

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.

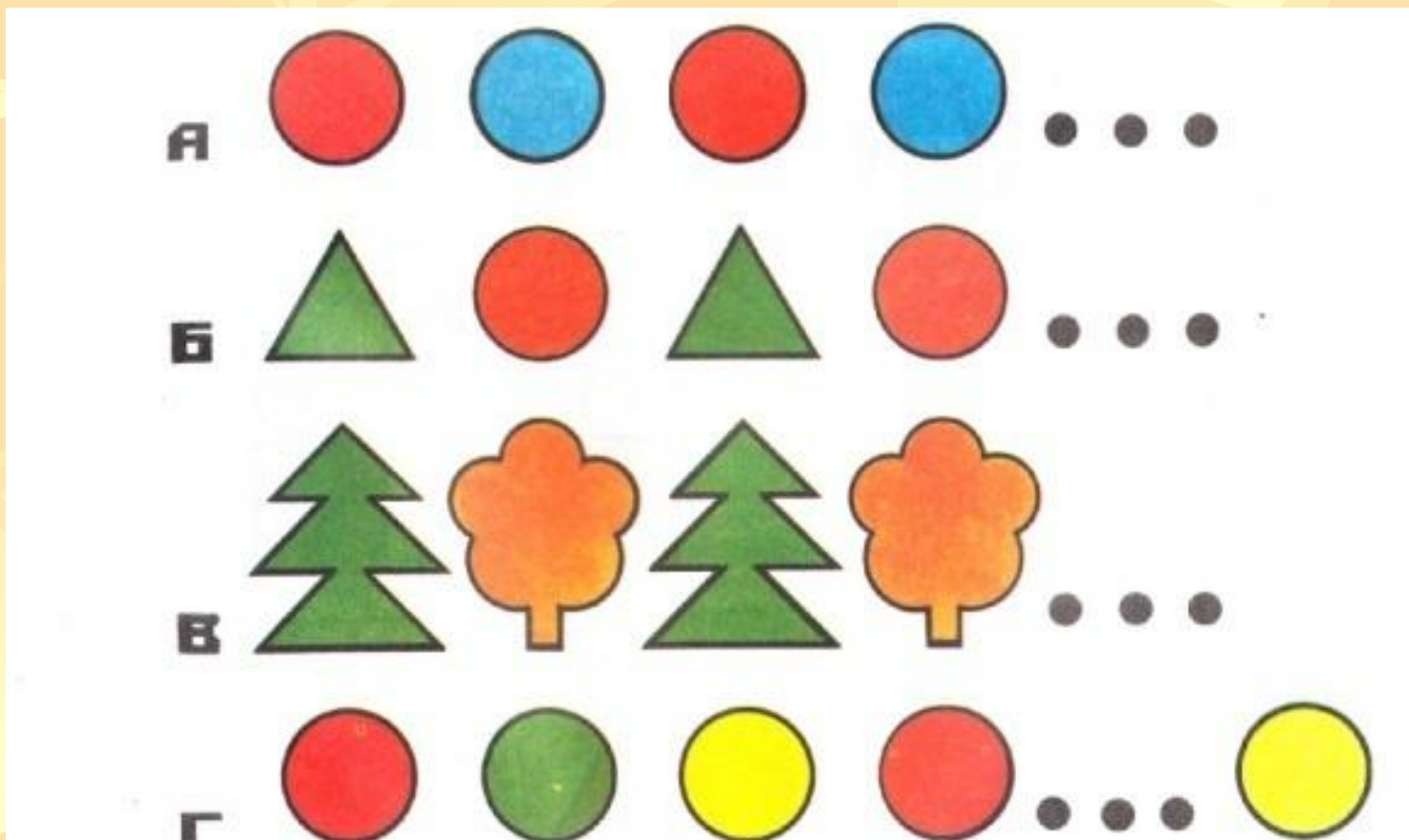
Первый блок.

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.

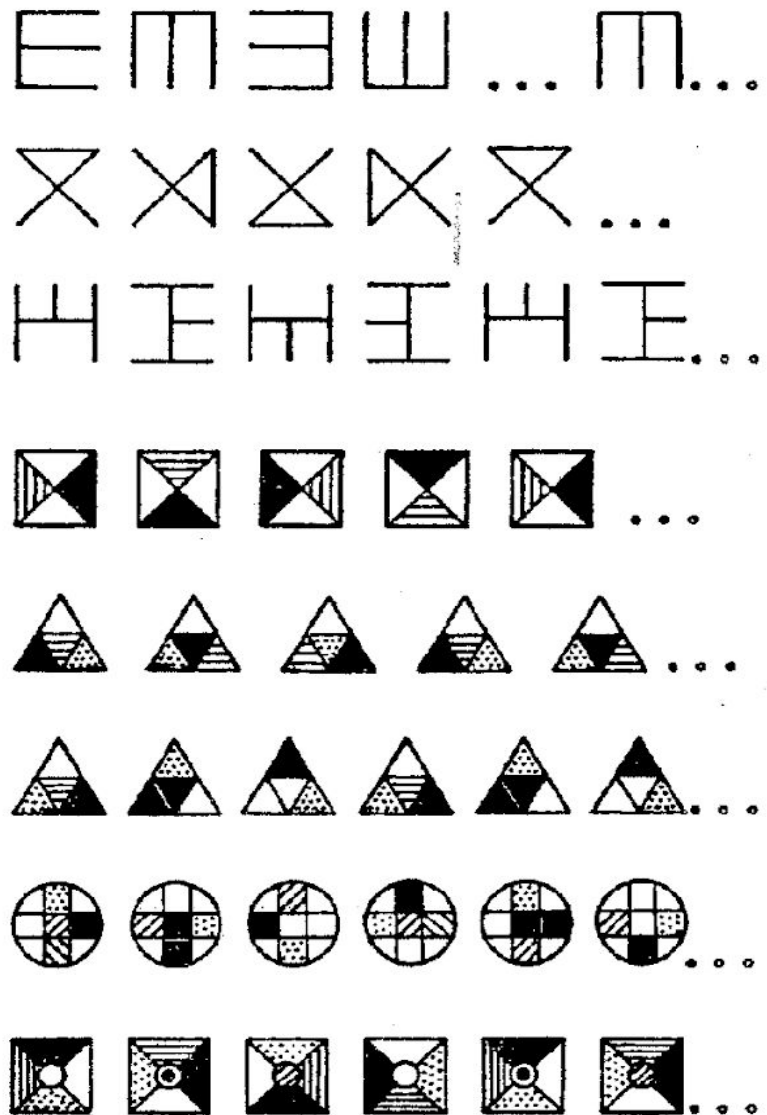
- *Задание. «Дорисуй недостающую фигуру»*



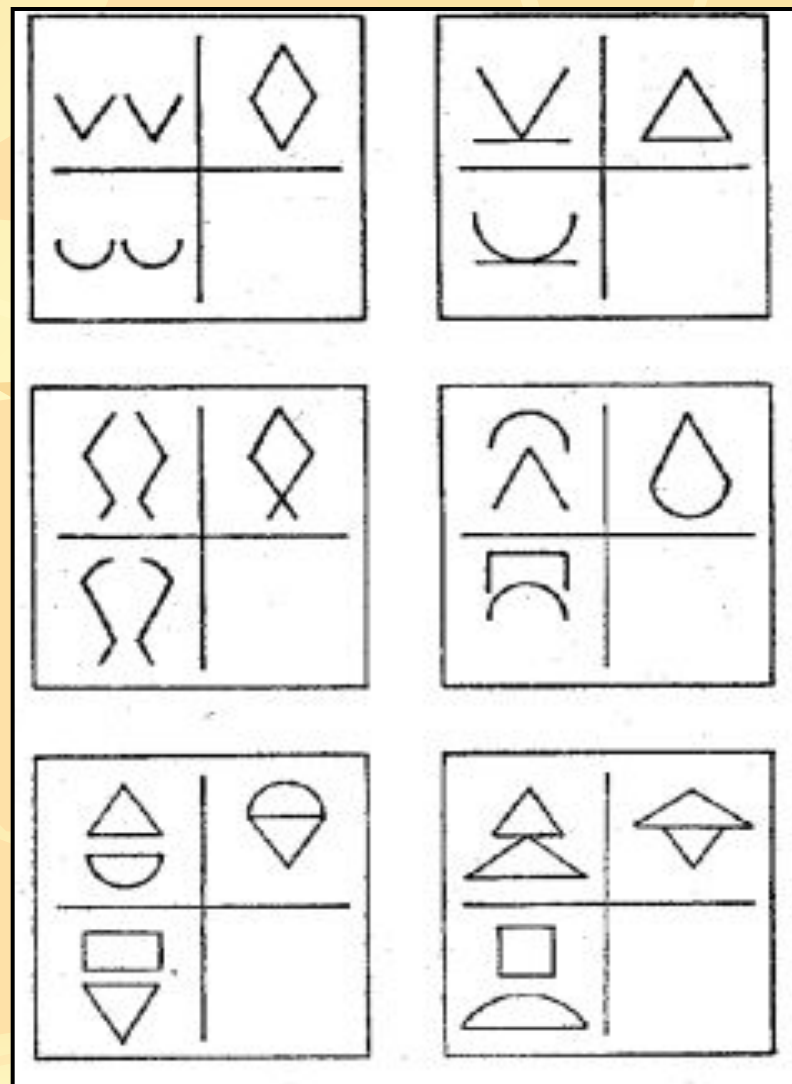
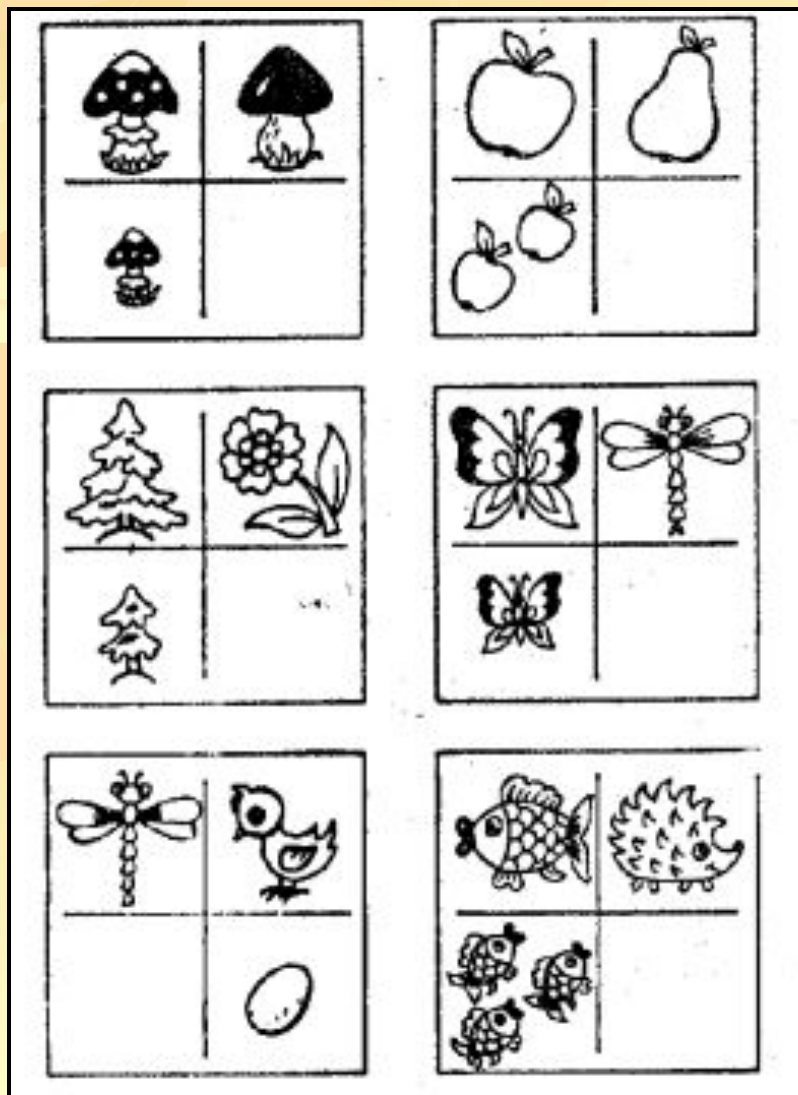
Первый уровень сложности



