



**«Формирование культуры  
будущего у воспитанников ДОУ  
при решении и составлении  
кроссвордов, ребусов,  
головоломок в совместной  
деятельности с родителями и  
детьми»**

***Выполнила:  
Оверко М.А.***

**Технология «План-дело-анализ»  
Л.В. Михайловой-Свирской или  
«Планируем с детьми вместе»  
Компоненты дневного цикла  
«План – дело – анализ».**

**Данная технология обеспечивает:**

- детскую позицию равноправных субъектов деятельности;**
- влияние на выбор темы, форм работы, последовательности и продолжительности самостоятельно выбранной деятельности;**
- роль инициаторов, активных участников, а не исполнителей указаний взрослых;**
- реализацию своих интересов в разных видах деятельности.**



## **Первый компонент - утренний групповой сбор.**

### ***Выбор темы проекта.***

**Тема вызывает интерес.**

**Тема полезна, дает детям знания, необходимые в данном возрасте.**

**Тема предлагается для установления логических связей на уровне понятий, знаний, навыков.**

**Тема предлагается для исследования: наблюдения, поиска информации, деятельности, содействует в активном участии детей в формировании новых знаний.**

**Способы выбора предстоящей темы: голосование, мотивация на основе подхватывания и проговаривания пока ещё не оформленных детских идей, скомпонованная в определённом месте наглядная информация («точка удивления», тематическая выставка), чтение, экскурсии, использование специальной методики – модели трёх вопросов.**

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



**Второй компонент –  
индивидуальная или совместная  
деятельность в центрах  
активности.**



**Непосредственное вмешательство взрослого в самостоятельную работу ребенка, может быть вызвано только поставленными педагогическими целями:**

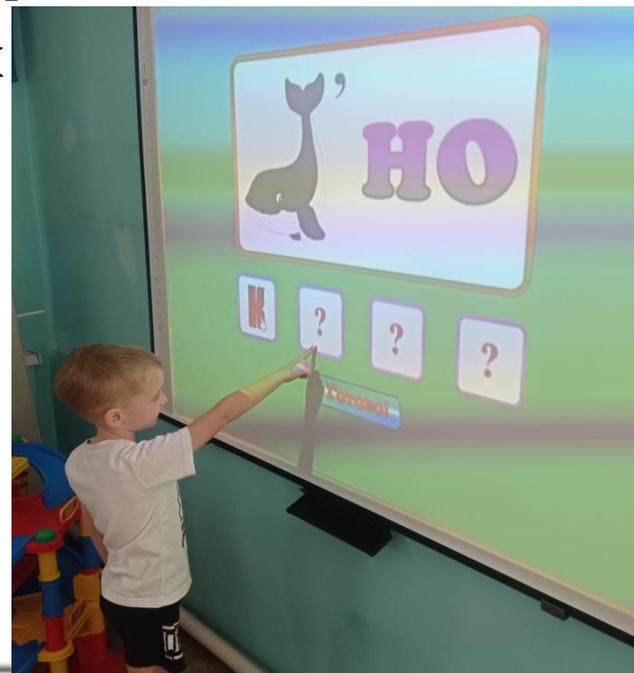
- научить чему-нибудь;
- конфликтами, нерешаемыми детьми;
- ситуациями, когда дети просят помощи взрослого.





Игры-головоломки развивают:

- 1 . Пространственные представления;
- 2 . Воображение;
- 3 . Конструктивное мышление;
- 4 . Комбинаторные способности;
- 5 . Сообразительность;
- 6 . Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных

