

**Муниципальный семинар
по результатам работы инновационной площадки
«МИР ГОЛОВОЛОМОК» для развития интеллектуальных
способностей детей в условиях ДОО семьи»**

Выставка «В мире головоломок»



**1 Приветственное слово
заведующей детским садом
Антипиной Н.Ю.**

Доброго денечка. Гости дорогие! Рады видеть вас в нашей струнушке в теремке нашем!



Живут в оном доме почитай 90 душ разных детушек с мамками да няньками. Чада наши востроглазы, да неугомонны, любопытны, да шаловливы.

Вот и стали мы с мамками, да няньками думать, чем же детушек занять, какую забаву для них придумать, чтоб и делом все были заняты, да и польза для них была. Чтобы дивились все, какие сообразительные да догадливые детишки выросли.

Вот прослышали мы, что в славном граде Москве ученый человек есть, головоломками занимается. Весточку ей отправили, а онея нам науку свою передала и велела дюже усердно работать, чтобы толк у наших детей был. А мы наукой этой хотим с вами поделиться, и мамка наша старшая сейчас вам о сей чудесе поведает.

2. Выступление старшего воспитателя Дементьевой Г.Н.

«СМАРТ- тренинг для дошкольников как одна из форм развития познавательной активности»

Добрый день, уважаемые коллеги! Предлагаю вам погрузиться в тему интеллектуального развития дошкольников через технологию смарт-тренинга.

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 включает в себя:

- 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



•
Сегодня мы рассмотрим технологию смарт-тренинга для дошкольников с использованием игр-головоломок. Автором методического пособия

по данной теме является руководитель методической службы АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России», Отличник народного просвещения РСФСР, соавтор комплексной образовательной программы «Теремок» и образовательного модуля «Мультстудия» в программе STEM-образование, руководитель инновационной площадки федерального уровня Казунина Ирина Ивановна.

Что такое головоломки? В словарях русского языка мы увидим разные формулировки, но смысл один – это задания, для решения которых требуется «поломать голову».

Головоломки имеют большое 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.

Они учат дошкольников усидчивости, умению решать проблемы, развивают воображение, логическое и образное мышление, а также зрительно-моторную координацию.

Цель смарт-тренинга - развитие творческих умственных способностей с помощью игр головоломок

Задачи:

- Познакомить детей с разными видами головоломок
- Учить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок
- Обучать способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм
- Развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление
- Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве
- Развивать познавательный интерес, произвольное внимание
- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость

При организации смарт-тренинга используют следующие основные принципы:

- Активной позиции ребенка (не спешить с подсказкой, учить ребенка решать проблемы самостоятельно)
- Системности и регулярности (головоломки нельзя использовать от случая к случаю, должна быть определенная система от простого к сложному)
- Индивидуального подхода к ребенку (подбор заданий учитывает индивидуальные особенности детей)
- Использования адекватных по возрасту форм работы (задания подбираются по возрасту, в игровой форме)
- Наглядности (ребенку легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы задания)
- Интеграции (процесс обучения будет более эффективным, если головоломки будут включены в разные образовательные области)
- Успешности (первый опыт ребенка в решении головоломки должен быть успешным)
- Вариативности, новизны (на базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий)
- Поддержки инициативы (не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения, избегать негативных оценок)
- Сотрудничества с семьёй (повышать активность родителей по привитию интереса детей к интеллектуальным хобби)

К играм-головоломкам ребенка дошкольного возраста необходимо готовить. Такой подготовкой могут стать логические игры-упражнения, направленные на познавательное развитие детей дошкольного возраста. Авторы пособия разработали серию таких логических игр-упражнений и карточки к ним «Игры с пуговицами». Упражнения рекомендуется проводить перед использованием игр-головоломок с Пуговицами.

ПРИЁМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ:

- Сравнение
- Анализ
- Классификация

- Сериация
- Аналогия
- Систематизация
- Абстрагирование

Набор «Пуговицы» представлен 24 плоскими пуговицами диаметром от 2 до 2,5 см, в трех цветах – красный, желтый, синий с двумя и четырьмя дырочками.

1. «Что лишнее?» В основе данной игры-упражнения лежит операция обобщение – выделение общих свойств, связей и закономерностей некоторых объектов, мысленное объединение в одну группу предметов и явлений по их основным свойствам. А также умение исключать предмет или объект, отличающийся от остальных предметов по существенным признакам.

Инструкция: посмотри внимательно на картинку, здесь 4 пары пуговиц. Как ты думаешь, какая пара не подходит к остальным трем, какая лишняя и почему? Подбери вместо нее нужный набор пуговиц.

2. «Разложи круги» В основе данной игры-упражнения лежит такая мыслительная деятельность, как ограничение. Это выделение одного или нескольких предметов из группы по определенным признакам. (круги Эйлера-Венна)

Инструкция: разложи пуговицы в круги так, чтобы в первом круге были только красные пуговицы, а во втором круге только пуговицы с двумя дырочками. Какие пуговицы будут расположены на пересечении кругов.

3. «Загадки-шифровки». Для выполнения задания необходимо владеть операциями анализа и синтеза.

Инструкция: угадай слова, которые зашифрованы с помощью пуговиц.

В смарт-тренинге используются следующие виды головоломок:

- Головоломки «Пуговицы»
- Геометрические головоломки на плоскости
- Объёмные головоломки
- Головоломки-лабиринты

- **Словесные головоломки**

Логические игры и игры-головоломки имеют различные уровни сложности. На всех карточках они обозначены веселыми звездочками.

Схемы представлены следующими видами: схема с контурным делением образа, незаконченная схема, схема со сплошной заливкой.

Представляем геометрические головоломки на плоскости.

1. «Складушки». Автор Владимир Иванович Красноухов. 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.

2. «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.

3. «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.

Объемные головоломки. «**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.

«Гала-куб». В состав головоломки "Гала-куб" входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора.

Головоломки-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.

Словесные игры-головоломки.

- **ДА-НЕТКИ** («Это число?», «Это овощ?», «Угадай. Кого я загадала? И т.д.)

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

- **Шарады** (Это число. Если прибавить к нему букву Я, то получится очень родное слово (семь – семья), С буквой П идет он из кастрюли, с буквой Ш на ниточке у Поли. (Пар-Шар)

- **Загадки с подвохом** (У мамы были сын, дочь и кошка Мурка. Сколько детей было у мамы? (2 ребенка). Курица снесла 5 яиц, а петух 2 яйца. Сколько всего стало яиц? (5 яиц))

В заключении своего выступления хочется процитировать Владимира Ивановича Красноухова:

«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!»

Квест-игра «Сказочный мир головоломок»

Ведущие:

Дементьева Г.Н.

Шошина Т.С.

Шапорева Е.В.

Ковалева Д.А.

Ход встречи

Сейчас я предлагаю вам отправиться в путешествие в загадочный и сказочный мир головоломок и без сказочницы нам не обойтись.

Итак, в некотором царстве, в российском государстве, в славном граде Гаврилов-Ям, в теремке невысоком жили-были дед да баба.

Посадил дед репку, выросла репка большая-пребольшая!

Но вдруг, откуда ни возьмись, приползла серая гниль и съела репку.

Дед плачет, баба плачет.

-Что же делать? Как нам быть? *(надо помочь)* Вы знаете, есть такая головоломка «Репка». Мы могли бы собрать ее и подарить бабушке с дедушкой, да вот беда, разъехались детали головоломки знакомиться с разными сказками. Поможете их вернуть? Спасибо.