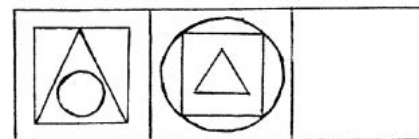
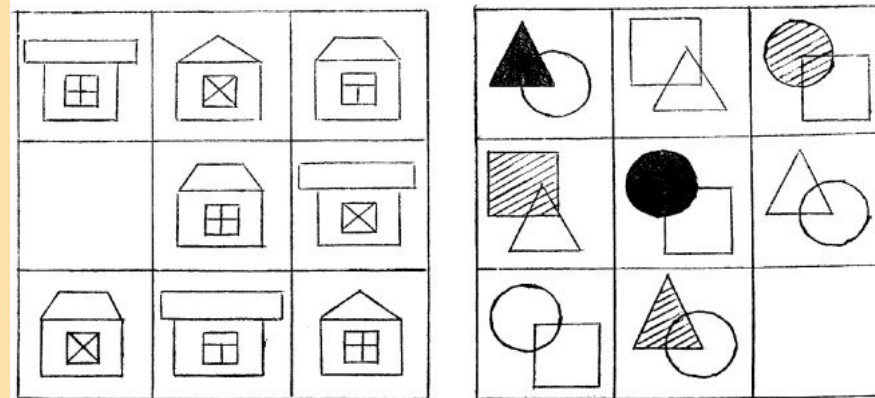
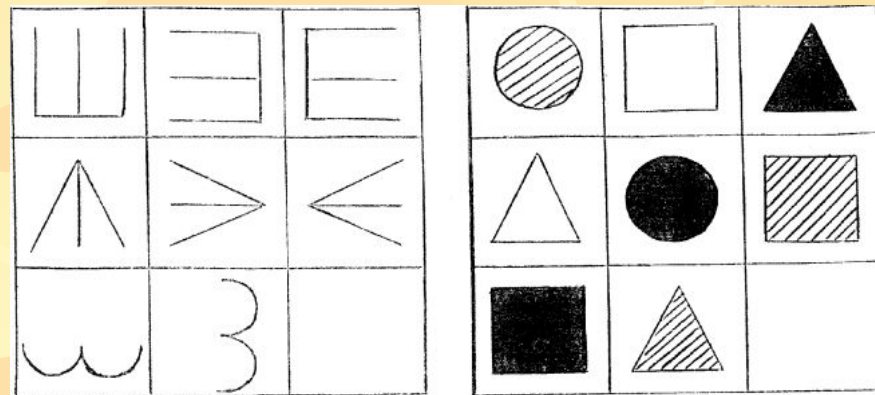
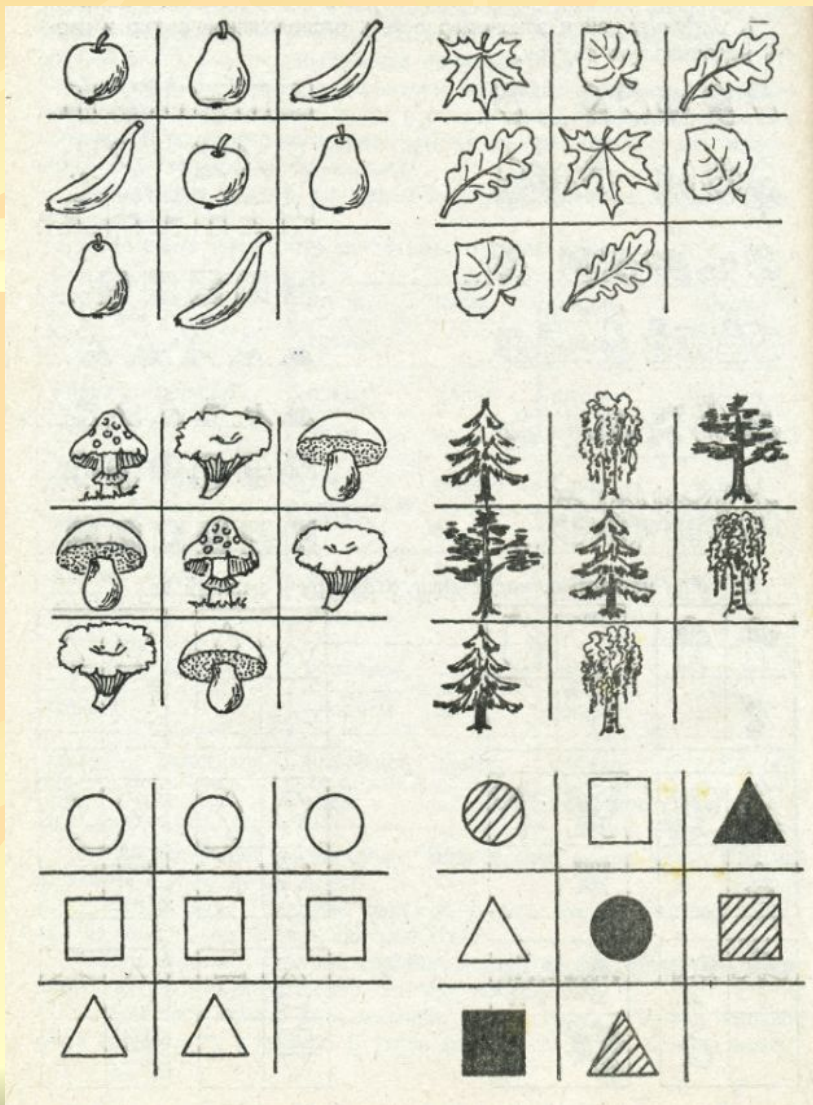
Второй уровень сложности



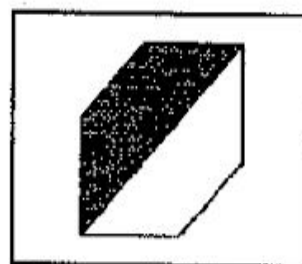
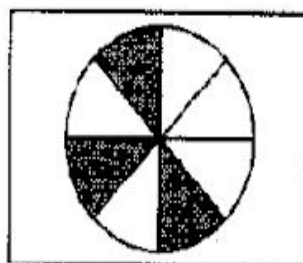
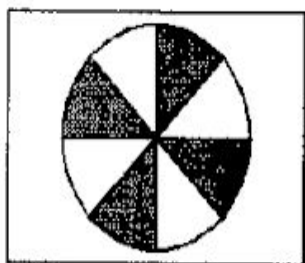
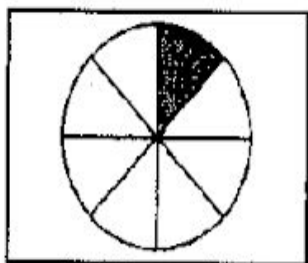
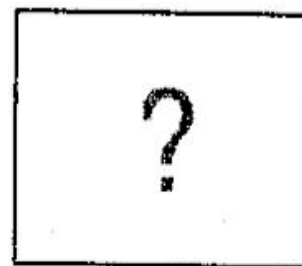
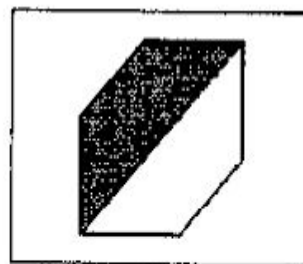
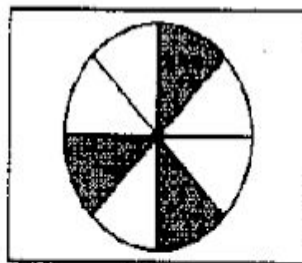
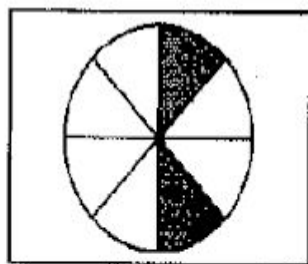
Задание. «Заполни квадрат».



