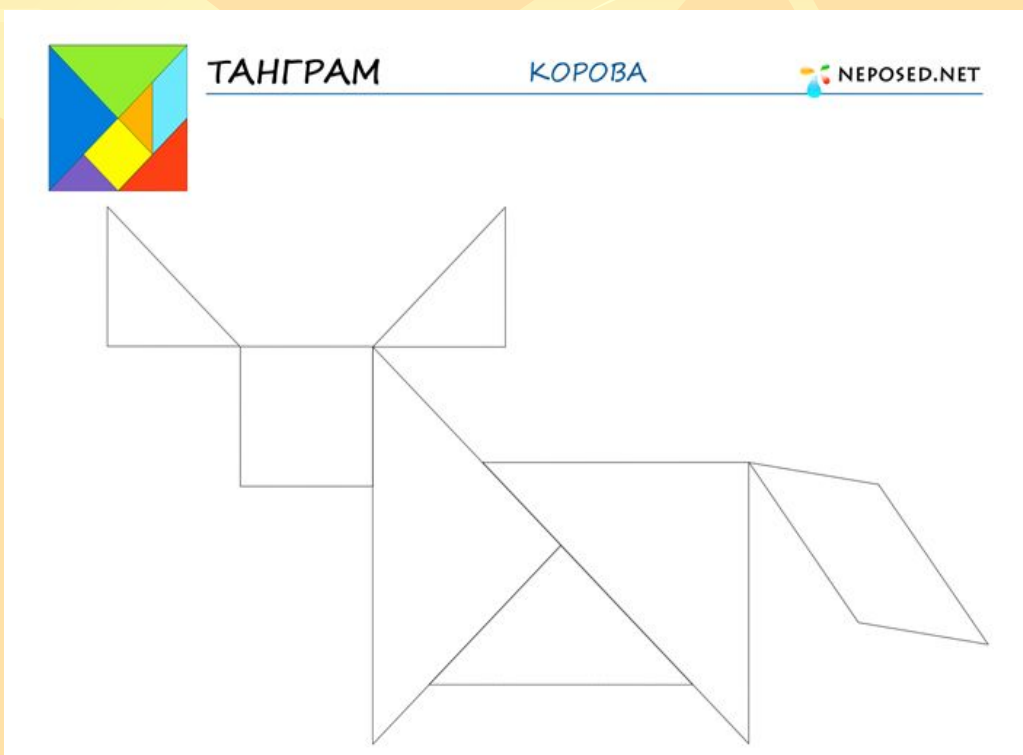


3. Переложите 2 спички так, чтобы теленок смотрел в другую сторону. При этом он должен оставаться веселым, т.е. его хвост должен быть направлен вверх.

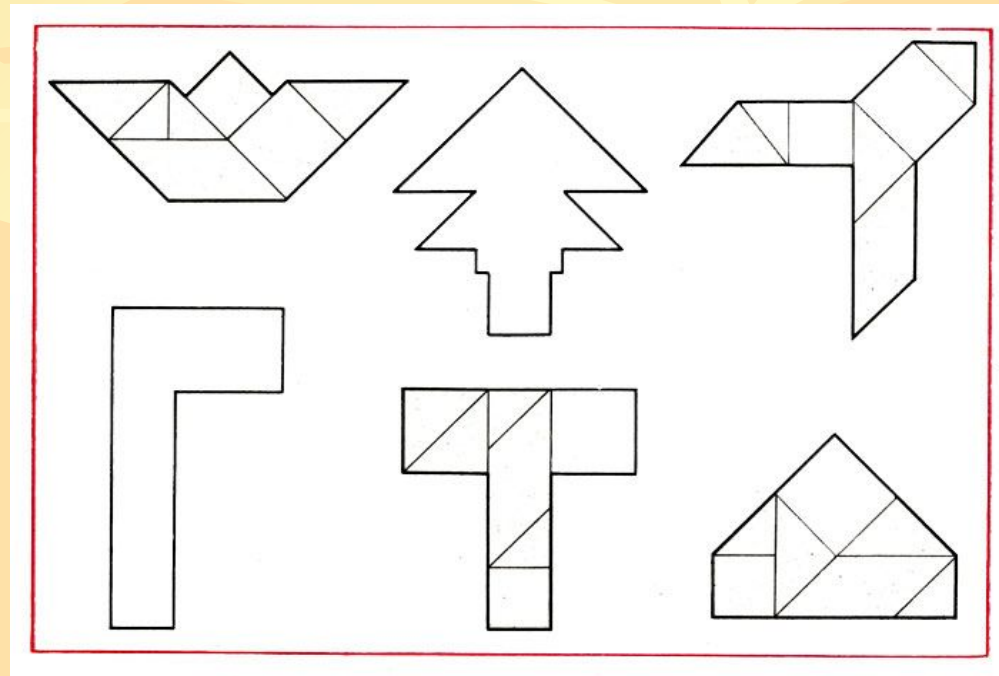
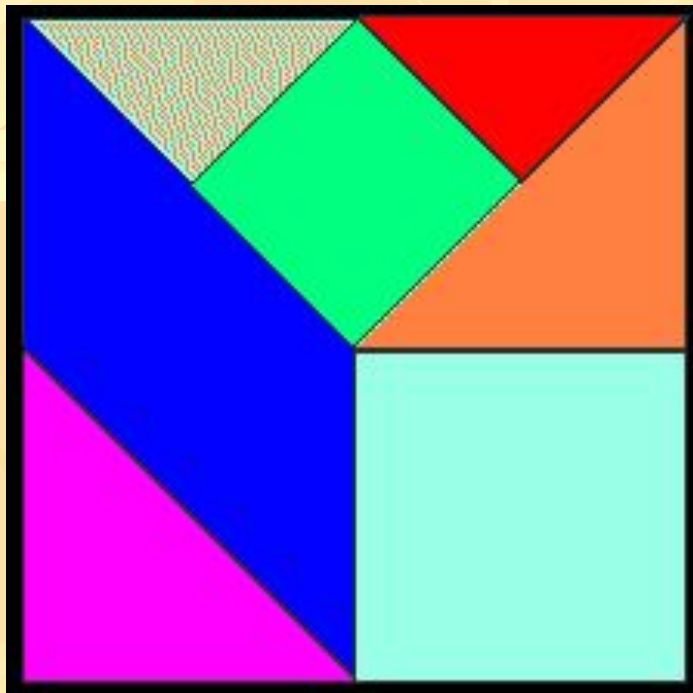


