

«МИР ГОЛОВОЛОМОК»

смарт-тренинг для дошкольников .

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

Самопрезентация опыта работы по данному направлению

Подготовила: воспитатель
Номерчук В.П.



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. Учить 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.

Уровень сложности использования индивидуальной цели в достижении результата.

Должна быть периодичность, сменяемость для стимулирования познавательной активности.

Выбор головоломки от простого к сложному.

При первом знакомстве с ребенком даем ему попробовать как надо сложить.

Роль взрослого при первом знакомстве с головоломками не оставлять ребенка наедине.

Правила организации смарт тренинга для дошкольников.

Четко формулируйте цель.

Создайте мотивирующую среду.

Учитывайте уровень сложности.

Не бойтесь корректировать цель.

При оценке результата придумывайте систему поощрения.

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»

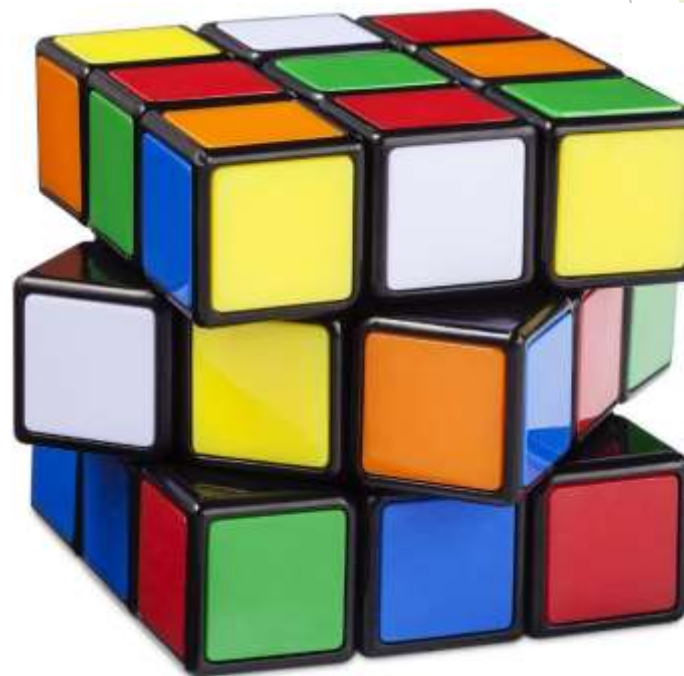


Немного истории и интересные факты

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 Тромгольта «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

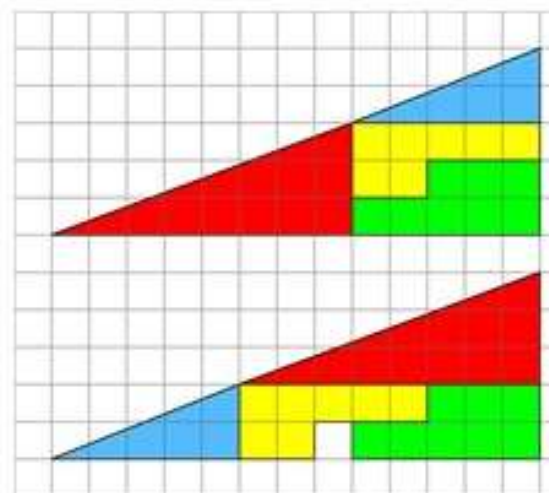
Печатные головоломки

Устные головоломки.



Н
О + Я

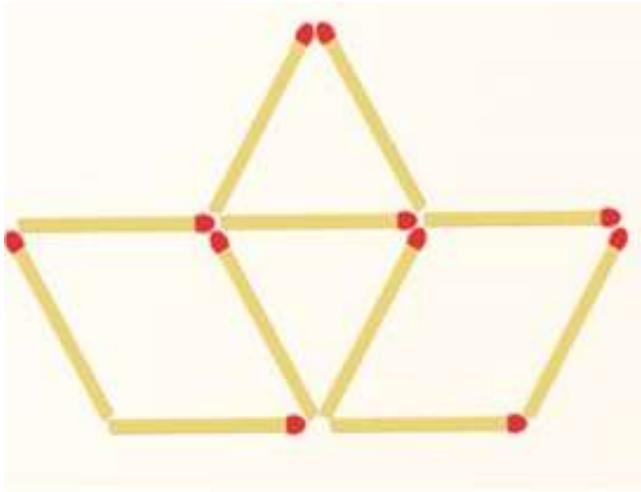
Первый слог - местоименье,
Второй - весенний месяц яркий,
В конце частица для смягченья,
В целом - остров очень жаркий. (Я-май-ка)



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

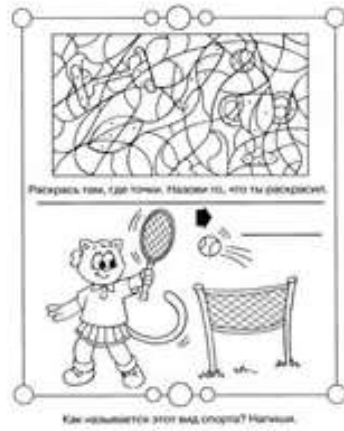


Это головоломки, в которых активно используются обычные бытовые предметы: головоломки со спичками, монетами, карточные головоломки.