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



*Логическая цепочка
«Найди нужную фигуру».*



①

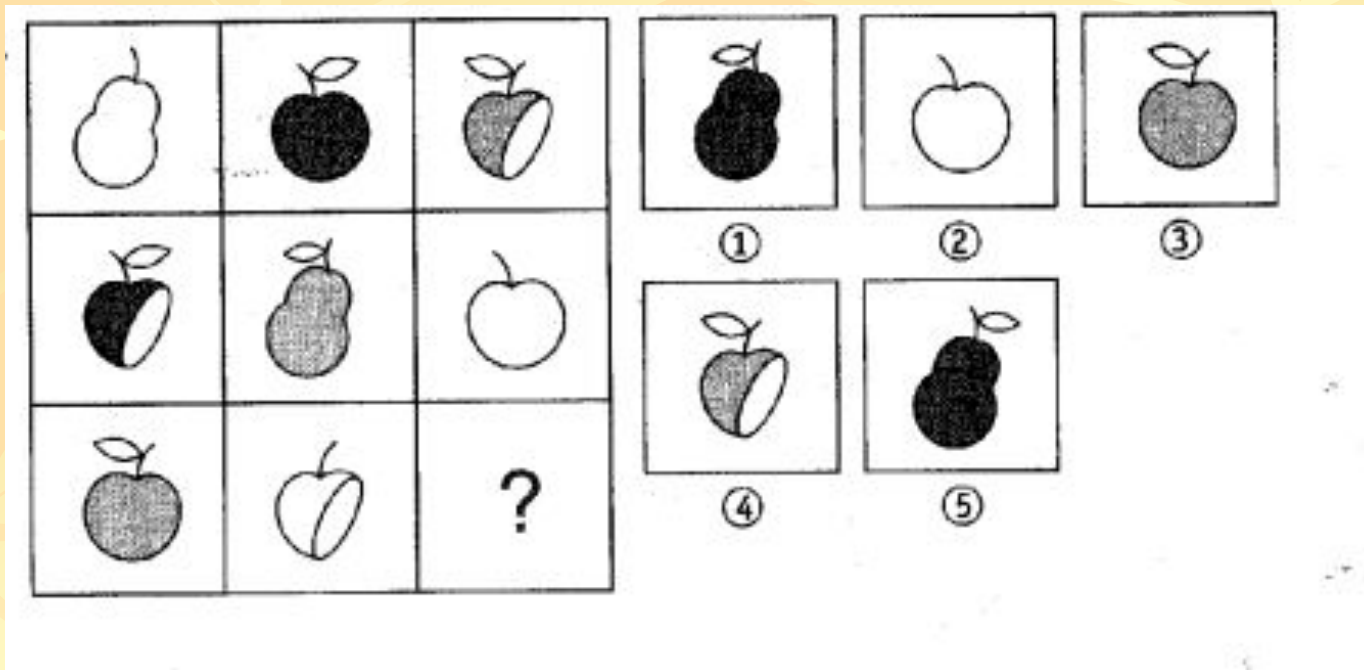
②

③

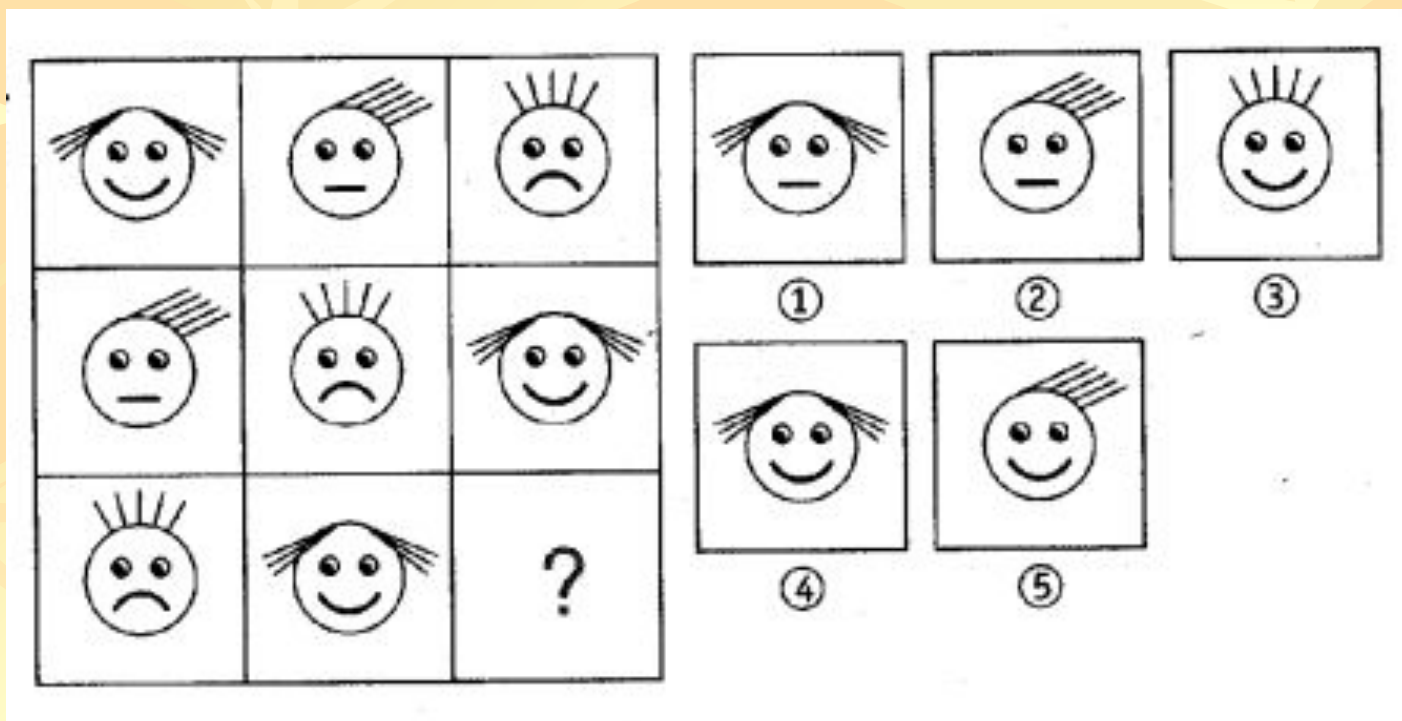
④

⑤

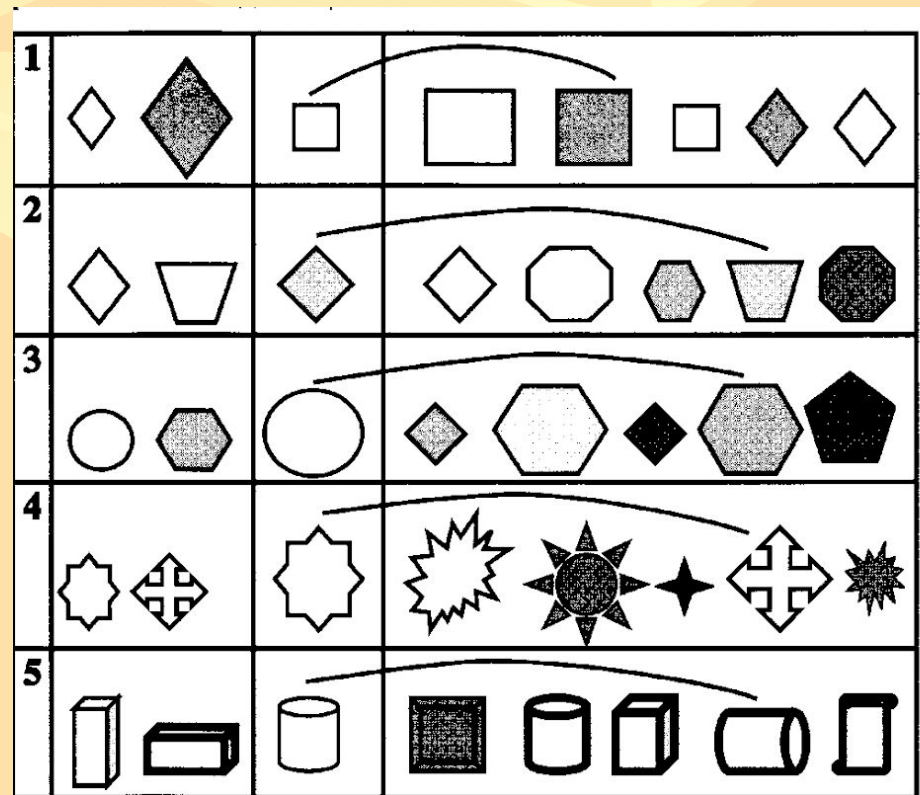
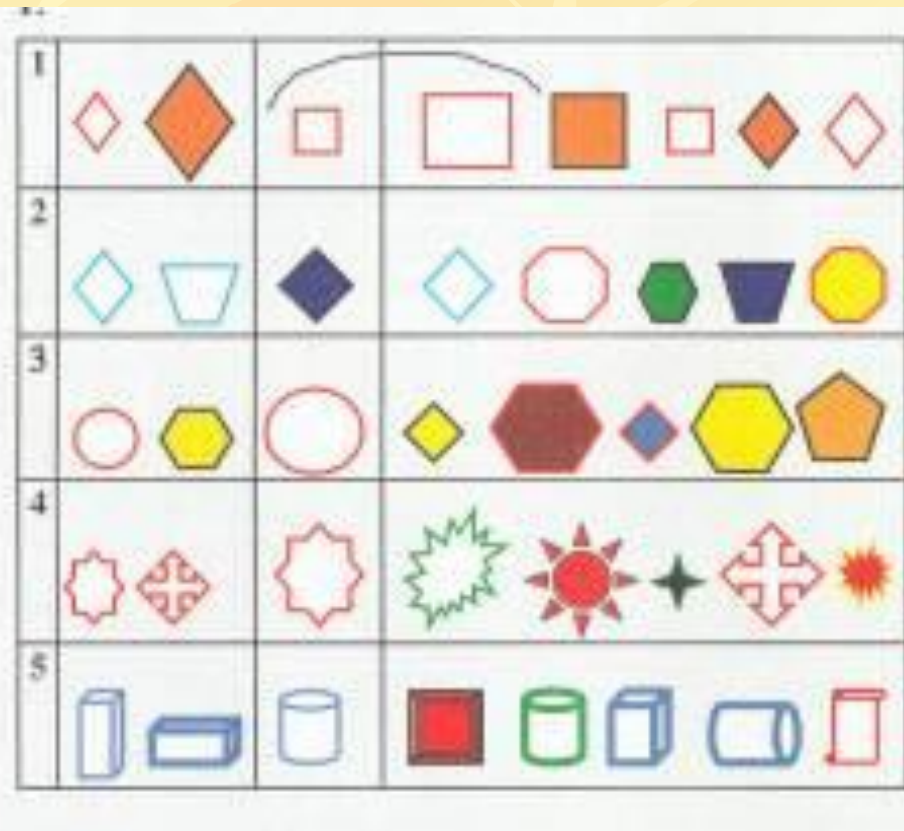
«Заполни квадрат»



«Заполни квадрат»



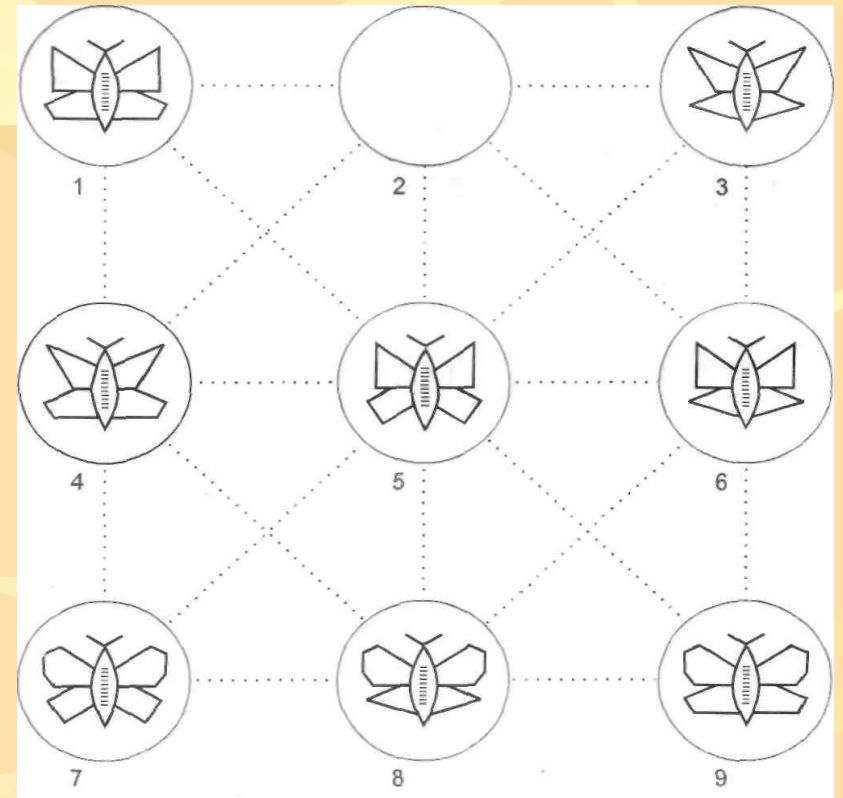
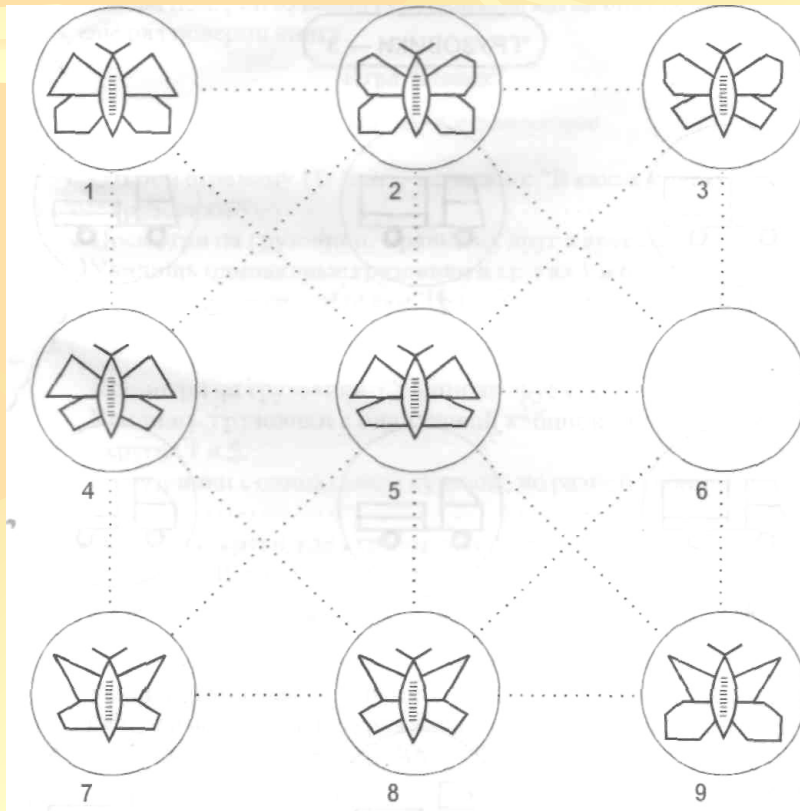
«Подбери фигуре пару».



