**VIII Межрегиональный Фестиваль педагогических идей и новинок в области дошкольного образования «Дошкольное образование XXI века: педагогические инициативы, диалог, сотрудничество».**

**Тема «Развитие умственных способностей у детей старшего школьного возраста с помощью смарт-тренинга**

**«Мир Головоломок»**

**Подготовили Никитенко Е.В., Стрекаловская Г.В.**

**Слайд 1**

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Предлагаем вашему вниманию выступление на тему «Развитие умственных способностей у детей старшего дошкольного возраста с помощью смарт-тренинга «Мир Головоломок»

Выступают с докладом воспитатели детского сада № 29 «Искорка» Никитенко Елена Владимировна, Стрекаловская Галина Владимировна

**Слайд 2**

Что же такое смарт-тренинг? Аббревиатура из английских букв SMART (расшифровка на слайде) ставит каждой букве одно из требований оценки цели.

Specific – конкретный

Measurable – измеримый

Attainable – достижимый

Relevant – значимый

Time-bound – ограниченный во времени

Тренинг – это метод активного обучения. В нашем случае – метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленных целей, развитие познавательного интереса и сообразительности.

**Слайд 3**

С марта 2022 года наш детский сад № 29 «Искорка стал участником сетевой инновационной площадки федерального уровня Национального научно-исследовательского института дошкольного образования «Воспитатели России» по теме: «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников.

**Слайд 4**

Слово «головоломка» произошло от выражения «ломать голову» и означает – решить трудноразрешимую задачу. Чтобы найти решение, нужно немало подумать, применить логику и сообразительность.

Головоломки – идеальный тренажер для ума, развития логического и пространственного мышления, воображения, внимания и зрительной памяти, аккуратности и точности. Эти игры очень полезны детям, ведь их мозг только формируется, в нем еще нет стереотипов, вот почему многие головоломки поддаются детям очень легко.

Значимость логико-математических игровых материалов в образовательном процессе обусловлено вызовами современности и трендами будущего, которые говорят о том, что возрастает необходимость получения знаний в области технологий, математики и науки.

Игры-головоломки развивают у детей познавательный интерес, любознательность, активное желание узнавать новое, неизвестное в окружающем мире; формируют положительную самооценку, уверенность в себе.

**Слайд 5**

Дети не должны осваивать в обязательном порядке технологию смарт-тренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.

На основе ФГОС ДО Программа предлагает целевые ориентиры для педагогов и родителей, которые вы видите на слайде, обозначающие направленность деятельности взрослых.

Цель: развитие умственных способностей с помощью игр-головоломок

Задачи:

1. Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами.
2. Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
3. Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.
4. Развивать элементы логического и наглядно-образного мышления.
5. Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.
6. Развивать познавательный интерес, произвольное внимание.
7. Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

**Слайд 6**

Мы используем два игровых набора:

Первый Программно-дидактический комплект включает в себя несколько наборов головоломок.

- Игра-головоломка» Слагалица» – 1 штука.

* Карточки к игре «Слагалица» – 15 (всего 34 штуки).
* Игра-головоломка «Складушки» – 4 штука.
* Карточки к игре «Складушки» – 12 штук.
* Игра-головоломка «Репка» – 1 штука.
* Карточки к игре «Репка» – 24 (всего 64 штуки).
* Игра-головоломка «Гала-Куб» – 1 штука.
* Карточки к игре «Гала-Куб» – 14 штук.
* Игра-головоломка «Осенний кубик» – 1 штука.
* Карточки к игре «Осенний кубик» – 14 штук

2 комплект включает себя

* Игра-головоломка «Пуговицы» – 28 шт.
* Карточки к игре «Пуговицы» – 24 шт.

**Слайд 7**

Логические игры-упражнения и игры-головоломки в программно-дидактическом комплекте «Мир головоломок» имеют различные уровни сложности, на всех карточках они обозначены весёлыми звёздочками. В геометрических головоломках на плоскости, представленные на карточках схемы, легко превращаются в фигуры (образы) со сплошной заливкой и становятся головоломками. В объёмных головоломках «Осенний кубик» и «Гала-Куб» используются схемы в 2-D и 3-D-формате.

**Слайд 8**

Головоломка «Складушки» состоит из 9 квадратов-фишек в углах, которых нанесены разноцветные фрагменты 1⁄4 круга. Суть игры: составление рисунка из 1⁄4 кругов, совпадающих по цвету так, чтобы углы и (или) стороны подходили друг к другу.

**Слайд 9**

Головоломка «Слагалица» состоит из коробочки и расположенных в ней 7 деревянных элементов.  Суть игры: воссоздание (создание) на плоскости силуэтов предметов и объектов из комплекта геометрических форм «по образцу», «по памяти», «по схеме», «по сплошной заливке» или создание нового образа.

**Слайд 10**

Головоломка «Репка», представляет набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации.

Цель игры: составление различных образов из элементов набора путём наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов, а также решение головоломки- составление образа по сплошной заливке.

