

МБДОУ ЦРР д/с 14 «Росинка»

**Интеллектуальный проект для детей подготовительной группы №4
«Мир головоломок и развивающих игр»**

**Воспитатели:
Беликова М.Г.
Оверко М.Г.**

Ставрополь 2022

Актуальность

Технология «План – дело - анализ» дает возможность развивать познавательную инициативу дошкольника, быть им активными в выборе содержания своего образования, что позволяет реализовать на практике принципы ФГОС ДО.

Основная идея проекта состоит в том, что обучение, главным образом, проходит именно в выбранных детьми видах деятельности. Детям предлагаются темы, основанные на их интересах, потребностях. Дети подключаются к принятию решения о том, что они хотят изучать и с кем они хотят работать.

Наша же задача стремиться к созданию условий, в которых ребенок защищен демократически построенным коллективом, приучающим его к социально ответственной свободе и творческому самовыражению.

«Мир головоломок и развивающих игр» - наша проектная деятельность в 2022-2023 учебном году для детей подготовительной группы №4.

Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности, поэтому, развитие мыслительных операций является важным фактором становления всесторонне развитой личности.

Способность четко, логически мыслить, ясно излагать свои мысли в настоящее время требуется каждому. Логическое мышление формируется к старшему дошкольному возрасту.

Именно в этом возрасте необходимо уделять больше времени для работы с детьми по развитию у них мыслительных операций. Вот почему вопросы развития мыслительных операций являются основными в подготовке дошкольников к школе.

Интеллектуальное развитие дошкольников через решение ребусов, кроссвордов, головоломок должна базироваться на следующих принципах:

- безоценочность (любая оценка способствует фиксации на собственных качествах, достоинствах и недостатках);
- отсутствие соревновательного момента;
- создание мотивации по типу игровой;
- наличие элементов занимательности;
- доступность по изложению;
- красочность оформления;
- эмоциональная окрашенность занятий.

Рассмотрим игры, которые мы используем в нашей работе с целью интеллектуального развития дошкольников.

Игры на комбинирование: игры-головоломки или геометрические конструкторы (танграм, пифагор и др.), игры со спичками, логические задачи, шашки, шахматы, головоломки и др. - предусматривающие умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов.

Игры на планирование: лабиринты, головоломки, магические квадраты, игры со спичками – направлены на формирование умения планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели. Способность планирования проявляется в том, что дети могут определить, какие действия следует осуществить раньше, а какие - позже.

Игры на формирование умения анализировать: найди пару, найди лишнее, загадки, продолжи ряд, занимательные таблицы – предусматривают умение объединять определенные предметы в группу с общим названием, выделять общие

признаки предметов, умение описывать предметы по принципу «из чего состоит, что делает».

Логические игры: головоломки, кроссворды и т.д. Они интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата. Например, головоломки представлены арифметическими (угадывание чисел), геометрическими (на разрезание, с проволокой), буквенными (анаграммы, кроссворды, шарады) и т.д.; рассчитанными на игру фантазии и воображения.

Головоломки – очень занимательный и популярный вид задач. Головоломки вызывают большой интерес у детей, независимо от возраста. На таких занятиях формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Они учат детей логически мыслить.

Головоломка – это сложная, порой трудноразрешимая загадка, задача.

К примеру, загадка – мудреный, замысловатый вопрос, в котором то, что загадано, всегда скрывается под «маской», на предмет загадывания лишь делается намек. Загадка – это средство воспитания, обучения, развития детей, упражнение в рассуждении, в умении доказывать. Предмет загадки должен быть информативен, можно рассказать о его создании, о его действиях, о том, что с ним делают и т.п.

Следующий вид головоломок, который очень нравится детям – кроссворды. Если в кроссворде через вопросы предполагается сформировать у обучаемых новые знания, то это кроссворд познавательного характера. Такие кроссворды можно предлагать на этапе первичного осмысления.

Ребус – это загадка, в которой искомое слово или фраза закодированы в виде рисунков, знаков, букв, т.е. «предметов». Одна из главных трудностей при разгадывании ребусов – умение правильно назвать изображённый на рисунке предмет и понять, как соотносятся между собой фрагменты рисунка.

Игры:

«Пифагор». Квадрат размером 7×7 см разрезан так, что получается 7 геометрических фигур: 2 разных по размеру квадрата, 2 маленьких треугольника, 2 – больших (в сравнении с маленькими) и 1 четырехугольник (параллелограмм). Цель игры состоит в составлении из 7 геометрических фигур – частей игры, плоских изображений: силуэтов строений, предметов, животных.

«Колумбово яйцо». Логическая игра «Колумбово яйцо» – это головоломка – пазл, состоящая из геометрических фигур, которые в свою очередь образуют яйцо. Цель игры создавая силуэт, использовать все части игры, присоединяя одну к другой.

«Волшебный круг». Логическая игра «Волшебный круг» – это головоломка, состоящая из геометрических фигур, которые в свою очередь образуют круг.

При реализации проекта «Мир головоломок и развивающих игр» мы основывались на технологии организации коллективной жизнедеятельности детей: «План-дело-анализ» (проект Л.В. Михайловой-Свирской), и включала в себя следующие этапы работы:

Подготовительный этап.

Свою работу мы начали с анализа и пополнения РППС в группе. Для того чтобы удерживать (направлять, поддерживать, корректировать) внимание детей, важна ежедневная презентация педагогом имеющихся в группе материалов, т.е. напоминание о том, какие материалы, в каких центрах доступны для работы. Презентация не

предполагает диктата обязательных действий – дети могут самостоятельно решить что, как и из чего они будут делать. У нас в группе в свободном доступе много самых разнообразных материалов по теме проекта: «танграммы», «коломбово яйцо», изографы, ребусы, карточки и картинки для составления кроссвордов, интерактивная доска. Все имеющиеся центры дополняются «подсказками», например, схемы рисования, пооперационные карты, образцы.

Компонентами дневного цикла «План – дело – анализ» являются: утренний групповой сбор, на котором осуществляется выбор темы, планирование видов деятельности (места работы, материалов, партнерств и пр.); самостоятельная или совместная деятельность в Центрах активности; итоговый сбор, на котором подводятся итоги.

Также вместе с детьми определили правила, которые помогают осуществлять образовательный процесс без многочисленных замечаний.

Например:

Правила для детей	Правила для педагогов
«Внимательно слушай других»,	новости не регламентируются (только по одной короткой новости)
«Кричать и бегать можно на улице»	не селекционируются (только хорошие новости)
«Положи материалы так, чтобы их можно было найти»	не вытягиваются насильно («мы еще не слышали твоих новостей»)

Выбор темы образовательного события, акции – одна из ведущих и одна из самых сложных составляющих технологии.

И взрослые, и дети привыкли к тому, что все темы учебных занятий в детском саду определяются воспитателями. Наша же цель стимулировать инициативу и активность детей в предложении тем, в выборе дел и действий. Детские интересы необходимо учитывать. Но чтобы их учесть, нужно чтобы они были озвучены, а ещё лучше, чтобы они были зафиксированы. Пусть темы, которые предлагают для плана дети, достаточно просты, но это именно те идеи, которые самостоятельно рождаются у них, на которые они мотивированы, в которых проявляется их инициатива, конструктивная активность, которые диктуются их любознательностью и знаниями. Выбор темы и содержания может быть любой. Всё что окружает ребёнка, интересует, может быть толчком к выбору темы. Задача взрослых помочь детям сделать согласованный выбор самостоятельно.

Тема выбрана. Выявляем образовательные запросы детей. В этом нам помогает «модель трех вопросов»

Что вы знаете?	Что вы хотите узнать?	Что надо сделать, чтобы узнать...?
----------------	-----------------------	------------------------------------

В ходе и в результате совместного обсуждения идей дети и взрослые вырабатывают совместный план действий. Воспитатель структурирует идеи детей и взрослых по видам деятельности (исследование, чтение, игра, рисование, и т. д.), но не устанавливает временной и пространственной закреплённости, то есть оставляет свободу выбора – что и когда делать; сколько раз возвращаться к деятельности или содержанию; с кем в партнерстве; где и как организовать деятельность. С целью решения педагогических задач, педагог предлагает детям свои мероприятия,

например: организовать выставку, сделать альбом и.т.д. Дети думают, выбирают центр и обозначают свой выбор на обязательном для данной технологии «Информационном поле» или «Доске выбора», где обозначены все центры детской активности. У детей есть условные знаки - их фотографии. Ребенок вставляет свой условный знак в кармашек с обозначением выбранного им центра. Так появляется план нашей совместной деятельности и возможность реализовать его, включаясь в кооперативную деятельность с другими детьми или работая под руководством воспитателя (в малой подгруппе, в индивидуальном партнерстве со взрослым).

Свободная деятельность осуществляется в центрах активности после того, как ребята сделают выбор, спланируют свои действия, выберут место работы и партнеров. Принятие решения об индивидуальной работе или сотрудничестве с другими детьми или взрослыми остаётся за ребёнком, вплоть до отказа от участия в общей теме. В то же время, в одном из центров педагог организует совместную деятельность, как правило, с желающими, но дети должны понимать и слово «надо», поэтому педагог, распределяя детей, может сказать: «Маша и Саша пойдут сегодня со мной в центр науки».

