

Презентация на тему:

*«Использование развивающих игр
и головоломок в
интеллектуальном развитии
старших дошкольников»*

*Подготовила воспитатель
ГБОУ Лицей №1561
Панюкова Е.А.*

Интеллектуальные игры способствуют:

- *Развитию памяти детей;*
- *Переключению с одного вида деятельности на другой;*
- *Развитию умения слышать и слушать других;*
- *Понимать и воспринимать другие точки зрения.*

Интеллектуальные игры помогают :

- *Расширить возможности свободного, осознанного выбора и максимальной реализации потенциальных способностей;*
- *Лучше подготовить ребёнка к школьному обучению;*

Планшет "Логико-малыш"

В игре представлены схемы, по которым дети воспроизводят рисунок при помощи разноцветных передвижных фишек. Схемы можно дополнять в соответствии с уровнем развития ребенка.



"Логико-малыш" позволяет:

- Быстро осуществлять контроль уровня знаний и развития детей;
- В игровой форме закреплять и систематизировать освоенный материал, учитывая индивидуальные особенности каждого ребенка;
- Комплексно развивать логическое мышление, внимание, память, воображение и речь;
- Долгие годы использовать планшет, постепенно пополняя комплект новыми карточками.



Бельгийский учитель начальной школы Джорж Кюизенер разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей.

Палочки Кюизенера – это комплект цветных счётных палочек разного размера, которые еще называют «числа в цвете».



Палочки Кюизенера

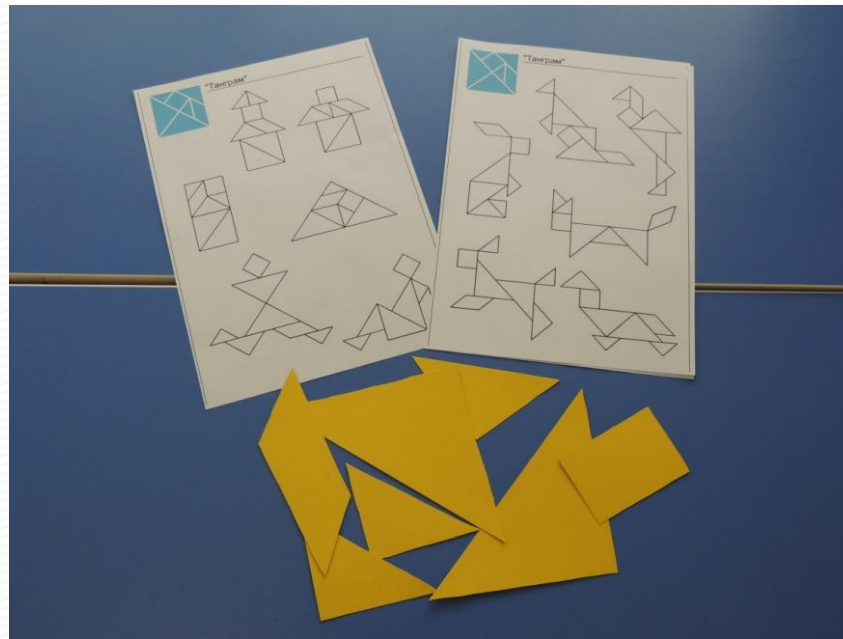
позволяют моделировать числа, свойства, отношения, зависимости между ними с помощью цвета и длины. Они вызывают живой интерес детей, развивают активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач.



Танграм

(от китайского «семь дощечек
мастерства»)

головоломка, состоящая из семи танов (плоских геометрических фигур), полученных делением квадрата на семь частей – 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольник, 1 малый квадрат и параллелограмм, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.).



Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое — необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе — фигуры не должны перекрываться между собой.