# ИГРОТЕКА «ВЕСЕЛЫЙ КОНСТРУКТОР»

## «Танграм»

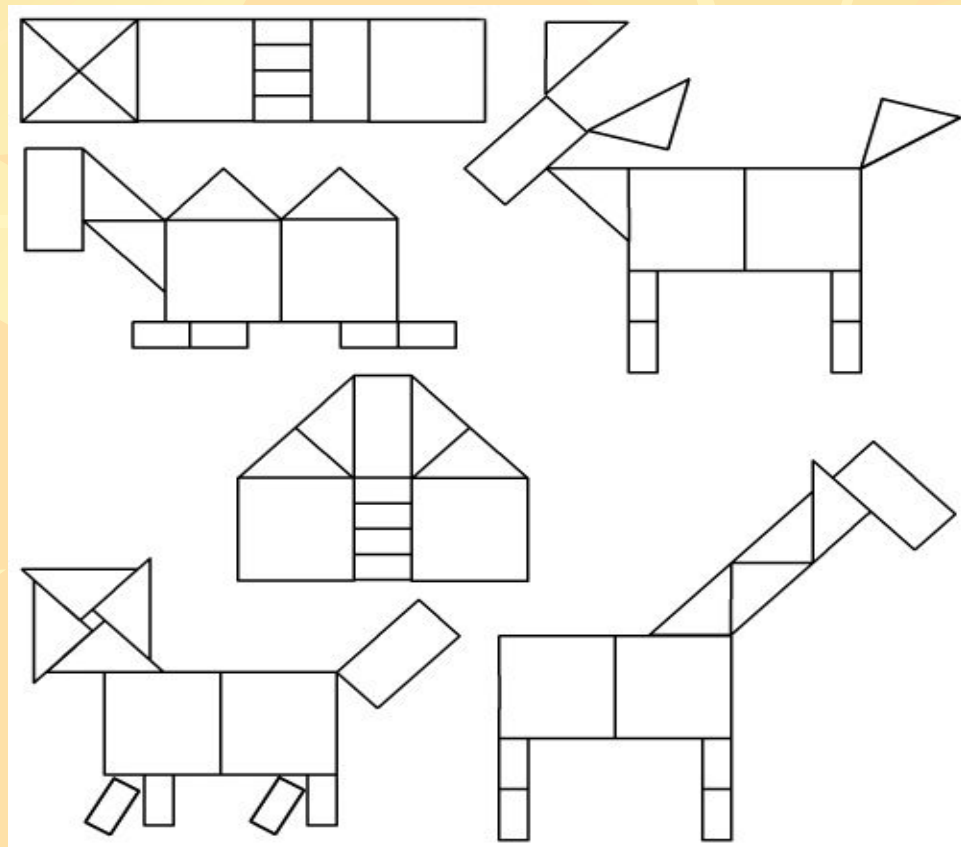


# «Пифагор»

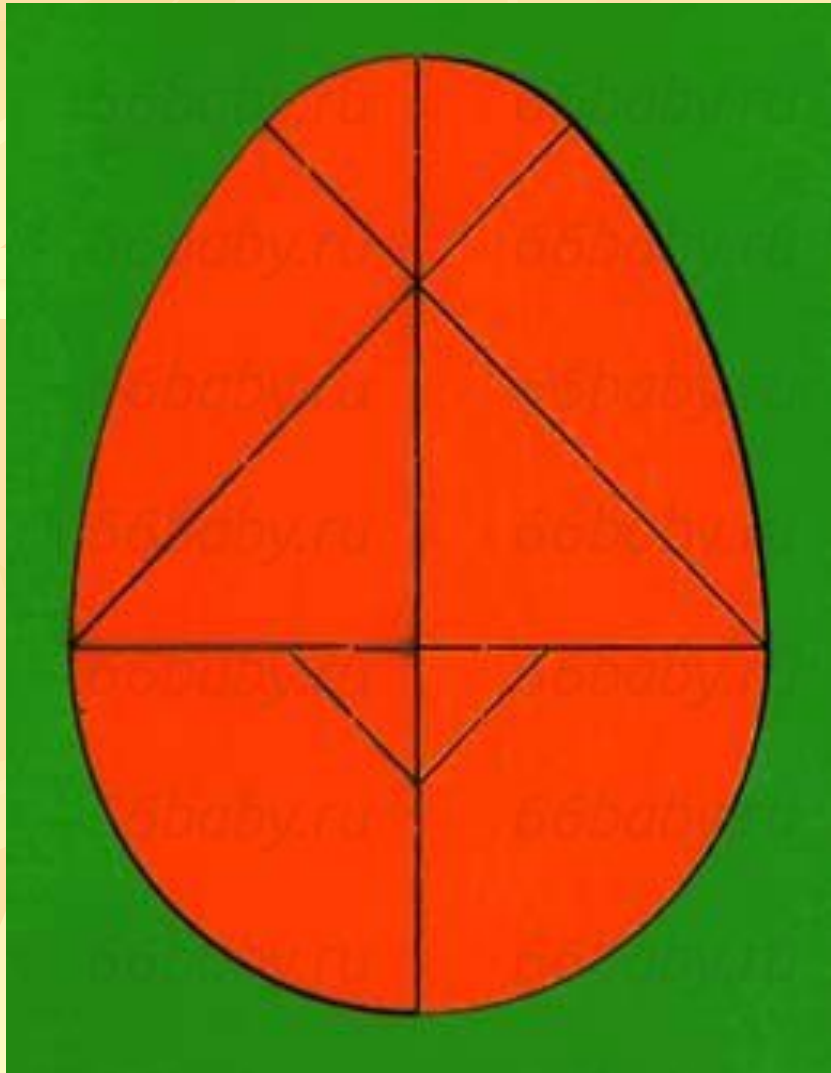




