

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников

**Головоломки и Steam технологии, как
инновационный подход в развитии
ребенка при реализации ФГОС**

Педагог-психолог: Гуринова И.И.



**СКОЛЬКО ЖИВОТНЫХ ЗДЕСЬ
ИЗОБРАЖЕНО?**

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.

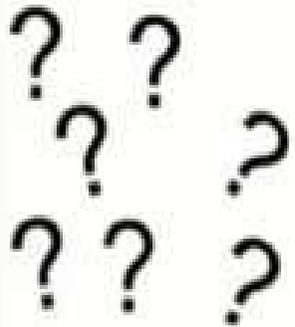
Развитие логического мышления ребенка представляет процесс формирования приемов логического мышления на эмпирическом уровне познания (наглядно-действенное мышление) и совершенствование до научно-теоретического уровня познания (логическое мышление), происходящее в деятельности.



Смарт-тренинг для дошкольников

S.M.A.R.T.

- ☛ **Specific** – конкретный
- ☛ **Measurable** – измеримый
- ☛ **Attainable** – достижимый
- ☛ **Relevant** – значимый
- ☛ **Time-bound** – ограниченный во времени
- ☛ **Training** – метод активного обучения



Смарт тренинг для дошкольника.

Метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Расскажи мне – и я услышу,
Покажи мне – и я запомню,
Дай мне сделать самому – И я пойму!



Головоломка -игрушка на все времена.



В наше время очень много людей увлекаются головоломками. Они любимы не только детьми, но и взрослыми. Игра помогает развивать логическое мышление, геометрическую интуицию, творческое воображение. Цели и задачи у всех головоломок одинаковые. Учит детей обдумывать и планировать свои действия, формировать умение строить от простого к сложному, способствовать развитию познавательного интереса, мелкой моторики, памяти, речи, внимания, логического, пространственного мышления.

При организации смарт тренинга для дошкольников необходимо учитывать.

- **Доступность решения головоломки.**
- **Свобода в доступе к играм-головоломкам для детей.**
- **Периодическая сменяемость головоломок.**
- **Выбор головоломки от простого к сложному.**
- **Использовать подсказки**
- **При первом знакомстве с ребенком даем ему попробовать как надо**
- **сложить.**
- **Роль взрослого при первом знакомстве с головоломками не оставлять его наедине с ними.**
- **Сложные головоломки допустимо решать со взрослым.**
- **Избегать отрицательной оценки действий ребенка.**

Правила организации смарт тренинга для дошкольников.

- ✓ Четко формулируйте цель игрового занятия.
- ✓ Создайте мотивирующую среду, вдохновляющую на достижение цели.
- ✓ Учитывайте уровень сложности поставленной цели.
- ✓ Не бойтесь корректировать цель с учетом способностей детей.
- ✓ При оценке результата придумывайте систему поощрения.

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

Немного истории и интересные факты

1. Первые задачи на нахождение неизвестной величины появились 5 тысяч лет назад
2. Первый расцвет головоломок получили в конце IX века в средневековой истории.

3. Первая книга в Европе, посвященная головоломкам, была написана ирландским просветителем Алкуином и называлась

«Задачи для развития молодого ума».

Именно в ней под №18 была записана «задача о переправе»

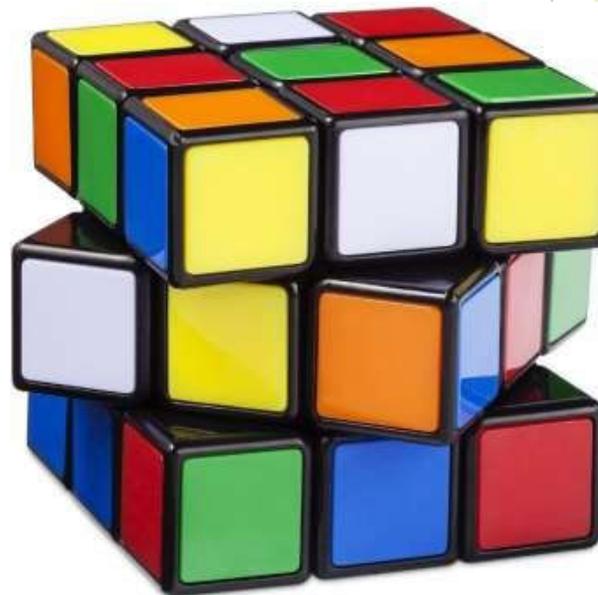
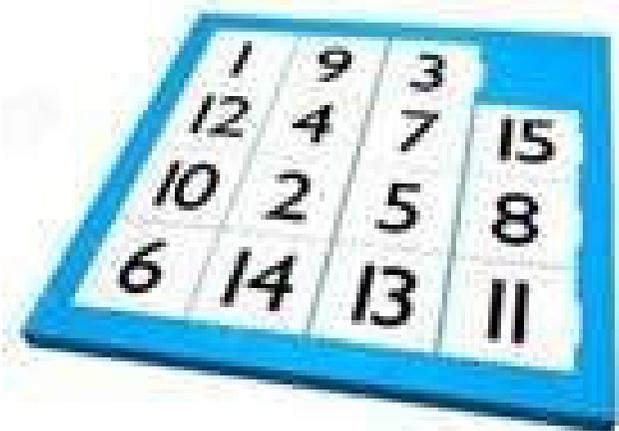