Итоговый сбор проводится после того, как дети выполняют задуманное – реализуют свой план.

Итоговый сбор – место проведения – ковер, откуда стартовал утренний сбор. На итоговый сбор дети приносят все то, что они успели сделать, - разгаданные ребусы, головоломки, схемы-рисунки, карточки с выполненными заданиями.

Все работы раскладываются в центре ковра возле своих мастеров – им нужно будет представить то, что они сделали. В этом помогают вопросы:

- Кто хочет рассказать о своей работе?
- Получилось ли у тебя, что ты задумал?
- Что вы хотели бы посоветовать тем, кто будет работать в центре науки завтра?

В процессе общения мы фиксируем высказывания детей, совместно с детьми выбираем и наклеиваем подходящие фотографии, отражающие содержание детской деятельности или ее продукт.

Таким образом, данная технология способствует развитию познавательного интереса, логического мышления.

Логическое мышление - умение оперировать абстрактными понятиями, это управляемое мышление, это мышление путем рассуждений, это строгое следование законам неувимой логики, это безукоризненное построение причинно-следственных связей.

Способность логически мыслить позволяет человеку понимать происходящее вокруг, вскрывать существенные стороны, связи в предметах и явлениях окружающей действительности, делать умозаключения, решать различные задачи, проверять эти решения, доказывать, опровергать словом, всё то, что необходимо для жизни и успешной деятельности любого человека. Одним из средств развития логического мышления является головоломка - непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

Цель проекта: развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста при помощи головоломок и развивающих игр.

Задачи:

1. Формировать у детей основные логические операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, смысловое соответствие, ограничение.

2. Развивать умение оперировать абстрактными понятиями, рассуждать, устанавливать причинно – следственные связи, делать выводы.

3. Формировать у детей способность решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту, способность применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), поставленных как взрослым, так и им самим.

3. Воспитывать у детей потребность в умственной деятельности.

4. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику.

5. Донести до родителей актуальность данной проблемы и привлечь их к активному сотрудничеству.

Предполагаемые итоги реализации проекта:

Дети способны решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту.

- могут применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), поставленных как взрослыми, так и ими самими; в зависимости от ситуации могут преобразовывать способы решения задач (проблем), способны предложить собственный замысел и воплотить его в рисунке, постройке, рассказе и др.,

- склонны к экспериментированию.

Ожидаемый результат: Дети научатся:

- создавать на плоскости силуэты предметов по образцу или по замыслу.
- устанавливать связь между целью, осуществлением какого-либо действия и результатом;
- понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно;
- сформируется навык самоконтроля и самооценки;
- разовьётся мелкая моторика, комбинаторные способности, логическое мышление, творческое воображение,
- совершенствуется звуковая культура речи, диалогическая и связная речь;
- сформируются представления о зрительно-пространственных отношениях;
- дети смогут свободно общаться по поводу игр с взрослым и сверстниками.

Этапы реализации проекта:

Этапы	Мероприятия	Сроки проведения	Ответственные
Подготовительный этап	-Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста -Подбор диагностик выявления уровня логического мышления -Изучение опыта ДОО по	Сентябрь	Воспитатели группы

	использованию головоломок в развитии логического мышления		
Основной этап	Организованная образовательная деятельность: - Познавательное развитие «Волшебная страна головоломок» «Игры-головоломки»» «Веселые загадки» - Продуктивный вид деятельности изготовление головоломки «Танграм» Совместная образовательная деятельность педагога и ребенка в ходе режимных моментов: - Беседы с детьми «Что такое головоломки и для чего они нужны» «Какие бывают головоломки» - Дидактические игры: «Составь фигуру» «Лабиринт» «Что лишнее» «Веселый лабиринт» - Рассматривание образцов выкладывания изображений из разных головоломок - Игровая ситуация «Спешим на помощь героям сказки» - Проектная деятельность детей «Знакомство с новой головоломкой» Приложение 3 Работа с родителями: - Родительское собрание на тему «Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста» - Памятка для родителей «Развитие мышления у детей» - Конкурс «Придумай логическую задачку» - Подборка логических упражнений для детей	Октябрь – май	Воспитатели группы, родители
Заключительный этап	Презентация проекта	Май	Воспитатели группы

Перспективное планирование.

Сроки реализации	Деятельность (диагностика, игры, занятия и т.д.)	Цель деятельности	Содержание деятельности
Сентябрь			
1-2 неделя	Диагностика	Выявить уровень знаний по данному разделу для планирования дальнейшей деятельности	Методика «Изучение уровня овладения логическими операциями» Методика «Нелепицы»
3 неделя	<i>«Зарядка для ума»</i> (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации.	«Придумай загадку» по теме «Осень», «Фрукты и овощи»; «Кто больше знает» «Наборщик» «Живые слова» (Смотри картотеку)
4 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Танграм»	Знакомство с историей возникновения игры.	Ознакомление с набором геометрических фигур, преобразование их с целью составления квадрата
Октябрь			
1 неделя	<i>«Волшебная страна головоломок»</i>	Развитие умения детей активно включаться в решение игровых заданий, сотрудничая друг с другом. Формировать приемы умственных операций дошкольников.	«Цветные цифры» «Лабиринты» «Найди дом» «Найди фигуру» «Танграм»
2 неделя	«Ребусы»	Учить детей разгадывать простые ребусы. - Расширять кругозор детей. - Знакомить с окружающим миром, явлениями природы. - Развивать логическое мышление,	Кроссворд «Загадочный»

		любопытность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь. - Выбатывать навыки доводить начатое дело до конца.	
3 неделя	<i>«На поиски краденого солнца»</i>	Развитие познавательных интересов детей, сенсорное развитие, развитие любознательности и познавательной мотивации, развитие воображения и творческой активности, логического мышления.	«Лабиринт» п/и малой подвижности «Коробка с карандашами» «Колумбовое яйцо» «Волшебные квадратики» Вырежем лучики для солнышка.
4 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Танграм»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	Упражнять детей в сравнении треугольников по размеру, составлении из них новых геометрических фигур: квадратов, четырехугольников, треугольников, составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.
	<i>НОД с использованием головоломок</i> «Танграмм» по ФЭМП в рамках тематической недели «Труд людей осенью»	Формировать умение определять зависимость при делении целого на части; создавать силуэты из геометрических фигур; упражнять в определении овощей и фруктов на ощупь, в решении логических игр и головоломок. Создавать атмосферу принятия, взаимопонимания и любви; воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.	Организационный момент «Назови цифры» (Танграм) 2. Дидактическая игра «Чудесный мешочек» 3. Дид. игра «Собираем урожай» д/и «Танграмм» составление силуэта дома по расчлененному образцу

	<u>Консультация для родителей</u> «Игры – головоломки для детей старшего дошкольного возраста»	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	См. приложение 4.
ноябрь			
	<i>Зарядка для ума»</i> (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Юный волшебник» «Придумай загадку» по темам «Птицы», «Мой организм», «Мой дом. Мебель» «Кто больше знает»
1 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Танграм»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления упражнения в составлении изображений по собственному, замыслу.	воссоздание фигур по образцам контурного характера (нерасчлененным) . Материал: наборы, фигур к игре "Танграм", образец, доска и мел.
2 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Танграм»	Развитие умения предвидеть сочетание фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта.	Задумав составить какое-либо изображение, мысленно, в плане представления, членят его на составные части, соотнося их с формой танграмов., затем составляют
3 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Танграм»	Формирование у ребенка самостоятельности и умения принимать решения, оценивать свою деятельность и деятельность товарища	составлять силуэты из 2-3 одинаковых наборов фигур к игре «Танграм»
4 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i>	Развитие связной речи.	д/и « Играть в Танграм –это

	«Танграм»		хорошо или плохо» Дети называют, что им понравилось когда они играли в Танграм, а что нет. Воспитатель ведет учет ответов и помогает сделать вывод.
	НОД По ФЭМП в рамках тематической недели «Домашние животные»		См. приложение 2.
	Взаимодействие с семьями Мастер-класс для родителей «Использование головоломок «Танграм» в работе с детьми»	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использования в работе с детьми в ДОУ	См. приложение 3.
декабрь			
	Зарядка для ума» (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Придумай загадку» по темам «Зима», «Дикие животные» «Ассоциация» «Небылицы» «Что было бы, если...»
1 неделя	Вечер мировых головоломок «Волшебный круг»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	Ознакомление с головоломкой «Волшебный круг». Преобразование фигур головоломки с целью составления круга.
2 неделя	Вечер мировых	Формировать умение	составление фигур-