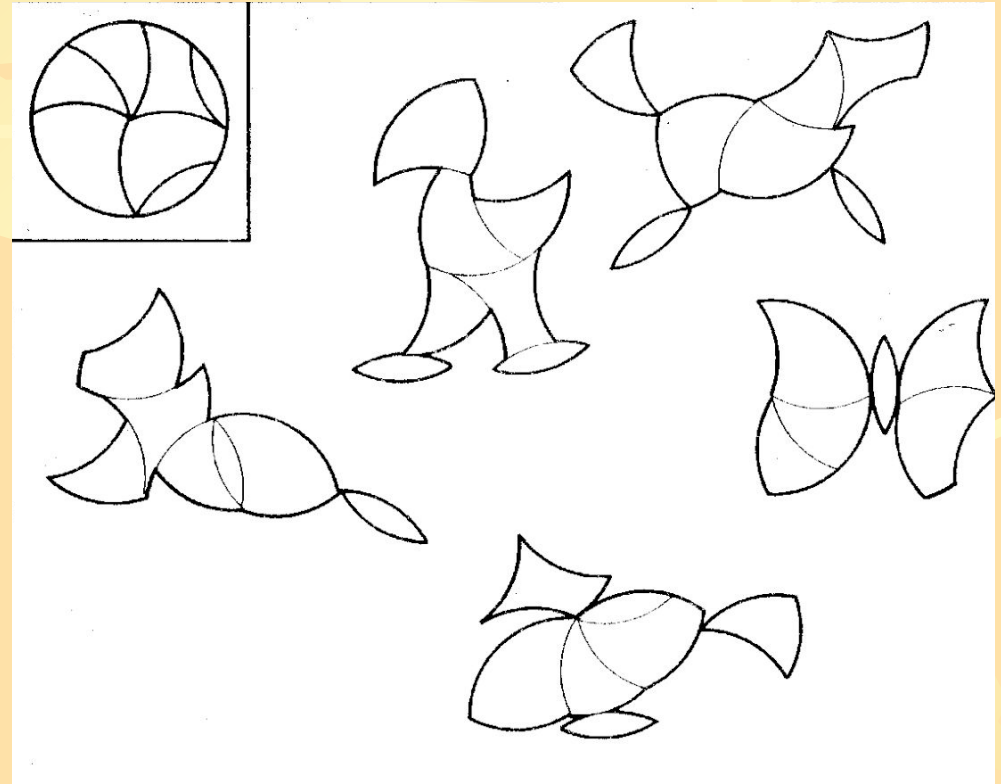
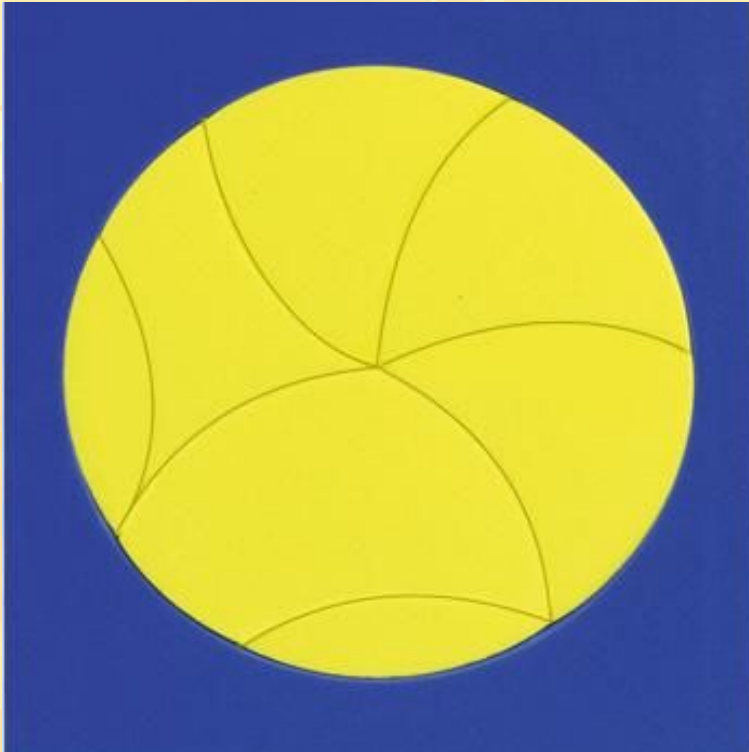
# «Монгольская игра»