Немного истории и интересные факты

4. Самая известная головоломка на текущий момент – кубик Рубика, изобретенная Эрне Рубиком в 1974 году.

6. Головоломки со спичками стали популярными в конце XIX века, когда была издана книга шведского педагога Софуса Тромгольца «Игры со спичками. Задачи и развлечения».

5. «Пятнашки» – самая популярная головоломка во всем мире на рубеже XIX и XX веков.



СОДЕРЖАНИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР-ГОЛОВОЛОМОК ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Устные головоломки.

Головоломки с предметами.

Механические головоломки

Печатные головоломки

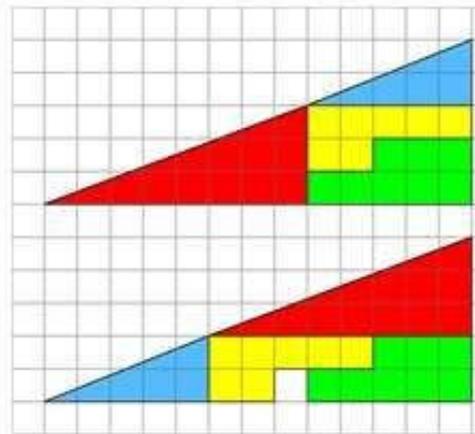


Устные головоломки.



Н
О + Я

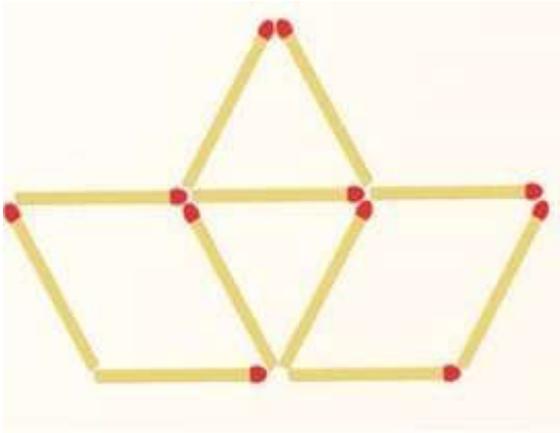
Первый слог - местоименье,
Второй - весенний месяц яркий,
В конце частица для смягченья,
В целом - остров очень жаркий. (Я-май-ка)



Это головоломки, условие которых может быть передано в устной речи без привлечения каких-либо дополнительных предметов. К ним можно отнести: ребусы, загадки, шарады, парадоксы, игру данетки.

Первый слог - местоименье,
Второй - весенний месяц яркий,
В конце частица для смягченья,
В целом - остров очень жаркий.
(Я-май-ка)

Головоломки с предметами

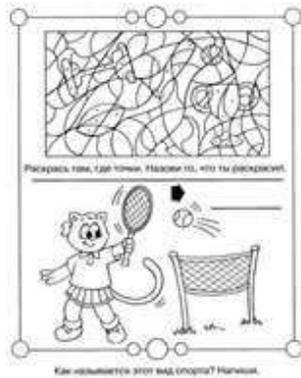


Это головоломки, в которых активно используются обычные бытовые предметы: головоломки со спичками, монетами, карточные головоломки.