Игры Никитина

- *В большинстве своем игры представлены в виде многофункциональных головоломок, предоставляющих простор для творчества. Главное отличие игр Никитина состоит в том, что, играя в них, ребенок выступает как активная сторона и у него воспитывается не умение выполнять работу по предложенному шаблону, а развивается логическое и образное мышление, творчество, умение распознать и построить образ, способность к самостоятельности.*

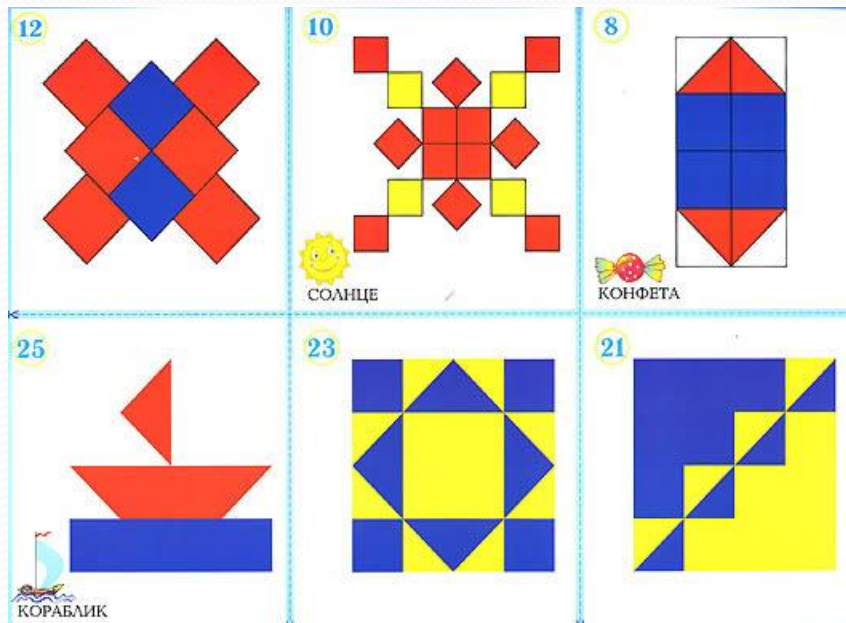
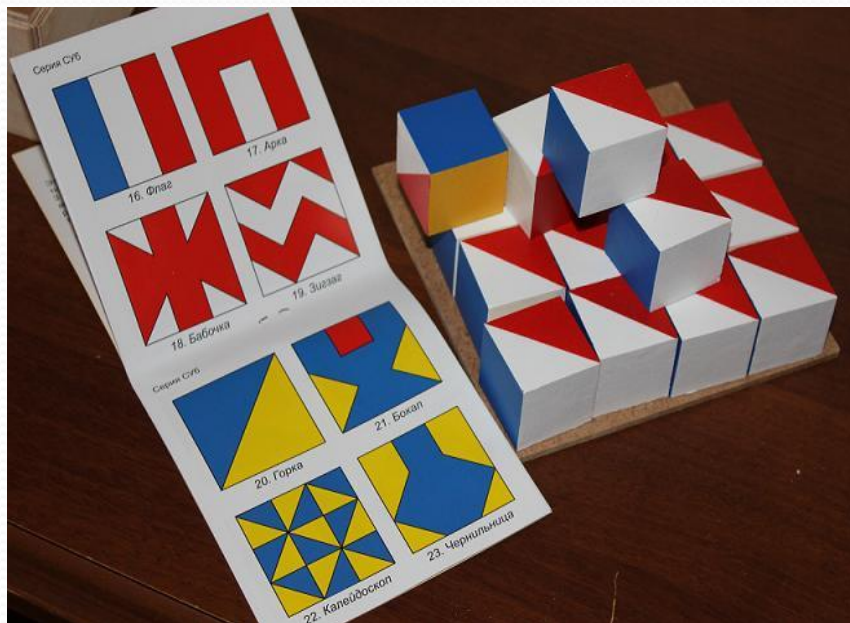
«Разноцветные постройки»

Игра учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить "объемными фигурами". Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж.



"Сложи узор"

Игра развивает образное и пространственное мышление, конструктивные и художественные способности, внимание и фантазию. В игре есть элемент художественного творчества и ее хорошо использовать в качестве материала именно для свободного творческого эксперимента.





***Спасибо за
внимание!***