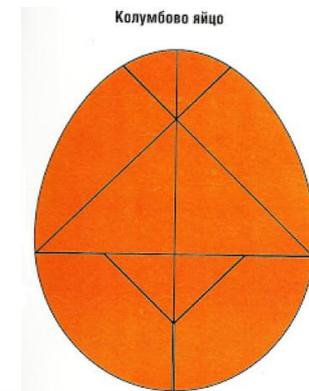


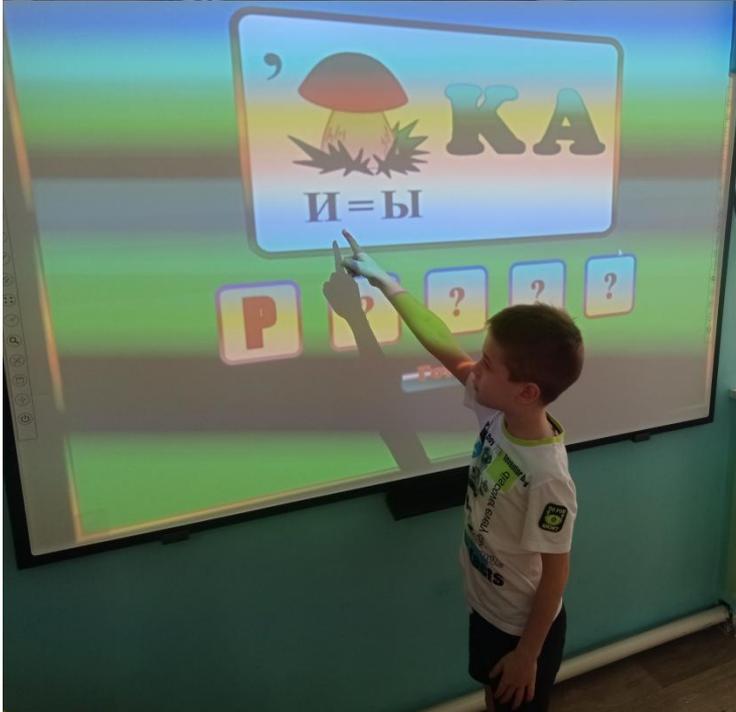


# Какими же бывают головоломки?



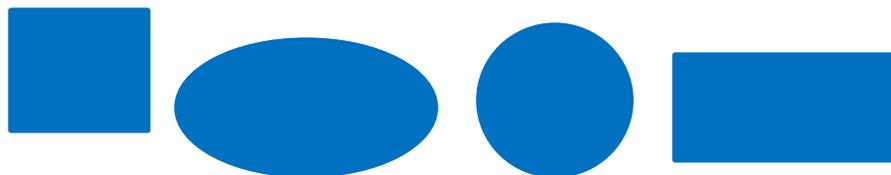
1. Словесные. (Шарады, загадки)
2. Задание с использованием предметов
3. Головоломка, изображенная на бумаге. (ребусы)
4. Игры со специально изготовленными предметами (пазлы, кубик Рубика, змейка, «Коломбово яйцо» — — — \



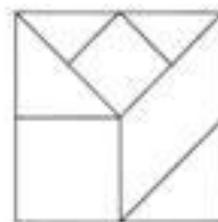
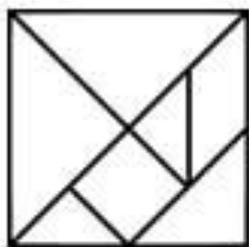


**Очень понравились игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур.**

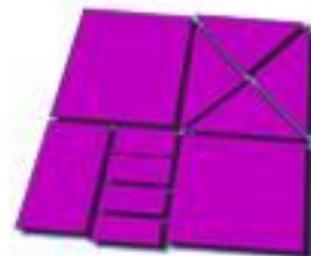
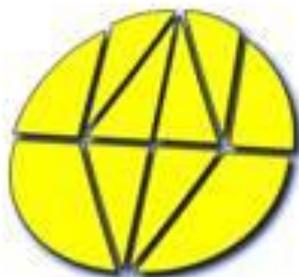
**Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, а представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры:**



## Геометрические игры



- «Колумбово яйцо»
- «Танграм»
- «Волшебный круг»
- «Вьетнамская игра»
- «Листик»
- «Монгольская игра»
- «Пифагор»



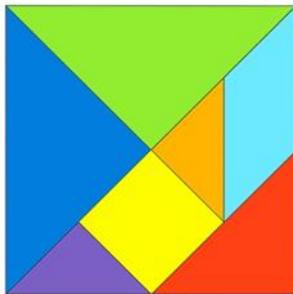
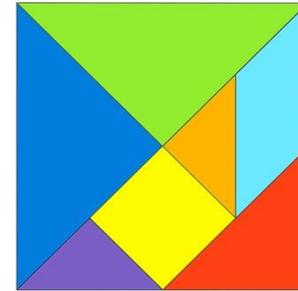
# Логическая игра «Колумбово яйцо»



# Игра «Танграм»

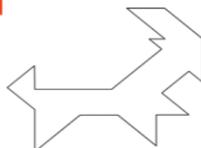


*«Танграм» - одна из несложных игр. Её называют головоломкой из картона. Игра проста в изготовлении. Квадрат, размером 8Х8 см из картона (пластика), одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезать на 7 частей. В результате получается 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к другой, можно составить много изображений.*





