

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»**

---

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271  
тел. (38557) 7-00-75, тел/факс (38557) 7-00-76  
e-mail: [1-dsad@mail.ru](mailto:1-dsad@mail.ru)

**Семинар-практикум  
для педагогов ДОУ  
«Развитие любознательности и  
интеллектуальных способностей  
дошкольников посредством  
игр-головоломок»**

Подготовили:  
Глухова Екатерина Владимировна,  
воспитатель  
первой квалификационной категории;  
Довгань Наталья Андреевна,  
воспитатель  
первой квалификационной категории

г. Рубцовск, 2022

*Место проведения:* МАДОУ «ЦРР д/с № 1 «Жар-птица»

*Участники:* педагоги детских садов города

*Цель:* повысить практическую и теоретическую подготовку педагогов к применению в воспитательно-образовательной деятельности игр-головоломок для развития интеллектуальных способностей дошкольников.

*Задачи:*

- познакомить участников семинара-практикума с технологией «Смарт-тренинг», вызвать желание у педагогов использовать данную технологию в работе с воспитанниками;
- создать условия для формирования у педагогов умений использовать полученные знания в образовательно-игровой деятельности с дошкольниками;
- показать на примере игр-головоломок как происходит развитие умений наблюдать и сравнивать, составлять и анализировать;
- развивать интерес у педагогов к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия.

*Формы:*

- презентация;
- мини лекция;
- игровые задания

*Оборудование:*

- мультимедийная установка, игровой набор «Мир головоломок»

*Ресурсный пакет:*

- программа семинара-практикума;
- памятка по обучению детей играм-головоломкам

*Методы:* игровой (турнир среди педагогов «Кто быстрее»), демонстрационный, практический (выполнение упражнений), словесный, наглядный (просмотр презентации).

*Структура семинара-практикума:*

1. Вводная часть
2. Основная часть
  - Теоретическая часть
  - Турнир среди педагогов «Кто быстрее»
3. Заключительная часть семинара (рефлексия)

## ХОД СЕМИНАРА:

### 1. ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.

*Педагог:*

Внимание! Внимание!

Сегодня на повестке дня

гениальная идея одна:

С вами мы опытом готовы поделиться,

Который вам в педагогической работе пригодится!

Добрый день, уважаемые коллеги! Приятно видеть вас в нашем детском саду, и мы очень надеемся, что у нас с вами получится интересное и полезное общение. А вы любите путешествовать?

*(ответы педагогов)*

Мы вас приглашаем в увлекательное путешествие. Кто-то в дороге разгадывает кроссворды, кто-то считает столбы, кто-то читает книги, а кто-то сидит в телефоне. А мы предлагаем поиграть в игры.

Для этого мы с собой в дорогу взяли чемоданчик. С помощью игры «Да-нетки» вы сможете узнать, что же за игры находятся в нем. Вы можете задавать нам любые вопросы, на которые мы будем отвечать только ответами да или нет. А ваша задача определить, что же это за игры.

*(примерные варианты вопросов: это настольные игры? (да); она сделана из дерева? (да); она механическая? (нет); в нее играют с помощью фишек?)*

Я вижу, что вы уже сломали голову, кстати, в переводе эти игры так и называются ломать голову. И у нас в чемодане находится игровой набор «Мир головоломок»

### 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ:

Скажите, пожалуйста, какие развивающие игры-головоломки вам уже знакомы.

*(ответы педагогов)*

*(слайд «Игровые развивающие материалы»)*

Конечно же, вам уже хорошо известны такие игровые развивающие материалы как: дары Ф. Фребеля, материалы М. Монтессори, палочки Х. Кюизенера, логические блоки З. Дьенеша, игры Б.Н. Никитина и многие другие.

*(слайд «Развитие любознательности и интеллектуальных способностей дошкольников посредством игр-головоломок»)*

Мы же хотим познакомить вас с современными авторскими играми головоломками. Итак, тема нашего сегодняшнего семинара-практикума:

«Развитие любознательности и интеллектуальных способностей дошкольников посредством игр-головоломок».

На наш взгляд, обучению дошкольников головоломкам уделено недостаточно внимания, нет определенной последовательности в организации данного направления. Поэтому педагогов нашего детского сада заинтересовала технология Смарт-тренинг, которая направлена на развитие интеллектуальных способностей ребенка с помощью игр-головоломок.

*(слайд «Технология «Смарт-тренинг»)*

Применяя технологию «Смарт-тренинг» у ребенка развиваются элементы логического и наглядно-образного мышления, а также целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировка в пространстве, познавательный интерес, самостоятельность и целеустремленность.

*(слайд «Цели и задачи технологии «Смарт-тренинг»)*

*(слайд «Курсы повышения квалификации»)*

Для того чтобы узнать как использовать технологию смарт-тренинг, и как организовать системные занятия, связанные с развитием интеллекта детей, педагоги прошли курсы повышения квалификации по теме «Развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста с использованием технологии смарт-тренинга» на базе института дошкольного образования «Воспитатели России».

