

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

магістра

на тему: **«РОЗВИТОК РОЗУМОВИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ СТАРШОГО  
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0122-з  
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»  
освітньо-професійної програми «Дошкільна освіта»  
А. В. Черевата

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової  
освіти, к. пед. н. \_\_\_\_\_ Т. В. Турбар

Рецензент: старший викладач кафедри дошкільної та  
початкової освіти, к. пед. н. \_\_\_\_\_ С. В. Сиваш

Запоріжжя  
2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Факультет** соціальної педагогіки та психології  
**Кафедра** дошкільної та початкової освіти  
**Рівень вищої освіти** магістерський  
**Спеціальність** 012 «Дошкільна освіта»  
**Освітньо-професійна програма** «Дошкільна освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувач кафедри \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 року

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ (СТУДЕНТОВІ)**

Череватій Анастасії Віталіївні

- 1. Тема роботи:** «Розвиток розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами дидактичних ігор»  
керівник роботи Турбар Тетяна Володимирівна, кандидат педагогічних наук, доцент  
затверджені наказом ЗНУ від 26 вересня 2023 р. № 1504-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 28.11.2023 р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** матеріали педагогічної практики, курсових робіт
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):** проаналізувати проблему розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку в сучасній та класичній психолого-педагогічній літературі, визначити основні показники діагностики розумових здібностей старших дошкільників та підібрати дидактичні методики, провести діагностику розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку, надати аналіз результатів дослідження, підібрати комплекс дидактичних ігор, направлених на розвиток розумових здібностей старших дошкільників.
- 5. Перелік графічного матеріалу:** 6 таблиць, 1 рисунок із результатами дослідження.

## 6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Турбар Т. В.	04.11.22 р.	04.11.22 р.
Розділ 1	Турбар Т. В.	12.12.22 р.	12.12.22 р.
Розділ 2	Турбар Т. В.	06.04.23 р.	06.04.23 р.
Висновки	Турбар Т. В.	11.09.23 р.	11.09.23 р.
Додатки	Турбар Т. В.	03.10.23 р.	03.10.23 р.

7. Дата видачі завдання: 04.11.2022 р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	листопад-грудень	виконано
2	Написання вступу	грудень	виконано
3	Написання першого розділу	грудень-квітень	виконано
4	Написання другого розділу	квітень-вересень	виконано
5	Написання висновків	вересень	виконано
6	Оформлення додатків	жовтень	виконано
7	Оформлення роботи, рецензування	жовтень-листопад	виконано
8	Захист	грудень	

Студент \_\_\_\_\_ А. В. Черевата  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи \_\_\_\_\_ Т. В. Турбар  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

## Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер \_\_\_\_\_ Т. В. Турбар  
( підпис ) (прізвище та ініціали)

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 65 с., 6 таблиць, 48 джерел, 5 додатків.

Мета дослідження: виявлення та теоретичне обґрунтування можливостей дидактичної гри, як засобу розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Об'єкт дослідження: процес розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження: дидактична гра як засіб розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Методи дослідження, які було використано під час наукової роботи: теоретичний (вивчення психолого-педагогічної літератури за обраною темою) та емпіричний (опитування, тестування, спостереження).

Теоретичне значення наукового дослідження полягає в узагальненні педагогічних умов розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами дидактичних ігор.

Практичне значення роботи полягає у підвищенні рівня розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за допомогою підібраних дидактичних ігор.

Галузь використання: заклади дошкільної освіти.

**ЗДІБНОСТІ, ІНТЕЛЕК, РОЗУМОВИЙ РОЗВИТОК, ГРА, ДИДАКТИЧНА  
ГРА**

## SUMMARY

### **Cherevata A. V. Development of Cognitive Abilities in Older Preschool Children through Didactic Games.**

The qualification paper comprises an introduction, 2 main sections, conclusions, a literature list (48 items, including 2 foreign sources), 6 tables, and 5 appendices, spanning 13 pages.

The research explores the possibilities of developing the cognitive abilities of older preschool children through didactic games in the organization of the educational process and play activities in preschool educational institutions.

The purpose of this work is to identify and theoretically substantiate the possibilities of didactic games as a means of developing the cognitive abilities of older preschool children.

The research tasks include the following:

- 1) analyze the problem of developing the cognitive abilities of older preschool children in contemporary and classical psychological-pedagogical literature;
- 2) identify the main indicators for diagnosing the cognitive abilities of older preschoolers and select didactic methodologies;
- 3) conduct a diagnosis of the cognitive abilities of older preschool children and provide an analysis of the research results;
- 4) select a set of didactic games aimed at developing the cognitive abilities of older preschool children.

The object of the research is the process of developing the cognitive abilities of older preschool children. The subject of the research is didactic games that contribute to the development of cognitive abilities in older preschool children.

The first chapter involved studying and analyzing psychological-pedagogical literature from both domestic and foreign authors. Based on the reviewed literature, definitions of “abilities”, “intelligence”, and “cognitive development” were provided from the perspectives of different researchers. The chapter also examined the

peculiarities of the cognitive development of older preschool children and identified the importance of didactic games as a means of developing the cognitive abilities of older preschoolers.

In the second chapter, during the research and search work, indicators of the development of cognitive abilities in children were identified. The level of development of cognitive abilities in older preschool children was diagnosed, and a set of didactic games was selected for an 8-week period with the aim of improving the indicators of the level of cognitive development in children.

The results obtained can be utilized by educators in both educational and recreational activities while organizing the educational process in preschool institutions.

**Key words:** abilities, intelligence, cognitive development, game, didactic game.

## ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Проблема розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку в сучасній психолого-педагогічній літературі.....	11
1.1. Поняття «здібності», «інтелект» та «розумовий розвиток» з точки зору різних дослідників.....	11
1.2. Особливості розвитку розумових здібностей у дітей старшого дошкільного віку .....	16
1.3. Дидактична гра як засіб розвитку розумових здібностей старших дошкільників.....	23
Розділ 2. Дослідно-експериментальна робота з діагностики та розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку в дошкільному навчальному закладі .....	29
2.1. Діагностика рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку.....	29
2.2. Комплекс дидактичних ігор для розвитку розумових здібностей старших дошкільників .....	42
Висновки.....	63
Список використаних джерел .....	65
Додатки .....	70

## ВСТУП

Питання вивчення розуму людини є досить важливим, тому перебуває під постійною увагою психологів, педагогів, фізіологів, філософів, соціологів та інших науковців. При цьому найбільшу цікавість викликає дослідження шляхів формування розумових здібностей, які впливають на вирішення розумових завдань різноманітних типів. Дуже важливо знайти саме ті специфічні шляхи педагогічного впливу, за допомогою яких можна допомогти дитині максимально повноцінно розвивати такі значимі для життя розумові здібності.

Сенситивним періодом для розвитку розумових здібностей вважається старший дошкільний вік. Взагалі, загальний фундамент здібностей у дитини закладається саме в дошкільному віці. Як відомо, успішне виконання завдань пов'язане з вмінням аналізувати та синтезувати, перемикатися з одного способу на інший, абстрагувати, конкретизувати, класифікувати, порівнювати, систематизувати, узагальнювати тощо. Тому одним з найважливіших завдань під час виховання дитини є розвиток таких розумових вмінь та здібностей, котрі дозволяють не тільки засвоювати нові знання, а й при необхідності використовувати їх в подальшому в інших ситуаціях та інших сферах діяльності, тобто творчо підходити до вирішення тих чи інших ситуацій та завдань.

Одним з основних та найефективніших засобів розвитку розумових здібностей є дидактична гра – це ігрова діяльність, під час якої діти діють за певними правилами, використовуючи раніше набуті знання. Вона допомагає створювати умови для різнобічного застосування цих знань, активізувати розумову діяльність дітей. Під час дидактичної гри у дітей формується сприйняття, мислення, пам'ять, мовлення – фундаментальні психічні процеси, без достатнього розвитку яких не можна говорити про розумовий розвиток дитини. За допомогою дидактичних ігор розвиваються необхідні кожній дитині розумові здібності, рівень розвитку яких, безумовно, позначається на процесі шкільного періоду навчання та має велике значення для подальшого розвитку



особистості.

Тема даної роботи є актуальною, так як в практиці розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку є певні протиріччя:

– між необхідністю створення умов для розвитку розумових здібностей старших дошкільників та сталою системою дошкільної освіти, яка орієнтована на оволодіння дітьми предметними знаннями, вміннями та навичками;

– між необхідністю розвивати у старших дошкільнят розумових здібності та недостатньою розробленістю методичного забезпечення, що дозволяє цілеспрямовано здійснювати цей процес.

На основі виділених протиріч сформовано проблему дослідження, що полягає в теоретичному осмисленні педагогічних засобів, які забезпечують розвиток високого рівня розумових здібностей старших дошкільників за допомогою дидактичної гри.

Все вищезазначене зумовило актуальність та вибір теми кваліфікаційної роботи: «Розвиток розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами дидактичних ігор».

Мета даної роботи полягає у виявленні та теоретичному обґрунтуванні можливостей дидактичної гри, як засобу розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Об'єкт дослідження – процес розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження – дидактична гра як засіб розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Для досягнення визначеної мети необхідно було вирішити наступні завдання:

1. Проаналізувати проблему розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку в сучасній та класичній психолого-педагогічній літературі.

2. Визначити основні показники діагностики розумових здібностей старших дошкільників та підібрати дидактичні методики.

3. Провести діагностику розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку, надати аналіз результатів дослідження.

4. Підібрати комплекс дидактичних ігор, направлених на розвиток розумових здібностей старших дошкільників.

Для досягнення мети дослідження та вирішення поставлених завдань було використано наступні методи дослідження: теоретичний (вивчення психолого-педагогічної літератури за обраною темою) та емпіричний (опитування, тестування, спостереження).

Теоретичне значення наукового дослідження полягає в узагальненні педагогічних умов розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами дидактичних ігор.

Практичне значення роботи полягає у підвищенні рівня розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за допомогою підібраних дидактичних ігор.

## РОЗДІЛ 1

### ПРОБЛЕМА РОЗВИТКУ РОЗУМОВИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В СУЧАСНІЙ ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГІЧНІЙ ЛІТЕРАТУРІ

#### **1.1. Поняття «здібності», «інтелект» та «розумовий розвиток» з точки зору різних дослідників**

Здібності – важливий аспект людської індивідуальності, який вивчається різними галузями науки, зокрема такими, як психологія та педагогіка. Різні психологи та педагоги розглядають це поняття з різних точок зору. Так наприклад, М Варій в своєму підручнику визначає здібності, як поєднання сприятливих індивідуально-своєрідних особливостей та якостей психіки, котрі виявляються у швидкості, результативності та якості виконання відповідної діяльності за мінімальних силових, енергетичних та часових затрат [11, с. 616]. С. Рубинштейн під поняттям здібності розумів складний процес освіти, який включає в собі цілий ряд знань, без яких людина не була б здатна до будь-яких конкретних видів діяльності. Аналогічні по змісту погляди можна знайти і в інших дослідників.

Здібності це складне та багатогранне поняття, і різні психологи мали різні підходи до його визначення. До прикладу, А. Біне, який є розробником першого в світі тесту для оцінки розумового розвитку людини, вважав здібності результатом взаємодії між генетичними факторами та середовищем і розглядав їх, як сукупність інтелектуальних функцій, які дозволяють особі адаптуватися до нових ситуацій. Жан Піаже підкреслював роль когнітивного розвитку в формуванні здібностей. Він розглядав здібності як внутрішні структури, що розвиваються в результаті взаємодії індивіда з оточуючим середовищем. Тоді, як Бруно Беттельгейм розглядав здібності в контексті індивідуального розвитку та важливості стимулюючого середовища для виявлення та розвитку природних

талантів. Всі ці підходи відображають різноманітні аспекти здібностей, такі як інтелектуальність, когнітивний розвиток, індивідуальна відмінність та творчість. Поняття здібностей в психології часто включає в себе різноманітні аспекти і враховує взаємодію генетичних, соціальних та інших факторів.

Педагоги також по-різному підходять до визначення поняття здібності, і їхні визначення різняться в залежності від підходу до навчання та освіти. Наприклад, М. Монтессорі розглядала здібності як природний потенціал дитини, який розкривається через спеціально створене навколишнє середовище та індивідуалізовані методи навчання. Лев Виготський вважав, що здібності формуються в процесі соціальної взаємодії та навчання і розвиваються в контексті відносин із значущими для дитини особами. Згідно точки зору філософа-просвітника Ж.-Ж. Руссо, здібності дітей виявляються в природному середовищі, і навчання повинно спрямовуватися на розвиток цих природних здібностей, намагаючись не порушувати природний розвиток. Всі ці педагоги, розглядаючи поняття здібностей, роблять різні акценти на індивідуальних особливостях, соціальному контексті, природних талантах або розвитку конкретних типів інтелекту, тому їх визначення відображають різні підходи до розуміння та розвитку здібностей дітей.

Здібності, як правило, поділяють на загальні та спеціальні. Ця двоїстість відображає різницю між широкими та специфічними компетентностями, які зосереджуються на конкретних сферах навчання або діяльності.

Загальні здібності (загальний інтелект) вказують на загальний рівень інтелекту, здатність розуміти, аналізувати та розв'язувати різні завдання. Це включає в себе широкий спектр когнітивних інтелектуальних функцій до яких входять: логічне мислення, мовні та математичні здібності, просторова орієнтація, пам'ять, креативність, соціальні інтелектуальні здібності. В контексті загальних здібностей відображається сумарний інтелектуальний потенціал особистості, який може виявлятися в різних аспектах життя, таких як навчання, робота та особисті досягнення. Вони можуть бути базовим фундаментом для розвитку спеціальних здібностей у конкретних сферах діяльності.

Спеціальні здібності (спеціалізований інтелект) вказують на високий рівень оволодіння конкретною сферою або видом діяльності. До спеціальних здібностей можуть відноситися: музичні, мовні, драматичні та акторські таланти; художні, наукові та підприємницькі здібності; технічні навички та спортивні досягнення. Спеціальні навички застосовуються в будь-якій сфері діяльності, де вони можуть бути використані з користю. Професійний розвиток може вимагати спеціальної підготовки або інтенсивних зусиль для досягнення високого рівня майстерності в обраній галузі.

Взаємопов'язаним до поняття здібності є поняття інтелект. М. Смульсон тлумачить поняття інтелект, як цілісне комплексне психологічне утворення, що забезпечує генерацію, конструювання та реконструкцію особистої ментальної моделі світу [46]. За психологічним словником «інтелект» розуміється, як загальна здатність до пізнання та вирішення проблеми та визначає успіх будь-якої діяльності, будучи основою для інших здібностей; є загальною системою пізнавальних здібностей особистості таких, як відчуття, сприйняття, пам'ять, уява та мислення; є здатністю до вирішення проблем подумки без спроб та помилок [20].

Ж. Піаже [2] розглядав поняття інтелект, як гнучку і в той же час стійку структурну рівновагу поведінки, як адаптацію до навколишнього світу, що проявляється у підтримці балансу між асиміляцією (засвоєння та відтворення елементів середовища в психіці суб'єкта у вигляді когнітивних схем) та акомодациєю (зміна цих когнітивних схем залежно від вимог об'єктивного світу).

А. Біне розглядав інтелект як однорідну здатність, яку можна виміряти за допомогою інтелектуальних тестів. Він вважав, що інтелект є загальною здатністю, і його трактування було визначальним для розвитку психометрики. Біне створив перший інтелектуальний тест, який став відомим як Біновський тест і визначає базовий рівень інтелекту, який потім був використаний для класифікації людей на різні категорії розумового розвитку. Біне вважав, що інтелект є стійкою характеристикою, і його шкала була організована від «ідіотії» (найнижчий рівень інтелекту) до «генія» (найвищий рівень інтелекту). Його

робота була важливою для початку системи вивчення інтелекту та розробки тестів для оцінки когнітивних здібностей [16].

Г. Гарднер, засновник теорії множинного інтелекту, на відміну від традиційного погляду на інтелект як один загальний показник, вважав, що інтелект можна розглядати як сукупність різних видів інтелекту. У своїй теорії він виділив сім різних інтелектів: лінгвістичний інтелект (здатність розуміти та використовувати мову для ефективного вираження думок), логіко-математичний інтелект (здатність вирішувати логічні завдання, розв'язувати математичні задачі та використовувати логічне мислення), просторовий інтелект (здатність розуміти та працювати з тривимірним простором, виявляти об'єкти та їх взаємовідносини), музичний інтелект (здатність сприймати, розуміти та створювати музику), кінестетичний інтелект (здатність використовувати своє тіло для вираження ідеї, вирішення проблеми та взаємодії з оточуючим світом), міжособистісний інтелект (здатність розуміти та взаємодіяти з іншими людьми, виявляти емпатію та ефективно співпрацювати в групах) та внутрішньо-особистісний інтелект (здатність розуміти самого себе, свої емоції, цінності та мету життя) [28].

Здібності та інтелект виступають як ключові складові розумового розвитку. Розумовий розвиток є складним та багатогранним процесом, який вивчався і аналізувався багатьма психологами та педагогами.

Згідно теорії когнітивного розвитку Жана Піаже, діти проходять різні стадії розвитку, кожна з яких характеризується унікальним сприйняттям та способом мислення про світ. Піаже виділяв чотири основні етапи когнітивного розвитку дитини: сенсомоторний етап (від народження до 2 років), який характеризується формуванням розуміння відмінностей між собою та оточуючим світом та проявляється здатністю схематично сприймати об'єкти та розв'язувати прості проблеми; пропорційно-операційний етап (від 2 до 7 років), під час якого збагачується відношення до об'єктів та подій, формуються елементарні концепції часу, простору та частин, проте вирішення логічних завдань залишається для дітей складним та незрозумілим; конкретно-

операційний етап (від 7 до 11 років), в період якого в дитини розвивається логічне мислення та здатність до конкретних операцій та відбувається формування елементарних моральних та соціальних концепцій; формально-операційний етап (від 11 років і старше), для якого стає характерним розвиток абстрактного та логічного мислення та розвивається здатність розуміти та критично мислити [2].

