

## МЕТОДИЧЕСКИЙ ИНТЕНСИВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «В МИРЕ ГОЛОВОЛОМОК КРАСНОУХОВА В.И.»

*Гриднева Л.А., руководитель СПДС «Иволга»*

*Зинченко Г.И., педагог-психолог*

*Хомутова С.Н., старший воспитатель*

Добрый день! Сегодня мы поговорим о головоломках. Мы с вами вспомним особенности психического и интеллектуального развития дошкольников, коснемся истории возникновения головоломок, рассмотрим их виды, познакомимся с авторскими головоломками и некоторые из них попробуем решить!

Мы, педагоги, также как и родители, хотим, чтобы наши дети были развиты как физически, так и психически. А что значит психическое развитие? (...) Верно, одним словом это интеллект. Понятие интеллект объединяет все познавательные способности человека: ощущение, восприятие, память, представление, мышление, воображение. В центре интеллектуального развития, как мы знаем, мышление. Рассмотрим траекторию его развития у детей, начиная с 3 лет.

2-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-6 лет	6-7 лет
<p>Наглядно-действенное мышление, но не всегда используют действие, адекватное поставленной задаче.</p> <p>Соединяют предмет из 2 – 3 частей.</p> <p>Могут сравнивать 2 – 3 предмета по цвету, величине, форме, по ярко отличающимся признакам</p>	<p>К наглядно-действенному типу присоединяется линия развития наглядно-образного мышления.</p> <p>Разрезная картинка из 3 – 4 частей.</p> <p>Способны сравнивать и анализировать предметы на основе использования назначения предметов, по функциональному признаку, собирать несложные игры-вкладыши; находить простые связи между предметами и явлениями.</p>	<p>Преобладает наглядно-образное мышление. Зачатки словесно-логического мышления в элементарной исследовательской деятельности, умение анализировать информацию, передавая в речи.</p> <p>Способны использовать простые схематизированные изображения, решать лабиринтовые задачи</p> <p>Разрезная картинка – 5 - 6 частей</p>	<p>Зачатки словесно-логического мышления на основе наглядно-образного. Развивается прогностическая функция, что позволяет видеть перспективу событий. Начинают работать с символами. Владеют мыслительными операциями.</p> <p>Образное мышление дает возможность понимать схематическое изображение – планы комнат, лабиринты, находить в комнате по заданию и по схеме спрятанные предметы</p> <p>Разрезная картинка – 6 - 7 частей.</p>	<p>Словесно-логическое мышление выходит на первый план и становится доминирующим среди других типов познания, может оперировать образами и в уме решать задачи на логику, выстраивать логические ряды, последовательность событий. Разрезные картинки от 7 до 10 и больше</p> <p>Абстрактно-символическое, пространственное мышление. Владеет всеми мыслительными операциями, но остаются трудности в переносе усвоенных навыков на решение новых задач</p>

Итак, мы видим, что к концу дошкольного возраста появляются зачатки логического мышления. Благодаря логике, люди принимают многие решения, она позволяет обдумать ситуацию, найти выход из сложного положения, планировать и предугадывать события. Логика не разовьется сама собой, это длительный процесс, который развивается и совершенствуется на протяжении всей жизни человека. Важно осуществлять целенаправленную работу с раннего детства. А как? Как вы думаете? (...) Все варианты правильны. Прекрасным средством умственного развития детей дошкольного возраста являются игры – головоломки, которые развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач и способствует успешной подготовке к школе. Любая головоломка, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т.д.. А что кроме этого могут дать ребенку решение головоломок? (...)

Как мы с вами выяснили, головоломки полезны и интересны для нас, наших детей, они пришли к нам из далекой древности. Истоки их - в старинных коллекциях египтян, греков, арабов, индийцев, китайцев. Одну из первых головоломок - «магический» квадрат - изобрели китайцы — квадрат Ло Шу 3x3 известен с 2200 года до нашей эры. Как гласит древнее китайское предание, некогда из бурной воды реки Ло на берег выползла гигантская черепаха. Это не такое уж редкое событие могло бы остаться незамеченным, но черепаха оказалась обладательницей необычного панциря, на котором были ясно видны девять цифр, расположенные в виде квадрата три на три. Так боги преподнесли людям ценнейший и удивительный дар, который и был назван магическим квадратом Ло Шу.