*(слайд «Инновационная площадка»)*

После прохождения курсов повышения квалификации нашему дошкольному учреждению был присвоен статус «Инновационной площадки федерального уровня «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» по направлению «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников».

*(слайд «Игровой набор «Мир головоломок»)*

Для успешного обучения воспитанников мы приобрели необходимое оборудование - игровой набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК», который является неотъемлемой частью технологии смарт-тренинга.

В этот набор входят геометрические головоломки, которые более понятны и просты, так как выполняются в одной проекции и объемные головоломки, которые привлекают детей формой, объемом деталей. В процессе решения объемной головоломки у дошкольников развивается пространственное мышление, воображение, формируется умение работать со схемой. В комплект к каждой головоломки входят карточки трех видов и трех уровней сложности.

*(слайд «Геометрические головоломки»)*

К геометрическим головоломкам относится: игра-головоломка «Слагалица» и «Репка». Знакомство с данными головоломками можно начинать с 5 лет.

«Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур. Суть игры – составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами. Игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимое количество и сложить из них предложенный образ.

Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации. Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов, а также составление образа по сплошной заливке.

*(слайд «Объемные головоломки»)*

К объемным головоломкам относится игра-головоломка «Гала-Куб» и «Осенний кубик».

Головоломка «Осенний кубик» представляет собой набор из 6 деревянных элементов. Суть игры – составление конструкций в 2D и 3D моделирования. Конструкции 2D- моделирования, отмеченные на карточках одной или двумя звездочками, доступны детям с 5 лет. Конструкции 3D-моделирования предполагают объемные постройки, отмечены на карточках тремя звездочками, их следует применять детям от 6 лет.

«Гала-куб» представляет собой набор из 8 деревянных деталей. Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора и познакомить детей с симметрией.

*Слайд: «И.И. Казулина»*

Автором составителем данного набора является Ирина Ивановна Казулина – научный руководитель инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК» для развития интеллектуальных способностей детей в условиях ДОО и семьи», заместитель руководителя федерального экспертного совета ВОО «Воспитатели России», а также автором многочисленных публикаций, методического и экспертного сопровождения игр и игрушек, технологии смарт-тренинг для дошкольников.

На ваш взгляд, так ли игры-головоломки понятны и легки для ребенка-дошкольника?

Как вы думаете, сколько времени понадобится ребенку, чтобы собрать объемную головоломку, например куб?

*(ответы педагогов)*

Давайте проверим.

*Слайд: «видео «Гала-куб»*

Тимофей собрал объемную головоломку 3 уровня сложности за 50 секунд.

Сейчас у нас с вами есть уникальная возможность попробовать побить данный рекорд.

На экране вы видите схему инструкции, которая поможет вам выполнить задание, чья команда первая соберёт головоломку – подает звуковой сигнал. Готовы?

*Слайд: «Схема «Гала-куб»*

*(педагоги самостоятельно собирают куб)*

Один из принципов технологии «Смарт-тренинг» - это принцип успешности. Ребенок, да и любой взрослый, любит заниматься тем, что у него хорошо получается. Чтоб нравилось решать головоломки, любой человек должен почувствовать себя успешным в этом деле.

У нас с вами обязательно получится собрать эту головоломку, но только чуть позже.

Для того чтобы увлечь этой непростой, но такой значимой развивающей игрой на первоначальном этапе не обойтись без подготовительных упражнений.

Руководствуясь еще одним принципом технологии Смарт-тренинг - системности и регулярности, т.е. головоломки применяются не от случая к случаю, а в определенной системе: от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному, мы и начнем свое знакомство с играми головоломками.

На начальном этапе выполним упражнение «По образцу». Начнем с геометрической игры-головоломки «Слагалица» и с задания 1 уровня сложности. Внимание на экран.

*Слайд: «Видео «По образцу»*

Сегодня мы сами соберем фигуру – домик. Посмотрите внимательно, как я с помощью деталей смогу его сделать (собирает).

Назовите, какие геометрические фигуры я задействовала (педагоги называют).

Посчитайте количество деталей (отвечают)

Назовите их(.....)

А теперь, глядя на образец, соберите такую же фигуру у себя на столе. (педагоги самостоятельно собирают)

Молодцы, давайте сравним ваш результат с образцом.

Сейчас мы переходим к следующему этапу и усложняем задачу, мы предлагаем вам собрать фигуру «По памяти», но уже 2 уровня сложности. Внимание на экран.

*Слайд: «видео «По памяти»*

Внимательно рассмотрите образец, сейчас я закрою его листом бумаги, а вы приступите к выполнению задания.

*(педагоги собирают дом. После того, как они собрали такую же фигуру, сравнивают ее с образцом и отмечают, совпали ли их варианты).*

Для выполнения этого задания вам понадобилось чуть больше времени, но вы все справились, молодцы.

Эти игры-упражнения помогли нам познакомиться с деталями головоломки, принципами их соединения, а также подготовить вас к более сложному этапу – пониманию, «прочтению» схем.

