

*Мир головоломок
«Гала-куб»*



Введение

Наши методические рекомендации, «МИР ГОЛОВОЛОМОК», как вы уже догадались, посвящен необыкновенным играм-головоломкам, в которых интегрируются сообразительность, логико-математическое мышление, пространственное воображение, конструкторские способности, способности к моделированию.

Сегодня всем педагогам 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. Мы же хотим познакомить вас с современными авторскими играми-головоломками и предлагаем с помощью нашего методического пособия организовать и провести у себя в детском саду смарт-тренинг.

Начнем с определения слова «смарт» (от англ. smart) основное значение которого определяется как, толковый, сообразительный, умный, находчивый. Акроним «smart» хорошо известен, как метод определения «умной» цели и постановки задач, расшифруем его: S.M.A.R.T.

- Specific – конкретный
- Measurable – измеримый
- Attainable – достижимый
- Relevant – значимый
- Time-bound – ограниченный во времени

Слово «Тренинг» (англ. training от train – обучать, воспитывать) обозначает метод активного обучения, направленный на развитие ЗУН (знаний, умений и навыков).

Под смарт-тренингом для дошкольников мы будем понимать метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Организация игровой деятельности в смарт-тренинге предполагает, прежде всего, умственное воспитание детей дошкольного возраста. Авторы-разработчики методического пособия «МИР ГОЛОВОЛОМОК», опирались на исследования психологов, ученых, педагогов Л.А. Венгера, Н.Н. Подъякова, О.М. Дьяченко, П.Я. Гальперина, Л.В. Занкова, В.В. Давыдова, Е.Е. Шулешко, Ч. Лейв, Дж. Марч.

Любой педагог, готовясь к проведению занятия, обязательно определяет его цель, которая по своей сути становится результатом этого занятия. Вопросами постановки цели активно занимался английский психолог Эдвин Локк, его теория постановки целей очень

созвучна с принципами SMART, которые положены в основу нашего методического пособия.

Сформулируем правила работы с методическим пособием «МИР ГОЛОВОЛОМОК»:

1. Ознакомьтесь с содержанием методического пособия.
2. Выберите одно из направлений.
3. Создайте условия для проведения смарт-тренинга для дошкольников.

Предложенные нами материалы откроют ребенку занимательный мир головоломок, а педагогу дошкольного образования помогут организовать и провести игровое занятие с использованием современной технологии смарт-тренинг.

Головоломки. С чего начать?

К играм-головоломкам ребенка дошкольного возраста необходимо готовить. Такой подготовкой могут стать логические игры-упражнения, направленные на познавательное развитие детей дошкольного возраста с различным уровнем подготовки. При этом педагогам следует осуществлять индивидуальный подход и учитывать сложность предлагаемых заданий.

Одним из основных путей развития дошкольников является эмпирическое обобщение (собственный чувственный опыт). Его накопление связано с активностью самого ребенка: смотрю (вижу), слушаю (слышу), делаю (создаю). Однако, полученной ребенком информации требуется «переработка», которая не может произойти без интеллектуальных способностей. В задачу взрослых участников образовательного процесса входит создание условий для интеллектуального развития детей, формирования их познавательных и творческих способностей.

Руководствуясь научными исследованиями Н.Н. Поддъякова, который подчёркивал значимость формирования познавательных интересов у детей дошкольного возраста и отводил особое место «созданию специальных условий и ситуаций, в которых дети в полной мере начинают ощущать радость первых открытий, радость самостоятельного добывания новых знаний и конструирования способов умственной деятельности «мы предлагаем варианты логических игр-упражнений, которые, по нашему мнению, должны стать способом вхождения в «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

В своих логических играх-упражнениях мы рекомендуем использовать предметное содержание мыслительной деятельности и следующие приемы умственных действий:

- сравнение,
- анализ,
- классификацию,
- сериацию,
- аналогию,
- систематизацию,
- абстрагирование.

Как в подготовительных играх-упражнениях, так и в самих играх-головоломках должно происходить «мышление руками», что повлечет за собой развитие мелкой

моторики и речевого развития, а словесные игры-головоломки помогут развить и закрепить навыки речевого развития.

В процессе подготовки детей к играм-головоломкам необходимо создать благоприятные условия для дальнейшего освоения детьми сложных заданий, формирования различных способностей с этой целью мы разработали серию логических игр-упражнений и карточки к ним, которые входят в одноимённый игровой комплект «МИР ГОЛОВОЛОМОК» авторов-составителей: И.И. Казуниной и Е.Ю. Соловей.