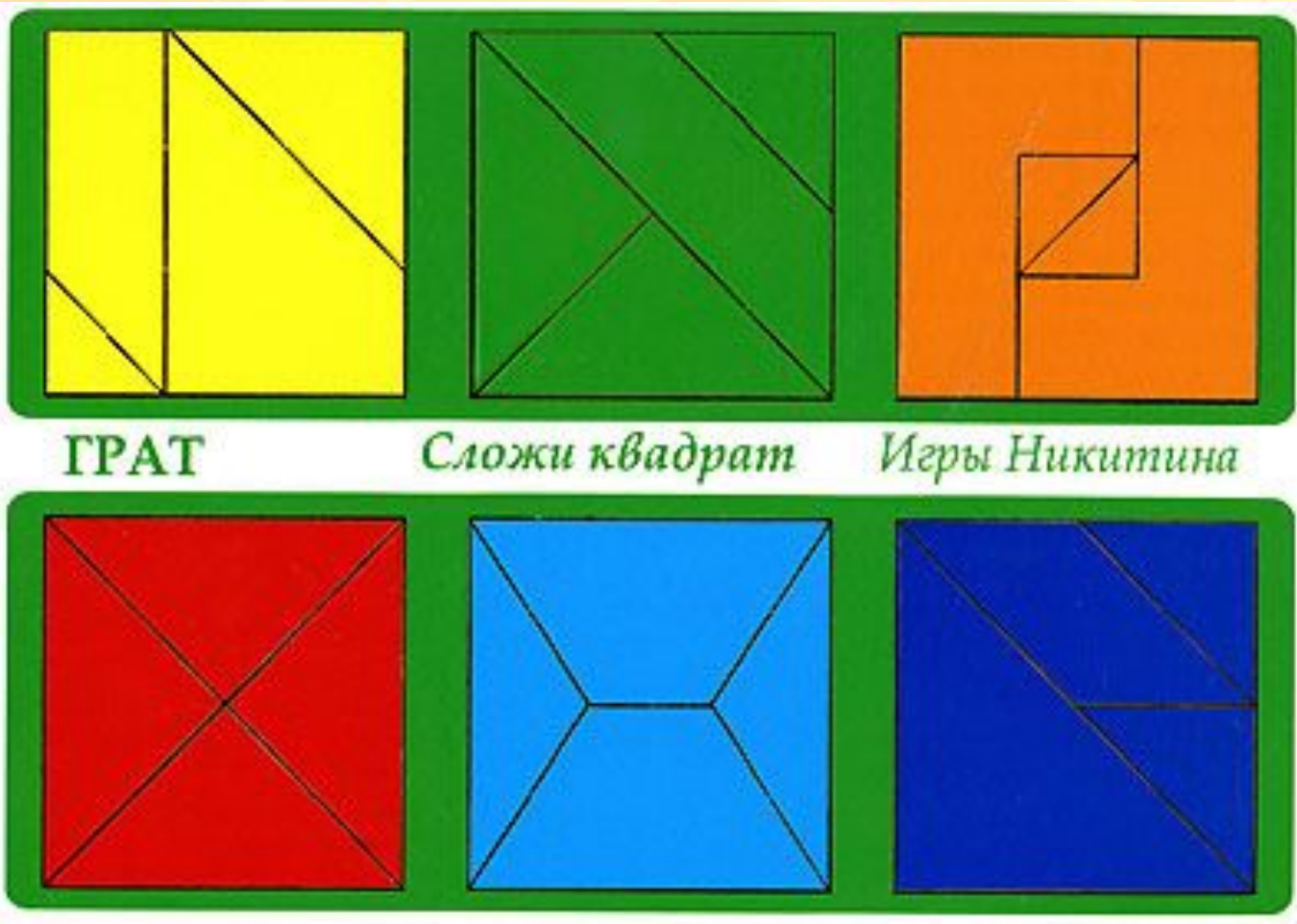
Игра «Подбор»

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

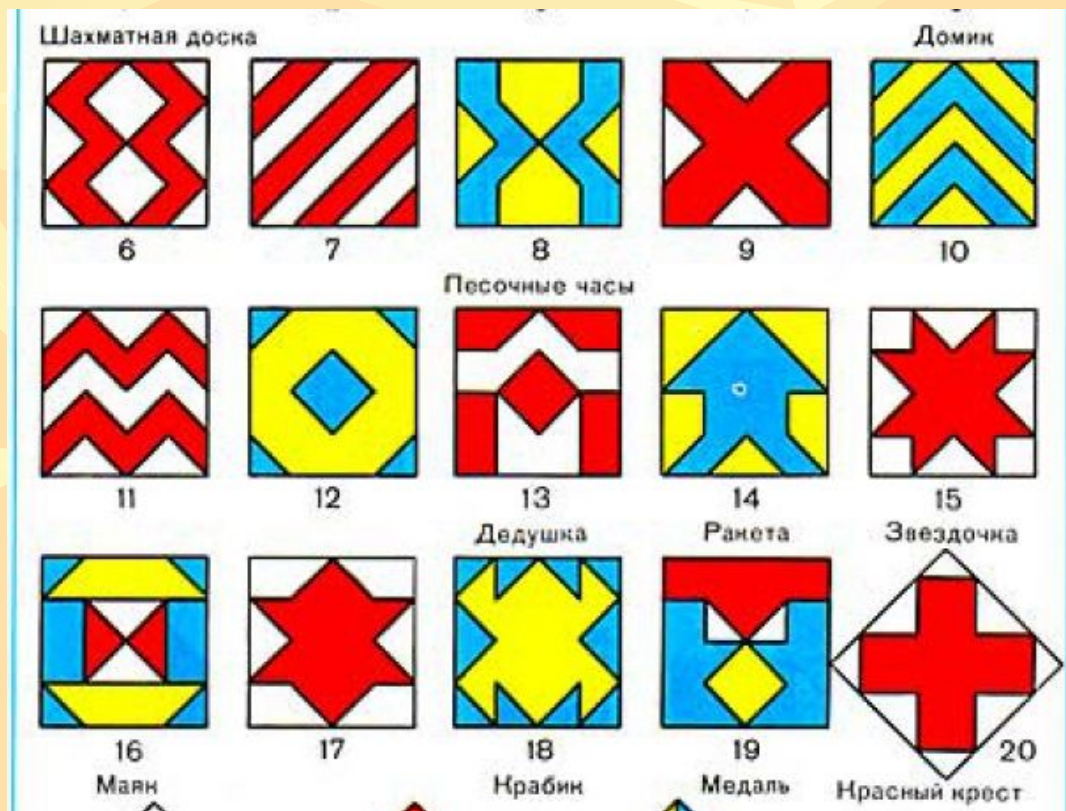
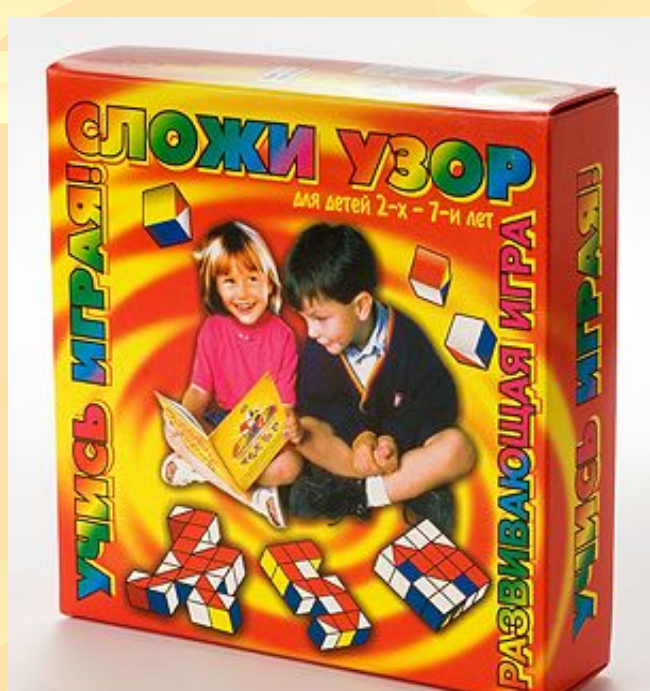
БАБОЧКА ПОДХОДИТ ДЛЯ КРУГА 2?
НАЙДИ ЕЁ НА КАРТИНКЕ СПРАВА.



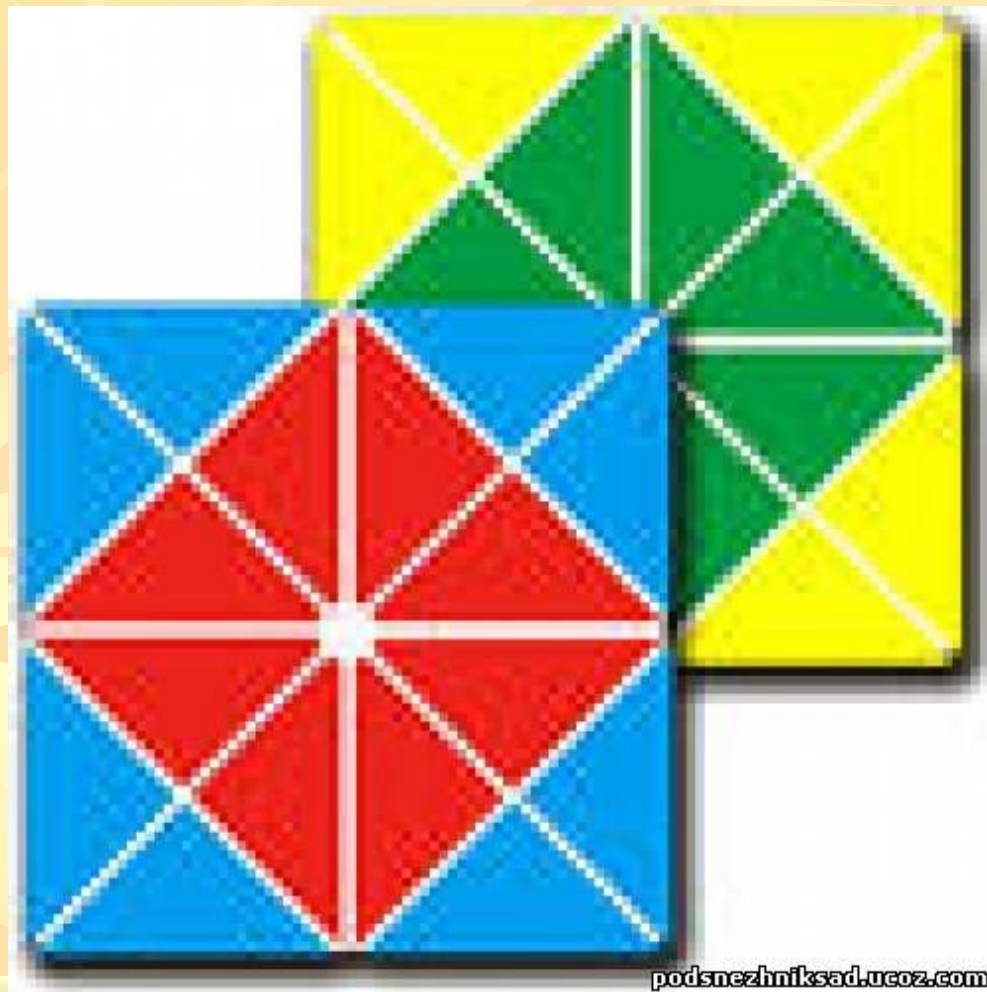
**«Сложи квадрат» -
игры по методике Никитина Б.П.**



«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.

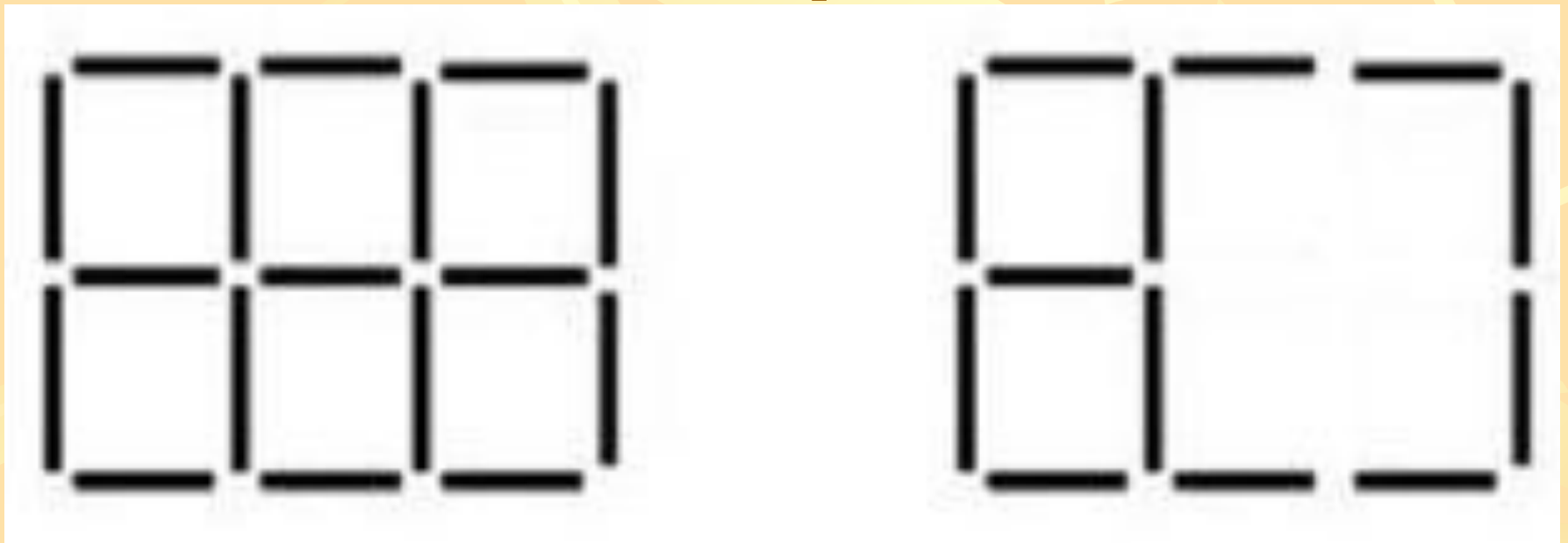
Невербальные дивергентные задания.

