

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад № 15 «Солнышко»

Выступление в рамках заседания инновационной площадки по
теме: **«Интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста
через смарт-тренинг «МИР ГОЛОВОЛОМОК».**

**« Использование смарт-тренинга «Мир головоломок» в работе
учителя-логопеда и учителя-дефектолога для развития познавательных
процессов у детей с ОВЗ».**

Подготовили: учитель-дефектолог
квалификационной категории Забудская И.Р.
учитель-логопед Гнедкова Е.П.

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Тема нашего выступления «Использование смарт-тренинга «Мир головоломок» в работе учителя-логопеда и учителя-дефектолога для развития познавательных процессов у детей с ОВЗ».

В памяти взрослого человека особенно ярким воспоминанием остается детство. Время, когда рядом были взрослые и много забавных и умных игрушек. Одни ждали нас в детском саду, другие - дома.

Современное время поставило перед взрослыми ряд вопросов: чем заняться с ребёнком дома? А что он делал в детском саду? Какие игры помогут дошкольнику в интеллектуальном развитии и откроют ему дверь в успешное будущее?

Сегодня научно доказано, что совместные занятия, общие интересы детей и взрослых укрепляют данный союз, а в семьях создают обстановку взаимного внимания и делового содружества, столь необходимого для формирования личности малыша.

Мы предлагаем вам познакомиться с увлекательным миром головоломок. Педагоги вместе с родителями, используя технологию смарт-тренинга, смогут организовать системные занятия, связанные с развитием интеллекта детей.

Головоломка - это один из наиболее интересных и доступных способов заниматься вместе с ребёнком *«зарядкой для ума»*.

На первый взгляд может показаться, что это просто занимательная игра, способ провести время, но на самом деле она учит дошкольника анализировать информацию, воспринимать всю картину целиком и искать нестандартные решения, то есть мыслить смело, креативно и, вместе с тем, рационально.

И так, что же такое 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.

Не следует забывать и про 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.

С помощью методического пособия и набору игры МИР ГОЛОВОЛОМОК мы сможем организовать и провести смарт –тренинг.

Давайте сначала определим, что же такое СМАТР-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ?

СЛОВО **СМАРТ** основное значение которого определяется как толковый, сообразительный, умный и находчивый. ***Расшифровка сейчас перед вами на экране.***

Слово ТРЕНИНГ (*в пер. с англ. обучать, воспитывать*)

Под **СМАРТ-ТРЕНИНГОМ** мы будем понимать метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленных целей, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

ТЕХНОЛОГИЯ СМАРТ-ТРЕНИНГА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ в методических рекомендациях будет представлена вам в следующем варианте. Вы видите её сейчас на экране. (*Слайд*)

Давайте попробуем сформулировать правила работы с методическими рекомендациями.

- Прежде всего нужно ознакомиться с содержанием методического пособия.
- Выберите одно из направлений и руководствуйтесь следующими принципами (*слайд*)

- Чётко формулируйте цель
- Создайте мотивирующую среду
- Учитывайте уровень сложности
- Не бойтесь корректировать цель
- При оценке результата продумайте систему поощрения

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

ЗАДАЧИ:

- Познакомить детей с разными видами **головоломок**
- Учить понимать инструкцию и соблюдать её при решении **головоломок**
- Обучать способам и правилам решения **головоломок**, используя алгоритм
- Создать условия для развития психических процессов

- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость

ЦЕЛЬ:

- Развитие творческих умственных способностей с помощью игр **головоломок**

ПРИНЦИПЫ:

- Активной позиции ребенка (*нужно научить ребенка решать проблемы самостоятельно*)
- Системности и регулярности (**головоломки** нельзя применять от случая к случаю, должна быть определенная система, от простого к сложному)
 - Индивидуального подхода к ребенку (*подбор заданий учитывает индивидуальные особенности ребенка*)
 - Использования адекватных по возрасту форм работы (*также задания подбираются по возрасту, в игровой форме*)
 - Наглядности (*легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы задания*)
 - Интеграции (*включать в образовательную среду*)
 - Успешности (*первый опыт должен быть положительным*)
 - Вариативности, новизны (на базе одной **головоломки** можно давать различные варианты заданий)
 - Поддержки инициативы (не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения, избегать негативные оценки)
 - Сотрудничества с семьёй (*повышение активности родителей*)

ПАМЯТКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ:

- Иметь личный интерес (*взрослый*)
- Подход к выбору **головоломок** (правильно подойти к выбору **головоломки**, первая должна быть самая простая)
 - Количество игроков? (*определиться сколько будет играющих*)
 - Место размещение **головоломок** (*в свободном доступе*)
 - Количество **головоломок**? (*одна*)
 - Сменяемость (*периодическую*)
 - Выбор первой **головоломки** (*нужно показать пример решения*)
 - Желание ребенка
 - Первое знакомство
 - Что делать взрослому? (*нельзя оставлять ребенка одного с головоломкой*)

- Использование подсказки

- Избегать отрицательной оценки

ПРАКТИЧЕСКАЯ ГЛАВА

ВСЕЛЕННАЯ ГОЛОВОЛОМОК

- **Головоломки**. С чего начать?
- Геометрические **головоломки на плоскости**
- Объёмные **головоломки**
- **Головоломки-лабиринты**
- Словесные **головоломки**
- Приложение

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»

Smart (по-русски «умная») тренировка – это тренировка с умом.

Логическая головоломка Красноухова «Складушки»

Головоломка представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде 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.

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ НА ПЛОСКОСТИ.

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.

ОБЪЕМНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломка «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.

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 путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов.

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.*) – 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.

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)

• Шарady (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*))

Также в своей работе мы используем различные игры-головоломки, которые известны всем. Это «Колумбово яйцо», различные Танграммы, Пифагор. Игры по типу «Складушек», куб Никитина и другие. С играми вы можете ознакомиться на слайдах.

При автоматизации звуков мы также используем элементы игр-головоломок «Лабиринты», «Складушки» и других игр, которые превращают скучные занятия в увлекательные игры, приключения.

В заключении своего доклада 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 **головоломок** – 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!»

Благодарим за внимание!