

В 2024 году детскому саду присвоен статус федеральный сетевой инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников АНО ДПО НИИ дошкольного образования «Воспитатели России».

Под смарт-тренингом для дошкольников мы будем понимать метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Организация игровой деятельности в смарт-тренинге предполагает, прежде всего, умственное воспитание детей дошкольного возраста.

Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК», состоит из авторских игр-головоломок.

Смарт-тренинг для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК поможет развивать у детей (6 -7 лет) творческие и умственные способности через игры-головоломки, а также познакомить дошкольников с разными видами головоломок, учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм. Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок, развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление, целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве, познавательный интерес, произвольное внимание, воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

если дети научатся с удовольствием решать головоломки, можно смело говорить о том, что интеллектуальная пассивность им не грозит. Разгадывая головоломки, дошкольники испытывают удовольствие от умственного напряжения, поиска правильного решения, знают, что такое радость победы, учатся справляться с огорчением от неудачи, доводить начатое дело до конца, даже если “не получается”. Все вышеперечисленные качества необходимы для успешного обучения в школе, более чем умение считать, читать и писать. Следовательно, приобщение детей к решению головоломок, станет частью подготовки к школе

1. Анализ – синтез.

Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета.

Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

2. Сравнение.

Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве.

Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

3. Ограничение.

Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей.

Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

4. Обобщение.

Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей.

Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

5. Систематизация.

Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать.

Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

6. Классификация.

Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

7. Умозаключения.

Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение.

Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

Головоломки-лабиринты
Словесные игры-головоломки
Шарады
Загадки с подвохом
Праздник головоломок"
Не распадающиеся головоломки, узлы
Головоломки на расцепление и распутывание.
Головоломки, основанные на иллюзиях и парадоксах.
«Ребусы»

1. Головоломки, направленные на решение *конструктивных задач*.

- *Игры на составление объёмных фигур* из кубиков («Гала-куб», «Уголки», «Кубики для всех», «Осенний куб» и др.) способствуют развитию пространственных представлений, образного мышления, способности комбинировать, конструировать, сочетать цвета и др.
- Игры «шнурковые», целью которых является:
 - *составление* с помощью верёвочного кольца разнообразных фигур и композиций; завязывание (различными способами) и развязывание узлов; *схематическое изображение* предметов с помощью верёвочного кольца, доски с кольшками и карты-схемы;
 - «*освобождение*» фигуры от продёрнутого в отверстия шнурка, не развязывая его. «Шнурковые» игры способствуют развитию творческого и логического мышления, действия замещения, схематизации, моделирования,

умения ориентироваться в пространстве, пространственного воображения, памяти, мелкой моторики и др.

- Эти же задачи помогают решать и простейшие «проволочные» игры, в ходе которых необходимо разъединить части фигуры или снять какую-то часть, не разгибая фигуру и не изменяя её форму.

2. Головоломки, направленные на решение геометрических задач.

- Игры с палочками (спичками, полосками) – задачи на смекалку геометрического характера, в ходе решения которых можно изменять количество фигур, преобразовывать одни фигуры в другие, переплетать части (полоски) таким образом, чтобы собранный рисунок не рассыпался. Подобные игры способствуют развитию пространственных представлений, закреплению знаний о свойствах и отличительных признаках геометрических фигур, требуют проявления конструктивных способностей и др.
- Игры («Танграм», «Пифагор», «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Волшебный круг», «Пентамимо» и др.) на составление плоскостных изображений из специальных наборов геометрических фигур. Наборы представляют собой части разрезанной определённым образом фигуры: квадрат, прямоугольник, круг, овал.

Подобные игры способствуют развитию геометрического воображения, пространственных представлений, сенсорных умений, аналитического восприятия и др.

- Лабиринты (графические и механические), динамично меняющие конфигурацию пути, представленного переплетением 3—4 ходов. Игроку необходимо разгадать геометрическую сеть ходов. Усложнение в лабиринтах происходит в направлении увеличения количества тупиков, разветвлений. Игры рекомендуются для развития у детей пространственных представлений, ловкости, настойчивости, логического мышления, умения сосредотачиваться и др.

3. Игры комбинаторного характера – стратегические.

Шашки и шахматы. Игры шахматно-шашечного типа, основанные на игровых принципах классической игры в шашки: «Волки и овцы», «Лиса и гуси», «Квартет», «Леопарды и зайцы», «Мельница», «Турецкие шашки» и др. В эти игры играют два игрока на доске, расчерченной на клетки, имея по равному количеству фигур и одинаковые шансы на выигрыш в начале игры. Подобные игры способствуют развитию комбинаторных способностей, образного и логического мышления, способности к самостоятельному поиску решения задачи, настойчивости в стремлении одержать победу в очередной партии и др.

Игры с целью упорядочивания по признаку (восстановления картинки) путём передвижения частей по игровому полю за счёт использования пустой клетки («Игра-головоломка по 4», «Составь слоника», «15» и др.). Игры такого типа используются с целью развития логического мышления, сообразительности, памяти, комбинаторных способностей, смекалки и находчивости, умения планировать и запоминать 2—3 игровых хода и др.

Большую группу составляют *головоломки с буквами и словами* (кресворды, ребусы, метаграммы и др.) – графические или словесные игры на упражнение внимания, памяти, фонематического слуха, мышления и др.

-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 практике работы с детьми дошкольного возраста широко используются разнообразные «головоломные» задачи, связанные с рассматриванием картинок: «Картинки в картинке» (на картинке, исполненной, обычно, контурным рисунком, нужно найти зашифрованные линиями изображения предметов); «Перепутаницы» (отгадать, сколько на картинке нелепостей); «Омонимы в рисунках» (найти на картинке изображения предметов, названия которых являются словами-омонимами) и др.