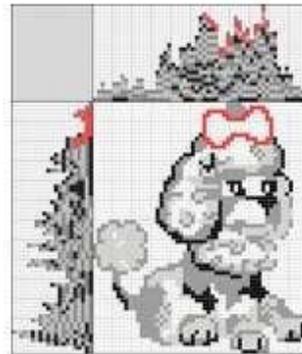


Печатные головоломки

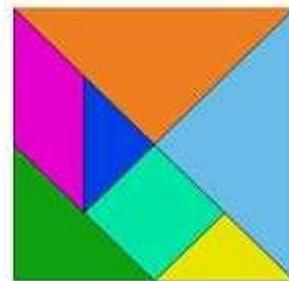
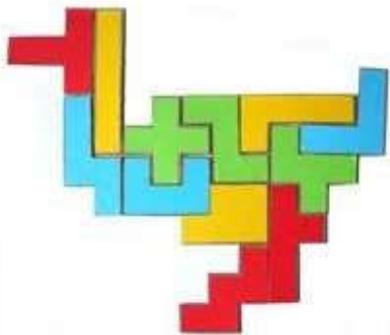
Это те головоломки, для которых необходима бумага и карандаш.



4			2	1	9		
		3	5	1	8	6	
3	1		9	4	7		
	9	4				7	
2					8	9	
		9	5	2		4	1
4	2		1	6	9		
1	6		8				7



Механические головоломки



Это класс головоломок, которые специально были изготовлены как головоломки. Это всевозможные проволочные головоломки, головоломки типа Кубика Рубика, пазлы пентамино и др.

Головоломки развивают логические операции мышления.



Таким образом, на протяжении дошкольного возраста у ребенка развиваются следующие логические операции мышления: анализ, классификация, обобщение, синтез, сравнение. Развитие логических операций мышления влияет не только на интеллектуальное, но и общее развитие ребенка, развиваются положительные черты характера, работоспособность, планирование деятельности, самоконтроль, интерес, желание учиться. Все это крайне необходимо для дальнейшей жизни ребенка. Достаточная подготовленность мыслительной деятельности положительно повлияет на снятие психологических перегрузок при дальнейшем обучении в школе, сохранит здоровье ребенка.

Smart (по-русски «умная») тренировка
— это тренировка для ума.



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»

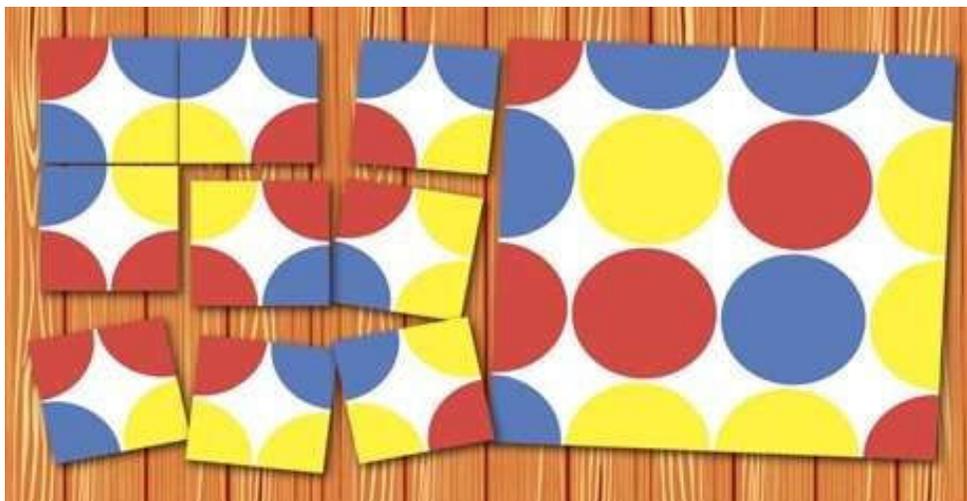
ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА

Логические игры-упражнения и игры-головоломки имеют различные уровни сложности, на всех карточках они обозначены весёлыми звёздочками.

- I уровень сложности (легкий) 
- II уровень сложности (средний) 
- III уровень сложности (сложный) 

Организованная практическая деятельность с логическими играми-упражнениями (подготовительными), а затем и головоломками позволит детям обнаруживать новые свойства объектов, получать новые знания, которые повлекут за собой новые вопросы. С этой целью педагогам и родителям важно не допустить подмены самостоятельной деятельности детей наблюдением за деятельностью взрослого.

Логическая головоломка В.И.Красноухова "Складушки"



Головоломка представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесёнными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета. Суть игры-в составлении рисунка путём соединения квадратных фишек так, чтобы углы или стороны совпали по цвету.