	головоломок «Волшебный круг»	анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру- силуэт, ориентируясь на образец	силуэтов по расчлененным образцам.
3 неделя	Вечер мировых головоломок «Волшебный круг»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления	воссоздание фигур по образцам контурного характера (нерасчлененным) . Материал: наборы, фигур к игре «Волшебный круг», образец, доска и мел
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Волшебный круг»	Развитие умения предвидеть сочетание фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта.	составлять силуэты из 2-3 одинаковых наборов фигур к игре «Волшебный круг»
	ХПД НОДс использование головоломок «Танграм» «Волшебный круг» коллективная аппликация на тему «Зимняя прогулка»	Формировать умение конструировать на плоскости Развитие умения предвидеть сочетание фигур, закрепить умение вырезать, правильно держат ножницы и пользоваться ими. - закрепления навыков аккуратного наклеивания развитие диалогической речи, мелкой моторики рук.	Аккуратно вырезать ножницами каждую часть головоломки составить силуэты, дорисовывать сюжет по теме «Зима»
	Взаимодействие с семьей Памятка для родителей	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	Информация «Как изготовить игру- головоломку «Волшебный круг» в домашних условиях» Приложение 4.
январь			
	Зарядка для ума» (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в	«Придумай загадку» по темам «Материалы», «Посуда, продукты питания», «Предметы быта облегчающие труд»; «Юный волшебник»,

		свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Закончи предложение»
2-3неделя	Диагностика (ФЭМП – Новикова; ИЗО –Сафонова; Игра - Комбинаторное мышление «Подбери костюм для мишки » А.Н.Поддъяков	Выявить уровень знаний по данному разделу для планирования дальнейшей деятельности	
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Колумбово яйцо».	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	Ознакомление с историей головоломки «Колумбово яйцо». Преобразование фигур головоломки с целью составления овала.
	НОД с использованием головоломки «Колумбово яйцо» Аппликация в рамках тематической недели «Предметы быта облегчающие труд»	Формировать умение конструировать на плоскости силуэт телефона, закрепить умение вырезать, правильно держать ножницы и пользоваться ими. - закрепления навыков аккуратного наклеивания	Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Из этих частей дети составляют силуэт телефона. Для этого предлагаю рассмотреть внимательно схему.
	Взаимодействие с семьей. Родительское собрание. Показ презентации «Колумбово яйцо» — увлекательная головоломка для детей и взрослых	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	Информация как изготовить игру-головоломку, правила и цель игры

февраль

	<i>Зарядка для ума»</i> (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Придумай загадку» по темам «Книги», «Животные севера и жарких стран»; «Закончи предложение» «Ассоциации», «Угадай, про что говорю»
1 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Вьетнамская игра»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	Ознакомление с историей головоломки «Вьетнамская игра». Преобразование фигур головоломки с целью составления круга.
2 неделя	Вечер мировых головоломок «Вьетнамская игра»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.
3 неделя	Вечер мировых головоломок «Вьетнамская игра»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре	Ребенку дается крупный нерасчлененный образец игры, ребенок выбирает фигуру и выкладывает на столе. Если ребенок затрудняется, можно дать образец и выкладывать на нем.
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Вьетнамская игра»	Развитие связной речи.	д/и Играть в «Вьетнамскую игру» – это хорошо или плохо» Дети называют, что им понравилось, когда они играли, а что нет. Воспитатель ведет учет

			ответов и помогает сделать вывод.
	ХПД НОД Аппликация «Открытка для папы» из геометрических фигур игры «Танграм» и «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».	Формировать умение конструировать на плоскости Развитие умения предвидеть сочетание фигур, закрепить умение вырезать, правильно держать ножницы и пользоваться ими. - закрепления навыков аккуратного наклеивания	Из этих частей головоломки дети составляют человека, корабль и самолет.
	Взаимодействие с семьей Папка передвижка головоломка «Вьетнамская игра».	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	История головоломки .как ее изготовить, этапы игры
март			
	<i>Зарядка для ума</i> (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Придумай загадку» по темам «Весна» «Комнатные растения» «Профессии» «Юный волшебник», «Закончи предложение» «Найди пару»
1 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Головоломка Пифагора»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	Ознакомление с историей головоломки «Головоломка Пифагора». Преобразование фигур головоломки с целью составления квадрата.
2 неделя	Вечер мировых головоломок «Головоломка Пифагора»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-	составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам. в названии

		силуэт, ориентируясь на образец, воспитывать <u>звуковую культуру речи</u>	которых 2, 3 слога
3 неделя	Вечер мировых головоломок «Головоломка Пифагора»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре	Ребенку дается крупный нерасчлененный образец игры, ребенок выбирает фигуру и выкладывает на столе. Если ребенок затрудняется, можно дать образец и выкладывать на нем.
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Головоломка Пифагора»	Развитие связной речи.	д/и Играть в «Головоломку Пифагора» – это хорошо или плохо» Дети называют, что им понравилось, когда они играли, а что нет. Воспитатель ведет учет ответов и помогает сделать вывод.
	НОДПо ФЭМП «Головоломка Пифагора» Из геометрических фигур головоломки собрать прямоугольник и треугольник» «Волшебный круг»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	На занятии воспитатель предлагает детям образцы прямоугольника и треугольника на выбор - расчлененные и контурные. Каждый из детей может выбрать образец по желанию и составить фигуру. Воспитатель указывает, что сложнее и интереснее составлять фигуру-силуэт по образцу без указания составных частей. При этом надо самостоятельно найти способ расположения частей.
	Взаимодействие с семьей Семейный праздник «В головоломки мы играем, в эстафетах	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	Семейные эстафеты с использованием головоломок «Головоломка Пифагора», Танграм» и

	побеждаем»		«Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».
апрель			
	<i>Зарядка для ума»</i> (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Придумай загадку» по темам «Перелетные птицы», «Космос» «Обитатели водоемов», «Растения» «Что было бы если...», «Кто больше знает», «Закончи предложение»
1 неделя	<i>Вечер мировых головоломок</i> «Листик»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	Знакомство с историей возникновения игры. Преобразование фигур с целью составления листика
2 неделя	Вечер мировых головоломок «Листик»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.
3 неделя	Вечер мировых головоломок «Листик»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, воспитывать звуковую культуру речи	Ребенку дается крупный нерасчлененный образец игры, ребенок выбирает фигуру на заданный звук и выкладывает на столе. Если ребенок затрудняется, можно дать образец и выкладывать на нем.
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Листик»	Формирование у ребенка самостоятельности и умения принимать решения, оценивать свою деятельность и деятельность товарища	составление изображений предметов, в названии которых 2, 3 слога

		воспитание звуковой культуры речи	
	НОД По ФЭМП «Танграм» Д/и«Угадайте, какую цифру пропустили?»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец,закрепить знания и последовательности цифр.	Детям даются карточки с пропущенной цифрой второго десятка, и предлагается выложить, используя фигуры «Танграм» с опорой на расчлененный образец
	Взаимодействие с семьей Игротека для родителей	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	«Головоломка Пифагора», Танграм» и «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».
май			
	Зарядка для ума» (словесные игры)	Развивать речевую активность детей; формировать средства межличностного взаимодействия детей в ходе специально созданных ситуаций и в свободное от занятий время, использовать речевые и неречевые средства коммуникации	«Придумай загадку» по темам «Насекомые», «Спорт», « Времена года» «Закончи предложение» «Найди пару»
1-2 неделя	Диагностика (ФЭМП – Новикова; ИЗО –Сафонова; Игра - Комбинаторное мышление «Подбери костюм для мишки » А.Н.Поддъяков	Выявить уровень знаний по данному разделу для планирования дальнейшей деятельности	1-2 неделя
3 неделя	Вечер мировых головоломок «Колумбово яйцо» «Головоломка Пифагора» «Танграм» «Листик» «Вьетнамская игра».	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления упражнения в составлении изображений по	воссоздание фигур по образцам контурного характера (нерасчлененным) . Материал: «Колумбово яйцо» «Головоломка Пифагора» «Танграм» «Листик» «Вьетнамская игра».

		собственному, замыслу.	
4 неделя	Вечер мировых головоломок «Колумбово яйцо» «Головоломка Пифагора» «Танграм» «Листик» «Вьетнамская игра».	Развитие связной речи.	д/и Играть в «Мировые головоломки» – это хорошо или плохо» Дети называют, что им понравилось, когда они играли, а что нет. Воспитатель ведет учет ответов и помогает сделать вывод.
	НОД Аппликация «Колумбово яйцо»	Формировать умение конструировать на плоскости, закрепить умение вырезать, правильно держать ножницы и пользоваться ими, закрепления навыков аккуратного наклеивания Развитие связной речи, знания русских народных сказок	Изготовление персонажей сказки «Курочка ряба» пересказ ее. Придумать другой вариант сказки
	Взаимодействие с семьей Выставка «Мировые головоломки Консультация « Роль мировых головоломок в развитии личности ребенка»	Повысить уровень компетенции родителей в области комбинаторики и ее использовании в работе с детьми в ДОУ	

Методика «Изучение уровня овладения логическими операциями»

Цель: изучения уровня овладения логическими операциями.

Материал: подготовить восемь геометрических фигурок, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, большие и маленькие, красные и синие).

Эксперимент проводят индивидуально с детьми пяти лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из восьми геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем отличаются друг от друга эти фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигуру и предлагают ребёнку найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчеркивая слова, «самую непохожую». После того как малыш сделал выбор, указанную фигуру или фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой - образом и спрашивают, почему он думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребенок ошибается, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

Обработка данных: выделяют три уровня овладения детьми старшего дошкольного возраста логическими операциями.