Концепція зони найближчого розвитку Л. Виготського зосереджується на соціальній взаємодії та впливі навколишнього оточення на розвиток дитини. Він вважав, що процес розумового розвитку дитини набагато ефективніший за умови її взаємодії зі своїм оточенням, ніж під час самостійної діяльності. Дана концепція виділяє фактичний та потенційний рівень розвитку дитини, визначає якої різниці в своєму розвитку може досягти дитина, приймаючи допомогу дорослих та однолітків та яка саме роль вчителів та дорослих в цьому розвитку.

Б. Скіннер, американський психолог, який вніс величезний вклад у розвиток і популяризацію біхевіоризму, мав асоціативний підхід до навчання та розвитку. Він висловлював ідеї про вплив навколишнього середовища на формування поведінки і мислення. Е. Еріксон, який відомий власною теорією психосоціального розвитку, особливу увагу приділяв розвитку самоідентифікації та взаємодії з соціальним оточенням.

Опрацювавши літературу по темі дослідження, можна зробити висновок, що розумовий розвиток є складним процесом, який охоплює різноманітні аспекти, такі як когнітивні, емоційні та соціальні фактори. Розумовий розвиток дитини включає в себе низку етапів, від народження до зрілості, і може знаходитися під впливом виняткових чинників, таких як генетика, середовище, виховання та стимуляція.

Важливо забезпечувати належні умови для розвитку дітей на ранніх стадіях їхнього життя, так як саме тоді формуються основи когнітивних навичок. Розумові здібності, такі як мовлення, пам'ять, увага, розв'язання проблем, креативність і соціальна компетентність, грають ключову роль у розумовому розвитку.

Ці здібності взаємодіють між собою, сприяючи розвитку комплексних когнітивних навичок у людини. Розумовий розвиток включає в себе навчання, вирішення завдань, творчість і взаємодію з навколишнім світом.

## **1.2. Особливості розвитку розумових здібностей у дітей старшого дошкільного віку**

Для дітей дошкільний вік є складним періодом, що сповнений багатьма колосальними змінами на психічному та фізичному рівнях. Дитина втрачає свою дитячу безпосередність поведінки, стаючи старше як в психічному плані, так і зовні. Психічний розвиток дитини в цей період життя відіграє величезну роль, так, як починають формуватися нові психологічні механізми діяльності та поведінки, що потребує затрати більшої енергії, ніж раніше [38].

До психологічних передумов розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку входить ряд певних чинників:

1. Підготовленість нервової системи – у старшому дошкільному віці відбувається подальший розвиток головного мозку, нервової системи та органів чуття. Це створює передумови для більш високого рівня розумової діяльності.

2. Підготовленість органів чуття – у старшому дошкільному віці органи чуття стають більш чутливими і диференційованими. Це дозволяє дітям отримувати більш точну інформацію про навколишній світ.

3. Розвиток пізнавальних процесів – у старшому дошкільному віці активно розвиваються пам'ять, мислення, уява та сприйняття. Це забезпечує можливість більш глибокого і всебічного пізнання навколишнього світу.

4. Підготовленість дошкільного закладу – дошкільний заклад повинен створювати належні умови для розвитку розумових здібностей дітей. Це передбачає наявність відповідних наочних матеріалів, обладнання, програм навчання та виховання.

5. Вплив сім'ї – сім'я також відіграє важливу роль у розвитку розумових



здібностей дітей. Батьки мають створити вдома атмосферу пізнавального інтересу, заохочувати дітей до самостійного пізнання навколишнього світу.

Відмінною особливістю дошкільного віку можна назвати усвідомлення дитиною свого становища в соціумі, розуміння розбіжності між своїм положенням серед інших людей та зі своїми реальними можливостями і бажаннями. На цьому етапі дитина готова і бажає стати розумнішою, кращою, дорослішою, відзначається відчайдушним прагненням до нової соціально-значущої діяльності. Задоволення такої соціальної потреби відіграє величезне значення для формування особистості дитини. Таким чином, у дітей відбувається усвідомлення свого місця в соціумі, формується власна соціальна позиція [48].

У період старшого дошкільного віку діти не просто називають предмет та пояснюють його зовнішні, видимі особливості, але й досліджують внутрішні зв'язки. Старший дошкільний вік це час, коли дитина вчиться робити узагальнення, умовиводи, з'являється здатність до початкової форми абстрактного мислення. Разом з навчанням та вихованням, важливою є соціальна ситуація розвитку, побудова дружніх взаємостосунків зі своїми однолітками, дружня атмосфера в сім'ї. Батьки та вихователі для покращення розумового розвитку дитини, повинні зважати на її захоплення, підтримувати її позитивні риси та змінювати негативні, а також звертати увагу на індивідуальні особливості дитини [43].

У дошкільного виховання є свої особливості, які виникають з урахуванням віку та завдань розумового розвитку дітей. Процес навчання в цьому віці будується на організації діяльності дітей з різноманітними матеріалами, які є об'єктами вивчення. Якщо раніше, в молодшому та середньому дошкільному віці, діяльність дітей була більш пов'язана безпосередньо з тими чи іншими предметами, то в старшому дошкільному віці дитина починає більше взаємодіяти з різного роду схемами та моделями, які в якості наочності дають розуміння суттєвих властивостей об'єктів та явищ, що вивчаються, їхні зв'язки та відношення. На заняттях з дошкільниками є неприпустимим використання будь-яких абстрактних словесних міркувань. Це стосується навчання дітей як

математичних, так і мовленнєвих навичок. У дошкільному віці оволодіння звуковим аналізом слів, рахунком або розв'язанням задач не є самоціллю, а є тільки засобом ознайомлення з відповідними галузями знань. Систематичне навчання на заняттях поступово призводить до того, що пізнавальна діяльність дітей набуває довільного характеру. Вони оволодівають вміннями керувати своєю увагою, вдаючись до повторень, стають здатними цілеспрямовано запам'ятовувати матеріал. У дітей формуються початкові елементи навчальної діяльності такі, як інтерес не тільки до результату, але й до самого способу виконання завдань, бажання навчитися виконувати поставлені завдання, вміння оцінювати успішність своїх дій (самооцінка), виявляти й виправляти помилки, яких допустилися (самоконтроль).

У своєму мисленні старший дошкільник починає вчитися аналізувати набуті раніше знання, а не лише опиратися на враження, які виникають в процесі сприйняття предмета чи явища. У старшому дошкільному віці провідним стає наочно-образне мислення. Тобто, дітям не потрібно виконувати дії з предметом для того, щоб вирішити поставлене завдання. Вони можуть, формуючи образ подумки, обміркувати поставлене завдання. Саме в цей період з дитиною доцільно починати розв'язувати складніші завдання, такі як розв'язання головоломок, відгадування загадок тощо. Це допомагає дитині поєднати власні судження, згадати те, що вона чула та бачила раніше та сформулювати відповідний висновок. Якщо старший дошкільник вміє це робити, впевнено можна стверджувати про виникнення у нього найпростіших форм індуктивних та дедуктивних умовиводів [29].

Психолого-педагогічні дослідження свідчать про те, що саме в дошкільному віці починають закладатися основи навчальної діяльності, здійснюється підготовка дитини до навчання в школі. Саме в цей період психічні процеси набувають довільності, досягається достатній рівень мовленнєвого розвитку. Провідним видом діяльності залишається гра, але водночас починають формуватися та розвиватися елементи навчальної діяльності, що вже в дошкільному віці дозволяє організувати систематичний процес навчання

(Л.В. Артемова, Р.С. Буре, Е.С. Вільчковський, Л.А. Венгер, Т.Д. Кондратенко, В.К. Котирло, О.Я. Савченко, О.П. Усова, К.Й. Щербакова та інші) [14].

Вивчення та аналіз психолого-фізіологічної та педагогічної літератури дозволило визначити наступні особливості розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку:

1. Зростання обсягу знань і уявлень про навколишній світ. Діти старшого дошкільного віку мають уявлення про природу, суспільство, предмети і явища, з якими вони стикаються в повсякденному житті. Вони володіють назвами тварин, рослин, предметів побуту, знарядь праці, дорожніх знаків тощо.

2. Удосконалення пізнавальних процесів. У старшому дошкільному віці у дітей розвивається пам'ять, мислення, уява, сприйняття. Пам'ять стає довільною, діти можуть свідомо запам'ятовувати і пригадувати інформацію. Мислення стає більш абстрактним, діти можуть робити висновки, узагальнювати чи порівнювати. Уява стає більш творчою, що дозволяє створювати нові образи та сюжети. Сприйняття стає більш диференційованим, діти можуть виділяти в об'єктах різні ознаки і властивості.

3. Розвиток самостійності розумової діяльності. Діти старшого дошкільного віку можуть самостійно ставити перед собою завдання, планувати їх виконання, знаходити способи вирішення проблем та поставлених перед ними завдань. Вони стають більш активними у пізнанні навколишнього світу.

Розвиток розумових здібностей у дітей старшого дошкільного віку є важливою фазою, оскільки в цей період формується основа для подальшого навчання та успішного адаптування в суспільстві. На цьому етапі особливості розвитку можуть варіюватися в кожній дитині по-різному, в залежності від індивідуальних особливостей, але існують загальні тенденції та аспекти, які слід враховувати:

1. Розвиток мови: у дітей в старшому дошкільному віці значно розширюється словниковий запас та вдосконалюються граматичні навички, розвивається здатність до розуміння та використання складніших конструкцій у мовленні. Діти вчаться виражати свої думки більш виразно та логічно.

2. Когнітивні навички: у період старшого дошкілля у дітей здійснюється розвиток пам'яті та концентрації уваги, удосконалюється вміння вирішувати проблеми та користуватися логікою, також в цей час, відбувається розвиток уяви та творчих здібностей.

3. Соціальний розвиток: у дітей покращуються навички співпраці та взаємодії зі своїми однолітками. Відбувається розвиток емоційної інтелігенції та здатність розпізнавати та реагувати на емоції інших. Також для цього періоду є характерним формування етичних та моральних цінностей.

4. Фізичний розвиток: у дітей в цьому віці зміцнюється моторика та координації рухів. Вік старшого дошкілля є сприятливим для формування уявлення про здоровий спосіб життя, включаючи правильне харчування та режим дня.

5. Навички самообслуговування: в цей період у дітей вже достатньо розвинена самостійність у виконанні базових повсякденних завдань, таких як одягання, їжа та гігієна.

6. Гра та творчість: діти старшого дошкільного віку вирізняються розвитком уяви та творчих здібностей через різноманітні види гри та творчих завдань. Старший дошкільник вже здатний усвідомлювати роль гри у власному розвитку.

7. Навички читання та математики: для навчання в старшій віковій групі характерне поступове ознайомлення з основами читання та математики, яке спрямоване на стимулювання інтересу та розвиток навичок.

Працюючи над розвитком дітей старшого дошкільного віку, важливо враховувати індивідуальні особливості кожної дитини та створювати все необхідне для розвитку дитини за різними напрямками, відповідно до її потреб та інтересів. Також, підтримка від батьків, вихователів та інших дорослих сприяє оптимальному розвитку розумових здібностей у дітей старшого дошкільного віку.

Діти одного і того ж «паспортного» віку можуть значно відрізнятися за своїм розумовим розвитком. Дехто може вирішувати більш важкі завдання, може

швидше оволодівати новими поняттями, менше часу витратити на освоєння нового матеріалу, у них швидше і точніше формується уявлення про навколишній світ.

Випередження однолітків у темпі розумового розвитку, успішне оволодіння різними видами діяльності, прояв індивідуальних якостей в освоєнні тієї чи іншої діяльності – найбільш характерні риси здібних, обдарованих дітей [38].

Головним питанням розумового розвитку дитини є розвиток її сприйняття та мислення. Цей розвиток спирається на формуванні в дітей різних видів розумових дій, які дають дитині змогу орієнтуватися в навколишньому світі, засвоювати нові знання, вирішувати різноманітні завдання, які виникають під час її діяльності [45].

Рівнем розвитку розумових здібностей дітей, тобто запасом знань і належним рівнем розвитку пізнавальних процесів є інтелектуальний розвиток дошкільника. Сюди входить кругозір дитини, сукупність отриманих знань, розуміння основних закономірностей світу.

До структури розумових здібностей старшого дошкільника входять такі компоненти:

- процеси мислення (аналіз, синтез, порівняння, класифікація, узагальнення, абстрагування);
- вирішення елементарних інтелектуальних завдань;
- наочне моделювання;
- просторове сприйняття;
- оперативна пам'ять (здатність до запам'ятовування та відтворення конкретної, символічної, семантичної, поведінкової інформації);
- вербальна гнучкість (здатність надавати відповідь на запитання в обмежених часових рамках, швидко переключатися від одного запитання до іншого, влучно підбирати необхідні слова, користуватися різноманітним та багатством свого словникового запасу);
- символічне опосередкування (відношення одного поняття до іншого,

пізнаване через третє і т.д.);

- гнучкість розумових процесів;
- система когнітивних (пізнавальних) параметрів (ідентифікація; інтроспекція; імплікація, трансформація);
- креативність (творча уява);
- логічні операції (логічне оперування в вербальному плані; відносність понять та ін.).

Проблема розумового розвитку дошкільників на сучасному етапі набуває особливого значення. Актуальність цієї проблеми обумовлена новими завданнями, які висунуті на всіх етапах загальної освітньої роботи вимогами суспільного розвитку.

Серед важливих завдань дошкільної освіти чільне місце посідають становлення особистості дитини, забезпечення її фізичного та психічного здоров'я, розвиток розумових та творчих здібностей, пізнавальної активності, морально-етичного ставлення до себе, людей, навколишнього світу, підготовки дітей до школи.

Отже, для дитини старшого дошкільного віку, розумовий розвиток полягає у вирішенні інтелектуальних завдань, просторовому сприйнятті, особливостях пам'яті та мовлення. Старший дошкільник активно готується до школи, тому навантаження на нього збільшується, а батьки та педагоги прагнуть збільшити кількісні та якісні зміни в його інтелектуальній сфері.

Проте, дитина, через вікові особливості, не може достатньо довго зосереджувати увагу. Дошкільник чітко розуміє, що виконали за нього, що зробив він, а чого його навчили. Саме тому гра є дуже продуктивною, а систематичні ігри з дитиною покращують її інтелектуальну спроможність.

Отже, можемо зробити висновок, що формування пізнавальних та емоційно-вольових психічних процесів, розвиток самостійності, творчих здібностей дітей у сучасному світі неможливий без використання гри, а особливо дидактичної.

### **1.3. Дидактична гра як засіб розвитку розумових здібностей старших дошкільників**

Гра – це провідний вид діяльності дитини до шести (семи) років, який характеризується емоційно насиченою, спонтанною активністю дитини, фантазуванням, неординарністю мислення, швидким переключенням уваги, зміною дій, які в скороченій узагальненій формі відображають знання дитини про світ та супроводжуються мовленням (зовнішнім та внутрішнім) [3, с. 36].

Збереження субкультури дошкільного дитинства передбачає активне використання провідної для дошкільного періоду ігрової діяльності та збагачення індивідуального досвіду, який здобула дитина у всіх специфічно дитячих видах діяльності, зокрема у комунікативній, мовленнєвій, здоров'язбережувальній, господарсько-побутовій, мистецько-творчій, пізнавально-дослідницькій [3, с. 35].

Під час гри у дітей відбувається мобілізація всіх розумових здібностей, що сприяє розвитку уваги, уяви та пам'яті. Гра гарантує гуманізацію освіти та передбачає стимулювання співтворчості, а також співпраці педагога з дітьми. Поєднуючись з навчальною діяльністю, гра емоційно задовольняє дітей своїм творчим змістом.

У процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, під час гри до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні [7, с. 88].

Дошкільний вік є фундаментальним періодом для розвитку базових компетентностей і навичок, які потрібні людині упродовж всього життя. Це взаємодоповнюючий розвиток емоційних, інтелектуальних та вольових якостей і процесів для досягнення психофізіологічної, фізіологічної та психологічної зрілості, відповідно до показників свого віку. Завдяки цьому, дитина має можливість опанувати нову соціальну ситуацію розвитку – перехід до систематичного шкільного навчання, оволодіння новою соціальною роллю учня

та відповідними функціями і діями, які сприяють формуванню навчальної діяльності [3, с. 35].

Гра – це діяльність, що є найбільш близькою до потреб дитини. Під час гри відбуваються первинні емоційні та поведінкові орієнтації, що дають уявлення про сенс людської діяльності, дитина усвідомлює своє обмежене місце в системі стосунків з дорослими, виникає нова психологічна форма мотивації. Саме в грі відбувається перехід від мотивів, які приймають форму досвідчених, емоційних і безпосередніх потреб, до мотивів, які приймають форму узагальнених намірів на межі усвідомлення. Жодна інша ігрова діяльність так ефективно не визначає соціальне функціонування і сенс людської діяльності та емоційно не вводить у доросле життя, як дидактична гра.

На сьогодні у педагогічній літературі не існує єдиного погляду на визначення поняття «дидактична гра». Цей термін має різні тлумачення в працях окремих дослідників. Мислителі та педагоги, як давні, так і сучасні, приділяли велику увагу питанню гри: Платон, Арістотель, Рабле, Я. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К. Ушинський, А. Макаренко, Л. Виготський, О. Запорожець та інші. Так, наприклад, М. Кларін визначав, що дидактична гра - це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату [40]. На відміну від ігрової діяльності цілеспрямована гра передбачає момент змагання.

А. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...» Отже, гра та її організація – є головним ключем в організації виховання [7, с. 19].

Роботи багатьох дослідників відображають різні підходи до визначення природи дидактичних ігор. Так, ряд науковців визначають сутність гри як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), умову розумового розвитку (П. Каптерев, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов) [13]. А. Макаренко вважав дитячі рольові ігри такими ж важливими



для розвитку дитини, як для дорослого справжню працю. Однак, він вважав, що тільки та гра є педагогічно цінною, у якій учень активно діє, мислить, будує, комбінує та моделює людські взаємини.

