

## Технология А.З. Зака.

Существует много различных технологий и развивающих методик, многие из которых всем нам хорошо знакомы, но сегодня я хочу познакомить вас с технологией Анатолия Залмановича Зака.

Анатолий Залманович Зак — профессор, доктор психологических наук, автор серии книг по развитию интеллектуальных способностей.

Принципиальной задачей технологии Зака выступает развитие психических процессов и вследствие этого, развитие интеллектуальных способностей.

Технология Зака создает условия для развития познавательных интересов:

- формирует стремление к размышлению,
- чувство уверенности,
- возможности развития своего интеллекта,
- исчезает боязнь ошибок.

Технология включает:

- развитие способности анализировать,
- развитие способности комбинировать,
- развитие способности рассуждать,
- развитие способности планировать.

В основе технологии лежит принцип разнообразия поисковых задач. Для развития основных мыслительных способностей у дошкольников была разработана дополнительная образовательная программа «Интеллектика».

Игры первого рода «Что одинаковое у двух», «Что разное у двух», «Сколько одинаковых для двух»... предназначены для развития способности анализировать и совершенствования зрительного восприятия и произвольного внимания.

Игры второго рода «По прямым дорожкам», «По косым дорожкам» -нацелены на развитие способности планировать и совершенствование действий в мыслительном плане.

Игры третьего рода «Одна перестановка», «Две перестановки» -связаны с развитием способности комбинировать и совершенствование наглядно-образного мышления. Игры четвертого рода «Рядом, между», «Выше, ниже», «Левее-правее», «Ближе-дальше» - развивается способность рассуждать и умозаключать, совершенствуется логическое мышление».

Ожидаемый результат:

- создание благоприятных условий для воспитания у детей культуры мышления – развитие основных мыслительных способностей,
- самостоятельное управление мыслительной деятельностью,
- проявление инициативы и самостоятельности.

*Таким образом, интеллектуально-развивающие игры Анатолия Залмановича Зака представляют собой систему игр по развитию мыслительных процессов детей*

*дошкольного возраста, которые с успехом можно применять в работе дошкольного учреждения.*

У А. Зака **развивающие игры разнообразны**. Например, игра «Почтальон – читатель» направлена на **развитие** и совершенствование языковых навыков у детей 6-8 лет. При их решении ребёнок, применяя языковые навыки, должен сообразить, как почтальон добрался из одного пункта в другой. Игру можно **использовать** в условиях групповой и индивидуальной работы. Также есть игры «Разное – одинаковое», где дети ищут один, два или три отличающихся от других изображения либо два и три одинаковых. Игра создаёт хорошие возможности для **развития** познавательных и аналитических способностей, связанных с рассмотрением и сопоставлением данных, предлагаемых в условиях задач. Сюжетная основа игры «Поиск девятого» такая. Художник хотел заполнить фигурами каждую из девяти клеток игрового поля. Но передумал и нарисовал фигуры только в восьми клетках, оставив девятую свободной. Внизу он поместил шесть вариантов своих рисунков, среди которых нужно выбрать один. Таким образом, задача сводится к тому, чтобы определить номер варианта того рисунка, который хотел нарисовать художник в свободной клетке. Различные постановки задач, визуальное сравнение рисунков, нахождение их общих и отличительных признаков дают ребёнку возможность научиться анализировать. В целом **использование** многообразных геометрических изображений в игре **развивает** у ребёнка пространственное воображение, зрительную память, образное **мышление**. Цель в играх «Познавать играя» - научить детей выделять в любой информации отношения двух видов. К первому из них можно отнести наглядные отношения сходства и различия. Ко второму виду можно отнести закономерные отношения, скрытые от непосредственного восприятия, но раскрываемые путём умозаключения. Сюжетной основой игры «Обмены» являются известные в жизни случаи, когда, например, люди меняются квартирами. Изменение местоположения «жителей домиков» и составляет содержание игры. В которой они перемещаются по определённым правилам. Игра способствует **развитию** планирования возможных действий для достижения требуемого результата. Эта способность тренируется в ходе продумывания разных вариантов преобразования

исходного расположения нескольких элементов в конечное. В игре «Дебют мыслителя» представлена система обоснованных методических приёмов, которые позволяют достаточно полно и точно характеризовать и контролировать **развитие** интеллекта детей 6-10 лет. Цель – с одной стороны, представить материал, помогающий выявить особенности **мышления у детей**, а с другой – предложить пути наиболее эффективного **использования** этого материала для повышения интеллектуальной готовности детей к обучению.