Коллаж.

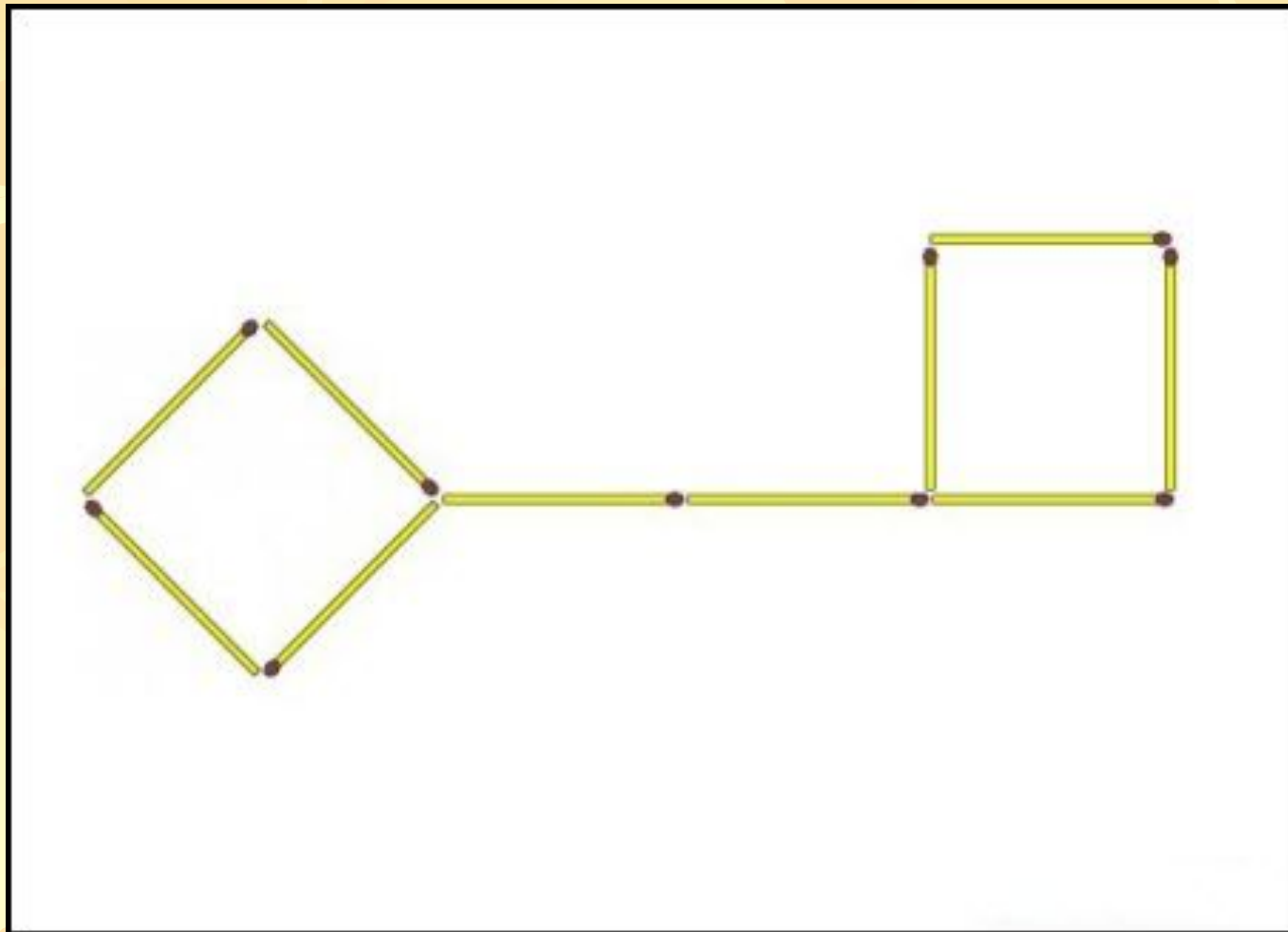


**Дивергентные задачи на развитие
пространственного мышления –
преобразование фигур.**

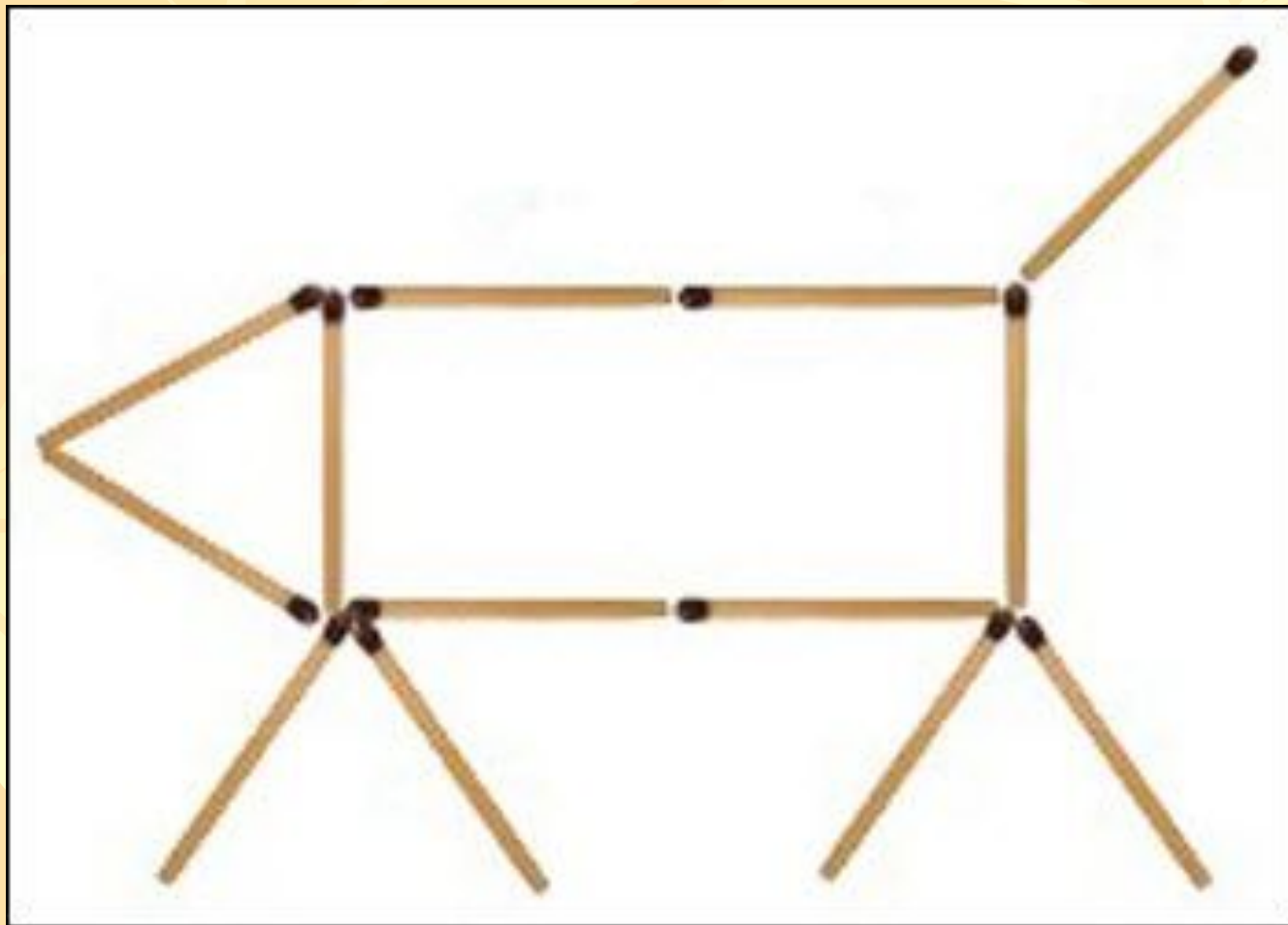
**1. Уберите четыре спички так, чтобы осталось три
квадрата.**



2. Переложите 4 спички так, чтобы получилось 3 квадрата

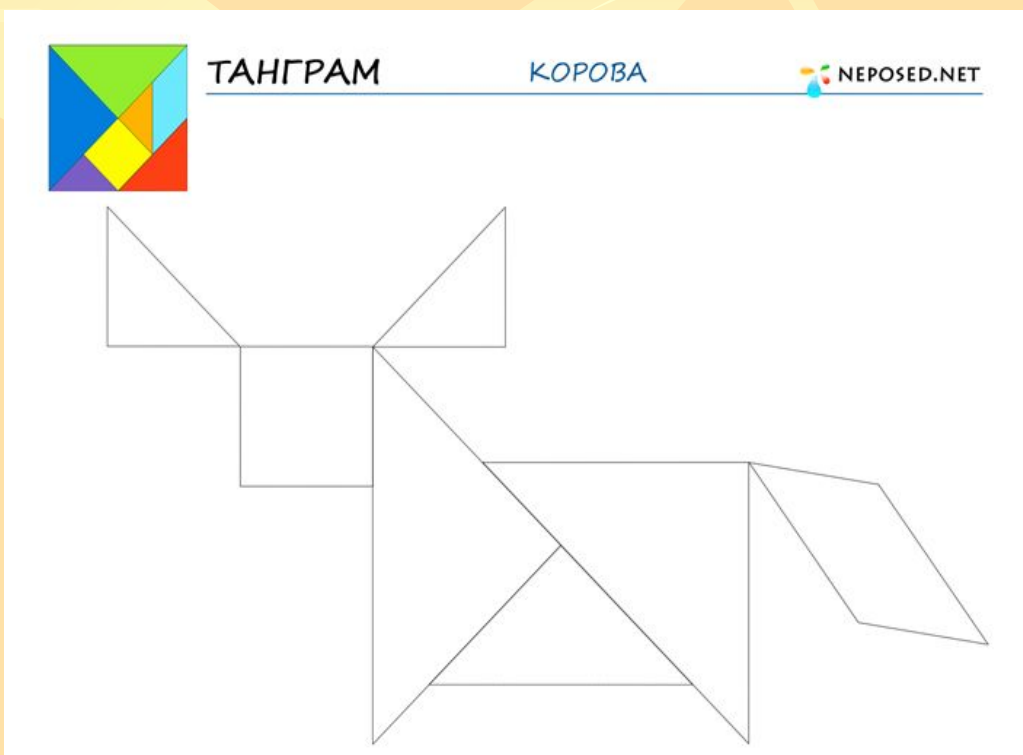


3. Переложите 2 спички так, чтобы теленок смотрел в другую сторону. При этом он должен оставаться веселым, т.е. его хвост должен быть направлен вверх.