Опрацювавши різноманітні педагогічні джерела на дану тематику, на нашу думку, найбільш вдалим тлумаченням поняття є таке: дидактичні ігри – це індивідуальна, групова та колективна навчальна діяльність дітей, яка передбачає елементи змагання та самодіяльності в набутті знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності та спілкування в ігровому процесі навчання.

Дидактична гра сприяє розвитку особистості. Якщо педагог вміло її впроваджує, діти реагують на неї з великим інтересом і захопленням, підвищуючи важливість гри в навчанні. Дидактичні ігри є не лише засобом засвоєння конкретних знань і навичок, а й сприяють всебічному розвитку дитини, формують компетенції, задовольняють дитячу допитливість, змушують активно пізнавати навколишній світ, допомагають навчитися встановлювати зв'язки між предметами та явищами. (Л. Артемова, О. Запорожець, С. Ладивір, К. Щербакова та ін.) [14].

Дидактичні ігри використовуються в різних формах і видах дошкільної освіти – на заняттях, у повсякденному житті та вдома. Вони бувають індивідуальні, групові або колективні.

Дидактичні ігри класифікуються [39, с. 360-361] за різними ознаками:

- за змістом: ігри з предметами, ігри з картинками, словесні ігри.
- за завданнями: ігри на запам'ятовування, ігри на розвиток мислення, ігри на розвиток уяви, ігри на розвиток сприйняття.
- за методикою проведення: ігри з правилами, ігри без правил.

Дидактичні ігри з предметами – це ігри, в яких використовуються різноманітні предмети, такі як кубики, набори для творчості, мозаїка, іграшки та природні матеріали. Ці ігри сприяють розвитку моторики, сенсорних навичок, просторового мислення, уяви та креативності.

Дидактичні ігри з картинками – це ігри, в яких використовуються картинки та фотокартки. Такі ігри сприяють розвитку зорового сприйняття, пам'яті, уваги,

мовлення та мислення.

Словесні ігри – це ігри, в яких використовується мова. Такі ігри допомагають розвивати мовлення, мислення, пам'ять та увагу.

Ігри на запам'ятовування – це ігри, призначені для розвитку механічного та довільного запам'ятовування, здатності до пригадування, повторення та переказу.

Ігри на розвиток мислення – це ігри, які розвивають логічне мислення, вміння робити висновки, порівнювати, узагальнювати, класифікувати та виділяти суттєві ознаки.

Ігри на розвиток уяви – це ігри, що спрямовані розвивати творчу уяву, вміння фантазувати, створювати нові образи.

Ігри на розвиток сприйняття – це ігри, які спрямовані розвивати зорове, слухове та тактильне сприйняття, здатність ідентифікувати різні ознаки та властивості об'єктів.

Дидактичні ігри – це ефективний засіб розвитку дітей дошкільного віку. Вони сприяють цілісному розвитку дитини, розкриттю її інтелектуального, творчого та особистісного потенціалу. Для ефективності використання дидактичних ігор в процесі розвитку дітей дошкільного віку, необхідно дотримуватися принципів доцільності (дидактичні ігри повинні відповідати всім віковим та індивідуальним особливостям дітей), систематичності (дидактичні ігри повинні використовуватися систематично, в різних формах і видах) та варіативності (дидактичні ігри мають бути різноманітними за своїм змістом, завданнями та методикою проведення). Дидактичні ігри мають бути цікавими та захоплюючими для дітей, це буде сприяти забезпеченню їхньої активності та зацікавленості в грі, що є важливою умовою для успішного розвитку дітей дошкільного віку.

Дидактична гра відіграє важливе значення у розвитку дітей дошкільного віку. Вона є одним з основних засобів розвитку пізнавальних процесів, формування різноманітних навичок та вмінь, а також сприяє становленню особистості дитини [10].

Дидактичні ігри сприяють розвитку таких пізнавальних процесів, як:

- пам'ять: дидактичні ігри сприяють запам'ятовуванню нових знань, удосконаленню механічного та довільного запам'ятовування, розвивають здатність пригадувати, повторювати та переказувати;

- мислення: дидактичні ігри сприяють розвитку логічного мислення, вмінню робити власні висновки, узагальнювати, порівнювати, класифікувати та виділяти суттєві ознаки;

- уява: дидактичні ігри допомагають розвивати творчу уяву, вміння фантазувати та створювати нові образи;

- сприйняття: дидактичні ігри допомагають дітям в розвитку зорового, слухового, тактильного сприйняття, вміння виділяти різні ознаки та властивості об'єктів, дидактичні ігри сприяють розвитку таких умінь і навичок, як:

- діяти за інструкцією: допомагають дітям навчитися виконувати завдання згідно інструкції та дотримуватися правил гри;

- самостійно вирішувати завдання: допомагають навчитися ставити перед собою завдання самостійно, планувати виконання поставлених завдань та знаходити способи вирішення поставлених завдань та проблем, що можуть виникнути;

- працювати в колективі: сприяють розвитку вміння колективної праці, вчать допомагати один одному та поважати думку інших;

Дидактичні ігри також сприяють розвитку таких особистісних якостей дитини, як:

- допитливість: в ході гри стимулюється інтерес дитини до пізнання навколишнього світу;

- самоусвідомлення: за допомогою ігрової діяльності дитина усвідомлює свої здібності, можливості та досягнення;

- самостійність: розвивається самостійність дитини, вміння самостійно приймати рішення та діяти на власний розсуд;

Найважливішим засобом стимулювання навчальної діяльності дітей дошкільного віку є раціональне поєднання навчання та дидактичної гри. Місце

гри в структурі заняття визначається її пізнавальною метою та потенціалом дидактичного матеріалу. Кожна дидактична гра спрямована на розвиток мислення та мовлення дітей, а дидактичний матеріал визначає основний зміст розумової та практичної поведінки дітей. Навчання через дидактичну гру вимагає від дитини розумових зусиль, тому має бути таким, щоб не викликало в дітей перенапруження та втому, страх чи втрату мотивації до навчання [14].

Отже, значення ігрових методів навчання у процесі пізнавальної діяльності дітей досить різнобічне. Ігри формують інтерес до предмету, сприяють забезпеченню вивчення програмного матеріалу, активізації розумової діяльності, мають вплив на стосунки педагога та дітей [7, с. 24].

Гра відіграє важливе значення у формуванні дружнього дитячого колективу, розвиває у дітей самостійність та комунікативні вміння, виховує в них позитивне ставлення до праці, здійснює корекцію деяких відхилень у поведінці дітей, сприяє формуванню самопізнання особистості та її самореалізації, дозволяє діагностувати рівень фізичного, соціального, духовного та психічного розвитку дитини.

## РОЗДІЛ 2

# ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ДІАГНОСТИКИ ТА РОЗВИТКУ РОЗУМОВИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В ДОШКІЛЬНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ

### 2.1. Діагностика рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку

За результатами аналізу психолого-педагогічної літератури було виявлено наступні показники розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку:

- оволодіння дитиною перцептивними діями;
- оволодіння діями ідентифікації;
- оволодіння діями віднесення властивостей предметів до заданих еталонів;
- ступінь сформованості дій наочно-образного мислення;
- ступінь сформованості дій логічного мислення.

Для визначення рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку була організована та проведена експериментально-дослідна робота. Базою для дослідження став Заклад дошкільної освіти (ясла-садок) №274 "Зайчатко" Запорізької міської ради. У дослідженні взяло участь 20 дітей старшого дошкільного віку.

Під час діагностики рівня розумового розвитку дітей використовувалися наступні методики, авторами яких є І. Гоян та А. Палій [15]:

- «Перцептивне моделювання»;
- «Знайди такий же квадрат» (такого ж кольору та відтінку);
- «Еталони»;
- «Систематизація»;
- «Схематизація».

Надаю короткий опис використаних методик. Матеріал для проведення діагностування за кожною з методик надано в Додатку 1.

Методика № 1 «Перцептивне моделювання»

Мета: виявлення рівня розвитку перцептивних дій дитини.

Дитині пропонується скласти фігуру з деталей геометричних форм, відповідно до зразка.

Кількісна оцінка:

За кожне правильно вирішене завданнязначається кількість балів, що відповідає відповідній кількості елементів, з яких повинна скластися фігура. Таким чином, за правильне вирішення завдань 1-4 дається по 2 бали, 5-8 – по 3 бали, 9-12 – по 4 бали. Неправильно вирішеним завдання вважається, якщо хоча б одна деталь підібрана неправильно. Максимальна кількість балів – 36.

32-36 балів – високий рівень;

27-31 балів – середній рівень;

22-26 балів – низький рівень;

менше 22 балів – дуже низький рівень.

Методика № 2 «Знайди такий же квадрат»

Мета: виявити рівень оволодіння діями ідентифікації, вміння дитини бачити тонкі відмінності.

Дитина отримує лист, на якому певним чином розміщені квадрати п'яти кольорів, кожен з яких має п'ять відтінків. Педагог по черзі демонструє дитині квадрати з кольорами, а дитина на своєму листі повинна знайти та показати такий же колір, після цього педагог просить дитину знайти на своєму листі відтінок даного кольору. Таким чином, дитині пропонується знайти 10 квадратів різного кольору та відтінку.

Кількісна оцінка:

За кожен вірно знайдений колір квадрату дитина отримує 1 бал, за кожен вірно підібраний відтінок – 2 бали, в сумі за кожен правильно ідентифікований квадрат дитина може отримати максимально 3 бали. Максимальна кількість балів за 5 квадратів – 15.

13-15 балів – високий рівень;  
9-12 балів – середній рівень;  
менше 9 балів – низький рівень.

Методика №3 «Еталони»

Мета: виявити ступінь опанування дії, віднесення властивостей предметів до заданих зразків.

Дитині пропонуються предметні картинки та картки або коробочки з намальованими геометричними фігурами. Дитина має визначити на яку геометричну фігуру схожа кожна з картинок та відкласти її на відповідну картку або коробочку.

Кількісна оцінка:

Максимальний бал – 32 бали. Помилкою вважається кожна неправильно відмічена або пропущена картинка. Реальний бал дорівнює різниці між максимальним балом та кількістю допущених дитиною помилок (за кожен помилку віднімається 1 бал).

30-32 бали – високий рівень (адекватне орієнтування, безпомилкове співвідношення фігур з фігурами-еталонами);

25-29 балів – середній рівень (змішане орієнтування, прояв синкретичного типу орієнтування при аналізі об'єктів, які виступають за контури деталей);

менше 25 балів – низький рівень (синкретичне орієнтування, на основі виділення однієї деталі або, навпаки, без урахування характерних деталей контуру діти помилково відносять весь предмет загалом до будь-якого з еталонів).

Методика №4 «Систематизація»

Мета: виявити рівень сформованості логічного мислення.

Дитині дається таблиця з геометричними фігурами, розташованими в певній послідовності, деякі клітинки пусті – їх треба заповнити, виявивши закономірності логічного ряду.

Кількісна оцінка:

За кожен правильно заповнену клітинку нараховується 1 бал. Максимальна

кількість балів за виконання всього завдання – 24 бали.

22-24 бали – високий рівень;

19-21 балів – середній рівень;

16-18 балів – низький рівень;

менше 16 балів – дуже низький рівень.

Методика №5 «Схематизація»

Мета: виявити рівень розвитку наочно-образного мислення.

Дітям пропонується на основі використання умовно-схематичних пропозицій знайти складний шлях у системі доріжок: наприклад, на малюнку галявина з будиночками, у кожному будиночку своє звірятко і до кожного будиночку ведуть свої доріжки. Дитина отримує лист зі схемою шляху, після чого їй потрібно знайти доріжку як у цій схемі.

Кількість балів, отриманих дитиною, встановлюється за шкалою оцінок (вона представлена у Додатках). Для цього необхідно знайти цифру, що знаходиться на перетині номера завдання та номера того будиночка, який дитина в цьому завданні вибрала. Після цього підраховується сума балів з усіх завдань. Максимальний бал – 44.

40-44 бали – високий рівень;

35-39 балів – середній рівень;

30-34 бали – низький рівень;

менше 30 балів – дуже низький рівень.

Аналізуємо результати діагностики розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку по кожній методиці окремо.

Кількісні результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за методикою «Перцептивне моделювання» наведено в Таблиці 2.1.

Результати діагностичного дослідження за методикою «Перцептивне моделювання», показало, що 4 дитини мають низький рівень розвитку розумових здібностей, що становить 20 % від загальної кількості дітей, у 3 дітей, згідно з результатами дослідження, виявлено високий рівень розвитку розумових



здібностей – це становить 15 %, а середній рівень розвитку розумових здібностей встановлено у 13 дітей – це 65 % від загальної кількості.

Таблиця 2.1

**Результати діагностичного дослідження за методикою  
«Перцептивне моделювання»**

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	Кількість балів	Рівень розвитку
1.	Павло Т.	27	середній
2.	Марія Б.	34	високий
3.	Дарина А.	27	середній
4.	Олександра О.	28	середній
5.	Олена Н.	26	низький
6.	Валерія М.	32	високий
7.	Михайло Т.	29	середній
8.	Петро Р.	22	низький
9.	Ліана В.	28	середній
10.	Олена Т.	30	середній
11.	Тетяна Б.	29	середній
12.	Олексій С.	28	середній
13.	Данило К.	28	середній
14.	Олег В.	25	низький
15.	Марина О.	32	високий
16.	Ігор В.	31	середній
17.	Наталя Г.	27	середній
18.	Григорій В.	28	середній
19.	Софія В.	23	низький
20.	Іван В.	29	середній

Таким чином, у більшості дітей групи виявлено середній рівень розвитку розумових здібностей.

Більшість дітей володіє всією системою операцій, необхідних для виконання моделюючої перцептивної діяльності, проте сама діяльність ще недостатньо стійка та гнучка. Під час вирішення завдань, допускаються такі помилки, які призводять до здійснення вибору елементів, що походять не на ідентичну, а лише схожу на зразок фігуру. При такому типі роботи у деяких дітей зустрічаються і грубі помилки, що мають випадковий характер.

Кількісні результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за методикою «Знайди такий же квадрат» наведено в таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

**Результати діагностичного дослідження за методикою  
«Знайди такий же квадрат»**

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	Кількість балів	Рівень розвитку
1.	Павло Т.	12	середній
2.	Марія Б.	15	високий
3.	Дарина А.	12	середній
4.	Олександра О.	12	середній
5.	Олена Н.	12	середній
6.	Валерія М.	15	високий
7.	Михайло Т.	10	середній
8.	Петро Р.	12	середній
9.	Ліана В.	10	середній
10.	Олена Т.	15	високий
11.	Тетяна Б.	10	середній
12.	Олексій С.	9	середній
13.	Данило К.	9	середній
14.	Олег В.	10	середній
15.	Марина О.	13	високий

## Продовження таблиці 2.2

16.	Ігор В.	12	середній
17.	Наталя Г.	12	середній
18.	Григорій В.	12	середній
19.	Софія В.	10	середній
20.	Іван В.	12	середній

Результати діагностичного дослідження за методикою «Знайди такий же квадрат», показало, що 4 дитини мають високий рівень розвитку розумових здібностей, що становить 20% від загальної кількості дітей, а середній рівень розвитку розумових здібностей встановлено у 16 дітей – це 80% від загальної кількості.

Всі діти правильно визначили колір квадрата, але у більшості дітей виникли складнощі з пошуком відтінків, проте 4-м дітям вдалося бездоганно виконати поставлене перед ними завдання та правильно вказати не тільки всі 5 кольорів, а й встановити їхні відтінки.

Кількісні результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за методикою «Еталони» наведено в Таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

## Результати діагностичного дослідження за методикою «Еталони»

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	Кількість балів	Рівень розвитку
1.	Павло Т.	28	середній
2.	Марія Б.	32	високий
3.	Дарина А.	28	середній
4.	Олександра О.	27	середній
5.	Олена Н.	27	середній
6.	Валерія М.	32	високий
7.	Михайло Т.	26	середній
8.	Петро Р.	28	середній

## Продовження таблиці 2.3

9.	Ліана В.	28	середній
10.	Олена Т.	30	високий
11.	Тетяна Б.	29	середній
12.	Олексій С.	27	середній
13.	Данило К.	26	середній
14.	Олег В.	24	низький
15.	Марина О.	30	високий
16.	Ігор В.	26	середній
17.	Наталя Г.	26	середній
18.	Григорій В.	26	середній
19.	Софія В.	24	низький
20.	Іван В.	27	середній

Результати діагностичного дослідження за методикою «Еталони», показало, що 4 дитини мають високий рівень розвитку розумових здібностей, що становить 20% від загальної кількості дітей, у 2 дітей виявлено низький рівень розвитку – це 10%, а середній рівень розвитку розумових здібностей встановлено у 14 дітей – це 70% від загальної кількості.

Таким чином, більшість дітей показали середній рівень розвитку. Чотири дитини, аналізуючи форму предмета орієнтувалися на співвідношення загального контуру та окремих деталей, що дозволило їм безпомилково співвіднести предмет з еталоном.

Більшість дітей мають змішане орієнтування, котре змінюється в залежності від складності об'єкту. Прості об'єкти, деталі яких знаходяться всередині загального контуру (наприклад, чобіт, голова собаки), діти безпомилково відносять до потрібного еталону. При аналізі об'єктів, що виходять за контур деталей (наприклад, кошик з ручкою) проявляється синкретичний тип орієнтування, тобто на підставі того, що одна з деталей виділяється, або ж навпаки, без урахування характерних деталей контуру, діти

помилко відносять весь предмет в цілому до будь-якого з еталонів. Разом з тим, помилок у виконанні завдань не так вже й багато. Для всіх дітей підбирання фігур-еталонів стало цікавим процесом.

