

«МИР ГОЛОВОЛОМОК»
смарт - тренинг для
дошкольников

Головоломки и их значение для развития детей дошкольного возраста:

Благодаря играм-головоломкам, ребенок получает возможность включиться в деятельность, в ходе которой могла бы проявиться его активность в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые, «закодированные» пути решения поставленных задач.

Головоломки позволяют решать одну и ту же задачу несколькими способами, что чрезвычайно полезно для формирования у детей гибкости, инициативности мыслительных процессов, способности переносить сформированные умственные действия на новое содержание.

В играх-головоломках развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес и другие качества будущего школьника.

Игры-головоломки способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника.

Игры – головоломки способствуют успешной подготовке детей к школе.

Игры-головоломки учат детей усидчивости, умению решать проблемы, развивают воображение, логическое и образное мышление, а также зрительно-моторную координацию.

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

- Мышление является высшим познавательным процессом. Оно представляет собой порождение нового знания, активную форму творческого отражения и преобразования человеком действительности. Способы, которыми осуществляется мышление, называют способами умственных действий или операций логического мышления.
- Развитие логического мышления ребенка представляет процесс формирования приемов логического мышления на эмпирическом уровне познания (наглядно-действенное мышление) и совершенствование до научно-теоретического уровня познания (логическое мышление), происходящее в деятельности.

S.M.A.R.T.

- ◆ Specific – конкретный
- ◆ Measurable – измеримый
- ◆ Attainable – достижимый
- ◆ Relevant – значимый
- ◆ Time-bound – ограниченный во времени

СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Слово «тренинг» (англ. **training**, **train** – «обучать, воспитывать») обозначает метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленных целей, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

ТЕХНОЛОГИЯ СМАРТ-ТРЕНИНГА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

- Цели, задачи, принципы
- Дидактические методы и приёмы обучения
- Содержание образовательно-игровой деятельности
- Организационно-методические мероприятия с педагогами
- Формы работы с детьми
- Взаимодействие с родителями
- Условия организации смарт-тренинга
- Ожидаемые результаты
- Памятка для взрослых

ПРАВИЛА И ПРИНЦИПЫ

- Чётко формулируйте цель
- Создайте мотивирующую среду
- Учитывайте уровень сложности
- Не бойтесь корректировать цель
- При оценке результата продумайте систему поощрения

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

ЗАДАЧИ:

- Познакомить детей с разными видами головоломок
- Учить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок
- Обучать способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм
- Создать условия для развития психических процессов
- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость

ЦЕЛЬ:

- Развитие творческих умственных способностей с помощью игр головоломок

ПРИНЦИПЫ

- Активной позиции ребенка
- Системности и регулярности
- Индивидуального подхода к ребенку
- Использования адекватных по возрасту форм работы
- Наглядности
- Интеграции
- Успешности
- Вариативности, новизны
- Поддержки инициативы
- Сотрудничество с семьёй

ПАМЯТКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

- Иметь личный интерес
- Подход к выбору головоломок
- Количество игроков?
- Место размещение головоломок
- Количество головоломок?
- Сменяемость
- Выбор первой головоломки
- Желание ребенка
- Первое знакомство
- Что делать взрослому?
- Использование подсказки
- Избегать отрицательной оценки

ВСЕЛЕННАЯ ГОЛОВОЛОМОК

- Головоломки. С чего начать?
- Геометрические головоломки на плоскости
- Объёмные головоломки
- Головоломки-лабиринты
- Словесные головоломки
- Приложение

ГОЛОВОЛОМКИ. С ЧЕГО НАЧАТЬ?