Чтобы наше путешествие по сказкам было комфортным предлагаю поделиться на команды. Для этого возьмите у ассистента карточку, прочитайте, найди свою



половинку фразы. Это будет ваша пара. В каждой паре тот, у кого карточка с красным шрифтом – выполняет роль ребенка, с синим шрифтом – роль

родителя. Раз-два, повернись и в героя превратись. Пары прошу собраться в одну сказку. У нас организовалось 4 команды: «Гуси-лебеди», «По-щучьему велению», «Петушок и бобовое зернышко», Лисичка-сестричка и серый волк».

У каждой команды своя карта путешествия. Вам предстоит побывать на четырех станциях в разных сказках и взять элементы головоломки.

Станция «Пуговкино» - музыкальный зал, станция «Играйкино» - группа «Знайка» (налево по коридору) станция «Складушкино» - группа «Смешарики» (направо по коридору), станция «Загадкино» - в методическом кабинете. На дверях каждого помещения висит эмблема и название станции

- Если вы забудете, где какая станция находится, вам поможет путеводитель и помощники.

-Каждую команду приглашаю получить карту. По сигналу колокольчика отправляемся в путь. Время пребывания на каждой станции ограничено. О его завершении вы узнаете по сигналу колокольчика. По окончании путешествия собираемся в музыкальном зале.

Станция «Пуговкино»



-Здравствуйте, гости дорогие. Зачем пожаловали? (нам нужна деталь головоломки, чтобы помочь бабушке с дедушкой)

-Приехали ко мне деревянные друзья, но так просто я их с вами не отпущу.

Для начала, отгадайте мою сказку.

Игра «Раскодируй картинку» Задание: Разложи желтые пуговицы в нужные клеточки. (яйцо, сказка «курочка Ряба»)

1Г	2В	3Б	4Б	5Б	6Б	7В	7Г	7Д	6Е	5Е	4Е	3Е	2Д
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Молодцы! Кто является героями этой сказки? (*дед, баба, мышка, курочка Ряба*) А вы знаете, что в молодости бабушка рукодельницей была, шила, всем на зависть. Сейчас глаза плохо видят. Но от прежнего увлечения осталось много пуговиц. Чего добру пропадать, стали дед с бабой в эти пуговицы играть.

Игра «По две, по четыре» Задание: на поле 4 квадратика на 4 квадратика лежат пуговицы (16шт). Убери 6 пуговиц так, чтобы в каждом столбике и строчке осталось по 2 или 4 пуговицы. (фото 6)

Молодцы, за это возвращаю вам деталь головоломки.

Дополнительная игра:

Игра «НИМ»

Играют два человека. На столе лежат два ряда пуговиц с любым количеством. Игрок может брать любое количество пуговиц из одного ряда. Выигрывает тот, кто



возьмет последнюю пуговицу. 1 вариант: в первом ряду лежит одна пуговица, во втором ряду – одна пуговица. 2 вариант: в первом ряду лежит одна пуговица, во втором – шесть.

Игра «8 пуговиц» Задание: разложите 7 пуговиц в белые клеточки так, чтобы они не находились ни в одной горизонтали, вертикале, диагонали.

Станция «Загадкино»

- Добрый вечер, проходите, присаживаетесь. Зачем пришли, гости дорогие?

- Эти детали вам заслужить надо. Сейчас я вам расскажу несколько



необычных историй, которые произошли с героями одной сказки (каждая пара родитель-ребенок выполняет свое задание)

Жили были звери. Жили они дружно.

Лягушонок и Зайчонок любили плести бусы для разных ярмарок. И вот бусы уже были почти готовы, как лягушонок и зайчонок заметили, что им не хватает одного колечка. Это колечко оказалось на запутанной в веревочках дощечке. Помогите лягушонку и зайчонку снять колечко. (веревочная головоломка МИ 1-ШИ)

Мышонок и Лисенок любили строить, но вот пришла пора убираться, а у них никак не получается поместить все детали конструктора в один ящик. Помогите



мышонку и лисенку уложить весь конструктор в этот ящик, так чтобы его можно было закрыть (головоломка «Заколдованный ящик»).