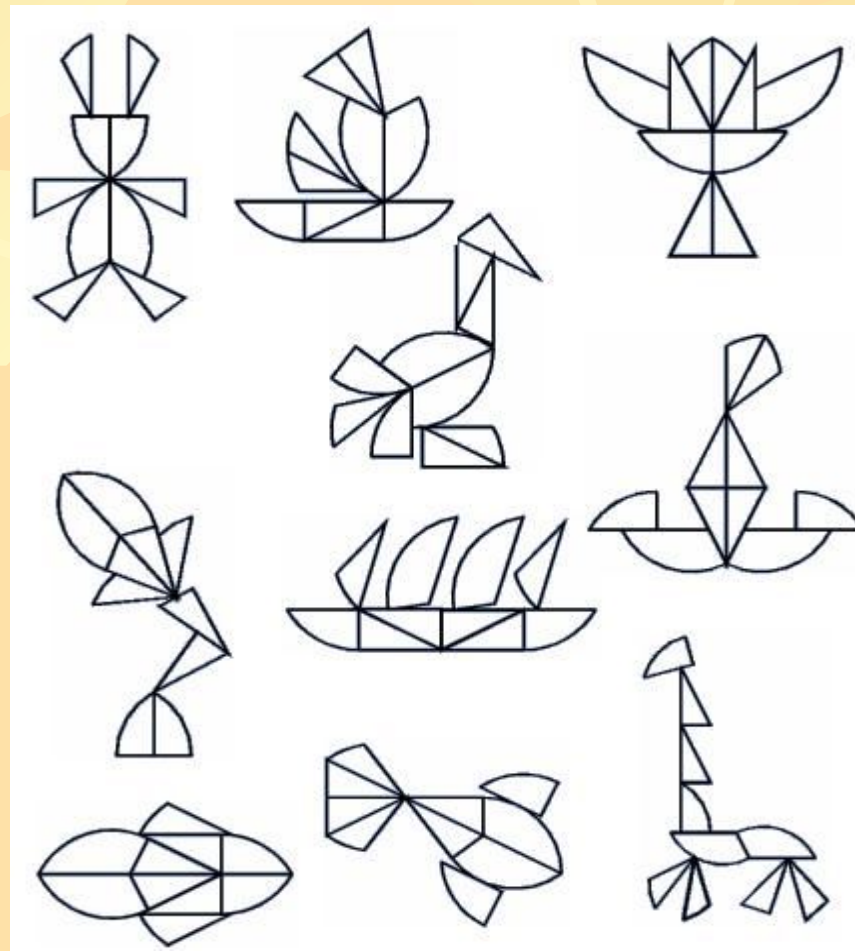
# «Колумбово яйцо»



# «Вьетнамская игра»



# «Волшебный круг»



## Задания на объемно-пространственное мышление

Создание архитектурных моделей (дома, дворцы, мосты), транспортных моделей (корабли, автомобили, самолеты), скульптур (животные) из различных видов конструктора.

# Вербальные дивергентные задачи.

## АЗБУКА СМЕХА – «СМЕХБУКА»

### Ситуативные шуточные задания

- Зачем парикмахеру телевизор?
- Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?
- От чего крокодил зеленый?
- Кто Колобок – брюнет или блондин?
- Заяц пригласил на день рождения – 3 января гостей: двух медведей, трех ежей и черепаху. Сколько гостей собралось у него?



# Кто больше заметит небылиц

- *Игровые правила.* Тот, кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, нелепицу — кладет перед собою цветную фишку, фант. В случае верного ответа он получает очко. За ошибку — штрафное очко или фант, за две ошибки игрок из игры выводится.
- *Игровые действия.* Взрослый зачитывает или рассказывает небылицы, нелепицы, а ребята отвечают — почему такого не бывает или не может быть вообще на свете. Выигрывает тот, кто получит большее количество фантов.

**«ВЕСЕЛЫЙ ТАЙМАУТ» -  
шутливые физкультминутки,  
паузы для разрядки и отдыха детей**

**МАЛЬЧИКИ-ДЕВОЧКИ.**

*/ игра-шутка /*

Весной венки из одуванчиков  
Плетут, конечно, только/ мальчики /  
Болты, шурупы, шестеренки  
Найдешь в кармане у д.....  
Коньки на льду чертили стрелочки,  
В хоккей с утра играли д.....  
Болтали час без передышки  
В цветастых платяцах м .....  
При всех померяться силенкой  
Конечно, любят лишь д.....  
Боятся темноты трусишки  
Все как один они – м.....  
Шелк, кружева и в кольцах пальчики  
Выходят на прогулку м .....

# АЗБУКА ИГРЫ. ИГРОБАНК

## «Придумай предложение»

– водящий называет слово (например, «близко») и дает игровой камешек участнику игры. Получив от водящего камешек, игрок должен составить предложение (Маша живет близко от детского сада) и только после этого передать камешек другому игроку. Игра продолжается.

# «Чей дом?»

- **Жилище животного:** дупло – белка, гнездо – птица, конюшня – лошадь, псарня – собаки, камыш – комар;
- **Место у вещи:** гараж – для машин, кастрюля – для супа, ваза – для цветов;
- **Шуточное:** крыша – жилище для Карлсона, мешок – для подарков, голова – для мыслей, игра – для счастья и радости и др.

# «Складушки - вычиталки»

**Музыка + шутки = частушки**

**Снег + ветер = метель**

**Небо + разноцветные огни = салют**

**Словечко + словечко = говорилки**

**Папа + рюкзак = турист**

**День – скука = праздник**

**Чай – заварка = кипяток**

**Лес – комары = счастье**

**Песня – слух = кошмар**

**Холодильник – ток = ящик**

# «Треснувшая пластинка»

В нее можно играть и в комнате, и на прогулке. Играющие избирают вожака, а тот дает каждому из них смешное имя (*Шпунтик, Пузырек, Пончик*). Затем он начинает задавать одному из игроков вопросы, на которые нужно отвечать только своим «именем», как паролем. Отвечать надо быстро - в течение трех секунд, задержки наказываются штрафным очком либо фантиком. При этом ни в коем случае нельзя смеяться. Даже если все вокруг покатываются со смеху. Улыбнулся - значит проиграл. Если водящий улыбнулся, то его заменяют.

