

УМНЫЕ ИГРЫ

(проект интеллектуального развития)

Паспорт проекта

- **Тип:** познавательно-игровой, долгосрочный (рассчитан на 2–3 месяца, может быть частью образовательной программы).
- **Участники:** дети средней группы, воспитатели, педагог-психолог, родители.
- **Актуальность:** современные дети рано сталкиваются с потоками информации. Традиционные занятия не всегда раскрывают индивидуальные познавательные стили. «Умные игры» – это комплекс дидактических, логических, сенсорных и интерактивных игр, которые в занимательной форме развивают мышление, память, внимание, воображение и речь.
- **Проблема:** как в рамках группы создать среду для естественного проявления и развития интеллектуальных способностей каждого ребёнка (анализ, синтез, классификация, планирование)?

Цель и задачи

Цель: создание развивающей предметно-пространственной среды и системы игр, способствующих выявлению и развитию познавательных способностей детей средней группы.

Задачи:

- **Обучающие:**
 - Учить сравнивать предметы по 2–3 признакам (цвет, форма, размер), группировать, находить закономерности.
 - Осваивать элементарные логические операции: исключение лишнего, установление последовательности событий.
 - Познакомить с цифрами в пределах 5, геометрическими фигурами, пространственными понятиями (право-лево, верх-низ).
- **Развивающие:**
 - Развивать произвольное внимание, зрительную и слуховую память.
 - Формировать умение действовать по правилам, следовать инструкции, планировать свои действия (например, в настольно-печатных играх с маршрутом).
 - Стимулировать поисковую активность и элементарное прогнозирование («Что будет, если...?»).
- **Воспитательные:**
 - Воспитывать умение работать в паре и команде, принимать победу и поражение, соблюдать очерёдность.
 - Поддерживать интерес к интеллектуальным играм как к увлекательному досугу.

Этапы реализации

1. Подготовительный (1 неделя)

- Диагностика исходного уровня развития познавательных процессов (методики: «Разрезные картинки», «Четвёртый лишний», «Последовательные картинки»). Воспитатель и психолог фиксируют, кто легко справляется, кто затрудняется.
- Изучение игровых предпочтений детей (беседы, наблюдение в свободной деятельности).
- Создание в группе **Центра умных игр** – полки с зонированием:
 - *Логика и классификация* (блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, «Логические цепочки»).
 - *Сенсорика и форма* (вкладыши, геометрическое лото, танграм для малышей).

- *Внимание и память* (мемо, пары, «Чего не стало?»).
- *Игры на пространственное мышление* (лабиринты, пазлы до 24 элементов).
- *Настольно-печатные игры с правилами* (ходилки с кубиком, «Чей малыш?», «Времена года»).

2. Основной этап (8–10 недель)

Проводятся **ежедневные игровые сессии** в формате:

- **Утренний круг «Гимнастика ума»** (5–7 минут): загадки, игра «Да-нет», «Что изменилось?», пальчиковые игры с речевым сопровождением.
- **Игровые станции в свободной деятельности** (дети выбирают центр умных игр, воспитатель наблюдает и ненавязчиво помогает).
- **Организованная образовательная деятельность (ООД)** 1–2 раза в неделю: комплексная игра-занятие «В гостях у Умной Совы» с использованием групповых игр.

Картотека ключевых игр для средней группы:

Название игры	Развиваемая способность	Краткое описание
«Блоки Дьенеша»	Логика, классификация	Найти все фигуры красного цвета, или некруглые, или большие.
«Сложи узор» (кубики Никитина)	Анализ и синтез, пространственное воображение	Сложить по схеме коврик, дорожку, башню.
«Мемори»	Зрительная память, внимание	Найти парные карточки, перевернув две.
«Что сначала, что потом?»	Установление причинно-следственных связей	Разложить картинки роста растения, дня, постройки снеговика.
«Танграм для малышей»	Конструктивное мышление	Составить силуэт животного из 4–5 геометрических фигур.
«Ходилка-бродилка»	Планирование, счёт, произвольность	Бросать кубик, передвигать фишку, выполнять задания.
«Цветовой код» (аналог)	Кодирование, внимание	Расставить цветные прозрачные пластины на картинку, чтобы совпали цвета.

Пример одного интегрированного занятия «Умные игры»:

Тема: «Поможем гномикам найти сокровища»

1. **Разминка:** «Какой формы дырочки в сыре?» (найди круг, треугольник).