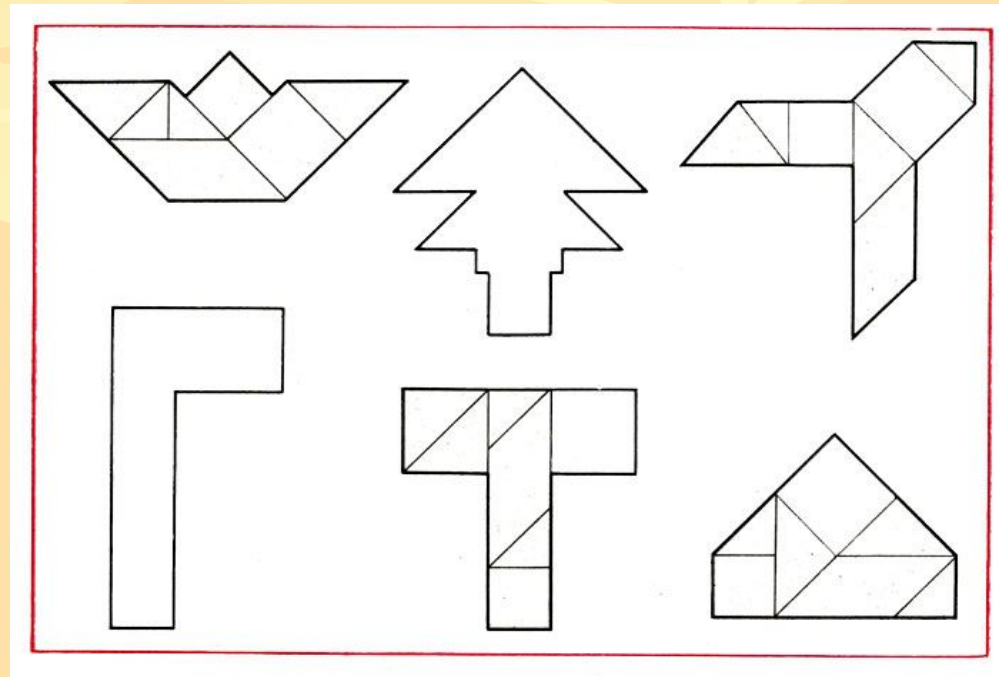
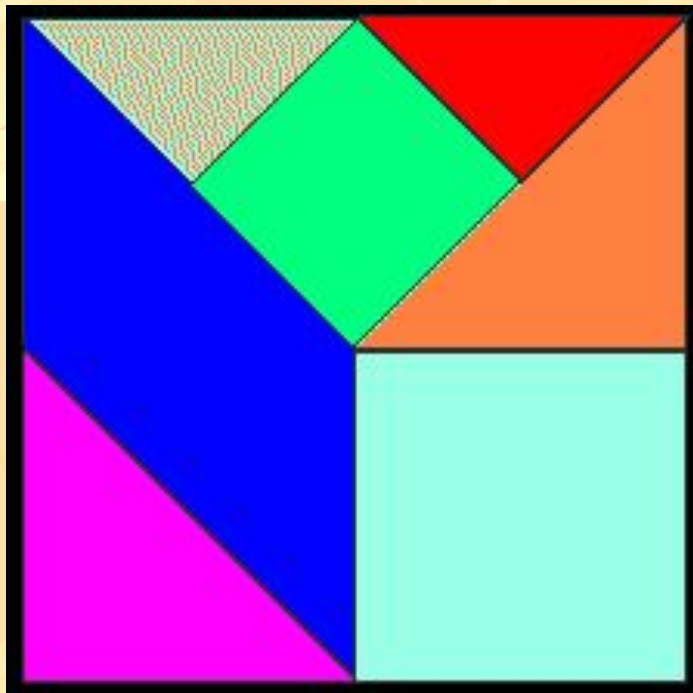


ИГРОТЕКА «ВЕСЕЛЫЙ КОНСТРУКТОР»

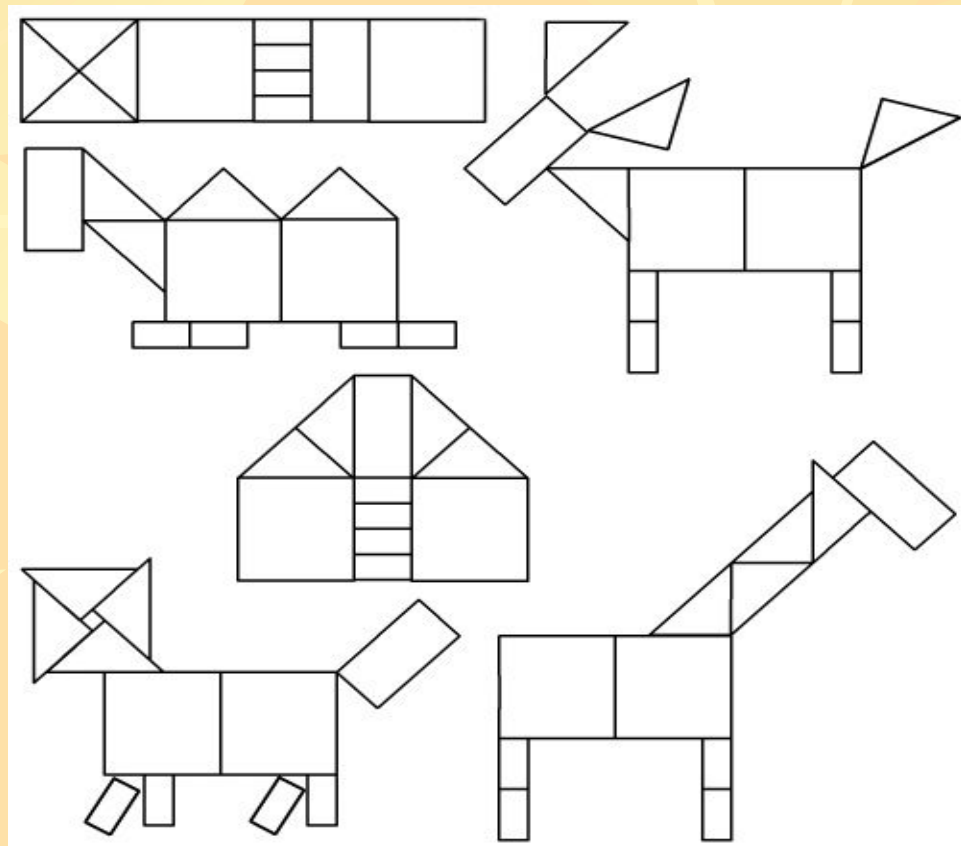
«Танграм»



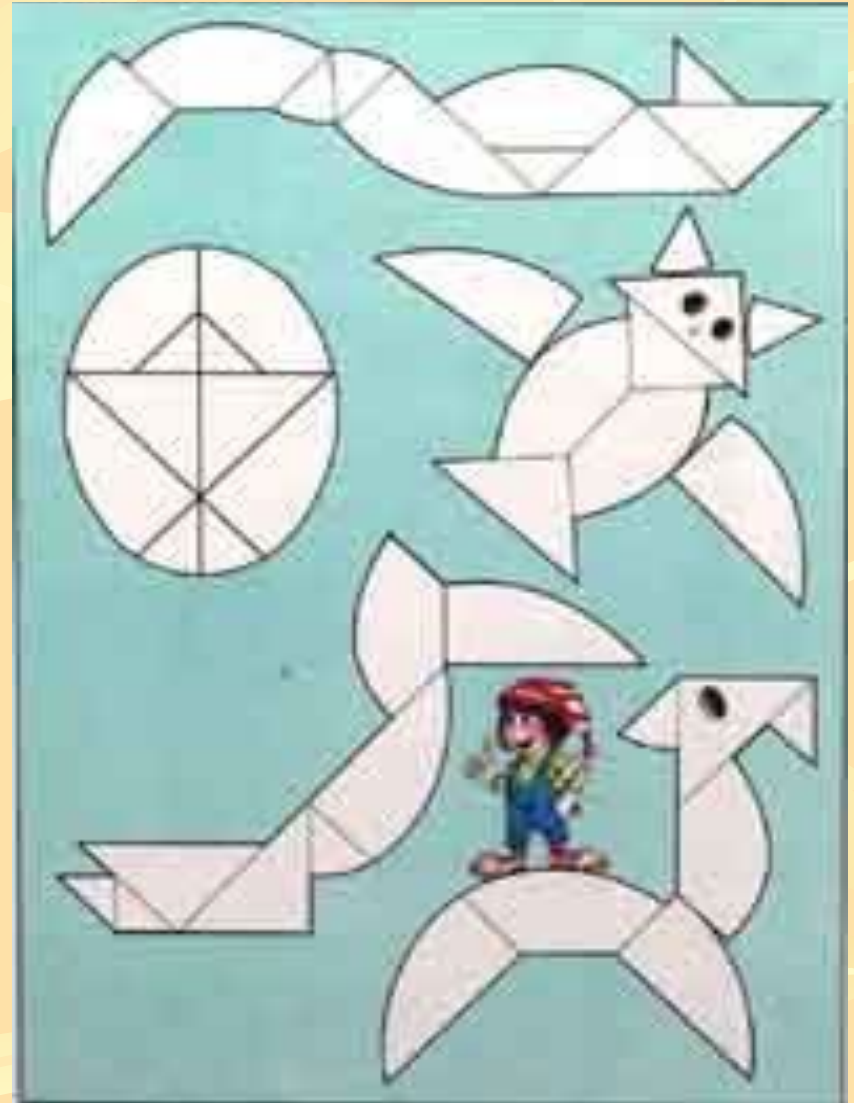
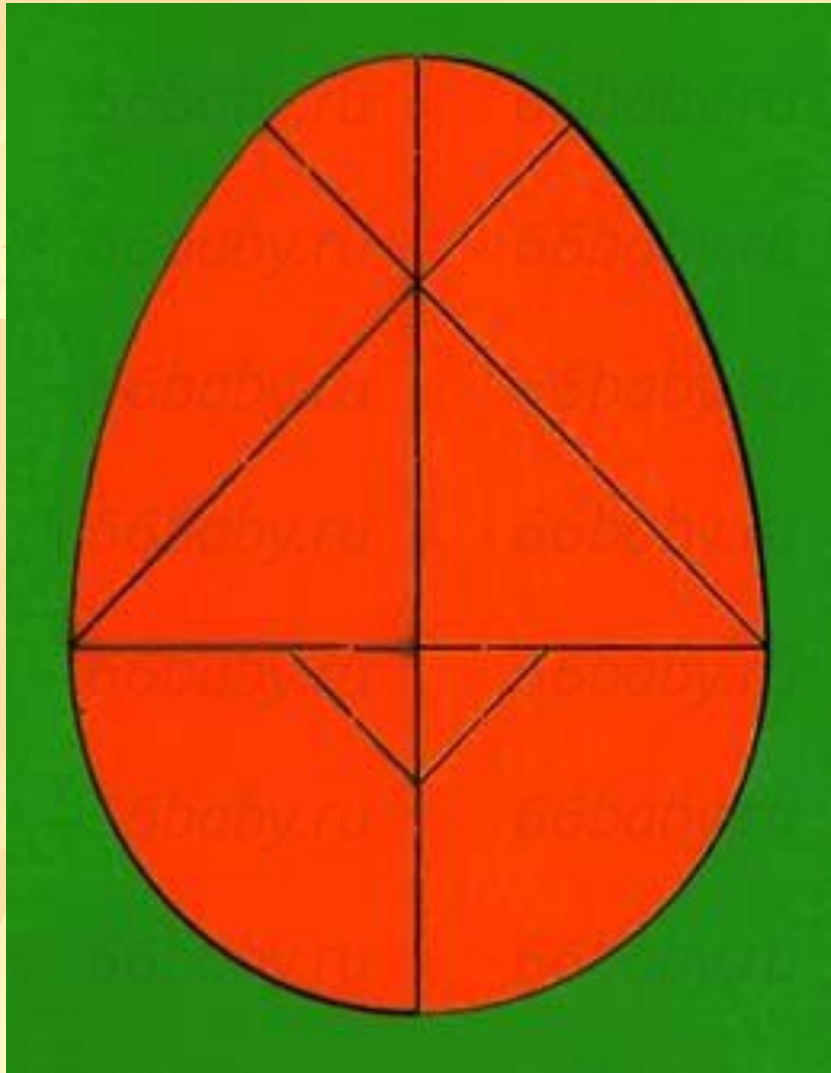
«Пифагор»