Следующее упражнение называется «Собери по схеме». Ваша задача самостоятельно собрать фигуру 3 уровня сложности «Хоровод». Рассмотрите эту фигуру на экране и соберите такую же с опорой на схему.

*Слайд: «Схема игры-головоломки «Хоровод»*

*(педагоги собирают схему)*

Пришло время вместе с вами выполнить проверку результата. Хорошо, вы освоили сборку по схеме с контурным делением и уже способны синтезу, к анализу и умению выстраивать образ.

Мы переходим к следующему этапу – игре-упражнению с элементами головоломки «Заверши образ».

*Слайд: «Схема игры-головоломки «Разводной мост»*

Перед вами схемы фигуры «Разводного моста», одна из них со сплошной заливкой, а другая с частичной. Вам необходимо правильно расположить недостающие детали и завершить предложенный на карточке образ.

*(педагоги выполняют задание)*

Используя принцип наглядности, вам легче было воспринимать материал, опираясь на схемы, вы выполнили все упражнения.

Теперь, вы готовы достигнуть более сложной цели – решить головоломку. И сегодня мы устроим самый настоящий турнир «Кто быстрее». По итогам турнира будет определена команда победитель, которая быстрее всех сможет выполнить все задания, используя разнообразные игры-головоломки. Проявит смекалку, изобретательность, находчивость, самостоятельность.

### *Слайд: «Турнир «Кто быстрее»*

У вас на столах находятся головоломки «Репка», «Осенний кубик» и «Гала-клуб». Представитель каждой команды сейчас выберет конверт в котором находятся схемы головоломок. Необходимо собрать из деталей головоломок образ, который представлен на схеме. Решая головоломку «Репка», можно использовать прием наложения. Чья команда выполнит первой все задания, подаст звуковой сигнал.

### ПРАКТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

(Педагоги дают необходимые пояснения, обращают внимание к правилам создания фигуры).

### III. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ СЕМИНАРА (РЕФЛЕКСИЯ)

Вот и подошел к концу наш турнир «Кто быстрее». Очень приятно, что в зале царил дух соперничества и конкурсной борьбы.

*(награждение участников турнира)*

Четвертое место завоевала команда № , третье место досталось команде №., Второе место у команды №.... Победительницей турнира стала команда № . (награждение)

Еще один принцип технологии «Смарт-тренинг» - это принцип активной позиции игрока. Сегодня вы самостоятельно решили проблемные задания, каждый из вас проявил любознательность, пытливость ума и изобретательность.

В современном мире важно, чтобы люди проявляли рассудительность, инициативность, находчивость, логичность в поступках и действиях. Развить эти качества помогут игры-головоломки. Они способствуют не только интеллектуальному развитию, но и учат умению решать нестандартные задачи, мыслить креативно и рационально.

Желаем вам продолжить увлекательное путешествие вместе с детьми в мир головоломок и испытать прекрасные моменты радости от совместного и плодотворного общения с детьми.

А наше путешествие подходит к концу, уважаемые педагоги не утомил вас новый материал?

Замечательно, тогда мы предлагаем взять вам по две детали из любой головоломки.

- Если наша встреча была для вас интересной и полезной, соедините грани этих деталей.

- Если упражнения и задания были скучными, тяжелыми и выполняли вы их через силу, уберите эти детали на место.

- Если наша встреча помогла вам узнать новое, возьмите еще 1 деталь и продолжите строить свой объект.



А теперь внимательно посмотрите, что у вас получилось, осталось придумать название.

*(педагоги называют свои варианты)*

Замечательно, вы самостоятельно придумали и создали новый образ, а это значит, что у вас сложились представления об игре-головоломке: знаете детали, их количество, овладели способами и правилами решения головоломок и умеете самостоятельно находить творческие конструктивные решения.

Уважаемые педагоги, к сожалению, наша встреча подходит к концу. Если у вас есть вопросы, мы готовы на них ответить.

*(вопросы участников семинара)*

Еще раз хотим обратить ваше внимание, что к играм-головоломкам ребенка дошкольного возраста необходимо готовить. Технология «Смарт-тренинг» представляет собой пошаговую систему достижения цели.

На первом этапе педагог наглядно выполняет практическое действие с головоломками. Обязательным условием этого этапа является речевое сопровождение своих действий.

На втором этапе педагог собирает фигуру и предлагает дошкольнику рассмотреть образец и собирать такую же по памяти.

Третий этап предполагает составление фигур по схеме. При работе со схемой рекомендуем использовать метод наложения деталей на карточку.

Четвертый этап поможет ребёнку сделать первые шаги в решении головоломок. Дошкольник знакомится с карточками, которые состоят из схемы и частичной заливки.

Эти игры-упражнения помогут привести дошкольника к победе – к достижению конкретного результата, когда ребенок способен справиться с решением головоломки. Важно! При появлении ошибок вернуться на один из предыдущих этапов.

Мы благодарим всех вас за активность и желаем вам найти игры, технологии, которые помогут дошкольнику в интеллектуальном развитии и откроют ему дверь в успешное будущее.