Кількісні результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за методикою «Систематизація» наведено у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4

**Результати діагностичного дослідження за методикою «Систематизація»**

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	Кількість балів	Рівень розвитку
1.	Павло Т.	20	середній
2.	Марія Б.	24	високий
3.	Дарина А.	19	середній
4.	Олександра О.	20	середній
5.	Олена Н.	19	середній
6.	Валерія М.	22	високий
7.	Михайло Т.	19	середній
8.	Петро Р.	20	середній
9.	Ліана В.	16	низький
10.	Олена Т.	20	середній
11.	Тетяна Б.	20	середній
12.	Олексій С.	16	низький
13.	Данило К.	16	низький
14.	Олег В.	16	низький
15.	Марина О.	19	середній
16.	Ігор В.	16	низький
17.	Наталя Г.	16	низький
18.	Григорій В.	19	середній
19.	Софія В.	16	низький
20.	Іван В.	16	низький

Результати діагностичного дослідження за методикою «Систематизація», показало, що 2 дитини мають високий рівень розвитку розумових здібностей, що становить 10% від загальної кількості дітей, у 8 дітей виявлено низький рівень розвитку – це 40%, а середній рівень розвитку розумових здібностей встановлено у 10 дітей – це 50% від загальної кількості.

Таким чином, бачимо, що у більшості дітей середній рівень розвитку. Двоє дітей з високим рівнем розвитку розміщували фігури з урахуванням їх класифікаційних та серіаційних відношень. Діти допускали помилки, здвигаючи розміщення фігур на одну позицію ліворуч або праворуч. Більшість дітей, як правило, враховували класифікаційне відношення та частково враховували серіаційні відношення. При розміщенні фігур вони допускали окремі помилки, що полягали в зміщенні фігур в рядку фігур такої ж форми на одну-дві клітинки. Восьмеро дітей, що показали низький рівень розвитку, під час виконання завдання враховували класифікаційні відношення, але не враховували серіацію, що і призвело до того, що вони припустилися великої кількості помилок.

Кількісні результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за методикою «Схематизація» наведено в таблиці 2.5.

Таблиця 2.5

**Результати діагностичного дослідження за методикою «Схематизація»**

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	Кількість балів	Рівень розвитку
1.	Павло Т.	39	середній
2.	Марія Б.	42	високий
3.	Дарина А.	40	високий
4.	Олександра О.	37	середній
5.	Олена Н.	37	середній
6.	Валерія М.	42	високий
7.	Михайло Т.	37	середній
8.	Петро Р.	37	середній

## Продовження таблиці 2.5

9.	Ліана В.	35	середній
10.	Олена Т.	36	середній
11.	Тетяна Б.	37	середній
12.	Олексій С.	37	середній
13.	Данило К.	36	середній
14.	Олег В.	30	низький
15.	Марина О.	37	середній
16.	Ігор В.	35	середній
17.	Наталя Г.	35	середній
18.	Григорій В.	36	середній
19.	Софія В.	34	низький
20.	Іван В.	36	середній

Результати діагностичного дослідження за методикою «Схематизація», показало, що 3 дитини мають високий рівень розвитку розумових здібностей, що становить 15% від загальної кількості дітей, у 2 дітей виявлено низький рівень розвитку – це 10%, а середній рівень розвитку розумових здібностей встановлено у 15 дітей – це 75% від загальної кількості.

Таким чином, у більшості дітей виявлено середній рівень розвитку. Три дитини з високим рівнем розвитку при вирішенні завдання одночасно враховували обидва параметри, що допомогло їм вирішити всі завдання майже без помилок.

Більшість дітей правильно виконали перші шість завдань, а в останніх чотирьох – діяли вірно лише на початковій фазі, враховуючи тільки один або два поєднання поворотів стежок з потрібним орієнтиром на схемі, на останніх ділянках стежок діти припускалися помилок, беручи до уваги лише один з орієнтирів. В цілому, всім дітям дуже сподобалось шукати дорогу по запропонованим схемам.

Результати діагностики рівня розумових здібностей дітей старшого

дошкільного віку за всіма 5 методиками наведено в таблиці 2.6.

Таблиця 2.6

**Співвідношення результатів діагностики рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку за всіма методиками**

№ п/п	Ім'я та прізвище дитини	«Перцеп-тивне моделювання»	«Знайди такий же квадрат»	«Еталони»	«Систематизація»	«Схематизація»	Підсумок
1	Павло Т.	С	С	С	С	С	С
2	Марія Б.	В	В	В	В	В	В
3	Дарина А.	С	С	С	С	В	С
4	Олександра О.	С	С	С	С	С	С
5	Олена Н.	Н	С	С	С	С	С
6	Валерія М.	В	В	В	В	В	В
7	Михайло Т.	С	С	С	С	С	С
8	Петро Р.	Н	С	С	С	С	С
9	Ліана В.	С	С	С	Н	С	С
10	Олена Т.	С	В	В	С	С	С
11	Тетяна Б.	С	С	С	С	С	С
12	Олексій С.	С	С	С	Н	С	С
13	Данило К.	С	С	С	Н	С	С
14	Олег В.	Н	С	Н	Н	Н	Н
15	Марина О.	В	В	В	С	С	В
16	Ігор В.	С	С	С	Н	С	С
17	Наталя Г.	С	С	С	Н	С	С
18	Григорій В.	С	С	С	С	С	С
19	Софія В.	Н	С	Н	Н	Н	Н
20	Іван В.	С	С	С	Н	С	С

\*\* В – високий рівень; С – середній рівень; Н – низький рівень



Співвідношення результатів діагностики рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку за всіма методиками (табл. 2.6) показало, що 3 дитини (15%) мають високий рівень розвитку, 15 дітей (75%) мають середній рівень розвитку та 2 дитини (10%) мають низький рівень розвитку.



**Рисунок 2.1. Загальні результати діагностики рівня розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку за всіма методиками**

Діти з високим рівнем розвитку розумових здібностей мають високий рівень розвитку перцептивних дій (безпомилково складають фігури з деталей геометричних форм у відповідності до заданого зразка); володіють вмінням ідентифікувати, бачити тонкі відмінності в схожих предметах, відмінно співвідносять властивості предметів та заданих еталонів; мають високий рівень наочно-образного мислення; сформована діяльність логічного мислення.

Діти, що показали середній рівень розвитку розумових здібностей, мають середній рівень розвитку перцептивних дій (допускають 1-2 помилки в складанні фігур з деталей геометричних форм у відповідності до заданого зразка); володіють вміннями ідентифікації, бачать більшу частину схожостей в предметах; володіють змішаним орієнтуванням, демонструють синкретичний тип орієнтування при аналізі об'єктів, що виходять за контури деталей; мають

середній рівень наочно-образного мислення; здатність до систематизації розвинена на середньому рівні.

Діти з низьким рівнем розвитку розумових здібностей, мають низький рівень розвитку перцептивних дій; допускаються помилок при ідентифікації предметів, бачать деякі відмінності в схожих предметах, володіють синкретичним орієнтуванням, при умові виокремлення однієї, або, навпаки, без урахування характерних деталей контуру діти припускаються помилок при співвідношенні всього предмету в цілому до якогось з еталонів; мають низький рівень наочно-образного мислення; здатність до систематизації розвинена на низькому рівні.

І так, було встановлено, що рівень розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку виявився переважно на рівні середнього. Серед дітей були виявлені ті, хто виконували завдання без особливих ускладнень, а були й ті, хто потребували майже постійної допомоги дорослого. З низьким рівнем розвитком виявлено 10 % дітей, Разом з тим, за методикою «Систематизація» на виявлення рівня розвитку логічного мислення результати виявилися найгіршими з поміж всіх інших результатів – низький рівень розвитку було виявлено у 40 % дітей.

Такі результати підтвердили необхідність здійснення цілеспрямованої педагогічної роботи з розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку за допомогою дидактичних ігор.

## **2.2. Комплекс дидактичних ігор для розвитку розумових здібностей старших дошкільників**

Комплекс дидактичних ігор для розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку на основі розвитку логічного мислення складено та розподілено по 3-4 гри на кожен з 8-ми тижнів.

Тиждень 1

Дидактична гра «Лото, в якому всі перемагають».

Звичайна гра в лото може виявитися занадто напруженою для дітей, які починають переживати та нервувати, сподіваючись, що вони першими заповнять картки, а тут хтось викрикує: «Готово!». В запропонованій грі в лото перемогу святкує кожен з учасників.

Мета гри: сприяти розвитку логічного мислення, інтелектуальних здібностей, уваги та математичних навиків у дітей; вчити розпізнавати та підбирати цифри, кольори та форми, тобто все, що зображено на картці; вчити відчувати радість та позитивні емоції, коли в них та в їх оточуючих усе добре.

Обладнання: картки із зображенням різних предметів, цифр тощо, фішки.

Підготовчий етап: Зробіть з картону картки для лото, напишіть на кожній з них цифри від 1 до 10 або від 10 до 20. На всіх картках мають стояти однакові цифри, тільки в різному порядку. Дайте кожному гравцеві картку, а також фішки.

Хід гри:

Ведучий називає цифри в довільному порядку, діти повинні знайти назване число на картці та закрити його фішкою.

Коли всі цифри будуть закриті, обійдіть усіх гравців і перевірте їхні картки: «Ти закрив 1? Так. А 2? Добре». І так далі.

Переконавшись таким чином, що завдання виконано, повідомте: «У тебе заповнена вся картка! О, і в тебе також!». Дітям дуже сподобається, коли переможцями виявляться всі.

Варіації: Можна використовувати цю гру, щоб навчити дітей багатьох речей. Вказуйте на картках кольори, форми, літери і навіть короткі слова, імена людей, зобразіть тварин – загалом, будь-яку інформацію, яку хочете закріпити в пам'яті дитини.

Дидактична гра «Відгадай картинку»

Мета гри: розвивати логічне мислення, розумові здібності, смислові здогадки; сприяти засвоєнню важливих математичних понять, сутність яких в тому, що ціле складається з дрібних частин.

Обладнання: ножиці, папір, журнал.

Підготовчий етап: Зробіть на аркуші паперу горизонтальні надрізи, що не доходять до лівого краю. Цим аркушем ви будете прикривати картинку.

Хід гри:

Накрийте цим аркушем будь-яку картинку в журналі та відігніть смужки паперу одну за одною, перевіряючи, чи зможуть діти відгадати, що зображено на картинці. Поміняйтеся місцями і подивіться, як швидко вам вдасться дати правильну відповідь.

Дидактична гра «Слідопити»

Мета гри: розвивати логічне мислення, розумові здібності, силу та вміння утримувати рівновагу; навчити планувати дії заздалегідь, складаючи план дій; тренувати зорово-моторну координацію; вчити виявляти свої творчі здібності.

Обладнання: папір, кольорові олівці або фломастери.

Підготовчий етап: Покладіть на підлогу аркуші паперу та попросіть дітей стати на них. Поки вони стоятимуть, окресліть кожному стопу чи обидві стопи. Це можуть зробити й інші діти або навіть сама дитина. Добре, якщо таких слідів буде багато. За бажанням діти можуть розфарбувати свої сліди. Можна урізноманітнити процес розфарбовування, запропонувавши незвичні варіанти: сліди в горошок, сліди в веселку, смужку і так далі. Треба викласти доріжкою з аркушів паперу зі слідами по одному або по двоє.

Хід гри:

Порядок пересування з одного аркуша на інший залежить від того, лежить перед дитиною один слід чи два, і як далеко один від одного розташовані листи.

Таким чином, якщо на аркуші намальовано два сліди, гравець може стрибнути на нього двома ногами. Якщо ж на наступному аркуші намальовано один слід, стрибок відбувається однією ногою – правою або лівою, в залежності від того, яка стопа намальована. Якщо аркуші паперу лежать досить близько, це передбачає короткі стрибки; якщо вони лежать далеко, дитині потрібно робити довгі стрибки.

Варіації: Приготуйте контури рук і розкладіть їх поруч з контурами ніг. Проходячи слідами, діти іноді зупиняються та балансують на одній нозі,

нахиляючись та торкаючись слідів долонь. Потім перестрибують на аркуш із двома слідами. Діти можуть по черзі розкладати аркуші паперу, таким чином, самостійно встановлюючи правила гри.

Замість окремих аркушів паперу можна скористатися рулоном (скажімо, шпалер) і намалювати на ньому послідовність контурів стоп та долонь. Варто спробувати різні варіанти.

## Тиждень 2

### Дидактична гра «Кольорові кола»

Мета: закріплювати у дітей еталони кольору; розвивати логічне мислення, розумові здібності; тренувати вміння тримати рівновагу, зорово-моторну координацію.

Обладнання: цупкий кольоровий папір.

Підготовчий етап: Змайструйте кілька кольорових кіл. Краще вирізати кола діаметром не менше п'ятнадцяти сантиметрів з різнобарвного щільного паперу.

Можете виявити винахідливість і зробити «кола», які «переживуть» більше однієї гри (для цього потрібно наклеїти їх на картон). Розкладіть їх на підлозі у довільному порядку.

Хід гри:

Спочатку запропонуйте дітям пострибати з кола в коло. Потім – стрибати у коло того кольору, який ви називаєте. Потім нехай самі діти називають кольори один одному.

Варіації: Можна урізноманітнити способи та напрямки пересування по колах: стрибати на всі червоні кола; боком на всі помаранчеві кола; по-жаб'ячому на всі сині кола; спиною вперед на всі фіолетові кола; на одній нозі на всі зелені кола; на всі жовті кола і покрутитись на них; в такому порядку: червоне коло – синє – жовте – зелене; щоразу, стрибаючи на червоне коло, підстрибнути двічі, а стрибаючи на зелений – три рази і так далі.

Дидактична гра «Ловимо букви на гачок»

Мета: ознайомити дітей з літерами (або закріпити вже наявні знання);

розвивати логічне мислення, розумові здібності, процеси мислення та запам'ятовування; вчити ввести рахунок та ототожнювати кількість букв.

Обладнання: маленький магніт, тоненька мотузка, олівець, магнітні букви або щільний папір та скріпки для паперу.

Підготовчий етап: Потрібно прив'язати (або приклеїти) мотузку до магніту. До іншого її кінця прив'язати олівець. Вийде своєрідна вудка. Розкладіть літери на підлозі намагніченою стороною вгору. Залиште між ними достатньо вільного місця. Якщо у вас немає магнітних букв, виріжте з товстого паперу рибок. На кожній рибці напишіть букву і розкладіть їх на підлозі або коробці. До кожної рибки прикріпіть скріпку.

Хід гри:

Запропонуйте дітям «зловити» букви вудочкою. Не забувайте висловлювати захоплення з приводу кожної спійманої на гачок букви. Розкладіть їх лицьовою стороною вгору, щоб маленький «рибалка» міг пишатися своїм «уловом». Це не іспит. Немає необхідності щоразу запитувати: «Що це за буква?». Набагато важливіше щоразу радіти: «Подивимось, яку букву ти впіймав! Ти спіймав... Р». Варто зробити паузу перед тим, як назвати букву, щоб у дитини був час згадати та назвати її.

Варіації: Можна розсортувати та порахувати. Деякі алфавітні набори містять кілька екземплярів кожної літери. Це дає вам чудову можливість запровадити поняття тотожності та рахунку: «Подивимось, ти впіймав букву А. Ну, здається, ти вже виловив таку саму. Де вона? Так, ти маєш рацію ось ця літера. Дивись, тепер у тебе три літери А. Давай разом порахуємо їх: один два три»; Можна стимулювати дітей до пошуку літери, якої не вистачає? Розкладіть перед гравцями кілька літер, потім запропонуйте їм відвернутися або заплющити очі, а самі заберіть одну букву. Коли діти відкриють очі, попросіть їх назвати літеру, якої не вистачає

Дидактична гра «Музичне співпадіння»

Мета: розвивати вміння уважно слухати та підмічати найменші зміни у звуках.

Обладнання: різні дрібні предмети, близько десяти порожніх контейнерів для фотоплівки

Підготовчий етап: Покладіть однакову кількість кожного з предметів (або речовини) у два контейнери. Наприклад, у два контейнери насипте сіль, в інші два – рис тощо. Підійдуть також гудзики, квасоля, гравій, пісок та дрібні монети. По одному контейнеру кожного типу роздайте кожній дитині, а один залиште собі.

Хід гри:

Потрясіть будь-який з контейнерів та попросіть дитину знайти в себе контейнер, який звучить так само. Тепер черга дітей потрясти одним із своїх контейнерів, а ваше завдання – знайти аналогічний у себе. Деякі звуки легко розпізнати, скажімо, шум монет та шум рису. Щоб розрізнити звуки піску та солі, потрібно уважно прислухатися.

Варіації: Почергово спробуйте відбивати ритм. Наприклад, двічі струсіть контейнер із сіллю, чотири рази – контейнер із квасолею, і у вас вийде простий ритм 2:4. Повторіть комбінацію кілька разів та запропонуйте дітям, використовуючи свої контейнери наслідити показаний вами приклад.

### Тиждень 3

Дидактична гра «Підбери такий же»

Мета: розвивати знання про подібні та різні ознаки навколишніх предметів, про те, що це є основою диференціації, завдяки якій ми помічаємо різноманітні деталі; продовжувати розвивати логічне мислення, розумові здібності.

Обладнання: щільний кольоровий папір, ножиці.

Підготовчий етап: Використовуючи маленькі квадратики паперу, виготовте кілька ідентичних комплектів червоного, синього, зеленого, жовтого, чорного та білого кольорів.

Хід гри:

Спочатку покладіть на стіл лише дві картки: червону та синю. Дайте дитині синю та попросіть: «Поклади синю картку на іншу синю картку». Або: «Поклади синій колір на синій колір». В наступний раз додайте ще два кольори і

запропонуйте вибрати потрібний колір із трьох карт. Продовжуйте додавати картки, поки дитині не доведеться вибрати відповідний колір із шести або більшої кількості карт.

Не забувайте змінюватись ролями. Якщо маленький учень «помилився», просто повідомте йому про це: «Ти поклав червону картку на зелену. Давай подивимося разом і знайдемо другу червону картку. Це вона? Ні, це жовта. А що ти скажеш про це?».