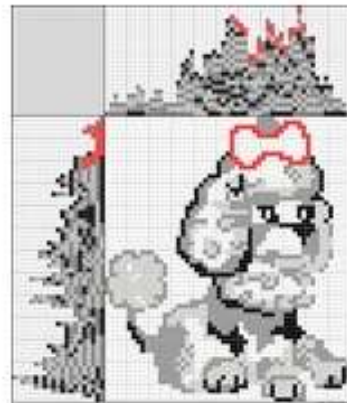


Печатные головоломки

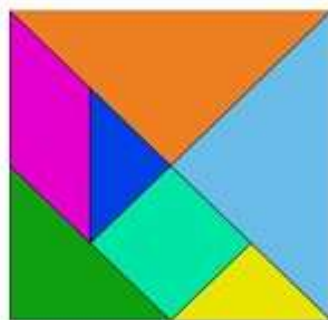
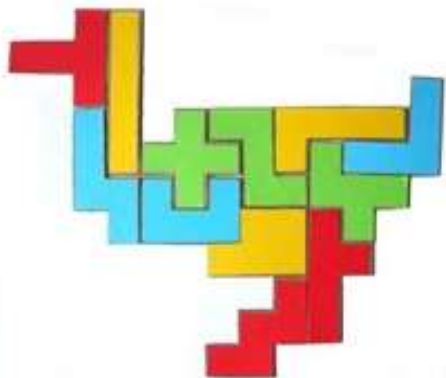
Это те головоломки, для которых необходима бумага и карандаш.



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.

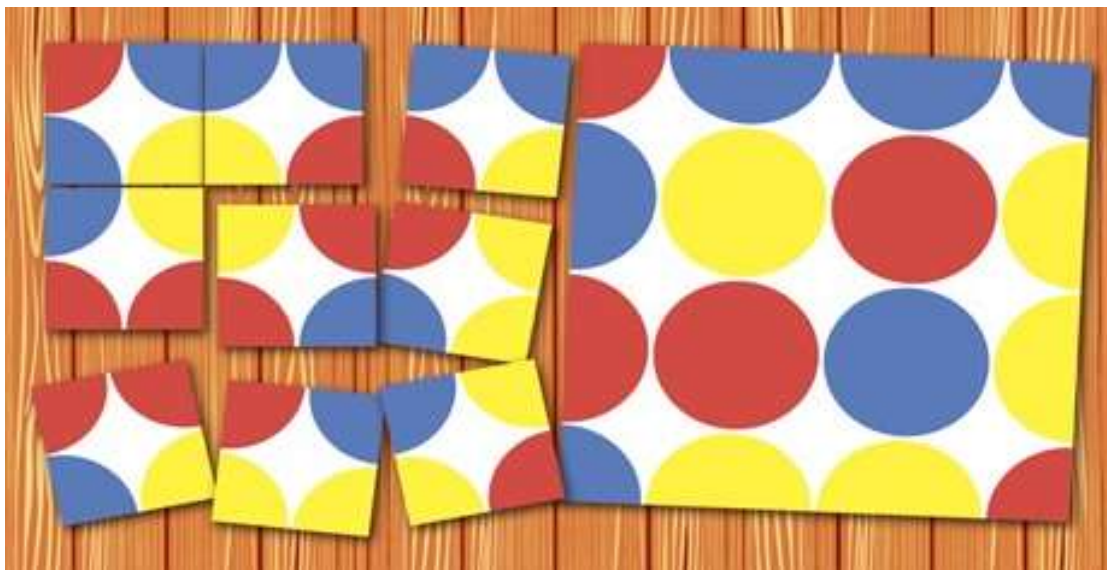


Таким образом, на протяжении дошкольного возраста у ребенка развиваются следующие логические операции мышления: анализ, классификация, обобщение, синтез, сравнение. Развитие логических операций мышления влияет не только на интеллектуальное, но и общее развитие ребенка, развиваются положительные черты 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 с умом.



Логическая головоломка 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.

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 набора.

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.

*Благодарю за
внимание.*