Волк и Медведь любили завязывать узлы из разных материалов. И вот однажды, читая книгу, они увидели очень интересный узел да не простой, а сделанный из дерева. Выпилили они все детали к нему и стали собирать, но

что-то у них не получается. Помогите волку и медведю собрать узел (головоломка «Узел 1-2-3») (фото 7)

- Вспомните, каким героям вы помогали?
- Догадались ли вы в какой сказке они живут? («Теремок»)
- Молодцы! Вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: пары меняются головоломками.

Станция «Складушкино»

Ведущий: Здравствуйте, дорогие гости! Зачем пожаловали? Выполните мои задания, получите деталь головоломки. Для начала решите ребус (фото 8) и отгадайте в какую сказку вы попали («Колобок»)



- Вы знаете героев этой сказки? Как вы думаете, про кого мы можем сказать, что он главный герой этой сказки? (Колобок)

- У меня есть головоломка «Складушки».

(ведущий раздает каждой команде по одному комплекту.) Соберите Колобка

из четырех квадратных фишек деталей головоломки «Складушки» так, чтобы углы и стороны совпадали по цвету.

- Положила бабушка Колобок на окошечко постудить.



Колобок полежал — полежал, да вдруг и покатился — с окна на лавку, с лавки

на пол, по полу да к дверям, перепрыгнул через порог в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца — на двор, со двора за ворота, дальше и дальше. Выложим из фишек дорожку для Колобка так, чтобы нижние уголки совпадали по цвету.

Колобок
катился, катился по
дорожке и
прикатился на
цветную полянку



(фото 9). Соберите полянку, используя схему (фото 10)

-С кем встретился Колобок на вашей полянке?

Молодцы, вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: игра «Лабиринт»: «Помоги Колобку добраться до леса», «Помоги Колобку убежать от бабушки, дедушки, зайца, волка, медведя и лисы, и вернуться на тарелочку.

Станция «Играйкино»



- Здравствуйте, за чем пожаловали? Чтобы получить деталь, надо выполнить несколько моих заданий. Возьмите на столе карточки (фото 11). Назовите, кто на них изображен? Как вы думаете, в какой сказке мы можем встретиться с

этими героями?

(Если не отгадали сказку) -Послушайте загадку, может она поможет вам узнать сказку.

Это очень необычное стекло

Только тронешь – и оно вдруг потекло.

Лишь возьмешь в ладони – и увы и ах!

Превратилось в
воду стеклышко в
руках! (Лед)

- Петух, медведь,
собака, лед – в какую
сказку вы пришли?
Совершенно верно, это
сказка «Заюшкина
избушка»

-Какие герои
еще были в сказке?

-Что произошло с зайчиком?

-Вы могли бы сделать так, чтобы и зайчику, и лисе было хорошо?



-Давайте построим
им новые дома. В
этом нам помогут
детали головоломок
«Слагалица» и
«Осенний куб». (дети
совместно с детьми
строят дома по
схемам.).

- Молодцы, вы помирили лису и зайца. Вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: собери из деталей головоломки «Слагалица» - дерево (схема К7), из деталей «Осеннего куба» героев сказки петушок (схема К5), сторожевой пес (схема К2), собака (схема К12), собачка (схема К1) (фото 12)

Заключение. По окончании путешествия все команды снова встречаются в музыкальном зале.



- Здравствуйте, здравствуйте. Как прошло путешествие? В каких сказках вы побывали? А детали головоломки собрали? Молодцы! Теперь осталось репку составить, да не одну. (участники составляют головоломку «Репка» одну с контурным делением на части, другую с незаконченным образом) Теперь у бабушки с дедушкой не одна, а целых две репки!



Понравилось вам путешествие в сказочную страну мира головоломок?
Что запомнилось больше всего?

Участники произносят речевку:

В мир головоломок

Путь открыт для нас,

Решить – не каждый ловок,

Мы сможем – хоть сейчас!