Головоломка "Слагалица"

Суть игры:

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

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



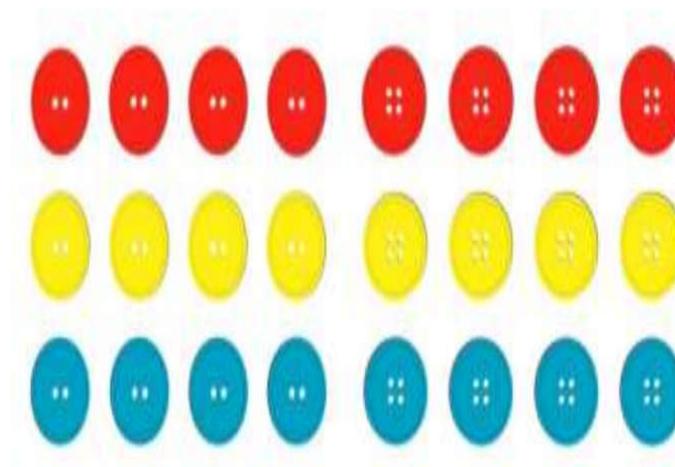
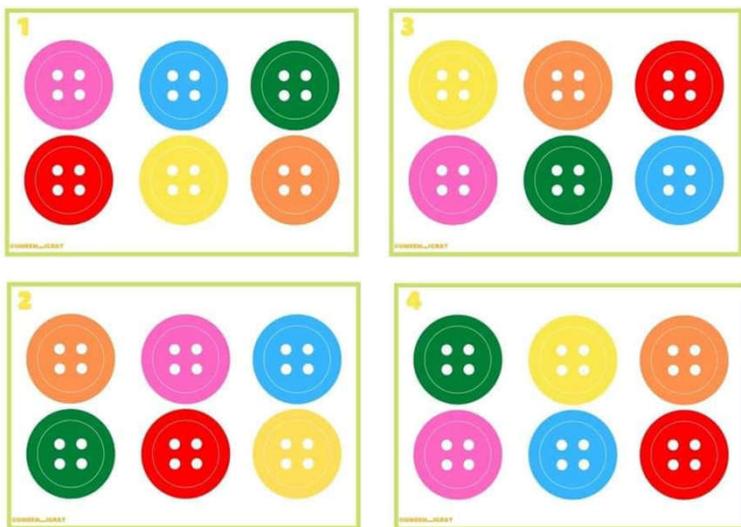
Головоломка «Осенний кубик»



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

ИГРЫ С ПУГОВИЦАМИ

- 4 желтых с двумя дырочками;
- 4 желтых с четырьмя дырочками;
- 4 синих с двумя дырочками;
- 4 синих с четырьмя дырочками;
- 4 красных с двумя дырочками;
- 4 красных с четырьмя дырочками



Головоломка «Гала-куб»



В состав головоломки "Гала-куб" входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов. Суть игры- выполнить различные постройки из элементов набора.

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

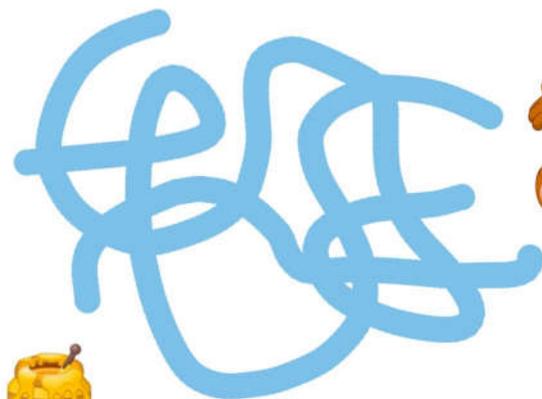
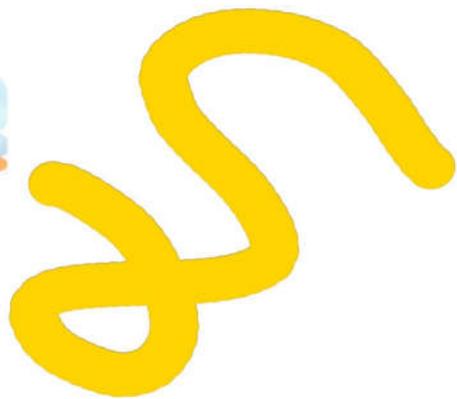
2 уровень (повышенной сложности).

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.



mama7ya.ru

Головоломка «Репка»



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

Суть игры - составление различных образов из элементов набора путём наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов.

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))**

*Благодарю за
внимание.*