Высокий уровень. Ребенок выбирает фигурку по трем параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и четко объясняет свой выбор («Потому, что это квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).

Средний уровень. Ребёнок выполняет задания сам или с незначительной помощью взрослого, но затрудняется объяснить выбор фигурки.

Низкий уровень. Ребенок не справляется с заданием.

Методика «Нелепицы»

Цель: изучить представление детей об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между ними; определение умения детей рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Проведение исследования. Вначале ребёнку показывают картинку. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи всё ли здесь находится на своём месте или неправильно нарисовано. Если что-нибудь покажется не на своем месте или неправильно нарисовано, то укажи на это и объясни, почему это не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание: обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть. Время выполнения три минуты.

Обработка данных:

Высокий уровень - ребенок назвал все нелепости и объяснил, как на самом деле должно быть.

Средний уровень - назвал все нелепицы, но объяснил только половину из них.

Низкий уровень ребенок назвал, все нелепицы, но не объяснил. Почему это неправильно.

Приложение 2.

Тема: Развитие комбинаторных способностей дошкольников

Название: НОД по ФЭМП в рамках тематической недели «Домашние животные»

Программное содержание: Воспитывать дружеские взаимоотношения, умение помогать друг другу в случае затруднения.

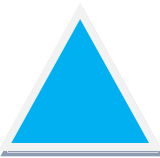
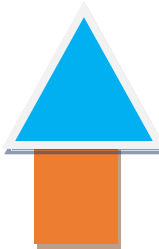
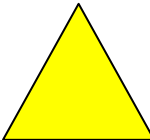
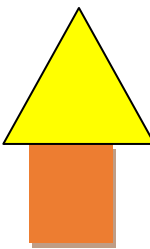
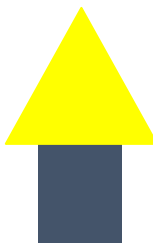
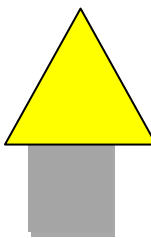
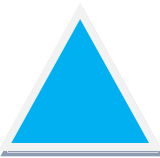
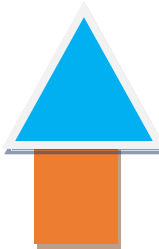
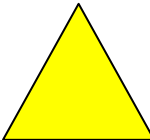
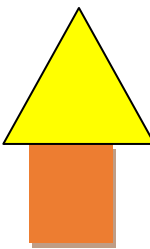
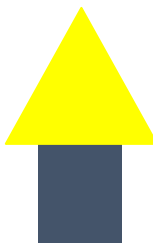
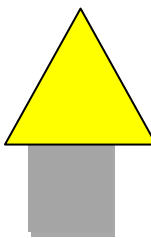
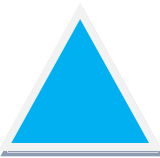
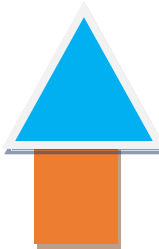
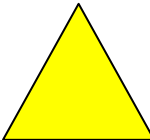
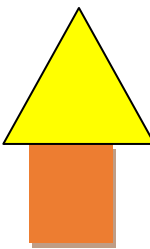
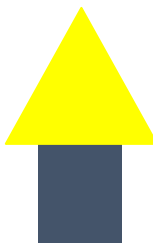
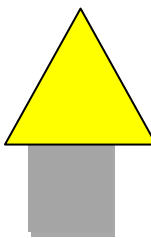
Продолжать учить обрабатывать информацию, делать выводы: обобщать, сравнивать предметы по определенному признаку, умению высказывать и аргументировать свою точку зрения. Упражнять в порядковом и количественном счете до 10, согласовании существительных с прилагательными. Соотнесении цифры и количества движений.

Материалы и оборудование: Картинка «Собака» 3шт. Таблица для описания конуры. Геометрические фигуры. Игра «Танграмм» для каждого ребенка.

Взаимосвязь с образовательной деятельностью в режимных моментах: игра «Танграмм»

Содержание деятельности:

Этапы деятельности	Содержание	Время				
Процесс вовлечения	Игра «Запрещенное движение» Дети повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: "Руки вверх!". Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, садится. Побеждает тот, кто остался на месте. Воспитатель берет конверт и предлагает детям отгадать загадку, чтобы узнать, что в конверте. Загадка: У меня отличный слух, Умный взгляд и тонкий нюх. Я, друзья, совсем не злая. В дом чужой идет – залаю. (собака)В. Достает из конверта 3 собак.	5-7 мин				
Процесс целеполагания	Дети сравнивают собак,и делают вывод ,что они одинаковые. Придумывают клички В. Спрашивает, как же их различить хозяину. Предложение детей: разные ошейники, построить разные дома (конуру)	2 мин.				
Процесс осуществления деятельности	«Строим разные дома для собак» Цель: развиваем гибкость мышления у детей. Для выполнения этого задания нам понадобится геометрические фигуры: по три квадрата разного цвета (красный , синий ,зеленый) и два различных треугольника (для крыши конуры). Задание: сколько разных домов можно построить, если использовать предложенный материал. Для выполнения этого задания можно воспользоваться таблицей. Которую заполняем вместе с детьми стоя у доски <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					10-15 мин.

	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													
														
														
														
	Физкультминутка Хлопни, ..., наклонись столько раз ,какую цифру покажу. Игра «Посчитайка» Воспитатель предлагает посчитать собак.В. Достает следующее задание. Игра «Танграмм » выложить собаку.Дети ,справившиеся с заданием могут помочь товарищу													
Выводы Рефлексия	Ребята, давайте вспомним, чем мы занимались сегодня на занятии, какие задания вам наиболее понравились	3 мин.												

Конспект ООД «Волшебная страна головоломок»

ОО: познавательное развитие

Цель: развитие умения детей активно включаться в решение игровых заданий, сотрудничая друг с другом

Задачи:

- Формировать приемы умственных операций дошкольников

-Развивать у детей логическое мышления

-Воспитывать уважительное отношение друг у другу

Ход

Мотивационно-ориентировочный этап

Здравствуйте ребята, какие вы сегодня красивые. Сейчас я вам вот что расскажу. Я вчера получила письмо от «Лунтика». Знаете, кто это? Да конечно! Так вот «Лунтик» играл в игру на компьютере, которая называется "Волшебная страна головоломок" не смог решить задачу и застрял на четвёртом уровне. Он просил меня помочь ему! Хотите помочь вместе со мной «Лунтику»? Какие вы добрые!

Поисковый этап

Ребята, для этого нам нужно попасть в игру, монитор у нас есть. ой, ой, ой, смотрите, что с ним? (монитор сломан) Что же теперь делать? (Починить) А как? Чем? (Сложить из фигур).

Практический этап

Попробуйте, но есть одно правило, брать нужно по одной фигуре. Если нам удастся починить монитор, то зазвучит весёлая музыка. (Выполнение задания) Отлично вы справились! И мы можем попасть в игру, а антенны помогут нам в этом. Одеваем, скажем, вот такие слова: 12345 мы в игру хотим играть! А теперь все вместе.

Ребята в игре нам предстоит пройти 3 уровня, на каждом будут задания. Нужно будет составить фигуру, пройти сложный лабиринт, посчитать фигуры

- задания сложные, но вы с ними справитесь, я уверена в этом. Итак, игра начинается.

«Цветные цифры»:

Определить, что можно сделать из цветных полосок - составление фигур по схеме.

Какой это уровень? (1) Точно и ждут нас тут цветные полоски. Сколько же цветных полосок, а что можно из них сделать? (Ответы детей). А ещё? Что мы будем из них делать? (Ответы детей). Сделаем? (а эти фигуры можно сделать). Вопросы детям: Что ты составляешь? Кто у тебя получился? Какая тебе нужна полоска?

У вас получилось! Супер, вы лучше всех! И мы уже близко к «Лунтику»! Ну что двигаемся дальше? Куда нам теперь идти? (Ответы детей)

«Найди дом»:

Как пройти 2 лабиринта одновременно? Подвести к тому чтобы дети разделились на 2 группы. Пройти лабиринты с помощью письма задания и найти домик с музыкой.

Что же это? (лабиринты). Их нужно пройти и дойти до домика. А помогут нам в этом письма - задания. Сейчас я вам скажу, как. Лабиринта два, а нас много что нам делать? (Разделиться) Точно так и сделаем! (делятся). Если найдём нужный дом. То там заиграет музыка. А не заиграет, значит, дом не тот. И так начинаем! Удачи вам!

Превосходно! Вы справились! Какие вы сообразительные! А мы сейчас на каком уровне? (2). А на какой пойдём? (3)

«Найди фигуру»

Нахождение и пересчёт фигур, изображенных на карточке. Проверка своего ответа.

Здесь нас ждёт ещё одно задание. Есть карточки, а что же на них нарисовано? (Ответы детей). Что с ними можно сделать? (Ответы детей). Но задание тут такое:

нужно посчитать, сколько нарисовано силуэтов? Ну, так считайте. А проверить хотите верно, мы посчитали или нет? Открывайте окошко, какая у тебя цифра, значит правильно. Замечательно! Очень хорошо! Тогда двигаемся дальше! Где мы?

