

Конспект практикума с воспитателями ДОУ

Тема: Развитие логического мышления детей дошкольного возраста посредством игр-головоломок

Цель:

Способствование повышению интереса педагогов к поиску интересных методов и технологий в работе с детьми по развитию логического мышления и формированию математических представлений в процессе игровой деятельности.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с играми-головоломками для детей дошкольного возраста.
2. Развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;
3. Вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

Оборудование: презентация по теме, головоломки: «Чудо-крестики» В.В. Воскобовича, смарт-тренинг «Мир головоломок», буклет для воспитателей «Развитие логического мышления у дошкольников средствами игр-головоломок».

Ход выступления:

Здравствуйте уважаемые, коллеги! Тема мероприятия: «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста посредством игр-головоломок», выбрана не случайно. Вы спросите: «Зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику?» Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте – в школе. И важнейшим среди этих навыков и качеств является навык логического мышления, способность «действовать в уме».

Всестороннее развитие дошкольника происходит на основе игровой деятельности, в процессе которой у ребенка формируется воображение, приобретает опыт общения со сверстниками.

Логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах.

Основной неотъемлемой частью развивающей среды являются игры, способствующие развитию интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Ребенок стремится к активной деятельности, но сама по себе пытливость, понятливость и интеллект не развиваются, поэтому в работу с детьми необходимо внедрять технологии на основе игр-головоломок.

Технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и смарт-тренинг «Мир головоломок» И.И. Казуниной, являются средствами интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста. Благодаря использованию игровых технологий процесс обучения дошкольников будет проходить в доступной и привлекательной форме.

«Развивающие игры» В.Воскобовича – это «Геоконт», «Чудо-крестики», «Квадрат В.Воскобовича» и т.д – цель игр развитие интеллектуальных способностей детей. За последнее десятилетие автором выпущено более 50 игр.

И я хочу представить вашему вниманию игру Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Чудо-крестики».

В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Счетовозик», «Геоконт», «Игровой квадрат», «Чудо-крестики», «Фиолетовый лес».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Авторская игра "Чудо-крестики" – одна из многих разработок инженера В. Воскобовича, игровое познавательное пособие, создающее предпосылки для формирования логического и образного мышления детей дошкольного возраста.

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами.

Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур.

«Чудо-крестики» – комплекс из трех комплектов игр, где игра строится по принципу "от простого к сложному".

Первый комплект "Чудо-крестики 1" изготовлен для детей, начиная с двух лет.

В его состав входят:

- игровое поле-основа,
- 4 крестика: красный, желтый, синий и зеленый (1 целый и 3 составные - из двух, трех, четырех частей). Части – это геометрические фигуры: треугольник, квадрат и другие многоугольники;

- круг,
- 2 половины,
- инструкция и альбом фигурок.

Второй комплект «Чудо-крестики 2» изготовлен для детей 4-6 лет. В его состав входят:

- игровое поле;
- 7 крестиков: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (1 целый и 6 составные – из двух, трех, четырех, пяти, шести и семи частей). Все части также как и в первом комплекте представляют собой геометрические фигуры.

- инструкция и альбом фигурок.

Третий комплект «Чудо-крестики 3» изготовлен для детей 5-7 лет. В его состав входят:

- игровое поле;
- 7 крестиков: салатный, лиловый, светло-голубой, лимонный, малиновый, розовый и бирюзовый (1 целый и 6 составные – из двух, трех, четырех, пяти, шести и семи частей). Все части также как и в первых двух комплектах представляют собой геометрические фигуры.

- инструкция и альбом фигурок.

1. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое ("крестики") прямо в рамке или на столе.

2. После можно попробовать собирать фигуры по схемам из прилагаемой инструкции, из альбома с различными уровнями сложности или по замыслу. Ребенок двух лет сможет выложить простые фигуры из 2-3 частей, а затем более сложные.

3. Можно предложить обвести фигуры на листе бумаги, и раскрасить таким же цветом.

Игра способствует развитию воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятия цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи); тренировке мелкой моторики рук, тактильно-осязательных анализаторов; освоению количественного счета, пространственных отношений.

Данное пособие предоставляет возможность творчества и для педагогов. И сегодня я Вам предлагаю познакомиться с пособием через авторский рассказ.

Здравствуйте ребята. Мы с вами сегодня с вами поиграем в очень интересную игру. Вы любите сказки? Какие вы молодцы. Сегодня мы с вами попробуем создать самый настоящий рассказ с помощью наших «чудо-крестиков». Перед Вами лежат пластиковые конверты, в которых находятся наш «Чудо-крестики». Достаньте их и приготовьтесь.

Рассказ «Юные зоологи» «Чудо-крестики 3»

Однажды в маленькой деревне жила девочка Маша, и любила она играть со своим другом Ваней. Любимым занятием Маши и Вани было ловить бабочек своим сачком и рассматривать их окрас, а потом отпускать и смотреть, как красиво летит бабочка. Как она парит в воздухе. И в один из солнечных дней Маша увидела на краю опушке соседнего леса большую и пушистую ель. Оно было такое большое, что Маше казалось, что она маленький муравьишка. И захотелось ей скорее показать это дерево своему другу Ване. Прибежала она к нему и говорит:

- Ваня, побежали, я тебе кое-что покажу.

А Ваня ей говорит: не могу, мне мама сказала с Мишей моим младшим братом быть, потому что она уехала в магазин и скоро вернется.

- А ты бери с собой его. Мы быстро. Посмотрим и вернемся.

Ваня подумал-подумал и согласился с предложением Маши. Идут они втроем, любуются природой. Тут мимо ребят пролетела сорока и полетела прямо к этой ели. Маша была очень удивлена и сказала:

- Смотрите сорока села прямо на ту пушистую ель, которую я вам хотела показать.

Вскоре они пришли.

- Посмотрите, вот она большая, пушистая и зеленая ель. Она понравилась не только мне, но обитателям леса. Смотрите, а вон сидит дятел и стучит по стволу, а там ветке справа сова сидит и смотрит большими глазами в разные стороны, а это белка прыгает с ветки на ветку! - сказала Маша.

- Да, как красиво! – согласился Ваня

– Маша, Маша, посмотри, Миша нашел червячка!- воскликнул Ваня.

- Нам надо возвращаться домой, скоро мама вернется, пойдемте скорее, - запереживал Ваня.

Возвращаясь, домой они долго вспоминали большую ель и ее обитателей.

Представляю следующую технологию: смарт-тренинг «Мир головоломок» И.И. Казуниной.

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.

Итак, 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.

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

Цель:

- 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
- Создать условия для развития психических процессов
- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость

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

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.

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.

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.

Мне самой было интересно познакомиться с играми В. Воскобовича, головоломками технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» и я решила использовать их в практике с детьми своей группы, как часть занятия, для индивидуальной работы и самостоятельной игры. Эти игры являются многофункциональным пособием. Свою работу с играми-головоломками я построила по принципу от простого к сложному, подбирая те игры, которые соответствуют возрасту и развитию детей группы.

Чтобы добиться результата и получить эмоциональное удовлетворение, ему приходится думать, представлять, анализировать, подбирать варианты решений. А взрослый, не как руководитель, а как равноправный партнёр участвует в игре, направляя обучение в нужное русло.

Перед Вами тарелочки с листом и ручкой. Возьмите, пожалуйста, листы и ручки и напишите то, что Вам больше всего запомнилось и, что Вы возьмете с собой в работу. Надеюсь, мой практикум был полезен для Вас.