Варіації: Кількість варіантів об'єктів ототожнення безмежна. Замість кольорів можна підбирати форми. Виріжте різні форми, такі як коло, квадрат, трикутник, прямокутник і т.д. однакового та різного кольорів. Можна підбирати предмети, що мають різну текстуру, наприклад: дві ватних кульки, два шматочки вошеного паперу, два шматочки наждакового паперу, два шматочки целофану, два гумові кільця, два шматки губки, два шматки тканини, дві соломинки, дві монети тощо.

#### Дидактична гра «Піщані букви»

Мета: вчити дітей сприймати алфавіт не тільки за допомогою зору, а й на дотик; розвивати логічне мислення та розумові здібності.

Обладнання: клей, щільний папір, пензлик для малювання, пісок, сіль або рис, фарби.

Підготовчий етап: На папір видавіть клей у формі тієї чи іншої літери або нанесіть клей за допомогою пензлика. Запропонуйте дитині щедро посипати свіжий клей рисом, піском або сіллю. Залиште клей підсохнути. Потім струсіть надлишки рису, піску або солі. Якщо ви хочете творчої вишуканості, змішайте окремі жменьки піску, солі або рису з фарбами різного кольору та використовуйте отриманий кольоровий матеріал для створення різнокольорових літери. Підготовлений таким чином повний комплект букв дозволить дитині освоювати алфавіт, вивчаючи букви на дотик.

#### Хід гри:

Попросіть гравців завести одну руку за спину. Потрібно вкласти в цю руку буквене позначення. Чи зможуть вони навіпацки визначити, що за букву



тримають у руці?

Варіації: Можна кілька літер розкласти на столі. Зав'яжіть дитині очі та запропонуйте на дотик знайти літери, які будете називати.

Можна, щоб діти складали слова із розкладених на столі букв, в той час як дитина з зав'язаними очима на дотик буде шукати названі літери.

Дидактична гра «Пряме влучання»

Мета: тренувати зорово-моторну координацію; вчити розраховувати на свою силу; розвивати навички порядкового рахунку цифр, впізнання цифр та їх додавання, логічне мислення та розумові здібності.

Обладнання: порожні пластикові пляшки, набивний м'яч або будь-який інший м'яч.

Підготовчий етап: Складіть кілька пляшок одна на одну або складіть піраміду з шести-десяти пляшок, ніби це кеглі для боулінгу.

Хід гри:

Гравець стає на відстані від 70 до 180 сантиметрів від піраміди, залежно від свого віку та вмінь, та пускає м'яч котитися підлогою. Підраховуйте всі збиті пляшки. Учасник може робити стільки спроб, скільки йому потрібно, щоб збити все. Попросіть дітей допомогти вам виставити пляшки для наступного раунду.

Варіації: Обгорніть пляшки папером і напишіть на кожній цифри. Складіть пляшки в ряд і попросіть гравця вибити, наприклад, пляшку під номером 2. Якщо діти знають рахунок, нехай вибивають і додають їх: «Побачимо, ти вибив номер 3, номер 4 та номер 1. Ну, давай порахуємо, який у тебе рахунок у цій грі».

Для дітей з різним рівнем розвитку потрібно давати різні завдання, пропонуючи грати по черзі; скажімо, діти з низьким рівнем розвитку просто називають цифру, діти з високим рівнем розвитку – додають цифри, а діти з середнім рівнем розвитку (ті, хто вже знають цифри, але поки що не вміють робити математичні операції), допомагають встановлювати пляшки для наступного раунду. Діти люблять усілякі звання, тож відповідальний за рахунок називатиметься «королем рахунку», відповідальний за установку пляшок – «головним укладачем», а відповідальний за кидання м'яча –

«супервибивальником».

Дидактична гра «Де сховано предмет?»

Мета: сприяти усвідомленню дітьми різниці між розмірами предметів.

Примітка\*: Усвідомлення різниці між розмірами не відбувається автоматично. Це та інформація, яку ми засвоюємо за допомогою практичного досвіду. Дитині може знадобитися деякий час, щоб помітити різницю в розмірах або засвоїти поняття «великий», «середній» та «маленький». Можна спробувати використовувати мову, доступну малюкові, наприклад: «банка-тато», «банка-мама» і «банка-дитина». Цією грою ми розвиваємо візуально-просторові навички дитини, порівняння та елементи логічного мислення, вчимо продуктивно взаємодіяти з оточуючими.

Обладнання: три ємності різних розмірів, порожні та чисті, без етикеток; дрібні предмети, наприклад сухофрукти.

Хід гри:

Розставте на столі три порожні ємності догори дном. Під одну з них покладіть дрібний предмет. Попередньо повідомте гравця, під яку банку кладете «приз» (під велику, середню або маленьку).

Потім поміняйте їх місцями та побачите, чи зможе дитина виявити вказану ємність. Виявив правильно – отже, отримує нагороду та/або похвалу, а також можливість спробувати ще раз. Не вгадав – загляньте разом під інші, розмовляючи та оцінюючи і знайдіть предмет разом: «Ага, а от і... (прихований предмет)! Він був під великою банкою».

Варіації: Спробуйте сховати предмети під ємностями різних розмірів та кольорів. Для цього обмотайте однакові за розміром ємності кольоровим папером.

#### Тиждень 4

Дидактична гра «Стрибки по фігурам»

Мета: закріплювати у дітей такі сенсорні еталони, як форма та колір, знання цифр та літер; тренувати пам'ять, вміння слухати, запам'ятовувати та виконувати вказівки; розвивати логічне мислення та розумові здібності;

формувати навички пересування у різний спосіб.

Обладнання: газети або щільний кольоровий папір, маркери, скотч.

Підготовчий етап: Вийміть шість-дев'ять газетних розворотів. Складіть їх навпіл і на кожному намалюйте маркером якусь геометричну фігуру. За бажанням фігури можна вирізати. Почніть із простих знайомих форм – коло, квадрат, прямокутник, трикутник. Пізніше можна перейти до складніших форм – п'ятикутника, шестикутника, восьмикутника та ромбу. Прикріпіть всі сторінки до підлоги, одну за одною, щоб вони утворили вертикальну лінію (що більше фігур, тим складніше гра).

Хід гри:

Спочатку потрібно просто перестрибувати з однієї фігури на іншу, називаючи при кожному стрибку фігуру, на яку планується стрибок.

Повторіть вправу кілька разів, завжди починаючи з першої фігури і не пропускаючи жодної. Тепер називайте різні форми, на які дитина має стрибнути. Наприклад: «Стрибни з квадрата на коло». Далі завдання ускладнюється: «Стрибни з кола на трикутник, а потім на восьмикутник».

Для тренування пам'яті потрібно ускладнити завдання: «Пройди на п'ятах до зірки, потім навшпиньки до прямокутника, а потім підстрибни чотири рази на одній нозі на колі». Або «дострибай на лівій нозі в квадрат, потім зроби поворот у повітрі і приземлись на шестикутник» та ін.

Дидактична гра «Музичні рухи»

Мета: розвивати вміння слухати та запам'ятовувати, вдосконалювати слух; розвивати логічне мислення та розумові здібності.

Обладнання: різноманітні музичні інструменти.

Підготовчий етап: Під звуки музичних інструментів потрібно робити певні рухи. Наприклад, попросіть дітей кружляти, коли задзвенить дзвіночок, стрибати під звуки бубна, стрибати на одній нозі, коли заграє дудочка, розгойдуватися під барабанний бій і таке інше.

Хід гри:

Спочатку програйте всі звуки, щоб діти змогли потренувати рухи. Потім

поверніть дітей спиною, щоб вони не бачили, на якому інструменті ви граєте. Грайте на різних інструментах, даючи дітям можливість прислухатися та змінювати рухи, коли ви змінюєте інструмент. Спробуйте також грати на двох інструментах одночасно, щоб діти виконували відразу два рухи (наприклад, стрибали на одній нозі і кружляли довкола себе).

Варіації: Запропонуйте дітям грати на музичних інструментах по черзі. Поставте маленьких музикантів обличчям до себе та спиною до інших учасників. Ви будете диригентом, який вказує диригентською паличкою на той інструмент, який має зазвучати.

Дидактична гра «Складаємо рими»

Мета: ознайомити дітей з основами римування та порядком літер в алфавіті; продовжувати розвивати логічне мислення та розумові здібності дітей.

Обладнання: паперова віконна штора, шпалери або великий лист паперу, кольорові олівці або фломастери.

Підготовчий етап: На паперовій шторі або папері намалюйте літери алфавіту.

Хід гри:

Запропонуйте учасникам стрибнути на літеру, з якої починається слово «кіт». Після цього попросіть стрибнути на інші літери, з яких починаються слова, які римуються із цим словом.

Декілька варіантів простих слів, які римуються:

- слова, які закінчуються на «ІТ»: кіт, кріт, живіт, привіт;
- слова, які закінчуються на «ІЛЬ»: сіль, біль, міль, цвіль;
- слова, які закінчуються на «ІСТ»: міст, ріст, зміст, шість;
- слова, які закінчуються на «АЙ»: край, знай, гай, дбай;
- слова, які закінчуються на «ІР»: мир, сир, вир, тир;
- слова, які закінчуються на «АР»: дар, цар, жар, базар.

Варіація римувань може бути дуже великою, та використовуватися на ваш розсуд.

Дидактична гра «Абеткові класики»

Мета: вчити розпізнавати літери, запам'ятовувати алфавіт, зберігати рівновагу, розвивати моторику; продовжити розвиток логічного мислення та розумових здібностей.

Обладнання: непотрібні шматки шпалер, маркер (крейда), м'ячик.

Підготовчий етап: На шматку шпалери намалюйте класики з літерами. Це також можна зробити на асфальті крейдою. У квадратах замість цифр зобразіть літери.

Хід гри:

Гравці по черзі кидають м'яч у ті літери, які ви чи хтось інший із дітей називає. Потім гравець повинен проскакати на одній чи двох ногах інші літери та дійти до названої, обернутися навколо себе і повернутись назад.

Варіації: широкий стрибок зі старту до вказаної літери, якщо вона перебуває недалеко; почергові стрибки з голосних на приголосні (для старших дітей, при умові, що вони вже знають чи розуміють ці поняття).

## Тиждень 5

Дидактична гра «Букви»

Мета: сприяти розвитку логічного мислення; вдосконалювати понятійний апарат та вправляти дітей у читанні.

Обладнання: папір.

Підготовчий етап: Нарвіть або нарежте кілька вузьких прямокутників і трохи кіл. Кола розріжте на половинки, а прямокутники – на смужки різної довжини.

Хід гри:

За допомогою шматочків паперу складіть різні літери алфавіту. Діти із захопленням та здивуванням виявлять, що з цих маленьких шматочків можна скласти майже всі букви. Якщо діти тільки вчать алфавіт, першу літеру, наприклад, складіть самі. Відверніться, поки вони будуть складати букву, а потім подивіться і назвіть її. Можете змінюватись ролями.

Рекомендації: Складайте короткі слова типу «кіт» та «кріт», «лак» та «мак», у яких, змінивши лише перші літери, можна отримати зовсім інше слово.

### Дидактична гра «Знайди порожнє місце»

Мета: розвивати уявлення про просторове розташування предметів.

Хід гри:

У цій грі діти вчаться розуміти, куди вони рухаються самі та куди рухаються інші, щоб уникнути зіткнення. Це вимагає усвідомлення простору та свого місця у ньому щодо інших об'єктів. Кожен учасник знаходить собі партнера. Один із них відіграє роль «машини», другий – «водія». Водій кладе руки на талію «машини» та веде її по приміщенню. За умови, що всі водії їдуть одночасно, головне завдання – не врізатися в інші машини. А зробити це можна, «заїжджаючи на порожнє місце». Як додаткову розвагу, можна показати дітям, як видавати цікаві автомобільні звуки. Потім учасники змінюються ролями.

Варіації: З'єднайте разом кілька груп, формуючи два чи більше потяги. Дитина на чолі потяга буде «машиністом». Мета машиніста – знаходити порожній простір і тягнути туди потяг. Коли гра закінчена, поцікавтеся, що дітям сподобалося більше – бути водієм або «машиною»: вони вважають за краще контролювати процес чи давати іншим можливість приймати рішення? Або обидві ролі сподобалися однаково? І в першій ролі, і в другій є корисне, проте завжди цікаво знати про дитячі думки та переживання.

### Дидактична гра «Математична історія»

Мета: вчити дітей рахунку від одного до десяти, закріпити поняття, що «один» означає один предмет, «два» - два предмети і т.д.; вдосконалювати вміння додавати та віднімати; продовжувати розвивати логічне мислення та розумові здібності.

Рекомендації: Почніть історію з однієї дитиною і поступово додайте інших, вводячи цим поняття додавання.

Хід гри:

Маленька дівчинка Гануся збиралася йти до нової школи. Вона нікого не знала та боялася, що не зможе завести нових друзів. І ось вона придумала план.

Якщо у неї з'явиться один друг (підведіть до «Ані» одну дитину) і у нього буде один друг (підведіть ще одну дитину), тоді у дівчинки буде два нових

друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2.

Так, якщо у другого друга теж буде один друг (підходить ще одина дитина), тоді в Ганусі буде троє нових друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2, 3.

І так далі, залежно від того, яку практику рахунку ви хочете влаштувати для дітей та скільки дітей (або ляльок) у вас є. Закінчити можна такими словами: «Тому маленька дівчинка більше не переживала, адже вона мала ДЕСЯТЬ (або будь-яке інше число) нових друзів».

А тепер, якщо хочете, введіть поняття віднімання.

Погравши трохи, один друг зібрався йти, бо йому треба було на уроки танців (одна дитина йде), тож у Ганусі залишилося троє друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2, 3. Після цього ще одному прийшлося піти на тренування (йде ще одна дитина), і в Ані залишилося двоє друзів. Давайте порахуємо їх: 1, 2. Потім був ще один друг, йому потрібно було сидіти з маленькою сестричкою (йде ще одна дитина), і в Ані залишився один друг. Давайте порахуємо скільки залишилося друзів: 1.

Аня та її новий друг грали до самого вечора, адже мати навіть одного друга – це дуже і дуже добре!

## Тиждень 6

### Дидактична гра «Кидання м'яча по категоріям»

Мета: допомагати дітям набувати досвіду в найменуванні та розумінні категорій; тренувати пам'ять та вміння слухати; вчити виявляти подібність між групами предметів; продовжувати розвиток логічного мислення та розумових здібностей.

Обладнання: звичайний або набивний м'яч або щось, що можна легко зловити.

Хід гри:

Учасники сідають у коло. Виберіть категорію, наприклад: назви квітів, дерев, імена друзів, імена, що починаються з певної літери, улюблені продукти, форми, планети, назви країн, предмети, виготовлені з деревини, меблів і так далі.

Припустимо, ви вибрали категорію меблів. Дайте першому гравцю

звичайний або набивний м'яч.

Перший учасник називає предмет меблів та кидає м'яч іншому, який називає інший предмет. Діти перекидають м'яч доти, доки всі гравці не візьмуть участь або доки ніхто не зможе більше придумати ніякої відповіді.

Варіації: Категорії можуть бути такими: «місця, де я побував», «місця, де я хочу побувати», «їжа, яка мені подобається», «їжа, яка мені не подобається», «види спорту, якими я займаюся», «види спорту, які я люблю дивитися», «телепередачі, які я ніколи не пропускаю» тощо. Можна також змінювати спосіб передачі м'яча: його можна котити ногою, передавати правою рукою, а ловити лівою тощо.

Дидактична гра «Зберігач часу»

Мета: розвивати пам'ять, увагу, мислення; вчити вичікувати визначений час; створити позитивну емоційну атмосферу.

Хід гри:

Група гравців стає в одному кутку великої кімнати або майданчика, а одна дитина – в іншій, ця дитина зветься «Зберігач часу».

Група дружно кричить: «Зберігач часу, котра година?». А Зберігач часу відповідає: «Десять годин» (або будь-який інший час, який йому сподобається). Після чого діти роблять десять кроків уперед до Зберігача часу. І знову повторюють своє питання, а він відповідає, доки учасники не приблизяться до нього дуже близько. Тоді він кричить: «Північ». І тут всі діти з усіх ніг кидаються назад до початкової лінії, переслідуювані Зберігачем часу. Всі, до кого він встиг доторкнутися, залишаються на його боці, і кожен із них теж стає Зберігачем часу. Гра продовжується до тих пір, поки на протилежному боці не залишиться одна дитина, яка стає Зберігачем часу у наступній грі.

Коли збирається група Зберігачів часу, краще буде, якщо діти стануть називати час по черзі. В іншому випадку найбільш гучномовна дитина весь час вигукує час, а нетерплячі кричать: «Північ», коли група ще надто далеко.

Варіації: Замість Зберігача часу може бути Кенгуру, Вовк, Тигр і т.д. Діти, граючи з Кенгуру можуть, наприклад, стрибати, а не просто робити кроки



уперед. Діти, які грають з Тигром, можуть робити кроки вперед-назад. А сигнальним словом у даному випадку може бути не «північ», а «обід».

#### Дидактична гра «Загублені скарби»

Мета: вчити «слухати» за допомогою пальців, розвивати зосередженість та концентрацію уваги, психомоторику; закріплювати рахунок, підвищувати впевненість дітей у собі; продовжувати розвивати логічне мислення та розумові здібності.

Обладнання: пакет рису, коробки, різні дрібні предмети.

Підготовчий етап: Висипте рис у коробку. Чим більше рису, тим більше захоплююча буде гра. Зберіть по парі різних дрібних предметів (ложки, скріпки для паперів, гудзики, монети, олівці тощо). Сховайте в рис по одному предмету.

Хід гри:

Роздайте дітям по одному з предметів, попросіть їх потримати в руках, а потім знайти в рисі пару до кожного. Шукати діти можуть лише навпомацки. Можна закопати в рисі весь скарб. Повідомте, наприклад, що ви сховали в рисі десять предметів, і перевірте, чи зможуть вони знайти їх усі (магнітні літери, які кріпляться до холодильника, чудово підходять для цієї гри). Після цього запропонуйте дітям приховати кілька предметів для вас.