На четвёртом уровне, нас ждёт «Лунтик». Нажмём на кнопку у монитора, чтобы открыть окошки и освободить его.

Рефлексивно-оценочный этап

Ребята давайте расскажем Лунтику как мы до него дошли.

«Лунтик» вам очень благодарен и приготовил сюрприз! (Лунтик дарит детям головоломку «Танграм»)

Конспект ООД на тему «Ребусы»

Цель: Продолжать учить детей разгадывать простые ребусы.

Задачи:

- Расширять кругозор детей.
- Знакомить с окружающим миром, явлениями природы.
- Развивать логическое мышление, любознательность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь.
- Выбатывать навыки доводить начатое дело до конца.

Предварительная работа: Составление перспективного плана. Подбор и изготовление демонстрационного материала. Беседа-знакомство с историей возникновения ребусов. Знакомство с правилами разгадывания ребусов. Индивидуальная работа с детьми по разгадыванию ребусов.

Оборудование: Кроссворд по загадкам «Загадочный». Карточки на каждого ребенка

Ход

Мотивационно-ориентировочный этап

Каждый из вас, ребята, не раз слышал слово «кроссворд», и не раз мы с вами учились их разгадывать. Давайте сегодня разгадаем вот этот кроссворд и узнаем тему нашего занятия.

- Кроссворд «Загадочный»

Кланяется, кланяется, домой придет — растянется. (Топор)

Что же это за девица, не швея, не мастерица. Ничего сама не шьет, а в иголках круглый год. (Ель)

Красные двери в пещере моей,

Белые звери сидят у дверей.

И мясо, и хлеб

Всю добычу мою,

Я с радостью этим зверям отдаю. (Зубы)

То назад, то вперед ходит-бродит пароход. Остановишь — горе, продырявил море. (Утюг)

Между двух светил сижу я один. (Нос)

Совместно с детьми вписываем слова-отгадки в клеточки.

Предлагаю детям прочитать слово, которое получилось по горизонтали. Читают получившееся слово РЕБУС.

Поисковый этап

Ребята, а вы знаете что означает слово «ребус»? *Ответы детей.*

Да, это загадка, но загадка не совсем обычная. Все слова в ребусах изображены при помощи рисунков и знаков. Для того чтобы прочесть, что зашифровано в ребусе, надо правильно назвать все предметы, изображенные на картинке, и понять, какой знак что означает.

Практический этап

Например, такой рассказ. В нем не все, а только некоторые слова заменены рисунками, но он уже напоминает ребус.

Дети договаривают слова

Жил-был *заяц*

У него был разноцветный *зонт*

Он спасал его от **дождя**

И закрывал от *солнца*

Заяц плавал на *зонте*

Как на *корабле*

Летал он на зонте как на *параашюте*

А в этой головоломке нужно сложить первые буквы нарисованных предметов и прочесть, что получилось. Дети вписывают в клеточки первую букву изображенных предметов. (дом, ель, ложка, облако) – ДЕЛО

Если бы все ребусы были такими простыми, отгадывать бы их мог легко каждый, но на самом деле они сложнее. Сейчас мы с вами разгадаем самые простые ребусы.

Правила разгадывания ребусов

На столе разложены разные ребусы, совместно с детьми объясняем правило разгадывания.

Если предмет на рисунке перевернут, его название читают справа налево (наоборот) (кот-ток)

Если впереди рисунка стоит запятая (одна или несколько), то не читается первая буква слова, если запятая стоит после рисунка, не читается последняя буква слова

Если стоит цифра и буква, то читаются и цифры, и буквы.

Если рядом с зачеркнутой буквой стоит другая буква, ее надо читать вместо зачеркнутой.

Если над рисунком изображена зачеркнутая буква, ее не надо читать.

Если рядом с буквами изображают рисунок, то читается все вместе.

А сейчас предлагаю вам отгадать несколько ребусов.

Рефлексивно-оценочный этап

Вы сегодня хорошо занимались, и я хочу похвалить каждого. Это слово я зашифровала, вы должны его сами отгадать. Раздаются карточки на каждого ребенка разные. Дети вписывают буквы и читают слово «молодец».

Конспект ООД «На поиски краденого солнца»

ОО: познавательное развитие

Цель: Развитие познавательных интересов детей, сенсорное развитие, развитие любознательности и познавательной мотивации, развитие воображения и творческой активности, логического мышления.

Задачи:

-Активизировать освоенные детьми умения классифицировать по цвету, форме, размеру.

-Активно включать в коллективные игры, общение со сверстниками по поводу поиска рациональных способов выполнения задания.

-Развивать логическое мышление, память, умение пользоваться кодовыми карточками.

-Закрепить умение вырезать из квадрата треугольник, круг. Формировать у детей умение правильно держать ножницы и пользоваться ими.

Предварительная работа: знакомство с «колумбовым яйцом», «Монгольская игра», «Лабиринт», «Волшебные квадратики», рассматривание иллюстраций к знакомым сказкам, беседа о доброте и сочувствии.

Оборудование: колумбово яйцо, квадраты четырёх цветов, счетные палочки, геометрические фигуры, кодовые карточки, ножницы, квадраты из цветной бумаги разной величины.

Ход

Мотивационно-ориентировочный этап

-Ребята, нам в группу пришло письмо. Давайте я вам сейчас его прочитаю.
(воспитатель читает письмо)

«Солнце по небу гуляло

И за тучу забежало.

Глянул зайчика в окно,

Стало зайчику темно.

А сороки-

Белобоки

Поскакали по полям,

Закричали журавлям:

"Горе! Горе! Крокодил

Солнце в небе проглотил!"

Помогите вернуть нам солнышко. Сказочные звери из сказки.....»

Поисковый этап

- Ребята, как вы думаете, из какой сказки нам пришло это письмо? Кто автор этой сказки? Хотите помочь лесным жителям? А на чём мы сможем отправиться в путь? (выбирают поезд) Я сейчас раздам вам билеты, и вы займёте свои места в вагонах. (дети занимают места согласно изображённым фигурам на билетах)

Практический этап

- Мы с вами прибыли в сказочный лес. Смотрите записка. «Чтобы солнышко вернуть вы должны выполнить задания»

1 задание: «Лабиринт»

2 задание: п/и малой подвижности «Коробка с карандашами»

3 задание: «Колумбовое яйцо»

4 задание: «Волшебные квадратики»

5 задание: Вырежем лучики для солнышка.

- А теперь нам пора возвращаться в группу. Лесные жители нас с вами благодарят и угощают сушками. Занимайте места в вагонах. поехали...

Рефлексивно-оценочный этап

- Ребята, где мы сегодня с вами были? Что делали? вам понравилось? Вы сегодня большие молодцы.

Конспект ООД на тему «Танграм своими руками»

Цель: развитие логического мышления на занятиях по продуктивному виду деятельности

Оборудование: головоломка танграм, ножницы, картон

Ход

Мотивационно-ориентировочный

Ребята, мы уже с вами знакомы с головоломкой «Танграм», сегодня мы с вами будем изготавливать ее сами.

Поисковый

Ребята, а вы любите головоломки? Что нам понадобится для изготовления головоломки?

Практический

Игра проста в изготовлении. Квадрат 10 на 10 см. из картона или пластика, одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезают на 7 частей, которые называются тангами.

В результате получаются 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольники, квадрат и параллелограмм.

Ребята, сейчас я раздам вам картон с разметкой линий для разрезания, вам нужно аккуратно разрезать.

Физ. Минутка

Раз - подняться, подтянуться

Два - согнуться, разогнуться

Три - в ладоши три хлопка, головою три кивка.

На четыре - ноги шире.

Пять - руками помахать.

Шесть - за стол тихонько сесть

А теперь послушайте сказку. В некотором царстве, в математическом государстве жил – был Квадратик. Было ему очень скучно, ведь никто с ним не играл. Тогда Квадратик решил позабавиться: начал он бегать, прыгать и упал. Раскололся он на несколько (7) геометрических фигур. Подошёл к квадрату маленький мальчик и решил собрать его из частей, но 1 геометрическую фигуру он положил неправильно и вместо квадрата у мальчика получился кораблик. *«А квадратик – то стал волшебным»* - воскликнул мальчик. Ведь из него можно собирать множество фигурок. С тех пор с Квадратиком стали играть много детей и имя ему дали *«Танграм»*. Квадратик обрадовался, что у него появилось много друзей, ведь с друзьями жить веселей.

А вы, догадайтесь как можно из квадрата получить кораблик, переложив 1 геометрическую фигуру. Теперь попробуйте выложить сами.

Рефлексивно-оценочный

Ребята, понравилось ли вам занятие? Чему новому вы научились? Что нового узнали? Вы все сегодня молодцы.

Консультация для родителей
«Игры – головоломки для детей старшего дошкольного возраста»

Игры – головоломки, или геометрические конструкторы известны с незапамятных времен. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Долгое время эти игры служили для развлечения взрослых и подростков. Но современными исследованиями установлено, что они могут быть также эффективным средством умственного, и в частности математического, развития детей дошкольного возраста.