2. **Игра «Дорожка из блоков»:** Выложить дорожку так, чтобы рядом не было одинаковых по цвету фигур (классификация по одному свойству).
3. **Физминутка:** «Логическая зарядка» – если назову съедобное – хлопнуть, несъедобное – присесть.
4. **Пазлы-лабиринт:** Провести гномика по лабиринту к сундуку (развитие зрительного поиска).
5. **Итог-рефлексия:** «Какая игра была самой трудной? А самой весёлой?» Параллельно ведётся **индивидуальная работа** с детьми, которые проявляют особые успехи (предлагаются более сложные варианты игр – крупный танграм, шахматы для малышей) или, наоборот, испытывают трудности (упрощение материала, больше подсказок).

3. Заключительный этап (1–2 недели)

- **Повторная диагностика** познавательных способностей (те же методики, что в начале) – сравнительный анализ.
- **Итоговое развлечение «Турнир умников»** – командные соревнования между подгруппами (игры на внимание, логику, скорость реакции).
- **Создание фотоальбома «Мы играем в умные игры»** с комментариями детей о любимых играх.
- **Родительское собрание** в форме мастер-класса: «Как играть в умные игры дома» – демонстрация блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, самодельных пособий.

Ожидаемые результаты

- **К концу проекта** у большинства детей:
 - Сформированы умения сравнивать до 3 предметов по 2 признакам, объединять в группы.
 - Улучшены показатели произвольного внимания (удержание инструкции 5–7 минут) и зрительной памяти (запоминание 4–5 картинок).
 - Развита способность к элементарному планированию (понимание последовательности ходов в настольной игре).
 - Повышен интерес к самостоятельным интеллектуальным играм (выбор центра умных игр становится приоритетным).
- **Выявлены дети с выраженными способностями** (быстрое освоение логических операций, умение находить несколько решений, высокий самоконтроль). Для них составляется индивидуальный маршрут (участие в олимпиадах для дошкольников, кружок «Шахматы»).

Диагностика выявления интеллектуальной одарённости

В ходе проекта педагог и психолог используют **методику наблюдения** (шкалы оценки поведения). Признаки потенциально высоких способностей:

- Ребёнок **самостоятельно усложняет** игру (например, не просто подбирает блок Дьенеша по цвету, а создаёт свой узор с двумя признаками).
- **Объясняет** правила другим детям и следит за их соблюдением.
- Задаёт **мета-вопросы** («А как работает эта игра?», «Почему кубики падают, если поставить их так?»).
- Запоминает **выигрышные стратегии** и применяет их в аналогичных играх.
- В «ходилках» **просчитывает на 1–2 хода вперёд** («Если я брошу 2, то попаду на лестницу, лучше бросить 1» – для 4–5 лет высокий уровень).

Таких детей рекомендуется включать в малые проектные группы, например, создание собственной настольной игры (рисование карты, придумывание правил).

Интеграция с образовательными областями (ФГОС)

- **Познавательное развитие:** ведущая область, формирование первичных представлений о свойствах, отношениях, математических понятиях.
- **Речевое развитие:** обсуждение правил, составление рассказа по последовательным картинкам.

- **Социально-коммуникативное:** парная игра, умение договариваться, уступать, выражать эмоции от выигрыша/проигрыша.
- **Физическое развитие:** физминутки с речевым сопровождением (логопедические игры с движением).
- **Художественно-эстетическое:** оформление игровых полей, изготовление фишек из пластилина.

Материалы и требования безопасности

- Все игры подбираются по возрасту: мелкие детали только под присмотром, для свободного доступа – пазлы с крупными элементами.
- Игровые зоны должны быть хорошо освещены.
- Проводится инструктаж: «Нельзя брать детали в рот, кидаться ими».
- Электронные игры (планшеты, интерактивные доски) используются не более 10 минут в день, с перерывом на гимнастику для глаз.

Варианты работы с родителями

- **Библиотечка игр:** выдаём игры домой на выходные (например, мешочек с блоками Дьенеша и карточками-схемами).
- **Совместное изготовление:** родители вместе с детьми шьют мешочки для сенсорного лото, рисуют лабиринты.
- **Онлайн-консультации:** «Как развить память за завтраком?» – простые игры в быту.

Проект «Умные игры» даёт системный инструмент для развития интеллектуального потенциала средней группы, причём делает это через естественную для дошкольников деятельность – игру. В результате у детей формируется не только когнитивная база, но и положительное отношение к умственному усилию («головоломка – это интересно!»), что является важнейшей предпосылкой для дальнейшей научной и интеллектуальной деятельности в школе.