Варіації: Пісочні скарби – якщо у вас є пісочниця, спробуйте такий варіант. Зберіть різні предмети, сховайте їх у пісок (вправа пісочної терапії).

#### Дидактична гра «Веселі стрибки»

Мета: вміння подумки програмувати власні дії

Хід гри:

А ти можеш підстрибнути і зробити у повітрі поворот? Продемонструйте стрибок самі, повернувшись у повітрі на сто вісімдесят градусів так, щоб приземлитися обличчям у протилежному напрямку.

Ти можеш зробити стрибок на одну чверть? Приземлитися, здійснивши поворот праворуч або ліворуч.

Ти можеш зробити у повітрі повний поворот? Зробіть у повітрі поворот на триста шістдесят градусів.

## Тиждень 7

## Дидактична гра «Скільки кроків?»

Мета: вчити дітей оцінювати відстань та розвивати внутрішнє почуття довжини та відстані; вдосконалювати навички рахунку, розвивати вміння передбачати очікуваний результат.

Хід гри:

Пропонуємо дітям вгадати, скільки кроків їм доведеться зробити, щоб потрапити з одного місця до іншого: «Скільки кроків звідси до вікна? До дверей? До стільця?» і т.д.

Діти намагаються вгадати, а потім перевіряють правильність свого припущення. Кроки можна рахувати самостійно, проте набагато веселіше це робити всім разом. Таким чином, можна розрахувати, скільки дитячих кроків міститься в метрі, після чого підрахувати, скільки метрів вони пройшли.

Варіації: «Скільки це буде дорослих кроків?» або «Скільки це буде дитячих кроків?». Подібна манера пересування допомагає дітям зрозуміти різницю між великим та маленьким.

## Дидактична гра «Солом'яний рахунок»

Мета: повторення рахунку, розвиток зорово-моторної координації, вміння зосереджуватися; продовжувати розвивати логічне мислення та розумові здібності.

Обладнання: ножиці, соломинки, порожня пластикова пляшка (250 мл).

Підготовчий етап: Розріжте кілька соломинок на невеликі шматочки. Розмір шматочків залежить від віку дитини. Вони мають бути досить довгими, щоб дитина не могла їх проковтнути, і достатньо короткими, щоб не згиналися та не ламалися: приблизні розміри – від 2,5 до 5 см.

Хід гри:

Зніміть кришку з пляшки і покажіть дітям, як по одній складати соломинки у пляшку.

Варіації: Запропонуйте дітям кидати у порожній контейнер для крупи або солі гудзики. Виконайте в кришці спеціальний розріз.

### Дидактична гра «За повітряною кулькою»

Мета: вправляти в рахунок; розвивати зорово-моторну координацію; вчити працювати у команді та отримувати задоволення від спільних ігор; створювати позитивний настрій.

Обладнання: повітряні кульки за кількістю учасників.

Хід гри:

Для початку можна запропонувати дітям підкидати кульку вгору та одночасно вести рахунок, поки кулька не впаде на підлогу. Якщо рахунок веде дорослий, тоді завдання дітей – найбільшу кількість разів підкинути та зловити кульку.

Варіації: Можна спробувати бити кульку різними частинами тіла: головою, ліктем чи пальцем.

### Тиждень 8

#### Дидактична гра «Вимірюємо долонями»

Мета: допомогти засвоїти простий спосіб виміру предметів; розвивати вміння бачити зв'язок між абстрактними мірами довжини («Цей стіл довжиною в два метри») та конкретним досвідом виміру; вчити оцінювати розміри та відстань на око та вміти розраховувати їх; розвивати логічного мислення та розумові здібностей.

Обладнання:

Хід гри:

Продемонструйте дітям, як визначаються розміри предметів за допомогою долоні. Скільки долонь складає довжина столу, олівця? Запропонуйте дітям спочатку оцінити на око довжину всіляких предметів, а потім виміряти долонями та перевірити правильність їх здогадки. Не забувайте, що якщо долоня довша, їх потрібно менше, відповідно, довжина в долонях буде іншою.

Варіації: Використовуйте іншу частину тіла, наприклад палець або стопу. Ходіть, перекочуючись з п'яти на носок, вимірюючи довжину кімнати або відстань від одного предмета меблів до іншого;

Спробуйте вимірювати простір рухами. Наприклад, скільки стрибків вам

потрібно зробити, щоб подолати відстань від одного кінця кімнати до іншого чи від дверей до столу?

Завжди пропонуйте дітям попередньо оцінити відстань або розмір на око.

Дидактична гра «Хто це?»

Мета: вчити звертати увагу на особливості зовнішності оточуючих людей; розвивати здатність «думати» за допомогою слуху та дотику; продовжувати працювати над розвитком логічного мислення та розумових здібностей.

Обладнання: пов'язка на очі.

Хід гри:

Надягніть пов'язку на очі першого учасника. Як тільки пов'язка надіта, гурт хором співає: «Це хто, це хто? Розкажи нам, це хто?». Поки діти співають, дорослий чи інша дитина обирає із групи одну дитину і підводить її до дитини із зав'язаними очима, яка торкається його волосся, обличчя, одягу, намагаючись здогадатися, хто перед ним.

Якщо гравцеві важко визначити другого учасника (або дітям не подобаються дотики), попросіть другого гравця сказати кілька слів, і гра перетвориться на розпізнавання голосів.

Як тільки гравця розпізнано, йому зав'язують очі, і гурт знову співає пісеньку, в той час як ви вибираєте наступного претендента на впізнання.

Дидактична гра «Кенгуру з м'ячем»

Мета: розвиток уваги, спритності, навиків просторового орієнтування (вміння не стикатися або, навпаки, стикатися з іншими учасниками); зміцнення м'язів нижньої частини тіла при стрибках із затиснутим між колінами м'ячем; відпрацювання навичок використання різних груп м'язів.

Обладнання: «м'які м'ячики» (виготовлені зі зім'ятих газет або целофанових пакетів і обмотані клейкою стрічкою) або готові м'ячики з поролону.

Хід гри:

На початку гри м'ячі кладуть на підлогу перед учасниками. Гравці затискають їх колінами. Після цього, намагаючись утримати м'ячі, стрибають по

кімнаті як кенгуру. Варто запропонувати учасникам виконувати при цьому різні типи стрибків: короткі; довгі; стрибки боком; швидкі; повільні; стрибки через різні предмети.

За бажанням гравців можна запропонувати порахувати кількість стрибків, не впустивши м'яч. У початковому варіанті діти намагаються не стикатися один з одним; щоб не прогавити м'яч. В іншому варіанті запропонуйте їм штовхати (не сильно) один одного стегнами, щоб утримати власний м'яч, але змусити суперника упустити свій.

#### Дидактична гра «Числові доріжки»

Мета: тренування зорово-моторної координації; сприяти формуванню навичок зосереджуватись, розраховувати силу кидка, оцінювати швидкість польоту м'яча та його траєкторії; закріплювати знання сенсорних еталонів (колір); сприяти розвитку вміння додавати та віднімати.

Обладнання: кольорові маркери, папір, скотч, м'який м'яч.

Підготовчий етап: На окремих аркушах паперу запишіть числа від 0 до 9. Скористайтесь маркерами різних кольорів, щоб вийшла червона одиниця, синя двійка, зелена трійка тощо. Розвісьте листи на стіні у різних місцях.

Хід гри:

Дайте першому гравцю м'яч (набивний м'яч або кулю зі зім'ятої газети) та поясніть, що він повинен кидати м'яч у вказані числа. Порядок дій варіюється в залежності від віку гравців та ступеня розвиненості їх навичок.

- кинь м'яч у червону (синю, зелену тощо) цифру;
- кинь м'яч у цифру 4 (6, 2, 5 і т. д.);
- кинь м'яч в парне число;
- кинь м'яч в непарне число;
- кинь м'яч у цифри, які в сумі дадуть число 8;
- кинь м'яч у число, вийде, якщо скласти 2 та 3;
- кинь м'яч у число, яке вийде, якщо від 5 відняти 3;
- запам'ятай послідовність кольорів: червоний, зелений, синій. Кинь м'яч у цифри цих трьох кольорів у зазначеній послідовності.

– запам'ятай послідовність цифр: 2, 7, 4... Кинь м'яч у ці цифри по черзі.

Варіації: Такий спосіб вважається складнішим не тільки тому, що до гри залучено більше гравців, але й тому, що він вимагає більш тривалої та ретельної підготовки та привносить елемент «небезпеки» у вигляді учасників, які стоять за мішенню.

Розріжте картонні коробки на кілька шматків. Як і в описаній вище гри, на шматках картону напишіть цифри кольоровими маркерами так, щоб кожна цифра була написана окремим кольором.

Кожна дитина, за винятком того, хто кидає м'яч, тримає перед собою лист картону. Діти вишиковуються в ряд обличчям до того, хто буде кидати.

Якщо, наприклад, ви кажете: «Кинь м'яч у число, отримане при складання чисел 2 і 3», то правильну відповідь повинен знати не тільки той, хто кидає м'яч, але й утримуючий картон із цифрою 5. Останньому потрібно це знати, щоб встигнути захиститись картоном, коли в нього летить м'яч. Здобути удар «м'яким м'ячем» зовсім не боляче. Якщо деякі діти навмисно з силою кидають м'яч, не сваріть їх і не заважайте їм. Вміння кидати швидко і сильно – гарне вміння.

Якщо дитина потрапляє у неправильну цифру, не влаштовуйте із цього трагедію. Натомість просто відзначте щось позитивне: «Хороший кидок. Чудова спроба», або «Ти правильно вловив ідею, але цифра 4 перебуває зовсім не там. Кинь м'яч у цю цифру. Абсолютно вірно!».

Можна приклеїти цифри скотчем до підлоги та давати дітям аналогічні вказівки, тільки при цьому вони не кидають м'яча, а стрибають на потрібні цифри. Представлений комплекс дидактичних ігор сприяє розвитку розумових здібностей старших дошкільнят.

Таким чином, систематичне використання даного комплексу дидактичних ігор на заняттях та в щоденній ігровій діяльності дозволить покращити результати розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку, підвищивши у них рівень оволодіння діями ідентифікації, віднесення властивостей предметів до заданих еталонів, перцептивними діями; сформованості дій наочно-образного та логічного мислення.

## ВИСНОВКИ

У ході дослідження на тему «Розвиток розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами дидактичних ігор» були поставлені наступні завдання:

1. Проаналізувати проблему розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку в сучасній та класичній психолого-педагогічній літературі.

2. Визначити основні показники діагностики розумових здібностей старших дошкільників та підібрати дидактичні методики.

3. Провести діагностику розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку, надати аналіз результатів дослідження.

4. Підібрати комплекс дидактичних ігор, направлених на розвиток розумових здібностей старших дошкільників.

Мета даної роботи полягала у виявленні та теоретичному обґрунтуванні можливостей дидактичної гри, як засобу розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

Для вирішення першого та другого завдань було вивчено та проаналізовано психолого-педагогічну літературу як вітчизняних, так і зарубіжних авторів.

В параграфі «Поняття «здібності», «інтелект» та «розумовий розвиток» з точки зору різних дослідників» надано визначення понять «здібності», «інтелект», «розумовий розвиток» з точки зору різних авторів, та встановлено, що здібності та інтелект є ключовими показниками розумового розвитку. Розумовий розвиток, в свою чергу, визначається, як складний та багатогранний процес, який вивчався і аналізувався багатьма психологами та педагогами.

В параграфі «Особливості розвитку розумових здібностей у дітей старшого дошкільного віку» показано, що у віці 6-7 років діти відрізняються досить високим рівнем розумового розвитку: з'являється розчленоване сприйняття,

інтенсивно розвивається уява, виробляються узагальнені норми мислення.

В параграфі «Дидактична гра як засіб розвитку розумових здібностей старших дошкільників» доведено, що дидактична гра є ефективним засобом розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку.

У ході дослідно-пошукової роботи виділено показники розвитку розумових здібностей дітей: оволодіння дитиною перцептивними діями; оволодіння діями ідентифікації; оволодіння діяльністю віднесення властивостей предметів до заданих стандартів; ступінь сформованості дій наочно-образного мислення; ступінь сформованості дій логічного мислення.

Для діагностики рівня розвитку розумових здібностей у старших дошкільнят були використані такі методики, авторами яких є І. Гоян та А. Палій: «Перцептивне моделювання»; «Знайди такий самий квадрат» (того ж кольору та відтінку); «Еталони»; «Систематизація», «Схематизація».

Діагностичне дослідження рівня розвитку розумових здібностей дітей показало, що рівень їх розвитку виявився переважно середній. З низьким рівнем розвитку 10% дітей. Разом з тим, за методикою «Систематизація» на виявлення рівня розвитку логічного мислення результати виявилися нижчими, частка дітей з низьким рівнем розвитку становила 40%. Це підтвердило необхідність здійснення цілеспрямованої педагогічної роботи з розвитку інтелектуальних здібностей дітей за напрямом розвитку логічного мислення з дидактичних ігор на логіку.

В практичній частині кваліфікаційної роботи був підібраний комплекс дидактичних ігор на розвиток розумових здібностей у старших дошкільнят, орієнтованих на підвищення рівня розвитку логічного мислення, пам'яті, уяви та інших психічних процесів.

Враховуючи вищезазначене, вважаємо, що мета та завдання кваліфікаційної роботи досягнуті.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти). Нова редакція (Затверджено наказом Міністерства освіти та науки України від 12.01.2021 № 33) URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20odoshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20odoshkilnoyi%20osvity.pdf)
2. Барташнікова І. А., Барташніков О. О. Розвиток сенсорних здібностей і пам'яті у дітей 5-6 років : навчальний посібник. 2-ге вид., переробл. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2007. 56 с.
3. Белей М. Д., Гоян І. М. Методи психодіагностики: інструментарій та процедурні особливості. Вид. 2-ге, доповнене. Івано-Франківськ : Видавець Третяк І. Я, 2010. 256 с.
4. Белей М. Д., Тодорів Л. Д. Основи діагностичної психології. Івано-Франківськ : Тіповіт, 2008. 296 с.
5. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор : метод. посібник. Київ : Ред. загальнопед. газ., 2014. 126 с.
6. Бурова А. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 256 с.
7. Бутенко В. Г. Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку. *Педагогічні науки*. 2016. № 1. С. 51–56.
8. Валентьєва Т. І. Педагогіка дошкільна : навчальний посібник. Чернігів : Видавець Лозовий В.М., 2015. 72 с.
9. Варій М. Й. Загальна психологія : підруч. для студ. психологічних і педагогічних спеціальностей 3-є вид. випр. і доп. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 1007 с.
10. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: посіб. для студ. пед. вузу та викладачів / уклад.: В. Ф. Мішкурова, М. І. Пащенко. Київ : Науковий світ, 2011. 270 с.

11. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2002. № 10. С. 46–48
12. Гайдаржийська Л. П. Розумовий розвиток як одна з проблем підготовки дітей до школи. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»* 2008. № 49. Т. 1. С. 57–60.
13. Гоян І. М., Палій А. А. Методи діагностики психічного розвитку дітей. Івано-Франківськ : Симфонія форте, 2014. 652 с.
14. Гріньова О. М., Терещенко Л. А. Дитяча психодіагностика : навч.-метод. посіб. Вінниця : Нілан-ЛТД, 2015. 227 с.
15. Долинська Л. В., Огороднійчук З. В., Скрипченко О. В. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. Київ : Просвіта, 2001. 416 с.
16. Долинська Л. В., Огороднійчук З. В., Скрипченко О. В. Загальна психологія : підручник. Київ : Либідь, 2005. 464 с.
17. Дудкевич Т. В. Дитяча психологія : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 424 с.
18. Єфіменко С. Визначення поняття інтелекту у різних концепціях психолого-педагогічних досліджень. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2013. Вип. 121. С. 90–95.
19. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. №2. С. 26–28.
20. Клак В.О. Психологічні особливості розвитку логічного мислення дітей дошкільного віку. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія «Психологія». Острог : Вид-во НаУОА. 2019. № 9. С. 21–25.
21. Клочко Н. Організація ігрової діяльності дошкільників як методична проблема. URL: [http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/12843/KLOCHKO\\_organiz\\_igrov\\_diyalnosti.pdf?sequence=1](http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/12843/KLOCHKO_organiz_igrov_diyalnosti.pdf?sequence=1).
22. Козак Л. В., Король Г. А. Проектна діяльність як чинник пізнавального розвитку дітей дошкільного віку. *Інноваційна педагогіка*. 2019. № 18. Т. 3. С. 169–174.

23. Кондратенко Л. Розумові здібності дитини : дифер.-діагност. довідник психолога школи I ступеня. Київ : Главник, 2004. 112 с.
24. Крамченкова В. О. Психодіагностика розвитку дошкільників : старший дошкільний вік. Харків : Вид-во «Ранок», 2013. 192 с.
25. Кудикіна Н. В. Внесок вітчизняних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності дітей. *Практична психологія та соціальна робота*. 2019. № 1. С. 55–58.
26. Кудлай О. В., Макарчук А. А., Макарчук Н. В. Теорія множинного інтелекту Говарда Гарднера у дидактичному контексті. *Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки»*. 2018 р. № 2. С. 131–135.
27. Любченко І. І. Мислення у старших дошкільників як запорука успішного навчання і виховання: збірник наукових праць. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини..* 2014. № 3. С. 209–214.
28. Максименко Д. С. Розвиток розумової діяльності дітей дошкільного віку. Київ : ТОВ «Центр учбової літератури», 2020. 215 с.
29. Малікова Ю.В. Дидактична гра як засіб засвоєння старшими дошкільниками системи сенсорних еталонів. *Дні науки*. 2007. № 5. С. 43–45.
30. Мельничук А. І. Дидактичні ігри як засіб адаптації шестирічної дитини до навчання та виховання. *Дошкільне виховання*. 2019. № 16. С. 54–58.
31. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навч.-метод. посібн. / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ, 2010. 320 с.
32. Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах / Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/metodychni-rekomendatsiyi-doshkilna/zmist-navch-byhovn.pdf>
33. Павелків Р.В., Цигипало О.П. Дитяча психологія: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2008. 432 с.
34. Петухова Л. Є., Анісімова О. Е. Основні ідеї педагогічної системи

Фрідріха Фребеля. *Інформаційний збірник для директора школи та завідувача дитячого садка*. Київ : РА «Освіта України», 2019. С. 57–65

35. Піроженко Т. О. Особистість дошкільника: перспективи розвитку : навч.-метод. посіб. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 136 с.

36. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2006. 456 с.

37. Розсоха А., Туровська В. Дидактична гра, як засіб адаптації молодших школярів. *Зб. наук. праць Переяслав-Хмельницького державного педагогічного університету імені Г. Сковороди*. Переяслав-Хмельницький, 2012. № 25. С. 151–154.

38. Розумне виховання сучасних дошкільнят : методичний посібник / за загал. редакцією Брежнєвою О. Київ : Видавничий дім «Слово», 2015. 176 с.

39. Роман Н., Русин Н. Педагогічні умови використання дидактичної гри в навчально-виховному процесі з дошкільниками. *Науковий вісник Мукачівського державного університету Гуманітарні і суспільні науки*. 2014. № 2. С. 101–107.

40. Савченко Л. Л. Інтелектуальний розвиток дітей старшого дошкільного віку як складник розумового розвитку. *Педагогічні науки: реалії та перспективи* : зб. наук. праць. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2019. № 71. С. 221–224.

41. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2018. № 7. С. 33–37.

42. Скрипченко О. В. Вікова і педагогічна психологія : навч. посіб. Київ : Каравела, 2019. 400 с.

43. Смульсон М. Л. Психологія розвитку інтелекту в ранній юності: автореф. дис. ... д-ра психол. наук : 19.00.07. Київ, 2002. 40 с.

44. Токарева Н. М., Шамне А. В. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. для студентів вищих навчальних закладів. Київ : [б. в.], 2017. 548 с.

45. Фіцула М. М. Педагогіка : навч. посіб. 3-тє вид. Київ : Академвидав, 2019. 560 с.

46. Шмаргун В. М. Вікові та індивідуальні психосоматичні особливості дітей як предиктори розумового розвитку : автореф. дис. ... д-ра психол. наук : Київ, 2010. 41 с.

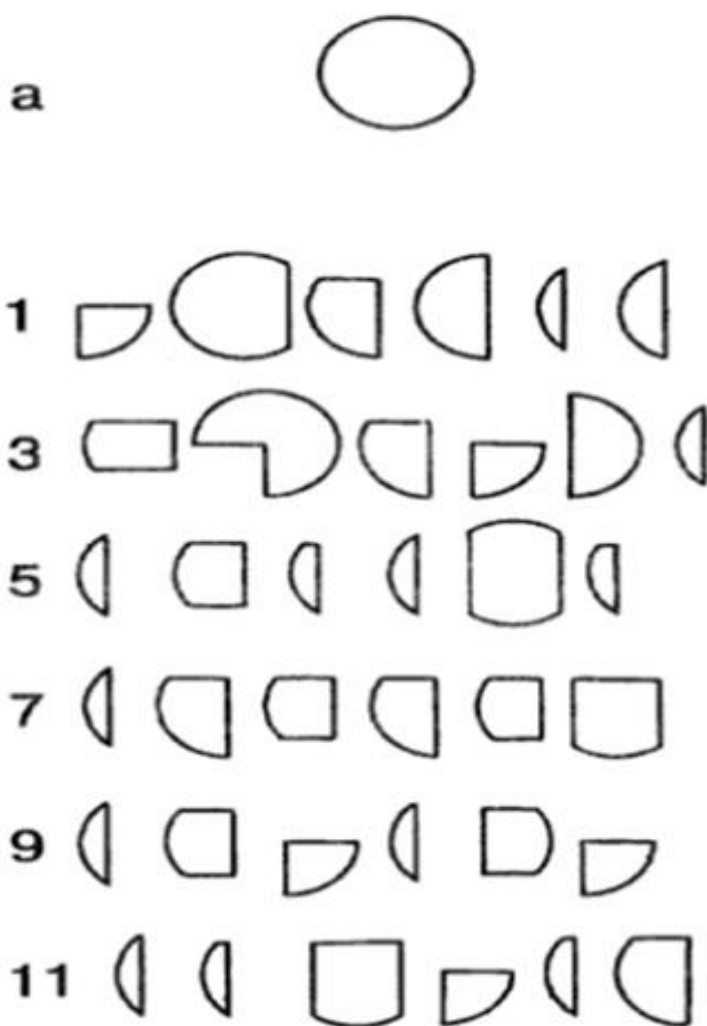
47. Gardner H. Frames of mind: the theory of multiple intelligences. New York : Harper and Row, 1983. 430 p.

48. Piaget J. The Psychology of Intelligence. California : Littlefield, Adams. 1960. 182 p.

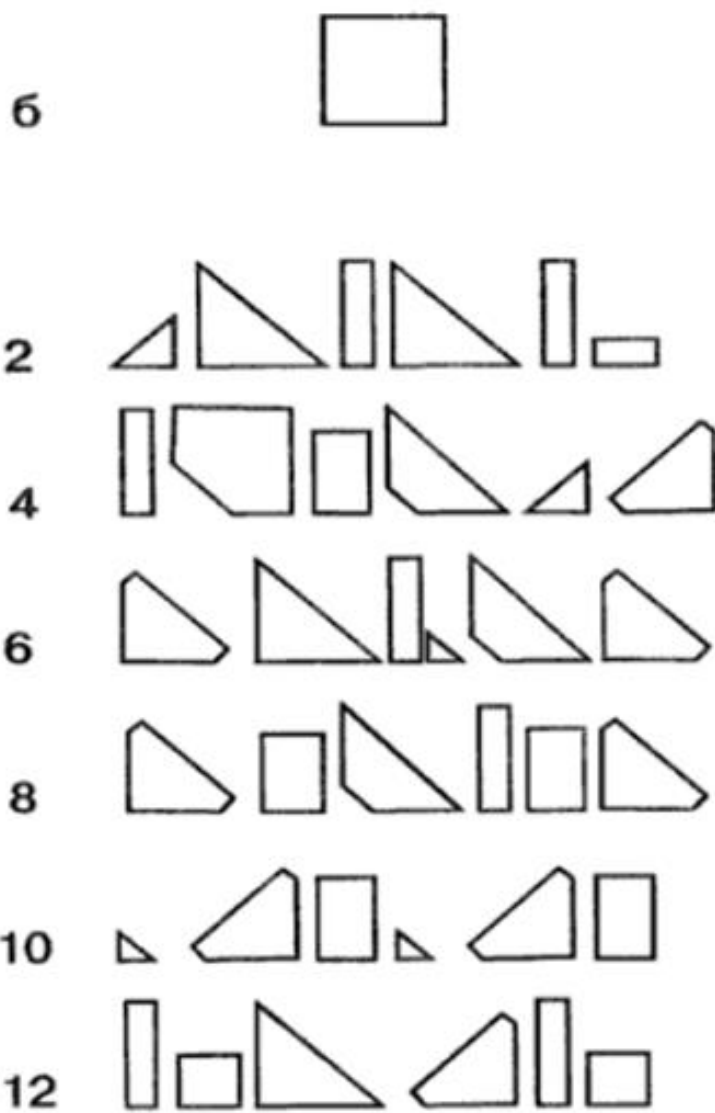
## ДОДАТКИ

## Додаток А

## Матеріал до методики «Перцептивне моделювання»



(набори фігур до завдань 1,3,5,7,9,11;  
а - зразок до всіх непарних завдань)



*(набори фігур до завдань 2,4,6,8,10,12;  
б - зразок до всіх парних завдань)*

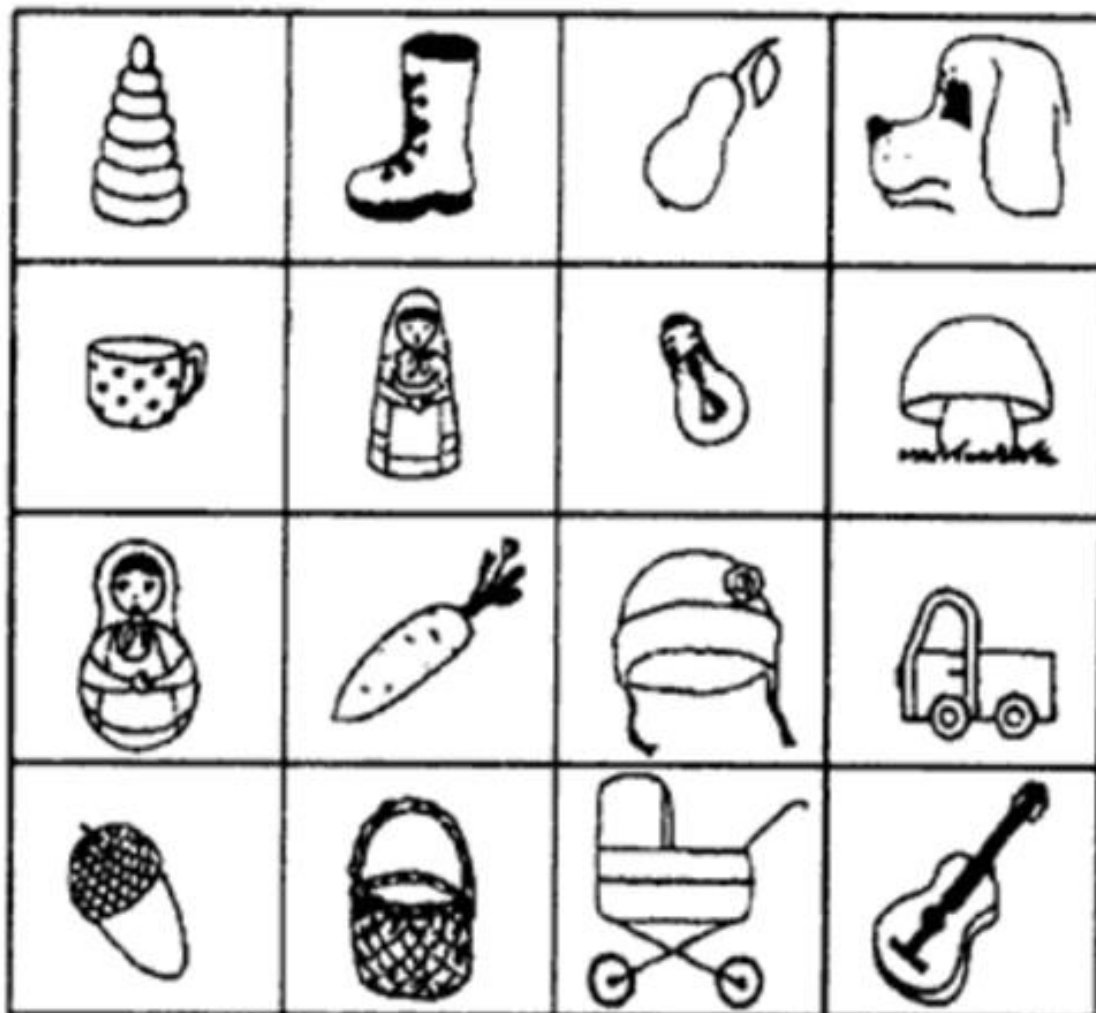
**Додаток Б****Матеріал до методики «Знайди такий же квадрат»**

*(лист, який видається дитині)*



## Додаток В

## Матеріал до методики «Еталони»














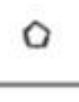






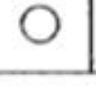
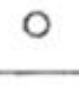
Співвіднести картинки з фігурами-еталонами






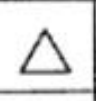
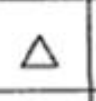






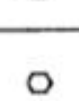








## Додаток Г




## Матеріал до методики «Систематизація»

**а**

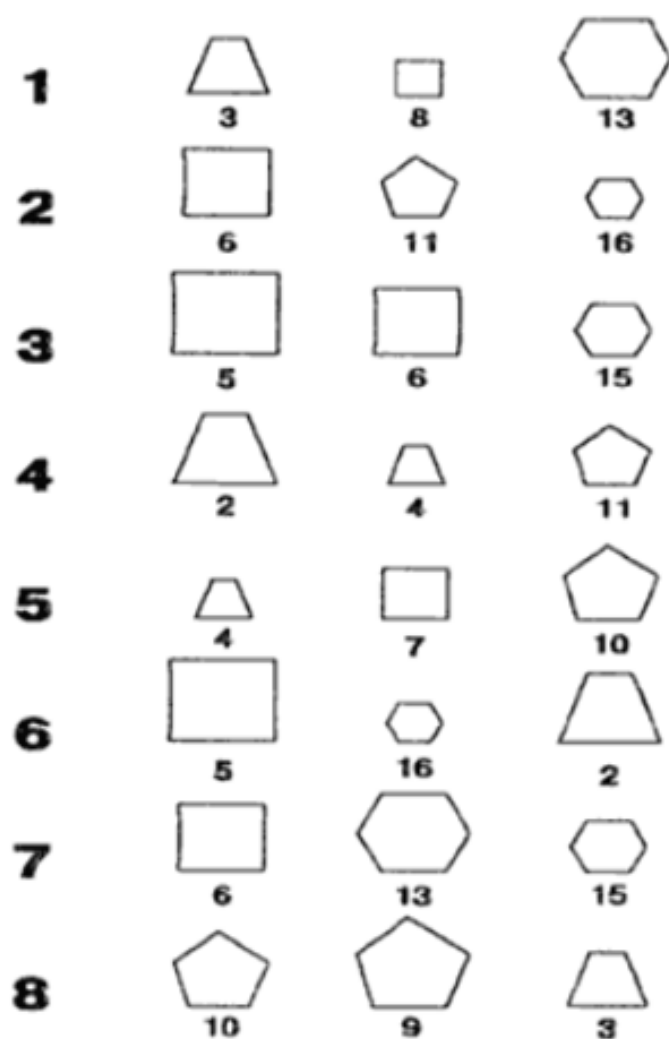
					
					
					
					
					
					