Игры-головоломки: «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Пентамино» все эти игры объединяет общность цели, способов действия и результата. Они расположены по принципу от простого к сложному. Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей.

Цель взрослых: научить детей анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы ее решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контакт за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат. Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведет к проявлению у детей творчества.

Цель: Формирование сенсорных процессов, пространственных представлений, наглядно-образного и логического мышления.

Задачи:

1. Научить детей создавать на плоскости силуэты предметов по образцу или по замыслу.
2. Развивать пространственные представления, воображения, конструктивное мышление, целенаправленность в решении практических задач.
3. Способствовать совершенствованию практической ориентировки детей в геометрических фигурах.
4. Воспитывать познавательный интерес.

Учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Детей привлекает в играх занимательность, свобода действий и подчинение правилам, возможность проявить творчество и фантазию.

Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности, самостоятельности и заключается в постоянном преобразовании, изменении пространственного расположения частей набора (геометрических фигур). На любой плоскости (пол, стол и т.д) из геометрических фигур, входящих в набор, выкладываются силуэты дома, лисы, моста, человека или сюжетная картинка.

Все игры результативны: получается плоскостное, силуэтное изображение предмета. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, строению пропорциональному соотношению частей, форме. Из любого набора можно составить абстрактные изображения разнообразной конфигурации, узоры, геометрические фигуры. Если силуэт

,составленный играющим ,интересен , нов, оригинален по характеру решению ,то это свидетельствует о сформированности у ребенка сенсорных процессов, пространственных представлений , наглядно-образного и логического мышления.

Каждая игра имеет свой комплект элементов ,отличающих от элементов других игр, и обладает только ей присущими возможностями в создании силуэтов на плоскости. Так, из деталей «Танграма» можно выкладывать силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры, из «Колумбова яйца»-силуэты птиц и животных.

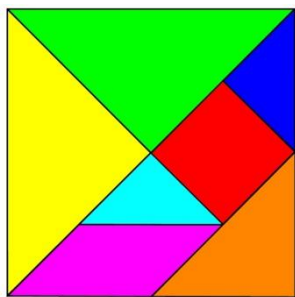
Знакомить детей с играми надо постепенно. Вначале ребенок узнает название игры, рассматривает набор фигур. Полезно поупражнять его в развлечении и правильном назывании геометрических фигур, входящих в комплект игры. Затем можно предложить сгруппировать фигуры по форме, размеру, составить из нескольких новую: выложить квадрат из двух треугольников, четырехугольник из квадрата и двух треугольников, треугольник из имеющихся фигур и т.д. Взрослый может предложить ребенку составить новые геометрические фигуры по чертежу, а затем по собственному замыслу. Желательно при этом спрашивать, как называется новая фигура, из чего и как она получилась. Важно, чтобы дети усвоили и хорошо запомнили основные правила игры: при составлении силуэтных изображений используется целиком весь комплект, детали геометрического конструктора при этом плотно присоединяются друг другу.

Благодаря образцу цель игры приобретает образную форму. Это усиливает мыслительную активность ребенка, создает у него положительное эмоциональное состояние, стимулирует интерес и целенаправленную поисковую деятельность. Приобретенные умения позволяют ребенку постепенно переходить к составлению силуэтов только по рисунку или собственному замыслу.

Каждая игра – это необходимый этап подготовки к следующей , содержащей освоенные способы действий и новые , более сложные. Со временем можно предоставить ребенку возможность самому выбирать игру по желанию.

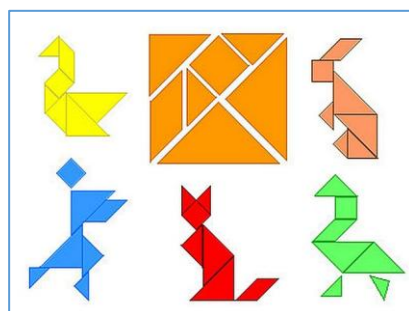
Поддерживать интерес к играм помогают загадки , стихотворения, рассказы, сказки, скороговорки .

ТАНГРАМ



Это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур , как это показано на рисунке , то из них можно составить огромное количество самых разнообразных силуэтов: человека , предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, фигур, цифр, букв и т.д. Игра очень проста. Квадрат (величина его практически может быть любой: 5+5, 7+7 , 10+10, 12+12 см и т.д.)разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольников разных размеров (два больших, один средний, два маленьких).;один квадрат, равных размеров (два больших ,один средний, два маленьких); один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм , по площади равный квадрату.

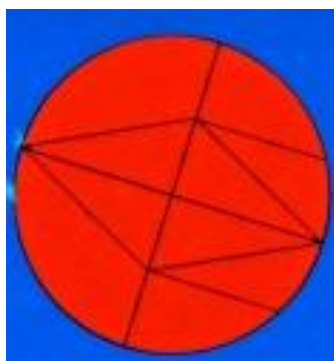
Игра «Танграм» вызывает у детей огромный интерес, способствует развитию аналитико-



синтетической и планирующей деятельности, открывает новые возможности для совершенствования сенсорики, развития творческого, продуктивного мышления, а также нравственно-волевых качеств личности. При составлении силуэтов взрослый постоянно напоминает детям, что необходимо использовать все части набора, плотно присоединяя их друг другу.

Взрослый может применять некоторые приемы, которые помогут дошкольнику достичь наилучших результатов: предложить анализ образца в целом или наиболее сложной его части, указать на расположение одной-двух фигур в составляемом силуэте, начать выкладывание, а затем предложить ребенку закончить силуэт или, наоборот, завершить то, что начато ребенком.

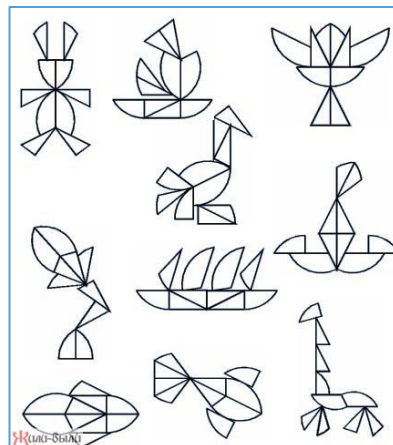
ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ



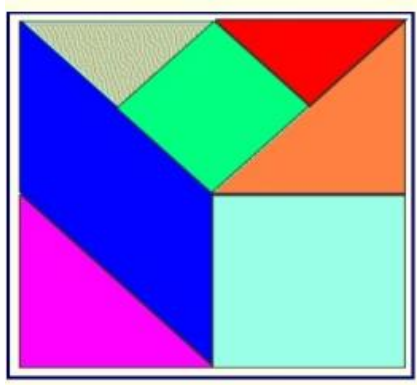
Игра «Волшебный круг» дает возможность создавать силуэты человека, домашних и диких животных, рыб, птиц, предметов обихода и т.д. Округлость форм придает им особую выразительность. По желанию дети раскрашивают силуэты, дорисовывают их, наклеивают в виде аппликации на лист бумаги, включают силуэтные изображения в сюжетно-ролевые игры.

Детали игры получаются в результате деления круга на десять частей, как это показано на рисунке. В наборе образуется несколько пар одинаковых по форме и симметричных частей, поскольку деление круга происходит по принципу «каждый раз пополам». Величина круга существенного значения не имеет: большие наборы можно использовать для игр на полу, фланелеграфе, меньшие - на столе.

В составлении силуэтов должны быть использованы все части набора. Однако на первых порах можно не требовать строгого выполнения этого правила. По мере овладения игрой ребенок использует все детали одного-двух наборов.



ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА



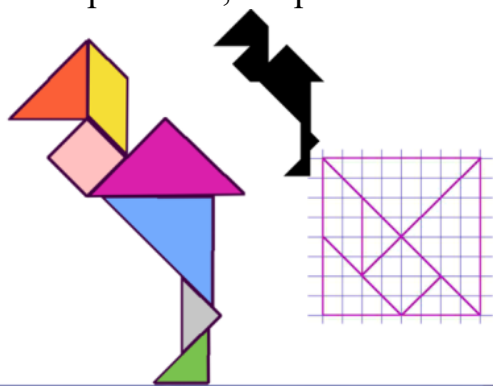
Эта игра напоминает «Танграмм»: квадрат делится на семь частей. Однако детали игры получаются иные. Эту общность и различия в играх можно показать детям. В набор «Головоломки Пифагора» входят два квадрата (большой и маленький), четыре треугольника (два больших и два маленьких) и один параллелограмм.

Изобразительные возможности игры достаточно велики и позволяют создавать силуэты разнообразных предметов и геометрических фигур сложной конфигурации,

которые отдаленно напоминают объекты реальной действительности.

Самый простой вариант игры- это создание силуэтного изображения путем последовательного укладывания деталей на расчлененный образец, выполненный в том же масштабе, что и набор для игры. Такой способ действия практически исключает поиски , пробы, ошибки. Тем же способом можно получать силуэтные изображения, пользуясь нерасчлененным образцом, хотя это более сложная для ребенка задача. Если образцы берутся большего или меньшего размера, чем создаваемое силуэтное изображение, то ребенок постоянно прибегает к зрительному контролю своих действий.