**Слайд 11**

 «Гала-куб» относится к объёмным играм-головоломкам, изготовленным из дерева. Головоломка имеет 8 деталей разнообразной формы: по три одинаковых элемента, и два кубика. Суть игры: создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3D-формате.

**Слайд 12**

«Осенний кубик» включает в себя набор из 6 деревянных игровых элементов. Задача: создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D и 3D-формате.

**Слайд 13**

Головоломка «Пуговицы» состоит из красных, желтых, синих, неокрашенных деревянных пуговиц, с двумя или четырьмя дырочками, карточек- маркеров, обозначающих разные действия с пуговицами, карточек с шифрами. Детям предлагаются такие игры с пуговицами как «Узоры», «математические действия», «перемести через мостик», «найди пару», «Пуговичная мозаика», «Пуговичный город», «Пуговичный пэчворк», «Зашифрованные пуговицы» и др.

**Слайд 14**

В условиях детского сада для развития умственных способностей детей мы используем разнообразные виды практической деятельности детей на основе игр-головоломок

**Индивидуальная форма:** предполагает работу с одним ребенком в процессе обучения играм - головоломкам. Преимущество данной формы: безусловный учёт индивидуальных особенностей, зоны ближайшего развития ребенка и пространства детской реализации, сокращение времени выполнения задания, разумная помощь дошкольнику при затруднении и возможных ошибках, гарантированный положительный результат, сохранение интереса к решению логических задач.

* **Подгрупповая форма:** предполагает одномоментную работу с детьми в составе двух - пяти человек, при условии наличия игрового оборудования на каждого ребёнка. На первоначальном этапе обучения в подгруппе должно быть минимальное количество участников. По мере освоения детьми игрового процесса, формирования умения понимать инструкцию и работать в коллективе/команде количество детей можно увеличить.
* **Групповая форма** работы возможна с детьми, уже имеющими навык работы с играми-головоломками, принимающими и понимающими инструкцию педагога, умеющими работать в большой группе детей, с высоким уровнем заинтересованности.

**Слайд 15**

В нашем дошкольной организации образовательный процесс по программе «Смарт-тренинг для дошкольников» имеет следующие формы:

Как кружковая деятельность на группах с приоритетным направлением познавательное развитие.

Цель: Развитие логического мышления средствами игр-головоломок в рамках совместной деятельности педагога с детьми

Объединяет детей одного возраста с разным уровнем подготовленности и заинтересованности данным видом деятельности.

Встречи, проводятся 2 раза в неделю под руководством педагога. Участниками кружка могут быть как все дети группы, так и часть детей.

**Слайд 16**

Как часть занятия по развитию элементарных математических представлений

**Как часть занятия по ФЭМП:**

Игры-головоломки могут быть использованы для решения элементарных математических задач:

* Обучение счету (деталей и манипуляции с ними).
* Обучение сравнению (путём наложения, приложения деталей или на глаз).
* Обучение ориентировке в пространстве (перемещение деталей на плоскости листа / поверхности карточки: влево, вправо, вверх, вниз, в верхний правый угол и т.п.).
* Работе со схемами (складывание фигуры по схеме).
* Выполнение логических упражнений (развитие логического мышления).

**Слайд 17**

При реализации целей и задач технологии смарт-тренинг педагогам важно использовать разнообразные формы взаимодействия с семьями воспитанников, которые следует осуществлять в духе партнёрства, стремясь к реализации единого подхода в деле воспитания и развития детей. Участие семьи в создании единого образовательного пространства является одним из необходимых психолого-педагогических условий, обеспечивающим полноценное развитие ребёнка дошкольного возраста.

Формы взаимодействия детского сада с семьёй воспитанников могут быть разнообразными, но они, прежде всего, должны быть направлены на включение всех участников образовательного процесса.

**Слайд 18**

Целевые ориентиры на этапе завершения смарт-  
тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК» представлены на следующем слайде

Дети могут:

* Знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты.
* Овладеть способами и правилами решения головоломок;
* Использовать алгоритм при решении головоломок;
* Понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;
* Владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображения;
* Ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
* Проявлять познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

**Слайд 19**

Показатели успешности детей, при освоении программы представлены следующими критериями:

1. Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
2. Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.
3. Развитие психических познавательных процессов (мышление, внимание, память, восприятие, воображение).
4. Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
5. Наличие самоконтроля

**Слайд 20**

**Достижения педагогов**

Курсы повышения квалификации «Развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста с использованием технологии смарт-тренинга»

- Выступление на марафоне педагогических идей «Опыт реализации технологии смарт-тренинга «Мир Головоломок» (лучшие практики)

- Благодарность за эффективную инновационную деятельность в рамках реализации проекта « Дошкольное воспитание: новые ориентиры для педагогов и родителей» в 2023 году

**Слайд 21**

Решайте головоломки сами, предложите их детям, почувствуйте азарт и любопытство, усердие и терпение, стремление к познанию нового, ни с чем несравнимое чувство победы в решении трудной задачи!

Благодарим за внимание!