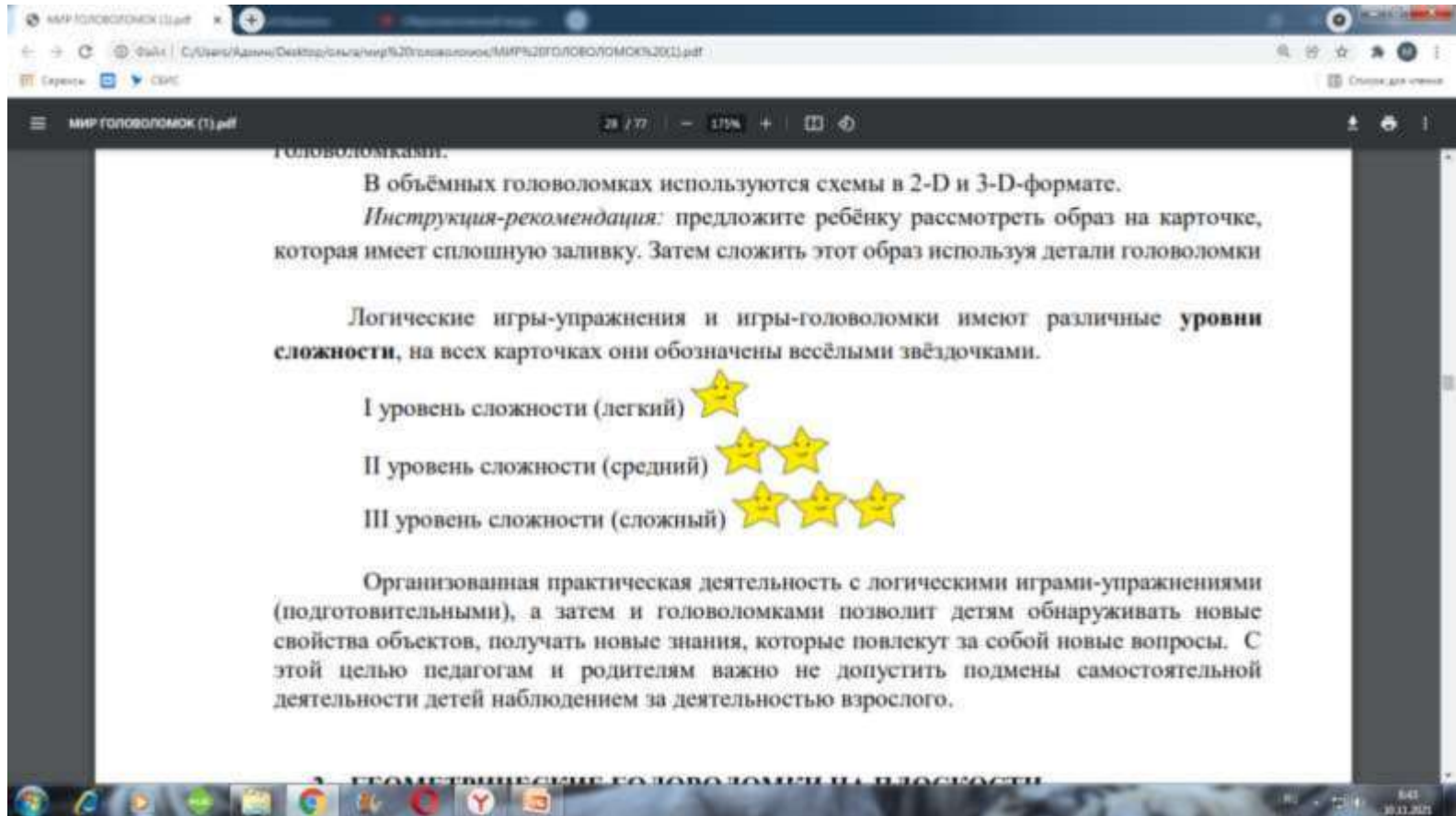
ПРИЁМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ:

- **Сравнение**
- **Анализ**
- **Классификация**
- **Сериация**
- **Аналогия**
- **Систематизация**
- **Абстрагирование**

ОТ ЛОГИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ К ГОЛОВОЛОМКАМ:

- Геометрическим на плоскости и объёмным
- Логическая игра-упражнение «ПО ОБРАЗЦУ»
- Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ»
- Логическая игра-упражнение «ПО СХЕМЕ»
- Логическая игра-упражнение «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ» (собери по схеме с элементами головоломки)
- Логическая игра-упражнение «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ»

ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА

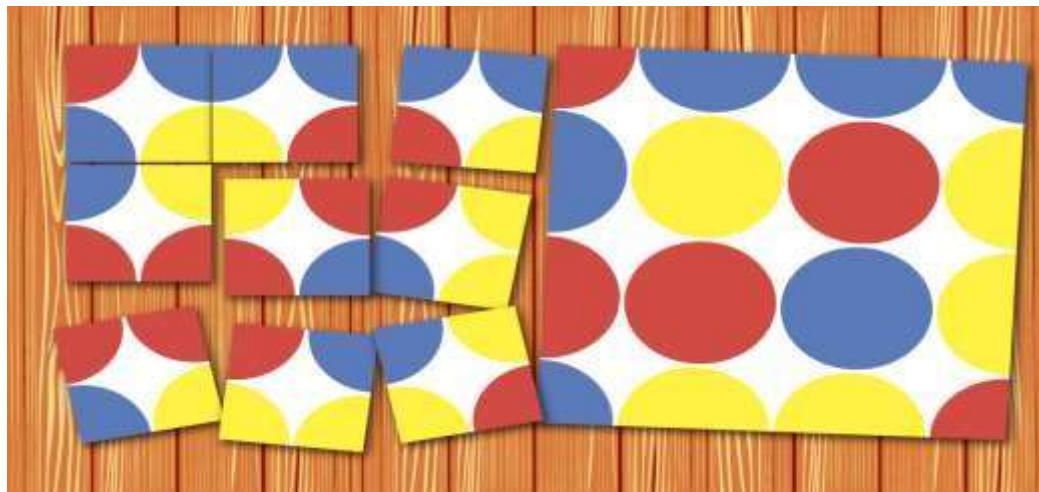


Smart (по-русски «умная») тренировка – это тренировка с умом.

Логическая головоломка Красноухова «Складушки»

Головоломка представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета.

Суть игры – в составлении рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы или стороны совпали по цвету.



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ НА ПЛОСКОСТИ.

«СЛАГАЛИЦА»

Игра-головоломка «Слагалица» состоит из 7 игровых элементов и коробочки.

Суть игры:

1. Составление жанровых картинок.
2. Составление фигур по заданным силуэтам.
3. Составление фигур с заданными свойствами.



«СЛАГАЛИЦА»

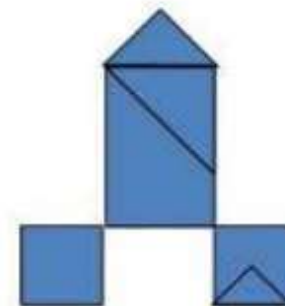


I уровень сложности предполагает составление силуэтов как из полного комплекта деталей, так и из меньшего количества.

Ракета

Инструкция-рекомендация:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки с изображением космических кораблей. Затем в игровой форме совершить космическое путешествие на неизведанную планету, собрав для полета из деталей игры-головоломки ракету по схеме.



II уровень сложности

Дом

Инструкция-рекомендация: предложите детям рассмотреть макет или фотографию улицы, обращая внимание воспитанников на одноэтажные и многоэтажные дома:

Стоял на улице одной,

Большой красивый новый дом!

Предложите детям по схеме собрать силуэт дома.





III уровень сложности

Хоровод

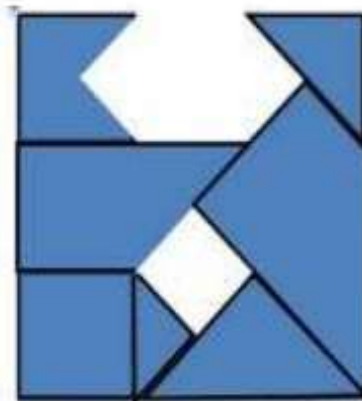
Инструкция-рекомендация:

Накануне выполнения данного задания поиграйте с детьми в хороводную игру.

В хоровод, в хоровод,

Становись честной народ!

Предложите детям собрать по схеме вот такой хоровод.



«ЗАВЕРШИ ОБРАЗ»

(собери по схеме с элементами головоломки)

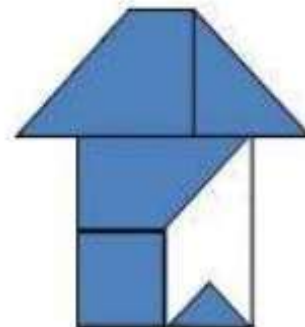


III уровень сложности

Дом

Инструкция-рекомендация: детям уже знаком образ этого дома. Они выкладывали его по образцу, по памяти, по схеме.

Предложите детям рассмотреть данную карточку и завершить образ дома вставив необходимые по форме и количеству детали.