Когда в
рисунок предмета
замыслу, то для
вынуждены
практическим
возможны ошибки,
опыт, который
Не стоит

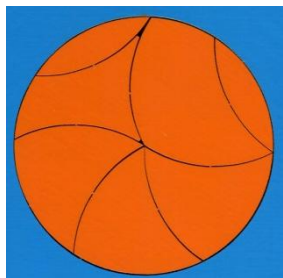


качестве образца используется или силуэт составляется по достижению цели дети прибегать к мысленным или пробам. На этом пути неудачи. Но это полезный многому научит дошкольника. искусственно оберегать его от

неудач, подсказывая каждый раз решение. Вместе с тем необходимо предотвратить постоянные разочарования, действия, не ведущие к положительному результату. Предлагая образцы разной степени сложности, можно поддерживать интерес к игре, достижению результата, учить преодолевать трудности.

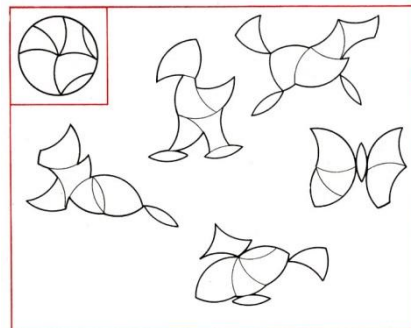
Полезно составление силуэтов на одну тему: человек, выполняющие разнообразные движения, разные породы собак, различные виды кораблей, заданий и т. д.

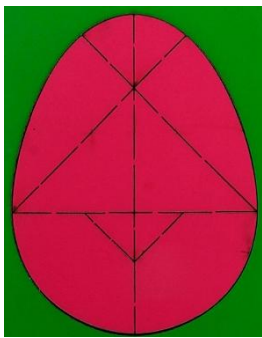
ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА



Игра предназначена для развития умственных и творческих способностей детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов, напоминающих животных, людей, предметы быта, транспорт, буквы, цифры, цветы и т.д.

Все действия ребенка целесообразно облечь в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в выдвижении замысла, так и в самостоятельном поиске способа осуществления задуманного. Желание достичь результата стимулирует активные действия, повышает интерес к процессу составления. А удачно найденное самостоятельное решение вызывает радость, положительный настрой на требующую умственного напряжения деятельность. Увлекает детей наряду с составлением силуэтов подрисовка, создание фона, сюжета.





КОЛУМБОВО

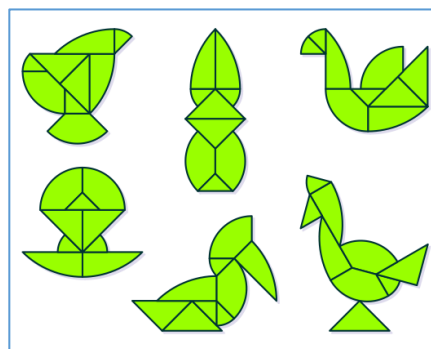
ЯЙЦО

Известно несколько разрезов фигуры овальной формы с целью получения игры «Колумбово яйцо». Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п. Особенно выразительными получаются силуэты пеликана,

лебедя,

клоуна.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.



Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Мастер-класс для родителей «Использование головоломок «Танграм» в работе с детьми»

ЦЕЛЬ: знакомство родителей с головоломками «Танграм», как средства развития комбинаторных способностей

Задачи:

Познакомить родителей с приемами использования головоломок и показать возможности для развития ребенка; содействовать развитию мышления (образного, образно-схематического, логического), комбинаторных способностей, гибкости мышления, сообразительности.

Материалы для работы: Выставка игр и пособий по развитию комбинаторных способностей, головоломка «Танграм» по количеству родителей

Ход мастер класса

Вступление.

В быту и в профессиональной деятельности часто приходится использовать математические знания для выполнения повседневных дел и обязанностей. Встречаются задачи, решая которые следует составлять различные **комбинации** из определенного конечного числа элементов и подсчитывать число получившихся **комбинаций**. Такого вида задачи называются **комбинаторными**. Программа начального общего образования по математике показала необходимость

формирования умения решать задачи логического и **комбинаторного** характера у младших школьников (разделы «*Решение текстовых задач*», «*Работа с данными*»). Поэтому **дошкольников** необходимо подготовить к изучению **комбинаторики в школе**. Овладение математическими знаниями, умениями и навыками должны стать средством творческого **развития дошкольников**. Наиболее успешными в школе те дети, которые умеют применять свои знания, умения и навыки в нестандартной ситуации. Т. е. обладают гибкостью мышления (быстрая смена **способов решения**, перестройка интерпретации ситуаций). Они предлагают сразу несколько вариантов решений, **комбинируя** и варьируя известные элементы задачи. Развитие гибкости мышления детей напрямую зависит от того, с какими задачами, упражнениями организована работа с детьми. Наибольшее внимания в работе над этой проблемой заслуживают задачи, допускающие не одно возможное решение, а несколько. На нашей выставке представлены игры и пособия, которые в игровой форме помогают развить у ребенка комбинаторные способности. Это :

Логические блоки Дьенеша; палочки Кюизенера; мировые головоломки; вкладыши Монтессори; «Цветовой код»...

Основная часть мастер – класса

Я предлагаю вам более подробно остановиться на одной из таких игр – головоломке **ТАНГРАМ**

Танграм в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». Это головоломка, которая представляет из себя квадрат, разрезанный на 7 частей определенным образом. Из полученных частей можно складывать самые разнообразные фигуры.

Существуют различные легенды о появлении танграм. Одна легенда гласит о том, как три мудреца придумали ТАНГРАМ.

Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик был здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками.

Император призвал к себе трех мудрецов.

- Один, из которых был известен как математик.
- Другой прославился как художник.
- А третий был знаменитым философом.

И повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей.

Три мудреца придумали «Ши-ЧАО-Тю» - квадрат, разрезанный на семь частей.

Игра способствует у детей развитию умений играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно -образного мышления и воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, комбинаторных способностей.

В результате упражнений и заданий ребенок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель.

Задания развивающей игры «*Танграм*» для детей 4-5 лет.

Для малышей 4 - 5 лет достаточно сложным заданием будет наложить фигурки **танграма на готовый образец (ответ) головоломки**. При этом детям нужно сопоставить размер и форму фигурок, найти правильное положение, да и точно размесить фигурку на основе-подсказке не так-то просто как кажется. Естественно, что фигуры на карточке должны точно соответствовать размерам фигур игрушки.

Такие же задания нужно **использовать и с детьми постарше**, начиная их знакомить с этой развивающей игрой. Достаточно дать два-три таких задания и, если ребенок легко с ними справляется, можно переходить к более сложным заданиям.

Задания развивающей игры «**Танграм**» для детей 5-6 лет.

Для детей этого возраста будет по силам складывать модели из фигурок **танграма** уже рядом с карточкой-ответом. В этом случае, карточка может не соответствовать реальным размерам деталей **танграма**. Как только ребенок легко будет справляться с такими заданиями, можно переходить к следующему этапу. Ребенку предлагают собрать модель, предъявляя только карточку с силуэтом фигурки

При решении **головоломки** требуется соблюдать 2 условия.

- необходимо **использовать все семь фигур танграма**;
- фигуры не должны перекрываться между собой.

1 этап собираем квадрат

На втором этапе можно переходить к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно **использовать все 7 элементов головоломки**.

3 этап- складывание фигурок по образцу – контуру. На этом этапе дети визуально делят образец на геометрические фигуры.

Приступаем к **работе**.

Собрать танграм в виде квадрата, кто быстрее соберёт.

Расскажи мне – и я услышу,

Покажи мне – и я запомню,

Дай мне сделать самому – И я пойму! (Японская пословица)

Я предлагаю вам попробовать собрать модель корабля.

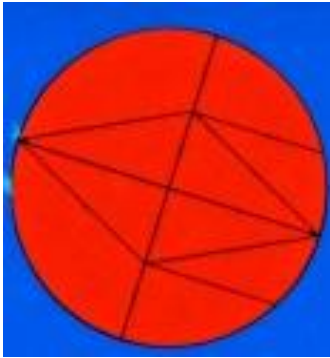
Приятного вам время проведения за игрой.

Для развития творческих и умственных способностей деток идеально подходят головоломки.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Спасибо за внимание!

Памятка для родителей
«Как изготовить игру-головоломку «Волшебный круг» в домашних условиях»



Состоит из десяти фигур, четыре из которых представляют собой прямоугольные треугольники, остальные имеют округлую форму. Круг разрезается на 10 частей. Разрезанный круг должен быть окрашен одинаково, с двух сторон.

