Дидактическая игра как средство развития интеллектуальных способностей

Почему игра столь благоприятно воздействует на развитие психических процессов ребёнка, усвоения им знаний, умений?

Итак, важная роль игры в развитии психических процессов ребёнка объясняется тем, что она вооружает ребёнка доступными для него способами активного воздействия, моделирования с помощью внешних, предметных действий такого содержания, которое при других условиях было бы недосягаемым и не могло бы быть по-настоящему освоено.

Долгое время об уровне умственного развития ребёнка судили по количеству выявленных у него знаний, по объёму его "умственного инвентаря", который выявляется в словарном запасе. Ещё и теперь некоторые родители думают, что чем больше слов знает ребёнок, тем он больше развит. Это не совсем так. Сейчас дети буквально купаются в потоках информации, впитывают, как губка, новые слова и выражения. Словарь их резко увеличивается, но это не значит, что такими же темпами развивается и мышление. Тут нет прямой зависимости.

Развивающее значение игры многообразно. В игре ребёнок познаёт окружающий мир, развиваются его мышление, чувства, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

Дидактические игры помогают усвоению, закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Использование дидактической игры повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала. В дидактической игре учебные, познавательные задачи взаимосвязаны с игровыми, поэтому при организации игры следует особое внимание обращать на присутствие в занятиях элементов занимательности: поиска, сюрпризности, отгадывания и т.п.

«Описываем различные свойства предметов».	Описать любой предмет или игрушку. Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д. Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете. Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

	"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.
«Съедобное – несъедобное». (с мячом).	**Цель:** формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов. **Оборудование:** список названий предметов. **Описание.** Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого. **Инструкция:** «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки». **Примечание.** Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер... Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.
Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.	«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет». «Спереди - пятачок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка». «Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». «Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

«Ищем одинаковые свойства предметов».	*Задания:* 1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.. 2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.
«Сравнение предметов».	***1). Сравнивать предметы между собой***, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-хцветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-хвидов и 4-х цветов). • подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком; • фигуры, отличающиеся двумя признаками; • тремя признаками (подбери самые непохожие). ***2). "Сравнение слов".*** Для сравнения даем пары слов: • муха и бабочка; • дом и избушка; • стол и стулья; • книга и тетрадь; • вода и молоко; • топор и молоток; • пианино и скрипка. Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?
Игра «Подбери предмет»..	Приготовить 15 различных предметов. Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. *Отобрать*: • металлические предметы, • съедобные, • тяжелые, • мягкие, • белые, • круглые, • длинные, • деревянные, • маленькие,

	• прямоугольные, • которые можно повесить за нитку.
«Обобщение-исключение».	1). Поиск лишней картинки 2). Последовательность работы: • «3 лишний» (с картинками); • «4 лишний» (с картинками); • «3 лишний» (на словесном материале); • «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?» ***НАБОРЫ СЛОВ:*** 1. Стол, стул, кровать, чайник. 2. Лошадь, собака, кошка, щука. 3. Елка, береза, дуб, земляника. 4. Огурец, репа, морковь, заяц, 5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель 6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч. 7. Волк, лиса, медведь, кошка. 8. Фиалка, ромашка, морковь, василек. 9. Кукла, машина, скакалка, книга. 10.Поезд, самолет, самокат, пароход. 11 .Воробей, орел, оса, ласточка. 12.Лыжи, коньки, лодка, санки. 13.Стул, молоток, рубанок, пила. 14.Снег, мороз, жара, лед. 15.Вишня, виноград, картофель, слива. 16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус. 17.Река, лес, асфальт, поле. 18.Пожарник, космонавт, балерина, милиционер. 19.Парта, доска, учебник, ежик. 20.Змея, улитка, бабочка, черепаха. 21.Краски, кисти, чайник, полотно. 22.Шляпа, крыша, дверь, окно. 23.Молоко, чай, лимонад, хлеб. 24.Нога, рука, голова, ботинок.

	25.Храбрый, злой, смелый, отважный. 26.Яблоко, слива, огурец, груша. 27.Молоко, творог, сметана, хлеб. 28. Час, минута, лето, секунда. 29.Ложка, тарелка, кастрюля, сумка. 30.Платье, свитер, шапка, рубашка. 31 .Мыло, метла, зубная паста, шампунь. 32.Сосна, береза, дуб, земляника. 33.Книга, телевизор, радио, магнитофон.
«Назови одним словом».	Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом: 1. суп, каша, гуляш, кисель; 2. лошадь, корова, овца, свинья; 3. курица, гусь, утка, индейка; 4. волк, лиса, медведь, заяц; 5. капуста, картофель, лук, свекла; 6. пальто, шарф, куртка, костюм; 7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки; 8. шапка, кепка, тюбетейка, берет; 9. липа, береза, ель, сосна; 10.зеленый, синий, красный, желтый; 11.шар, куб, ромб, квадрат; 12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник; 13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус;
Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.	1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой? 2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке? 3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?
Критичность познавательной деятельности.	***«Бывает - не бывает»*** Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно. 1. Папа ушел на работу. 2. Поезд летит по небу.

	3. Кошка хочет есть. 4. Человек вьет гнездо. 5. Почтальон принес письмо. 6. Зайчик пошел в школу. 7. Яблоко соленое. 8. Бегемот залез на дерево. 9. Шапочка резиновая. 10.Дом пошел гулять. 11.Туфли стеклянные |12.На березе выросли шишки. 13.Волк бродит по лесу. 14.Волк сидит на дереве. 15.В кастрюле варится чашка
«Найди пару».	Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников. Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов. Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки. Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек. Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз. Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками. Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко). При этом свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются). Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.