**б**

					
	+				
					
				+	
		+			
					

*а - лист, який видається дитині; б – алгоритм дій в цьому завданні*

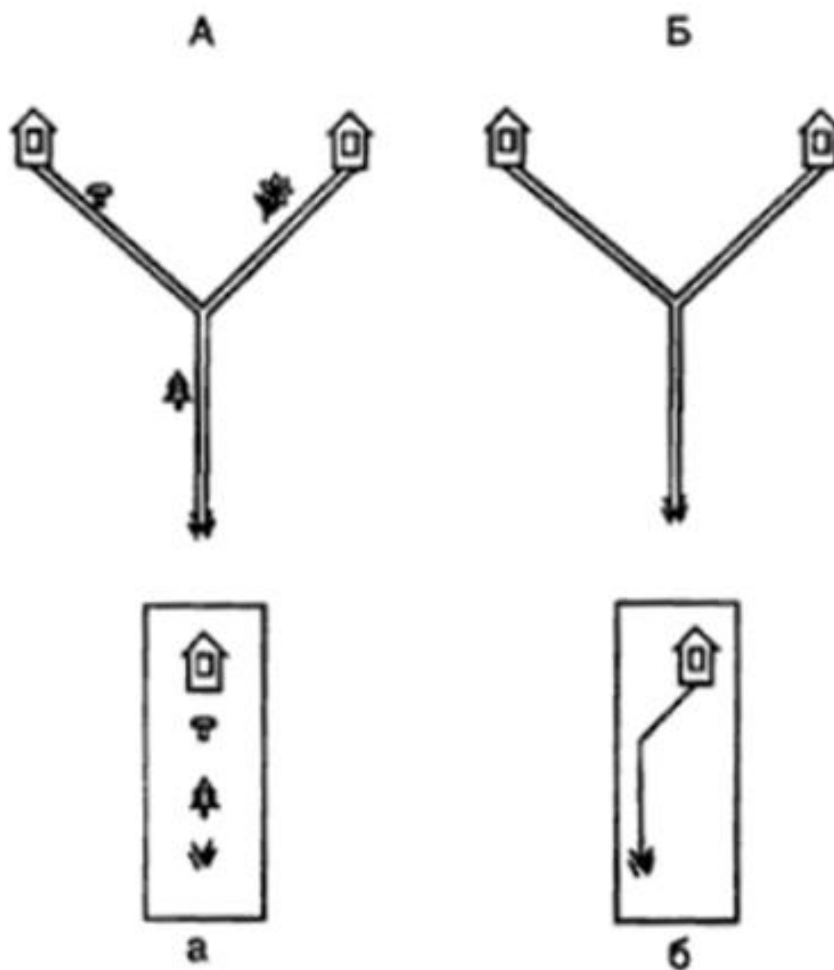


*елементи, які повинні розкладатися дитиною до таблиці*

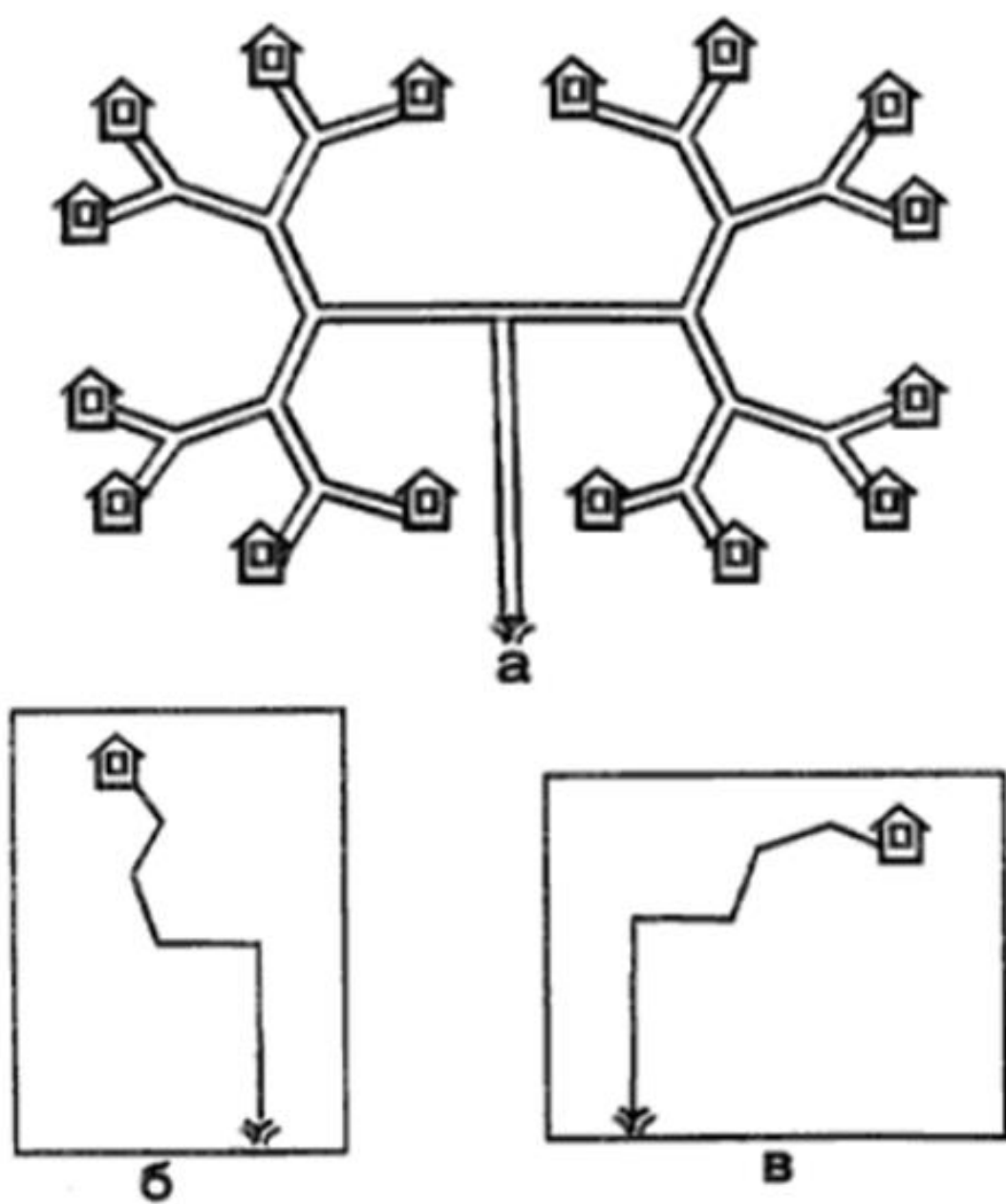
*\*\* (Числа вказують на правильне розташування фігур у порожніх клітинах таблиці. Клітини пронумеровані зліва направо та зверху вниз з 1-ї по 16-ю.)*

## Додаток Д

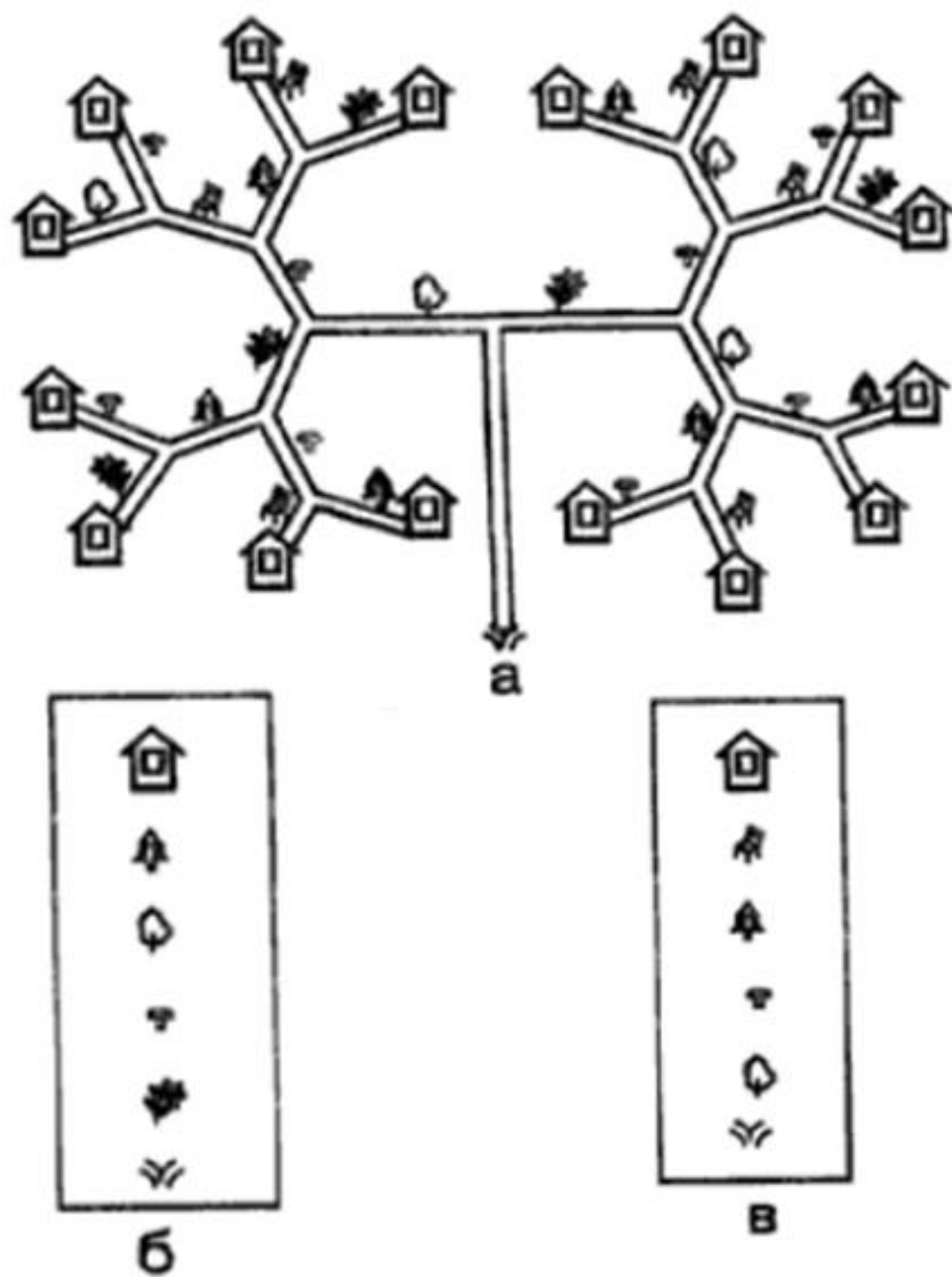
## Матеріал до методики «Схематизація»



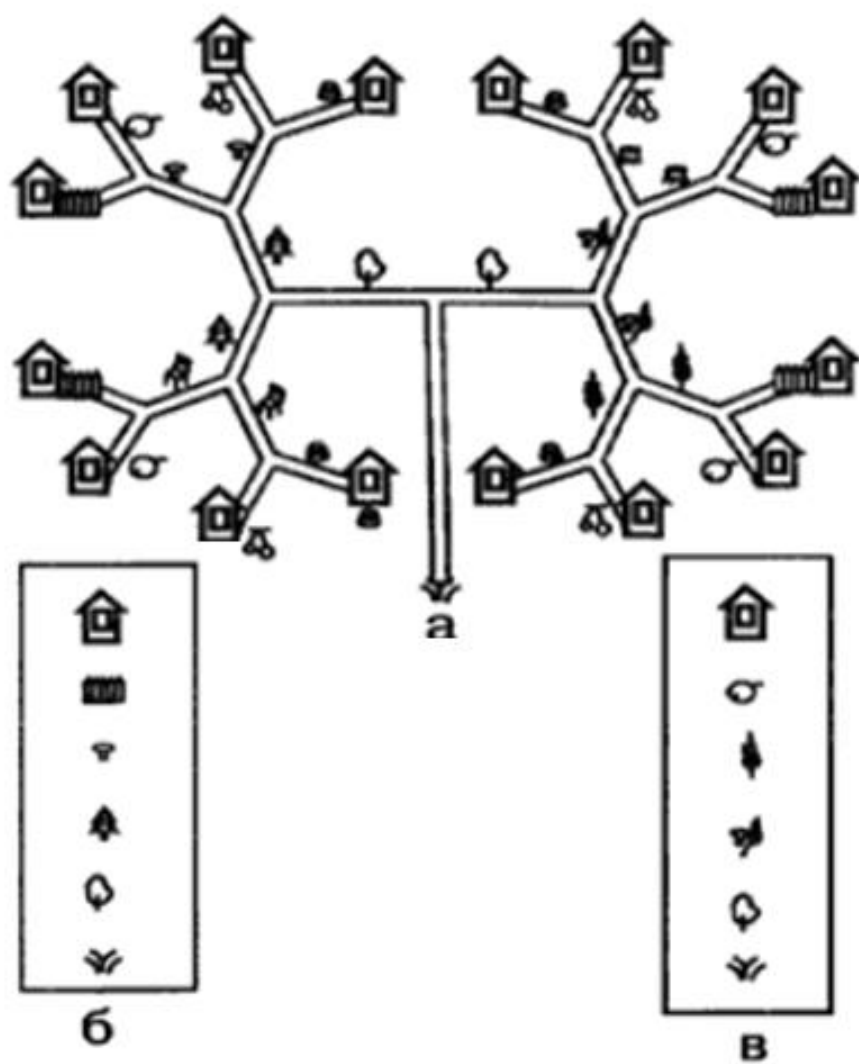
*(сторінки А і Б) для вступних завдань*



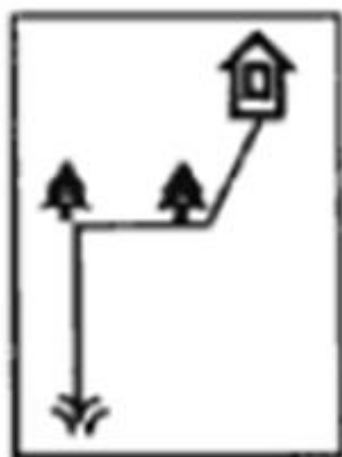
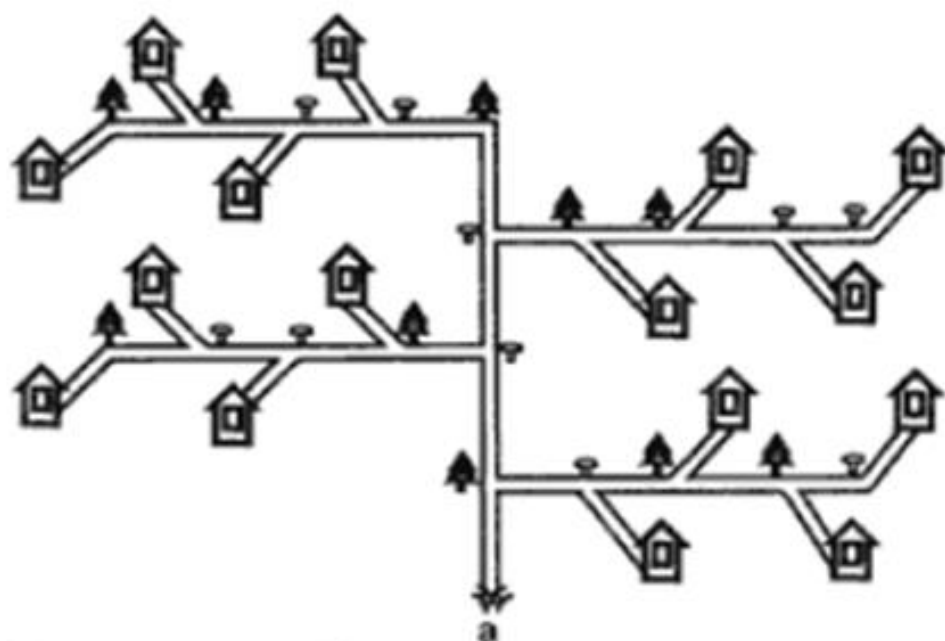
(а – галявина; б, в – «ключі» виконання) для завдань 1 та 2



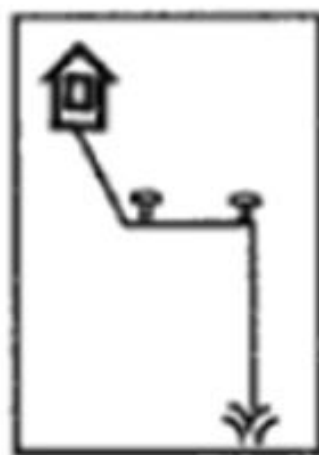
(а – галевина; б, в – «ключі» виконання) для завдань 3 та 4



(а – галявина; б, в – «ключі» виконання) для завдань 5 та 6



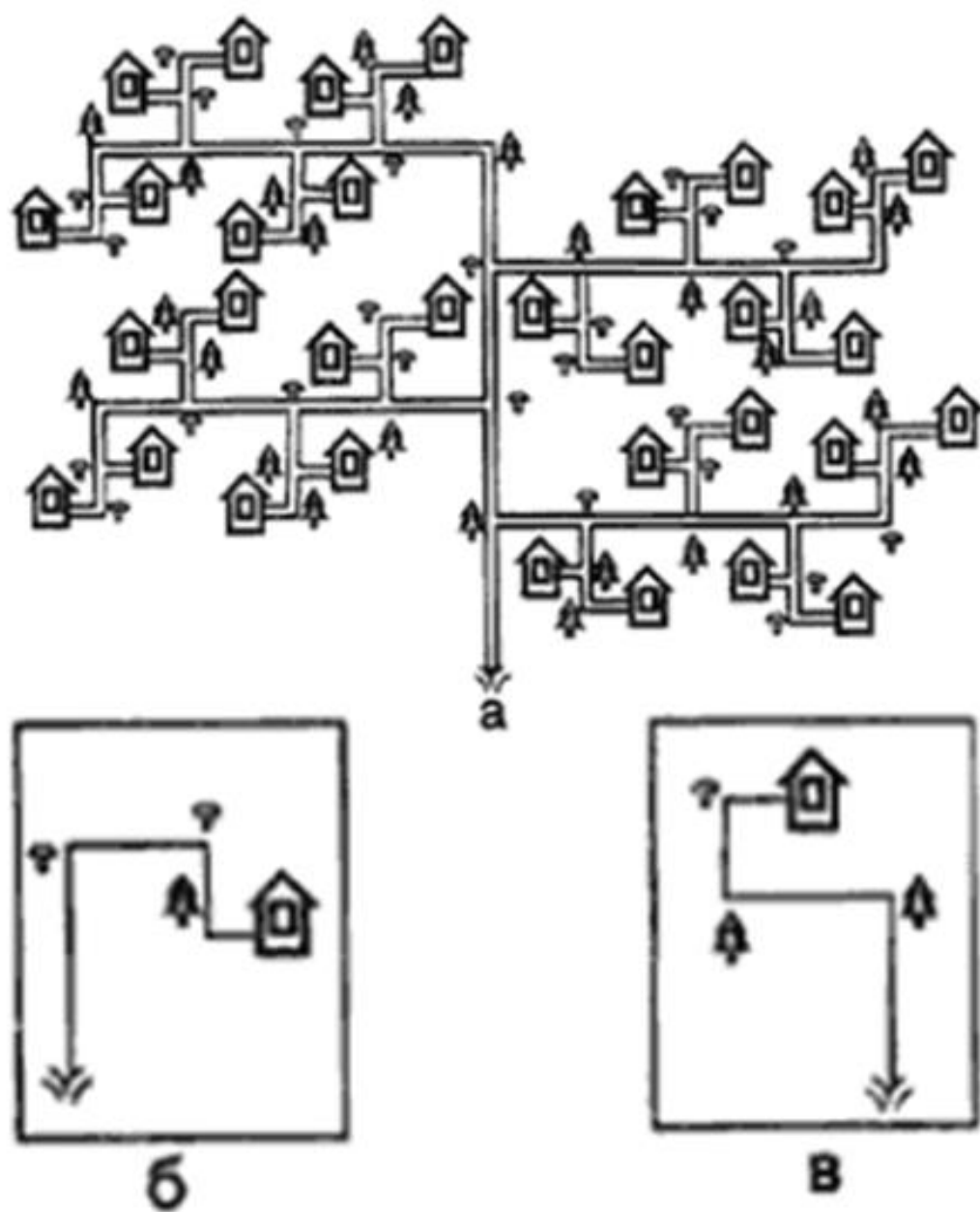
б



в

(а – галевина; б, в – «ключі» виконання) для завдань 7 та 8





(а – галлявина; б, в – «ключі» виконання) для завдань 9 та 10

№ № домшків	№ № задач									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	0	0	1	1	0	0	2	4	0
2	1	0	0	1	1	0	0	2	2	0
3	1	0	0	1	1	0	0	4	0	2
4	1	0	0	1	1	0	2	2	0	0
5	2	0	0	2	4	0	0	0	0	0
6	2	0	0	2	3	0	0	0	2	0
7	4	0	0	4	2	0	2	0	0	2
8	3	0	0	3	2	0	0	2	0	4
9	0	2	4	0	0	1	2	0	4	2
10	0	2	3	0	0	1	0	2	2	2
11	0	3	2	0	0	1	0	0	0	4
12	0	4	2	0	0	1	0	0	0	2
13	0	1	1	0	0	3	4	0	0	4
14	0	1	1	0	0	4	2	2	0	6
15	0	1	1	0	0	2	2	0	0	2
16	0	1	1	0	0	2	2	0	2	2
17									2	2
18									2	4
19									0	0
20									2	0
21									6	0
22									4	0
23									2	2
24									2	0
25									0	0
26									2	4
27									0	0
28									2	0
29									0	2
30									0	0
31									4	0
32									2	0

*Шкала оцінок (в балах) по кожному завданню*