Правила игры

- Заинтересуйте Ребенка игрой, не навязывая ни себя,

ни игру,

- Играть с Ребенком на равных,

- Обойдитесь без "не" (не получится, неумею, не старайся, все равно ничего не выйдет),

- Поощряйте Ребенка добрым словом, похвалой,

- Не сравнивайте своего Ребенка с другими детьми,

- Не обращайте внимания на временные неудачи. У него все получится,

- Старайтесь выслушать Ребенка до конца. Не перебивайте его,

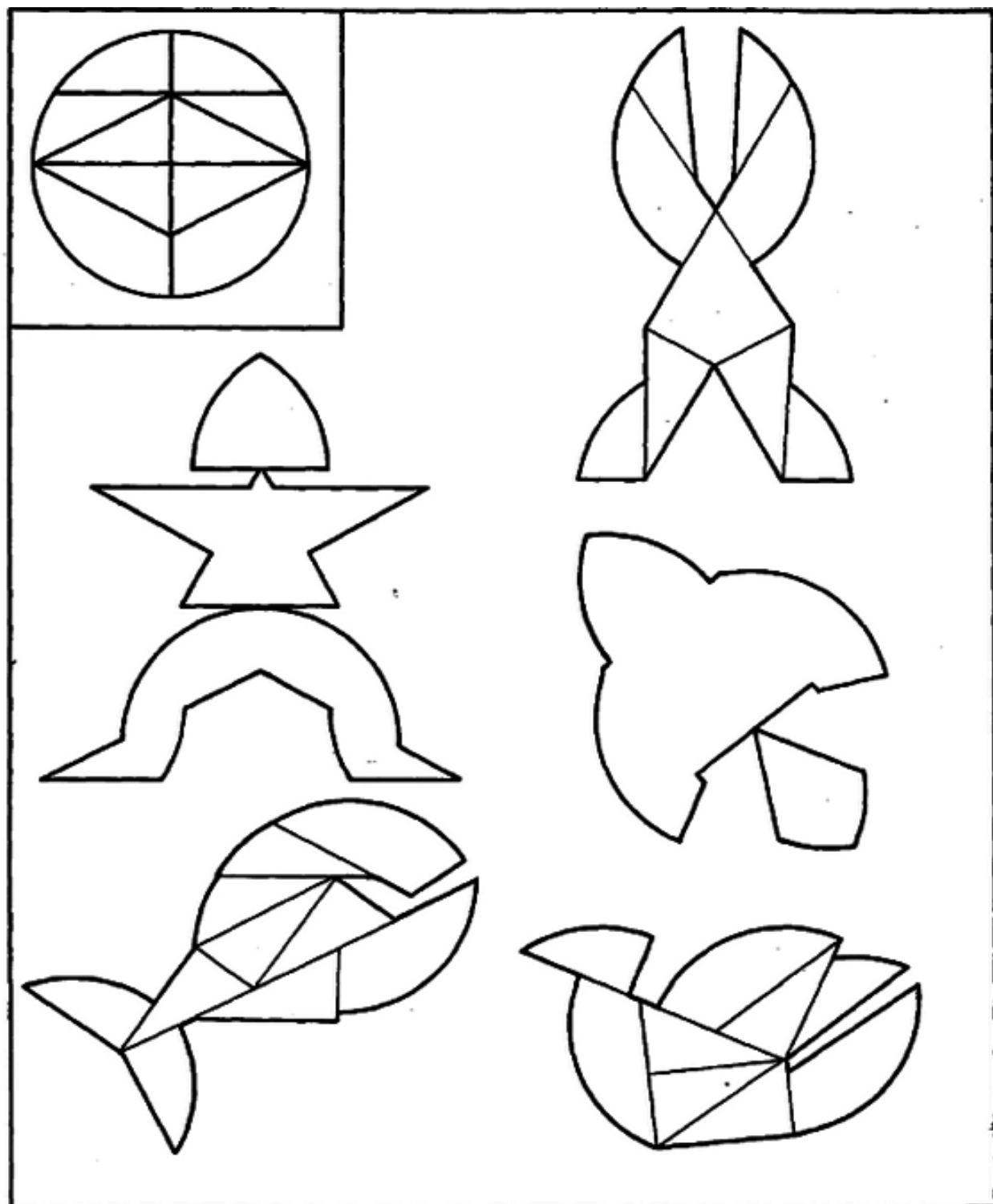
- Постарайтесь понять: каждый ответ Ребенка правильный, даже если он расходится с

Вашим представлением о чем-либо,

- Учитывайте настроение Ребенка,

- Старайтесь не критиковать своего Ребенка, тем более, когда рядом чужие люди,

- Пусть Ваши занятия с Ребенком будут искренними, доступными и доброжелательными.



Подборка логических упражнений для детей

Упражнение № 1

Цель: развитие словесно-логического мышления

Ход: к каждому слову, данному ниже, подобрать подходящее по смыслу с учётом назначения предметов. Затем составить предложение каждой парой слов.

Пример: кисточка — краски (клей, рисунок, раскраска, рама, батарея пр.). Мальчик взял кисточку, краски, листок бумаги и нарисовал картин для мамы к 8 Марта.

Упражнение № 2

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

Цвет: цыпленок, лимон, василёк. Огурец, морковь, трава. Халат врача, помидор, снег

Форма: телевизор, книга, колесо. Косынка, арбуз, палатка

Величина: бегемот, муравей, слон. Дом, карандаш, ложка

Материал: банка, кастрюля, рюмка. Альбом, тетрадь, ручка

Вкус: конфета, картошка, варенье. Торт, селедка, мороженое

Вес: вата, гиря, штанга. Мясорубка, перышко, гантеля.

Упражнение № 3

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

Птица-гнездо, человек-... (дом)

песня-глухой, картина-... (слепой)

паровоз-вагон, конь-...(телега)

бежать-стоять, кричать-... (молчать)

песня-певец, самолет-...(летчик)

карандаш-рисунок, буквы-...(слова, рассказ, текст)

птица-воздух, рыба-...(вода)

машина-дорога, воздух-...(самолет)

корова-теленочек, лошадь-...(жеребенок)

яйцо-скорлупа, картофель-...(кожура, шелуха)

ложка-каша, вилка-...(мясо).

Упражнение №4

«Подбери слово»

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор (как на предыдущем занятии).

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима, лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-... .(тонуть)
ухо - слышать, зубы-... .(жевать)
чай-сахар, суп-...(соль)
дерево-сук, рука-...(палец)
дождь-зонтик, мороз-...(шуба)
пчела-мед, корова-... .(молоко)
школа-обучение, больница-... .(лечение)
нож-сталь, стол-...(дерево)
хлеб-пекарь, дом-... .(строитель)
пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)
коса-трава, бритва-...(волосы, борода)
нога-сапог, рука-... .(перчатка)
вода-жажда, пища-...(голод)
электричество -провода, пар-...(трубы)
лимон - кислый, сахар-...(сладкий)
камень - тяжелый, перышко-... .(легкое)
машина-дорога, корабль-... (море)
птица-клюв, слои-...(хобот)

Упражнение №5

«Назови одним словом»

Цель: развитие операции обобщения, классификации, развитие внимания.

Ход: озаглавить группу понятий (одним или несколькими словами). Объяснить свой выбор.

- Кисель - кефир - сок - чай (напитки)
- Утюг - холодильник - пылесос - кофеварка
- Муравейник - нора - логово - берлога
- Самолёт - корабль - лодка - мотоцикл
- Глина - шерсть - дерево - пластмасса
- Двойка - тройка - пятёрка - единица
- Дирижёр - шофёр - воспитатель - портниха
- Салат - каша - борщ - запеканка
- Топор - лопата - пила - отвёртка
- Серьги - браслет - цепочка - кулон
- Храбрость - доброта - трудолюбие - честность
- Волейбол - баскетбол - футбол - водное поло
- Клюв - перья - крылья - коготки
- Есть - спать - учиться - гулять

Упражнение № 6

Цель: развитие операции классификации, обобщения.

Задание: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать дополнительно не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

1. Стол, стул, диван
2. Творог, сыр, масло
3. Врач, повар, лётчик
4. Сок, кефир, компот
5. Шишка, жёлудь, орех

6. Корабль, лодка, яхта
 7. Паровоз, электричка, трамвай
 8. Книга, альбом, блокнот
 9. Торшер, бра, настольная лампа
 10. Сосиски, колбаса, котлета
 11. Земляника, клюква, малина
 12. Сыроежка, лисичка, подберёзовик
 13. Сосна, берёза, липа
 14. Жасмин, шиповник, сирень
- Дождь, ветер, иней

Список использованной литературы:

1. <https://ru.wikipedia.org>
2. Гризик Т. Методологические основы познавательного развития детей [текст] /т. Гризик// Дошкольное воспитание.- 2008.- № 10. - с.22.
3. Козлова С.А. Дошкольная педагогика - м.: Академия, 2007.- 421 с.
4. Лисина М.И. развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками // вопросы психологии, 1982. - № 4.- с.18-35
5. Макаренко А.С. Педагогические сочинения: Просвещение, 2002.-с.123.
6. игровые задачи для дошкольников. — спб. : ооо «издательство «Детствопресс», 2016. — 144 с., Михайлова З. А.
7. Новоселова С.Л. О новой классификации детских игр // Дошкольное воспитание -1997- №3
8. Решай, смекай, угадывай. Игры, ребусы, загадки для дошкольников. / сост. Т.и. линго – Ярославль: Академия,1999.
9. Щетинина А.М., Смирнова Н.П., Формирование умственных действий у дошкольников – Великий Новгород, 2000.