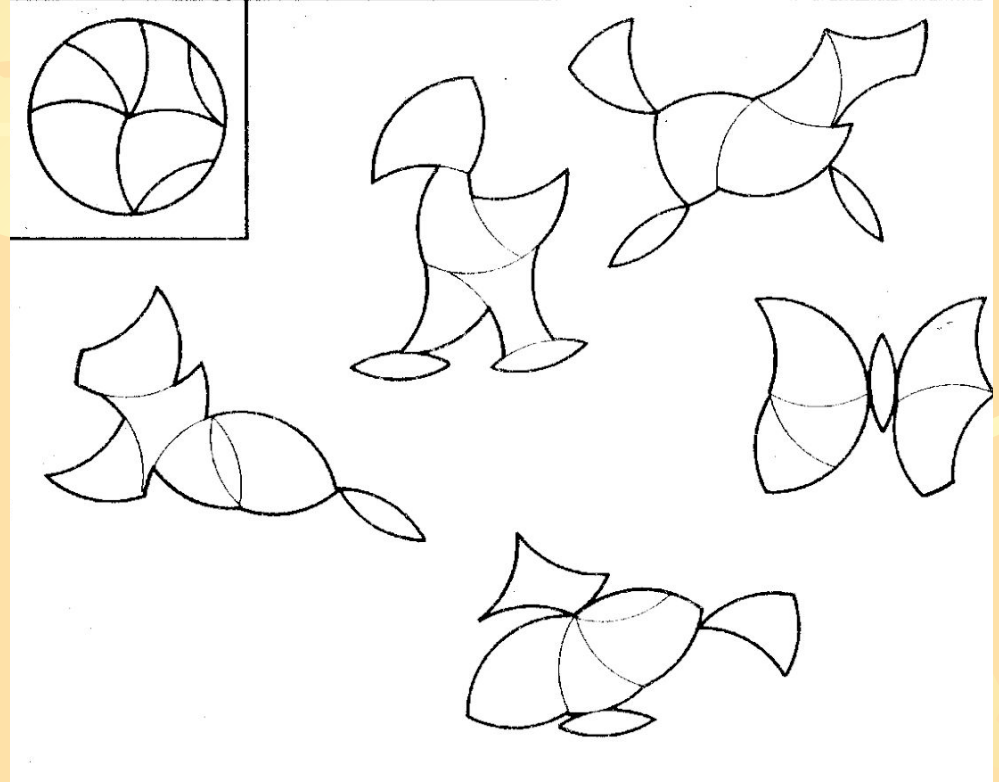
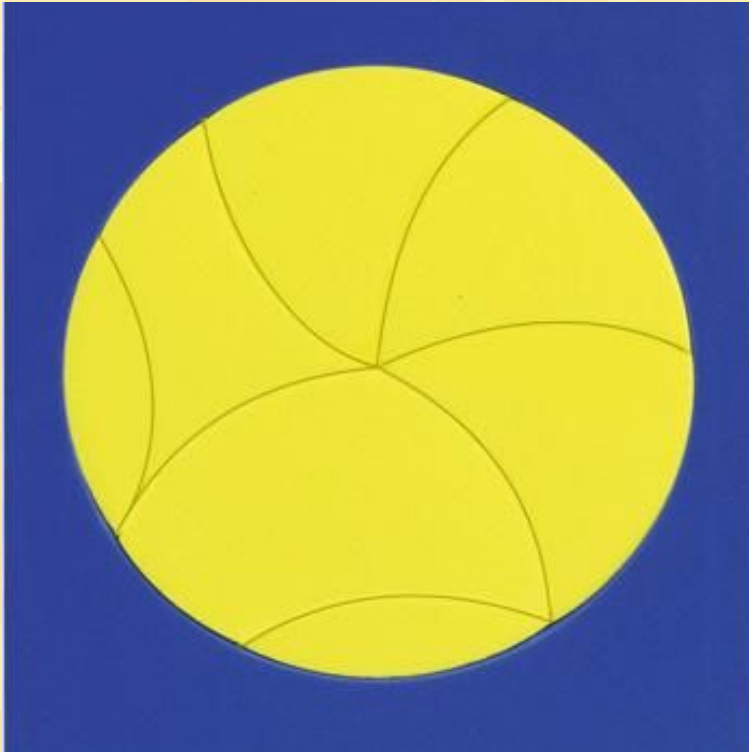
«Монгольская игра»



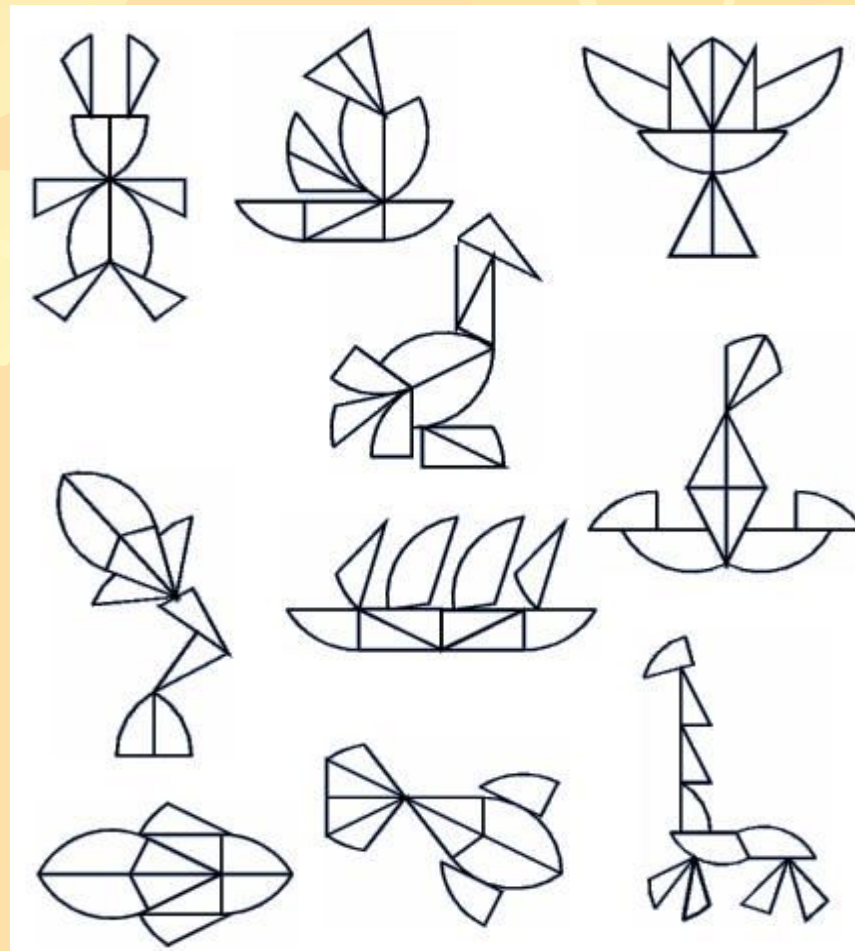
«Колумбово яйцо»



«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.

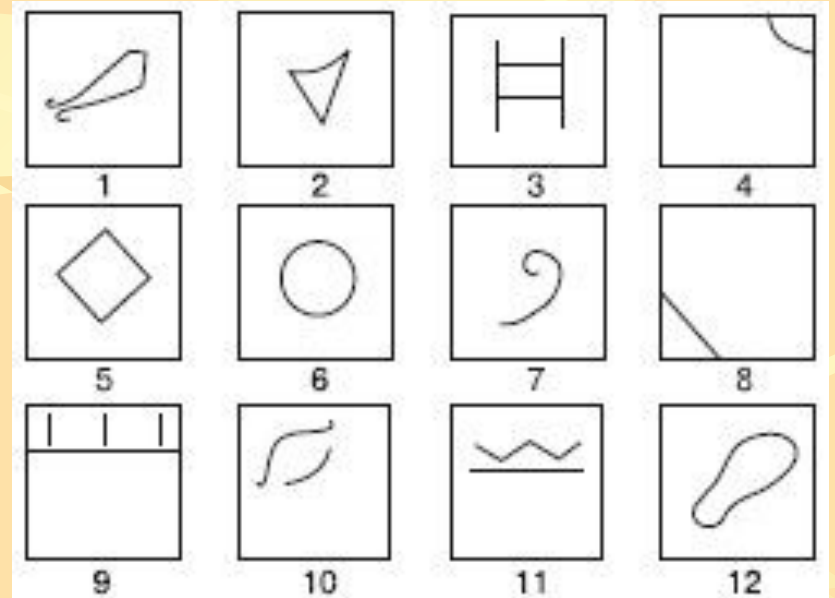
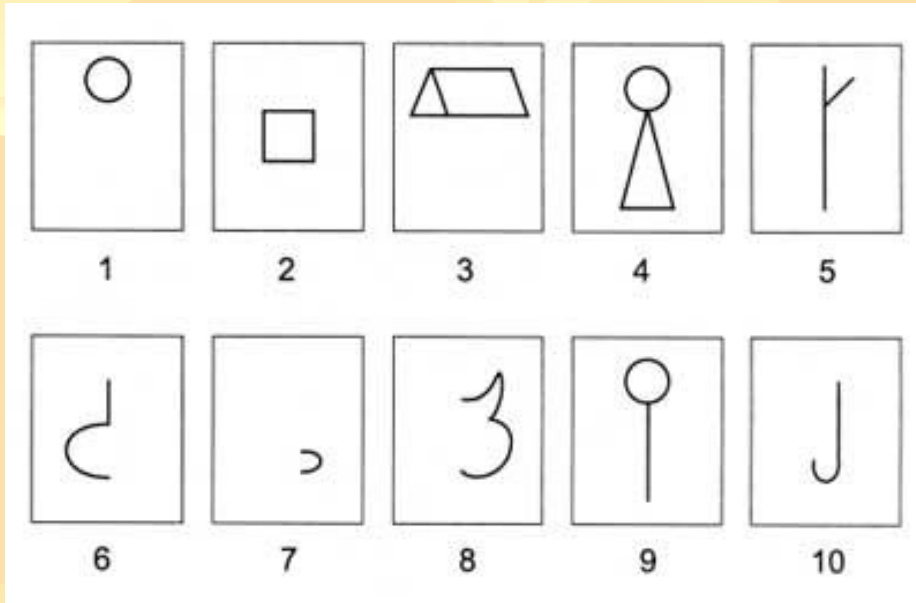
АЗБУКА ФАНТАЗИРОВАНИЯ

ФАНБУКА

«Аналогии»

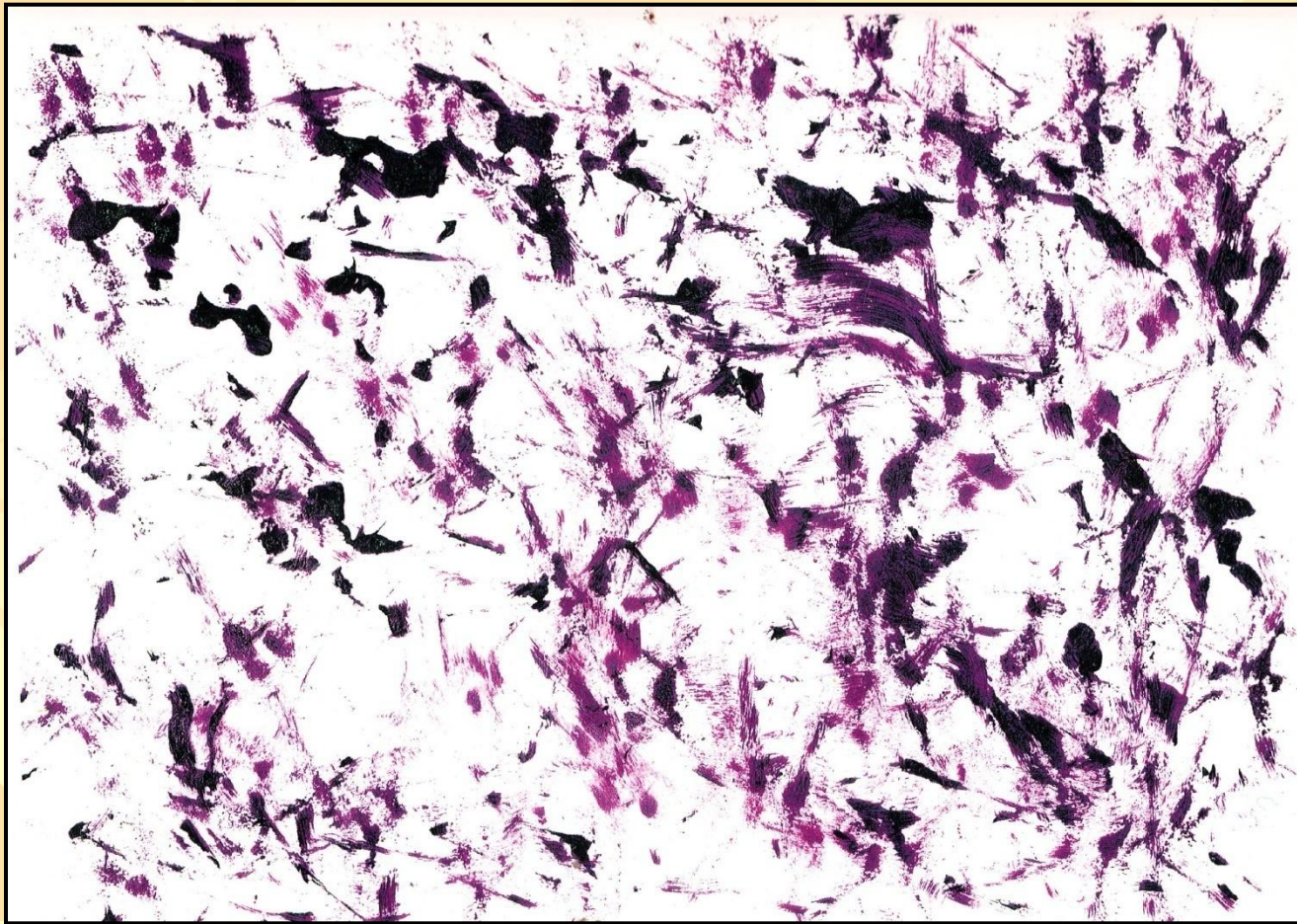
– Ребята, вы надели треугольные волшебные очки, и все вокруг стало вдруг «треугольным». Назовите, какие предметы треугольной формы вы видите вокруг себя? Порисуем треугольные предметы. Что получится, если к треугольнику подрисовать одну палочку? Две? Подумайте, что можно изобразить с помощью треугольника?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