Все эти игры можно **использовать и как тесты**, с помощью которых Вы можете самостоятельно определить способности ребёнка. В целом, комплекс игр представляет педагогически обоснованную систему интеллектуального **развития ребёнка**.

Необходимо соблюдать ряд условий:

1. В игре не нужно ничего реально перемещать
2. Ребенок выполняет разные роли: отгадывающего, проверяющего отгадки, загадывающего.
3. Постепенное усложнение занятий
4. Последующее занятие никогда не повторяет предыдущее
5. Игровые задания предполагают выполнение разными способами

Посмотрите на этот дом, у него четыре окна и в каждом окне кто-то живет. В одном окне живет черная точка, во втором – кружочек, они живут на втором этаже нашего дома, а на первом – крестик и квадрат. "

"Вот в гости к этим фигуркам и ходит гусеница: от одного жильца – к другому.

Но гусеница может ходить между окнами только прямо.

Если гусеница гостит у крестика, то одним шагом может попасть в гости только к квадратику или к точке.

Идти сразу к кружочку нельзя, потому что кружочек живет в окошке, которое находится наискосок от крестика, а не прямо.

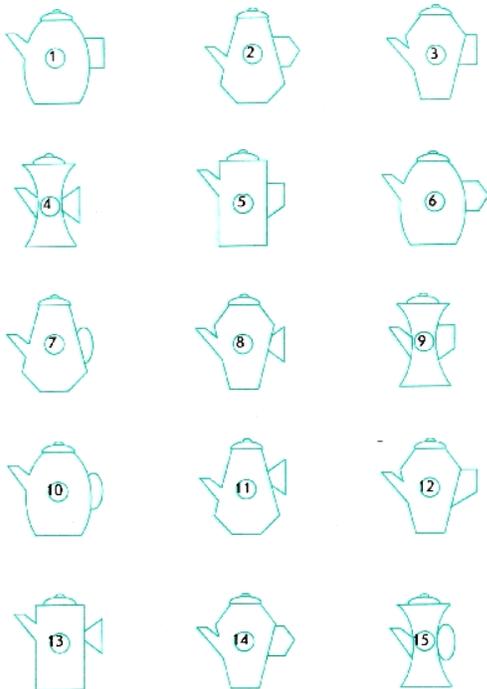
-Попробуем угадать, куда пойдет гусеница от точки? К кругу и крестику? Может ли гусеница от точки пойти к квадрату? Нет, потому что гусеница не может идти наискосок.

-Куда гусеница может идти от крестика? К точке. Правильно. Куда еще? К квадрату? И т. далее

Вот эти отгадки дети рисуют в свободную клетку.

## ЗАНЯТИЕ 2

Игра «Одинаковое, разное у двух – 1»



1. У какого чайника, – 2 или 3, ручка, как у чайника 6?  
а) 2 б) ни у какого в) 3 г) у любого
2. У какого чайника, – 3 или 4, – форма, не как у чайника 5?  
а) 3 б) 4 в) ни у какого г) у любого
3. У какого чайника, – 4 или 5, – ручка, не как у чайника 8?  
а) 5 б) ни у какого в) 3 г) у любого
4. У какого чайника, – 5 или 6, – форма, как у чайника 10?  
а) ни у какого б) 6 в) 5 г) у любого
5. У какого чайника, – 7, 8 или 9, – ручка, как у чайника 6?  
а) 9 б) ни у какого в) 8 г) у любого д) 7
6. У какого чайника, – 10, 11 или 12, – форма, не как у чайника 4?  
а) 10 б) 11 в) ни у какого г) 12 д) у любого
7. У каких чайников, – 2, 4 или 5, – ручка, не как у чайника 9?  
а) 2, 4 б) ни у каких в) 4, 5 г) 2, 5 д) у всех
8. У каких чайников, – 1, 7 или 10, – форма, как у чайника 3?  
а) 1, 7 б) ни у каких в) 7, 10 г) 1, 10 д) у всех

## ЗАНЯТИЕ 2

Игра «Одинаковое, разное у двух – 1»