Кто ошибется, тот попадется,  
Кто засмеется, тому плохо придется!



***Итак: /вопросы водящего/***

-Кто *ты*?

-Метла!

-А это что у тебя? (водящий показывает на *руки* игрока)

-Метлы! -А это что?(показывает на волосы)

-Метлы!

-А зубы ты чем чистишь?

-Метлой.

-А чем пишешь и рисуешь в тетради и альбоме?

- Метлой

-А чем ешь суп?

- Метлою...

Другому игроку вожак задает другие вопросы. Победитель тот; у кого меньше штрафных очков.

# Дивергентные задачи на базе приемов творческого воображения (третий блок)

**Воображение** – психический процесс создания образов, предметов, ситуаций путем комбинирования элементов прошлого опыта.

В ходе выполнения заданий по развитию воображения формируются:

- легкость генерирования идей;
- способность к эмпатии;
- умение ассимилировать информацию;
- способность к свертыванию мысленных операций;
- способность предвидения;
- умение менять точку зрения (преодоление эгоцентризма) и др.

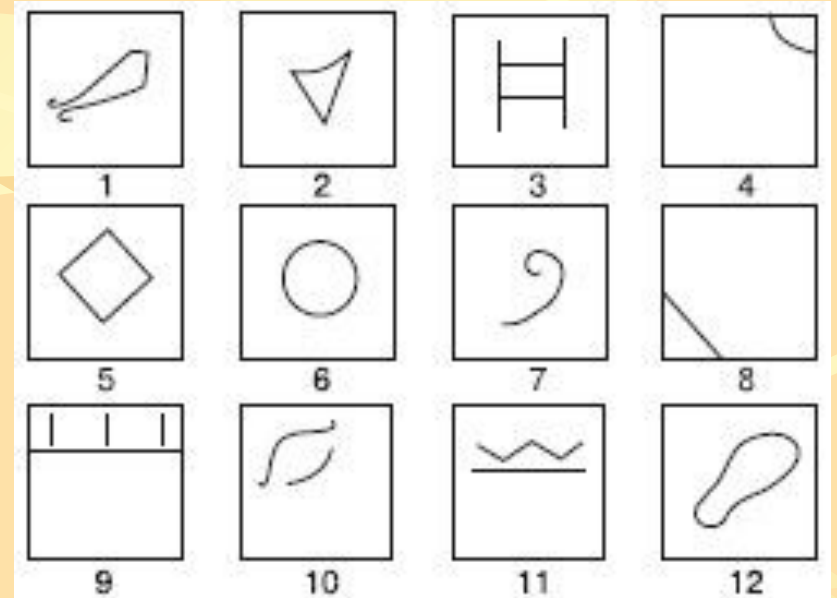
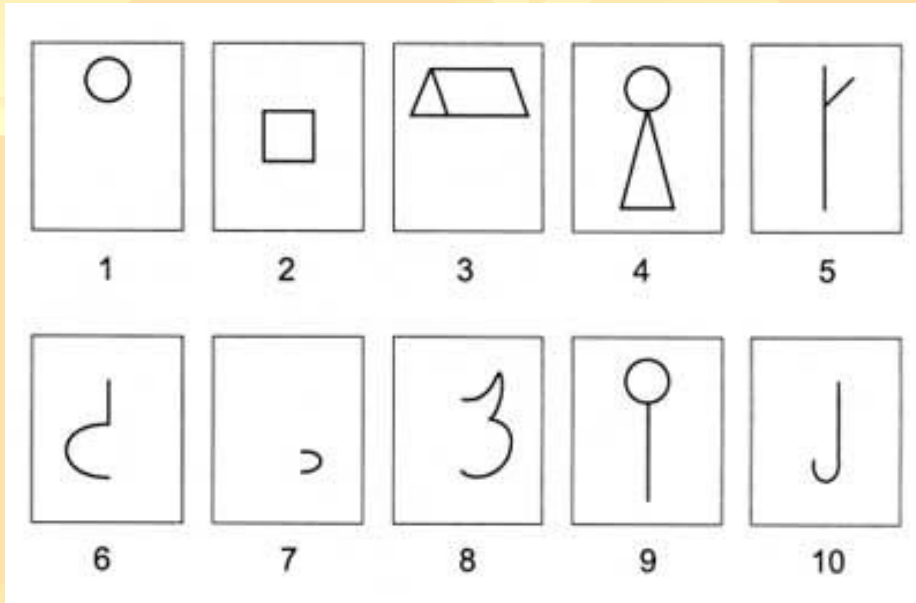
# АЗБУКА ФАНТАЗИРОВАНИЯ

## ФАНБУКА

### «Аналогии»

– Ребята, вы надели треугольные волшебные очки, и все вокруг стало вдруг «треугольным». Назовите, какие предметы треугольной формы вы видите вокруг себя? Порисуем треугольные предметы. Что получится, если к треугольнику подрисовать одну палочку? Две? Подумайте, что можно изобразить с помощью треугольника? Овала? Круга Прямоугольника?