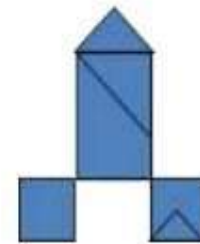
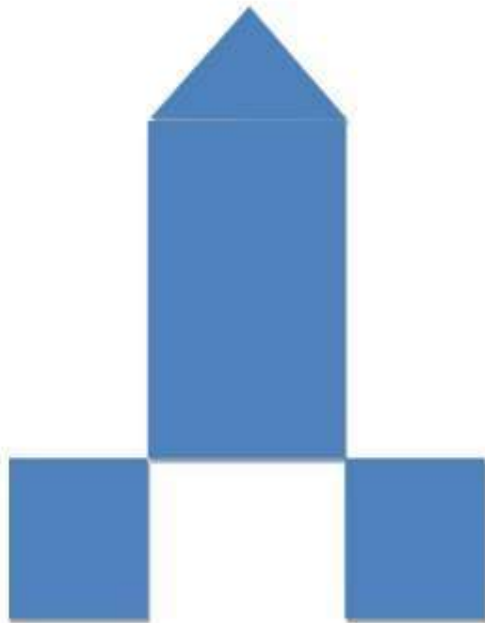


ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА

Игра превращается в головоломку, когда мы предлагаем образ фигуры в сплошной заливке и непонятно, из каких частей и какого количества геометрических форм она состоит.

Инструкция-рекомендация: предложите рассмотреть образ фигуры и собрать его из деталей головоломки «Слагалица», выбирая необходимые.

Если ребенку комфортно работать с карточкой методом подбора (наложения) деталей для составления образа по сплошной заливке, предоставьте ему такую возможность.



Ответ (для взрослого)

ОБЪЕМНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломка «Осенний кубик»

Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение нескольких задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.



Головоломка «Гала-куб»

В состав головоломки "Гала-куб" входят:

деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать.

Суть игры – выполнить различные постройки из элементов и



Головоломка «Репка»

Представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.

Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов



ГОЛОВОЛОМКИ-ЛАБИРИНТЫ

Методические рекомендации в работе с лабиринтами

Существует большое количество видов игр-головоломок, способствующих развитию детей. Одна из разновидностей таких игр – это игры-лабиринты.

Лабиринт (др.- греч. λαβύρινθος) – какая-либо структура (обычно в двухмерном или трёхмерном пространстве), состоящая из запутанных путей к выходу.

Игры-лабиринты могут использоваться для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Такие игры просты в использовании. Их могут проводить как в образовательной деятельности в детском саду, так и в досуговых играх дома.

Их мы разделили на 2 уровня сложности, учитывая принцип «от простого к сложному»:

1 уровень

2 уровень (повышенной сложности).

Цель: развитие наглядно-схематического пространственного, логического мышления.

Задачи: 1. Развивать мышление и умение выбирать оптимальный вариант нескольких выходов из лабиринта.

2. Развивать произвольное внимание, целостное восприятие, память, ориентировку на листе бумаги и зрительно-моторную координацию.

3. Воспитывать самостоятельность, целеустремленность, находчивость и способность к преодолению проблемных ситуаций.

Что на обед у лесных зверей?

Весна красна, да голодае, осень дождлива, да сытна.
Народная поговорка

Пройди лабиринт и посмотри, что у зверей на обед

Обед лесных зверей

Весна красна, да голодае, осень дождлива, да сытна.
Народная поговорка

Помоги белке добраться до ореха

Обед лесных зверей

Весна красна, да голодае, осень дождлива, да сытна.
Народная поговорка

Помоги белке добраться до ореха, а с ним Белочка поехать в домик

Как зимуют лесные звери?

Зима - не лето, в шубу одета.
Народная поговорка

Белка меняет шубку к зиме? Найди белочку зимнюю шубку

Как зимуют лесные звери?

Зима - не лето, в шубу одета.
Народная поговорка

Белка готовится к зиме. Помоги ей поменять шубку

Как зимуют лесные звери?

Зима - не лето, в шубу одета.
Народная поговорка

Белка готовится к зиме. Помоги ей поменять шубку и добраться до дощечки

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ- ГОЛОВОЛОМКИ

- **ДА-НЕТКИ** («Это число?»)

Это число больше 10 (нет) Это число меньше 5 (нет) Это число больше 6 (да) Это меньше 9 (да) Какое число? Ответ:8)

- **Шарады** (Кошечкам очень **ХОЛОДНО**. Поменяем букву Х на Г, что получится? **ГОЛОДНО**)

- **Загадки с подвохом** (Курица снесла 5 яиц, а петух 2 яйца. Сколько всего стало яиц? (5 яиц))

В.И.Красноухов

«Самое замечательное свойство головоломок в том, что они доказывают человеку: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один! Поэтому головоломки – это не только умное развлечение. Решение головоломок укрепляет веру человека в свои силы, в могущество своего разума, приучает искать выход из положений, кажущихся на первый взгляд безвыходными. И это особенно актуально в наше нелегкое время!»



**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**