ТАНГРАМ КОЗЛИК NEPOSED.NET



ТАНГРАМ ЧЕРЕПАХА NEPOSED.NET



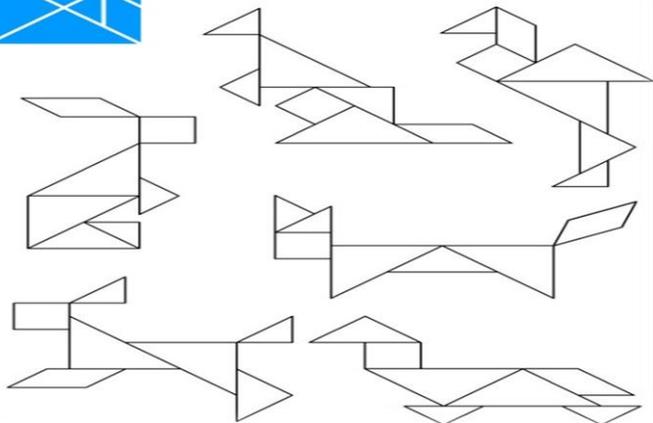
ТАНГРАМ ВЕРБЛЮД NEPOSED.NET



ТАНГРАМ СОБАКА NEPOSED.NET

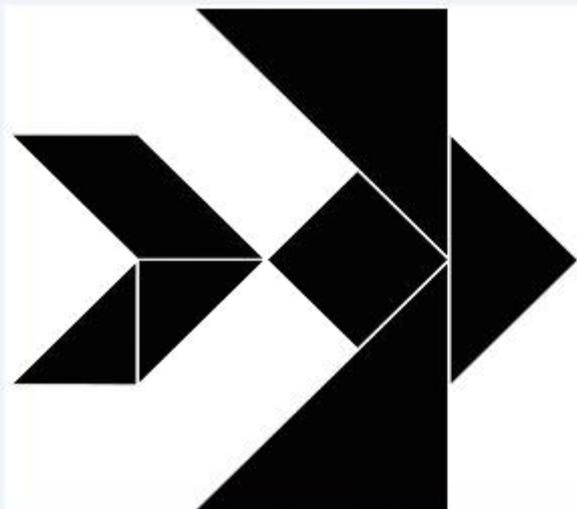


"Танграм"



**Танграм.** Отгадай загадку. Выложи из деталей танграма предмет-отгадку.

У родителей и деток  
Вся одежда из монеток.  
Плавают под мостиком  
И виляют хвостиком.



# Цифра 2

1. Послушай (прочитай) стихотворение про цифру два.
2. Заштрикуй цифру два.

По воде скользят еда,  
Словно лебедь, цифра два.  
Шею выпнула дугой,  
Гонит волны за собой.



3. Сложи из фигур цифру два.



# Цифра 3

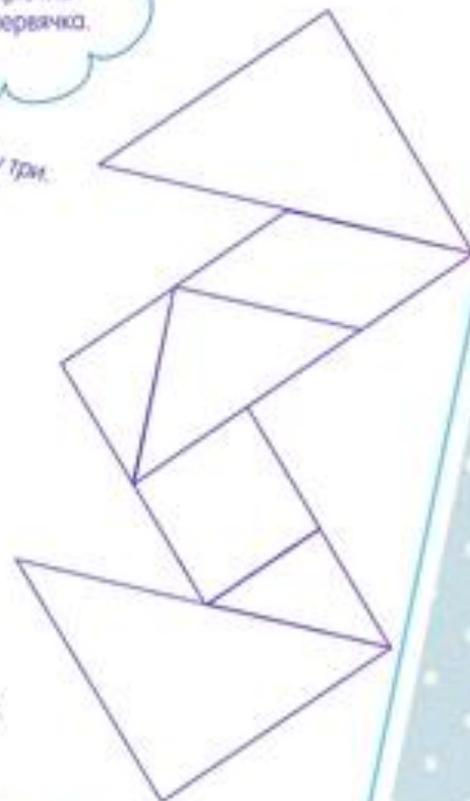
1. Послушай (прочитай) стихотворение про цифру три.

Два крючочка, посмотри,  
Получилась цифра три.  
Но на эти два крючка  
Не насадишь червячка.

2. Заштрикуй цифру три.



3. Сложи из фигур цифру три.





2023/1/27 15:59



**Итоговый компонент** дневного цикла  
образовательной деятельности  
«План-дело-анализ» - это **итоговый сбор.**



**Спасибо  
за  
внимание!**