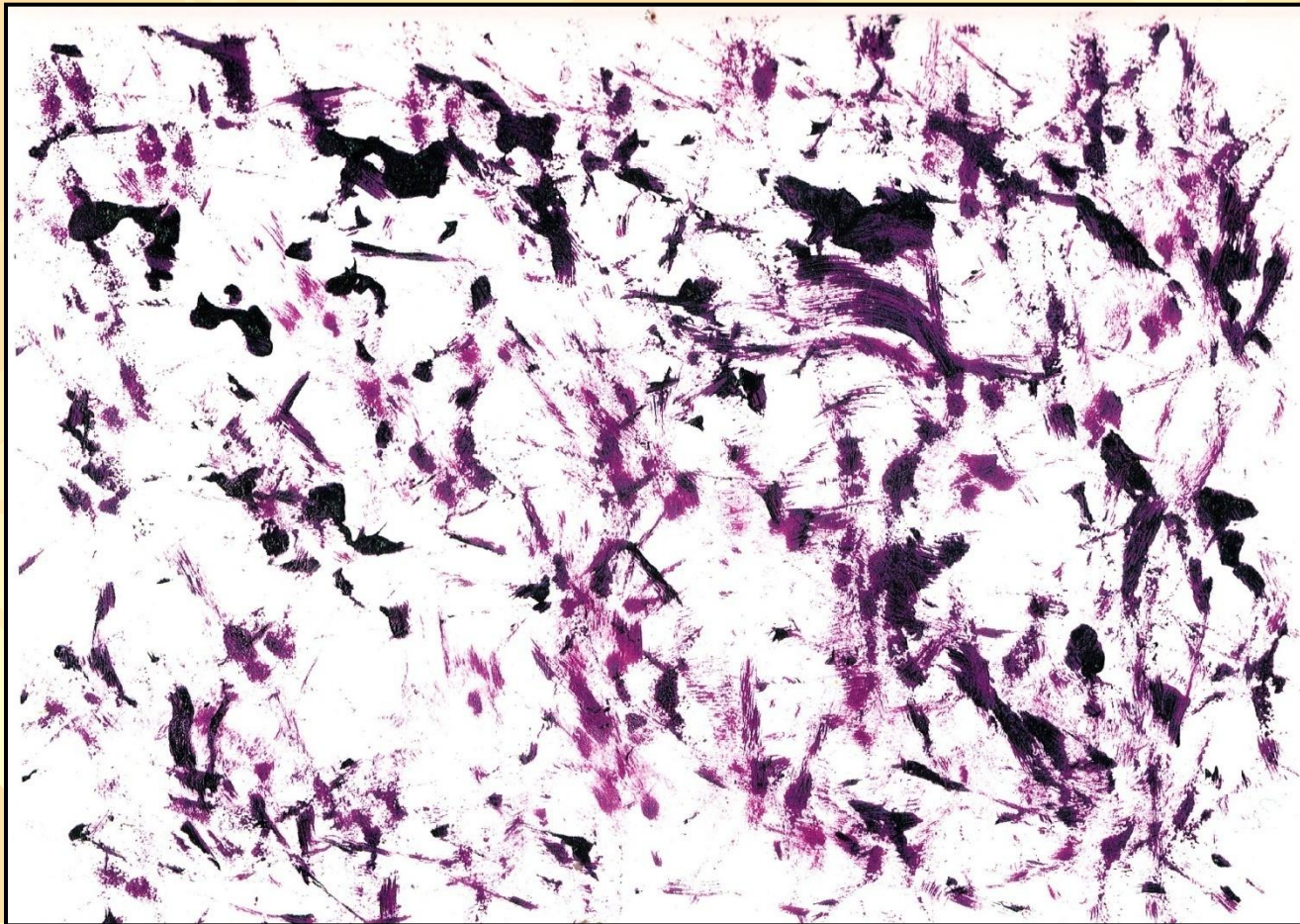
# «Дорисуй картинку»