Человечество росло и развивалось. Было придумано множество головоломок разных видов. Единой их классификации нет. В разных источниках она может отличаться, но основной принцип сохраняется. Различают словесные головоломки, головоломки с предметами, механические головоломки, печатные головоломки. Какие головоломки вам известны? (...) Хотелось бы обратить ваше внимание на авторские головоломки современных изобретателей головоломок В.И. Красноухова и Ирины Новичковой. С некоторыми из них сегодня есть возможность познакомиться и даже решить.

Представляем игровой набор «Мир головоломок смарт-тренинг для дошкольников». Авторы составители набора Казунина Ирина Ивановна – заместитель руководителя Федерального экспертного совета по дошкольному образованию, преподаватель АНО ДПО НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» и Соловей Елена Юрьевна – директор АНО ДПО «Институт образовательных технологий». Это первый набор головоломок. В него входят: головоломки «Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «Гала – куб», карточки-схемы к каждой головоломке, методические рекомендации по использованию набора. Все головоломки и карточки сертифицированы, изготовлены из экологически чистого сырья, безопасны. Данный набор является неотъемлемой частью смарт-тренинга для дошкольников «Мир головоломок».

Что такое смарт-тренинг в детском саду? (...) Смарт определяется как, толковый, сообразительный, умный, находчивый. Тренинг обозначает метод активного обучения, направленный на развитие. Под смарт-тренингом для

дошкольников мы будем понимать метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости. Когда в процессе игры ребенок решает конкретно заданную задачу. Это есть достижимая для него цель, в процессе реализации этой цели за определенный промежуток времени ребенок получает измеримый, значимый для него результат. И чем чаще ребенок будет упражняться в решении головоломок, тем меньший промежуток времени понадобится ему для достижения цели.

Содержимое игрового набора будет способствовать работе по обучению решению головоломок в системе, так как в него входят головоломки разного вида с заданиями разного уровня сложности.

Переходим к практике. Интересно будет попробовать! В работе с детьми начинаем с плоскостных головоломок. Включаем игровые приемы. Например, эту коробку назвали смарт-боксом:

Волшебной коробочке каждый будет рад

Сразу загорается у детишек взгляд!

«Посмотрим. Что приготовил нам смарт-бокс сегодня»

Смарт - бокс открываем

Головоломку вам предлагаем!

Участники смотрят.

Эта головоломка называется «Складушки». Состоит из 9 квадратных фишек. По углам цветные четверть круга трех цветов. В данном случае красный, желтый, зеленый. Начнем с подготовительных упражнений. На этапе ознакомления можно использовать не все фишки. Начинать можно с 2, 3 фишек. Как вы думаете, что можно сложить? (...) Сложите. *Интерактив с участниками (что сложили, сколько фишек использовали)*. Но это еще не головоломка. Перейдем к основному решению. Возьмите все фишки и сложите квадрат так, чтобы в центре получилось четыре круга, а по сторонам квадрата цвета полукругов совпадали. (*Выполняют*)

Складушки можно предлагать детям с младшего дошкольного возраста.

Следующая головоломка гораздо сложнее. Внимание на экран. Слагалица! Какую известную головоломку она вам напоминает? (танграм). Состоит из 7 деталей – геометрических фигур разной формы. При работе с этой головоломкой используем схемы, определяющие уровень сложности, обозначенный звездочками от 1 до 3. Соответственно легкий, средний и сложный уровень сложности. Есть схемы с контурным делением и со сплошной заливкой, а также с недостающими деталями. Попробуем сложить образ по схеме с контурным делением. Внимание на экран! Что вы видите? (самолет) Рассмотрите внимательно и сложите самолет по данной схеме. Замечательно! Вы отлично справились с заданием! Первый уровень сложности пройден!

Это были плоскостные головоломки. В наборе есть и другие. Подсказывайте, какие? (объемные). Верно! Одна из объемных головоломок – «Осенний кубик». Представляет собой набор из шести объемных деталей разной формы. Предлагаем

сложить фигуры на плоскости и накладывая детали друг на друга., Таким образом, получаются 2д и 3д конструкции. Конечное решение головоломки – сбор куба.

В наборе «Мир головоломок» есть еще «Репка» и «Гала – куб». Предлагаем вам закрепить успех в решении всех головоломок набора. (предлагаем всем поиграть, подойти ближе).

Если вам понравилось решать данные головоломки, вы хотите повысить интеллектуальные способности ваших детей, и у вас появилось желание работать в данном направлении в системе, приобретайте игровой набор «Мир головоломок смарт-тренинг для дошкольников», проходите курсы повышения квалификации, координаты на экране. На сайте Всероссийской общественной организации «Воспитатели России» имеется информация о данном проекте. Желаем вам плодотворного труда в интеллектуальном развитии детей и творческих успехов!