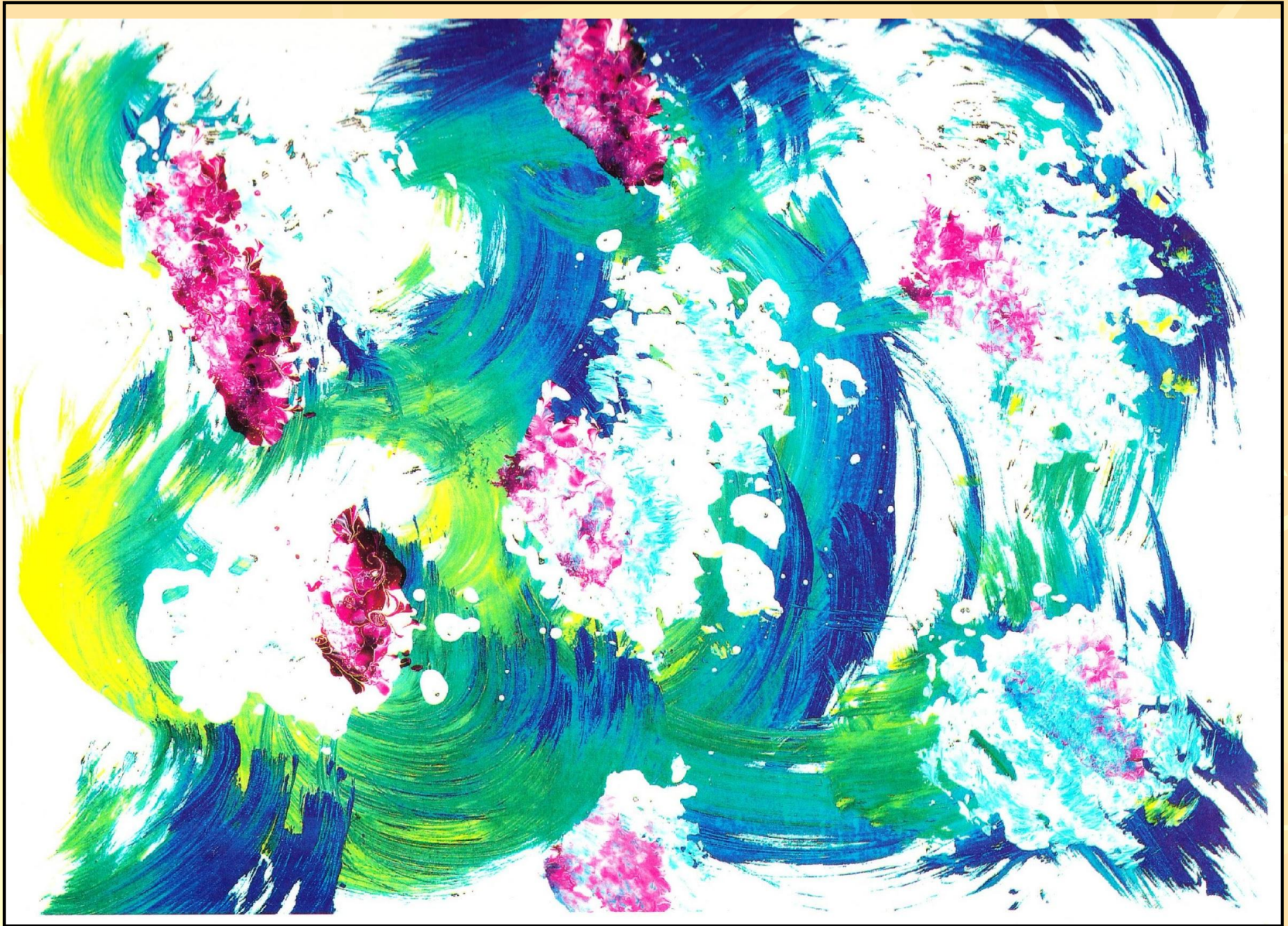
«Дорисуй картинку»

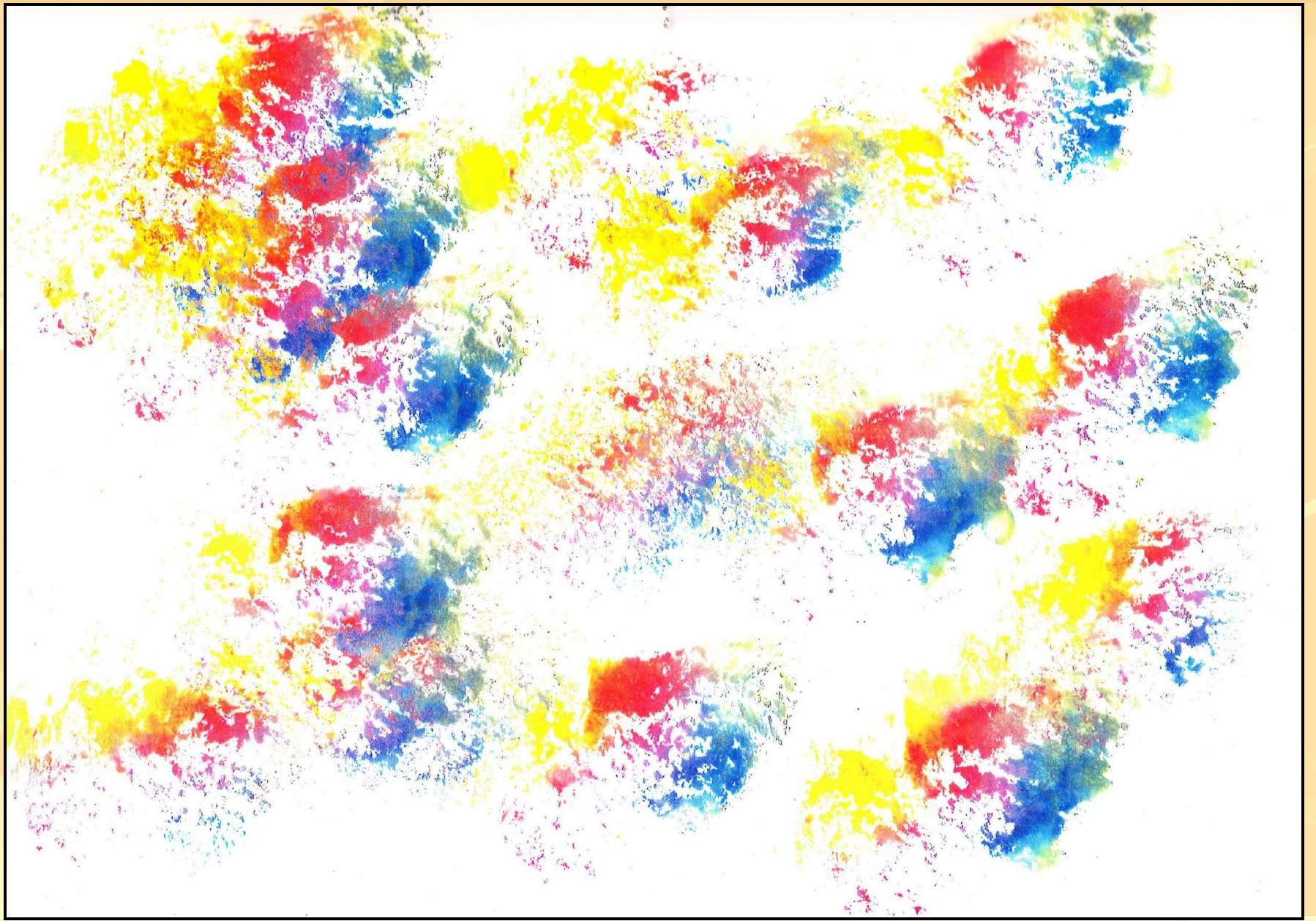


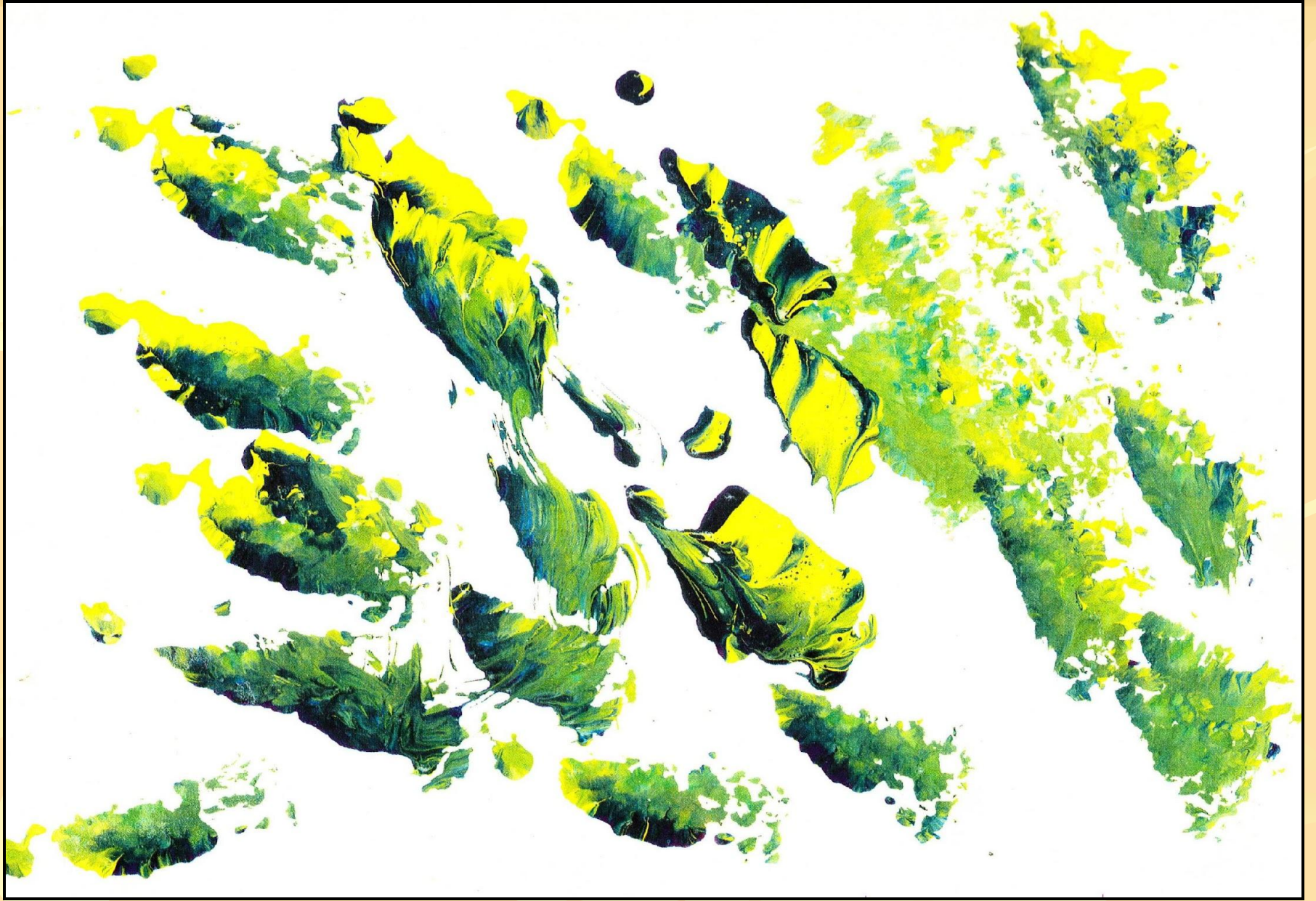
«Рыцарь Вообразии»

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 yellow-green leaves with prominent veins, set against a warm, golden-brown gradient. The leaves are arranged in a way that creates a sense of depth and movement.

Спасибо за внимание!