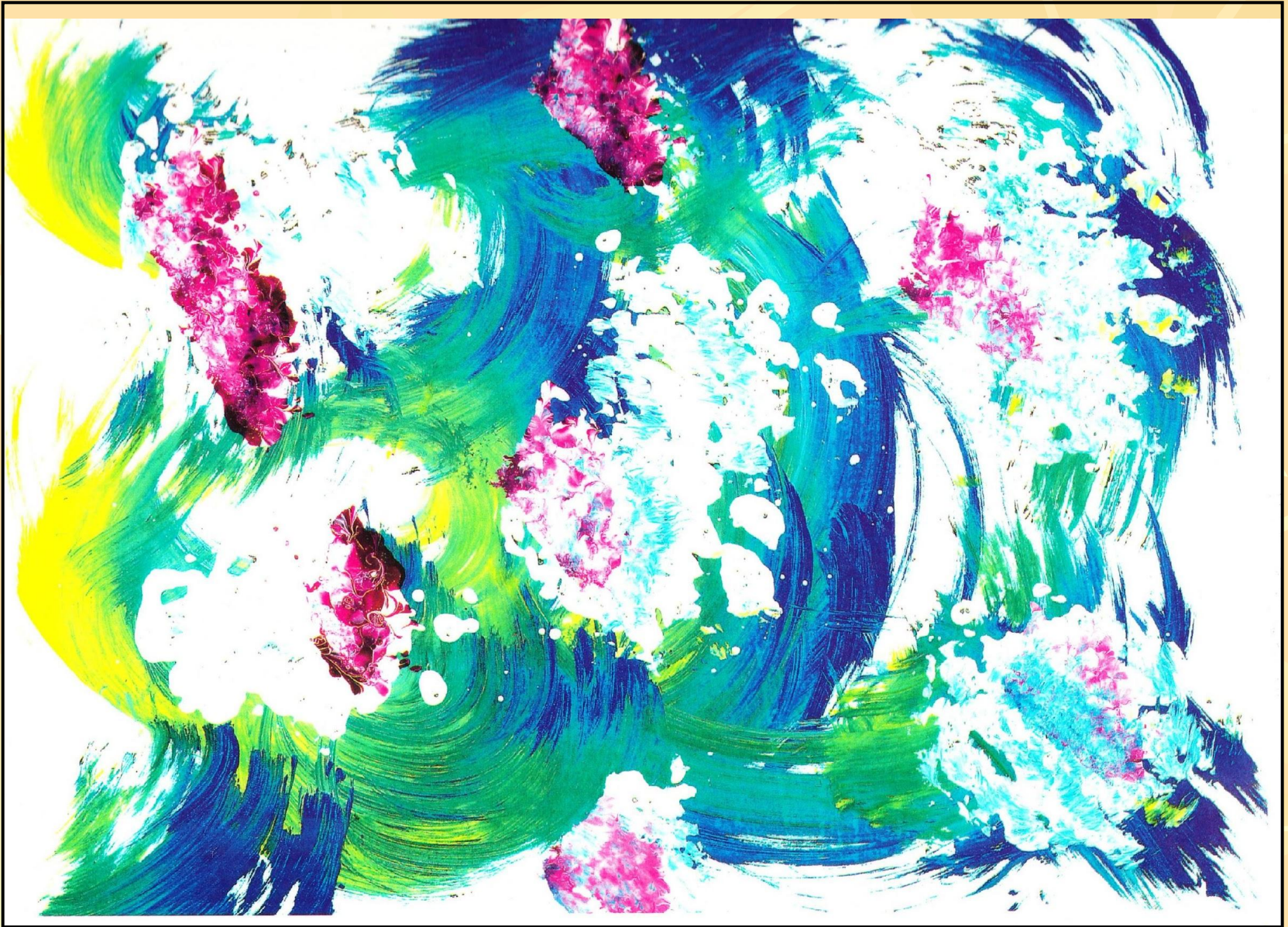


## «Рыцарь Вообразилии»

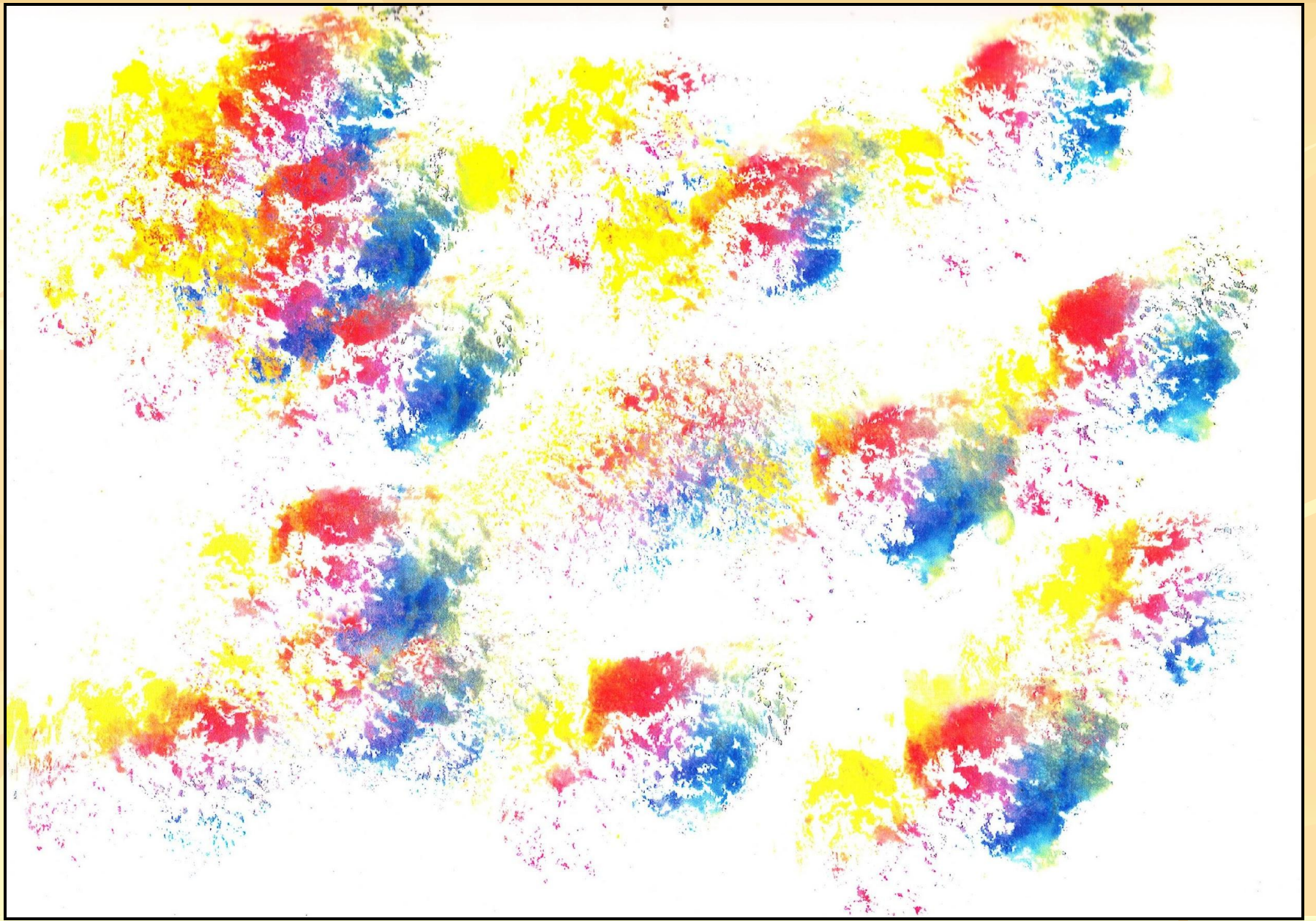
Ребенку необходимо определить, на что похожи изображения на рисунках, назвать образы и придумать какую-то фантастическую историю.



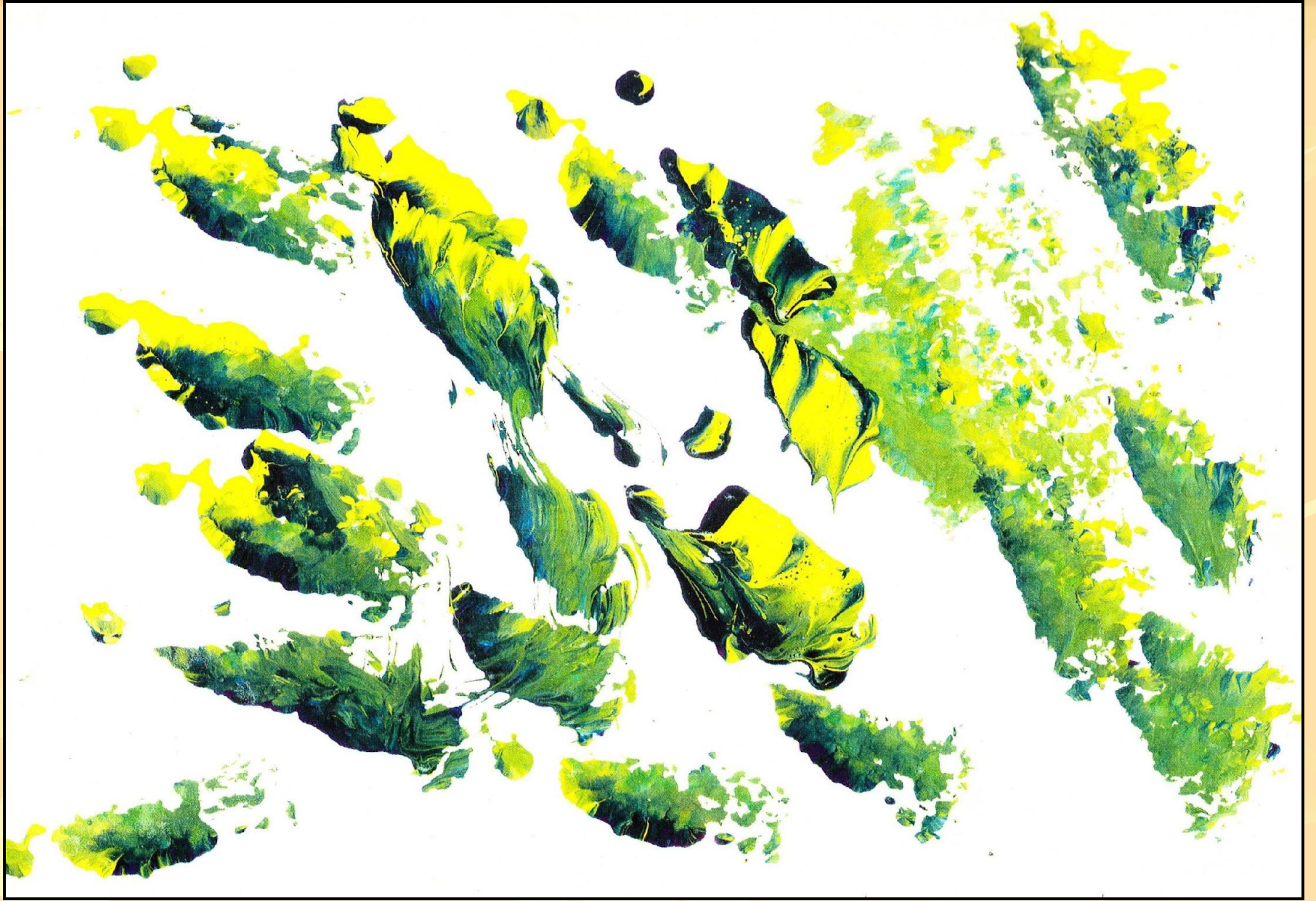












# Сказки

■ Еще одно отличное средство развития творческого воображения – это **сочинение сказок**, рассказов, историй, используя заданный набор слов, например: светофор, мальчик, санки.

## ■ **Перевертывание сказок.**

Шла по лесу Красная Шапочка, а навстречу ей идет Винни-Пух..

Вплетая одного героя за другим в действие сказки, и намеренно нарушая его порядок, педагог достигает активизации внимания детей. Там, где всеобщий смех, там и повышенный интерес.

## ■ **Сказка наоборот.**

Золушка – лентяйка и злюка. Волк – няня для козлят.

# Что может произойти, если ...

- "... дождь будет идти, не переставая"
- "... люди научатся летать, как птицы"
- "... собаки начнут разговаривать человеческим голосом"
- "... оживут все сказочные герои"
- "... из водопроводного крана польется апельсиновый сок"

# Мозговой штурм для детей

- Придумайте дом будущего?
- Как не ссориться с мамой?
- Как можно поприветствовать человека?
- Как украсить группу к Новому году?
- Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?
- Семья уезжает на месяц в отпуск. Надо поливать комнатные растения. Как быть?



**Необходим строго выверенный баланс в использовании заданий, направленных на развитие конвергентного и дивергентного видов мышления у детей. Только такой подход обеспечивает полноценное развитие творческого мышления.**



The background features a repeating pattern of stylized, light-colored leaves on a warm, golden-brown gradient. The leaves are rendered in a flat, graphic style with visible veins. The overall color palette is warm and autumnal.

*Спасибо за внимание!*