Игра-головоломка

Данный вариант игры становится доступным детям дошкольного возраста после ряда логических игр-упражнений.

В геометрических головоломках на плоскости представленные на карточках схемы легко превращаются в фигуры (образы) со сплошной заливкой и становятся головоломками.

В объёмных головоломках используются схемы в 2-D и 3-D формате.

Инструкция-рекомендация: предложите ребёнку рассмотреть образ на карточке, которая имеет сплошную заливку. Затем сложить этот образ используя детали головоломки

Логические игры-упражнения и игры-головоломки имеют различные уровни сложности, на всех карточках они обозначены весёлыми звёздочками.

I уровень сложности (легкий)

II уровень сложности (средний)

III уровень сложности (сложный)

Организованная практическая деятельность с логическими играми-упражнениями (подготовительными), а затем и головоломками позволит детям обнаруживать новые свойства объектов, получать новые знания, которые повлекут за собой новые вопросы. С этой целью педагогам и родителям важно не допустить подмены самостоятельной деятельности детей наблюдением за деятельностью взрослого.

Объемные головоломки

Объемные игры-головоломки могут быть выполнены из дерева, металла, пластика, но независимо от материала изготовления все они позволяют проводить различные действия с 3-D деталями. Объемные игры-головоломки могут быть в форме сборного шара, куба, любой другой фигуры с выступающими деталями. Как правило, деревянные головоломки, состоят из разного количества необычных элементов, которые нужно соединить или разъединить в зависимости от задумки автора. Металлические головоломки состоят из соединенных замысловатым образом деталей-трубочек, которые нужно разъединить и представляют собой механические объемные головоломки. Решить такие головоломки можно, используя ловкость рук, сконцентрировав внимание, проявив настойчивость. Из пластика, например, изготовлен популярный кубик Рубика, который сегодня можно собрать из любой позиции в 95% случаев согласно математическому алгоритму за 20 ходов.

Объемные головоломки привлекают внимание детей и взрослых, они могут быть просты в изготовлении, однако собрать их бывает не так-то просто. Трудность сборки объемных головоломок может зависеть не только от количества и замысловатости деталей, но и уровня сложности, заложенного в нее автором. Однако, сам процесс увлекает и остановиться трудно, пока последний элемент не завершит композицию. Многие объемные конструкции вы смело можете использовать в качестве необычных украшений различных помещений.

При решении объемных головоломок задействован такой вид умственной деятельности как пространственное мышление, которое позволяет оперировать изображением в процессе решения практической или творческой задачи.

В этом разделе мы предлагаем Вам различные авторские объемные игры-головоломки В.И. Красноухова и И.А. Новичковой. К каждой из них нами подготовлен набор схем, который мы рекомендуем использовать в работе с детьми.

«Гала-куб» относится к объемным играм-головоломкам, изготовленным из дерева. Головоломка имеет 8 деталей разнообразной формы: три одинаковых элемента 1-ой группы, три элемента 2-ой группы и два кубика.

Игра-головоломка «Гала-куб»

Автор головоломки: И. Новичкова

Рекомендуемый возраст: 5+

В состав головоломки «Гала-куб» входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать.

Суть игры: выполнить различные постройку из элементов набора.

Головоломка «Гала-куб» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звёздочками.

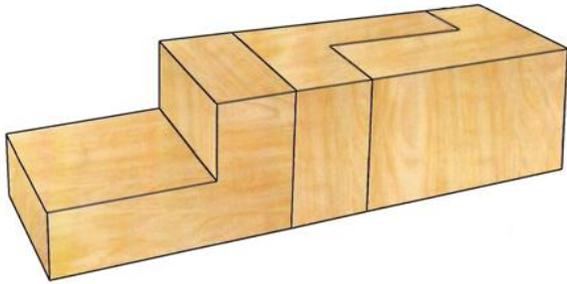
Инструкция по работе с карточками

1. Выберите карточку.
2. Рассмотрите постройку на карточке.
3. Спросите у ребёнка, какой образ он видит в данной постройке.
4. Определите, какие детали необходимы для данной постройке.
5. Постройте выбранный образ.
6. Итог: можно обыграть постройку вместе с ребёнком, предложить ребёнку придумывать свой вариант увиденного на карточке образа.

Карточка № 1

3D

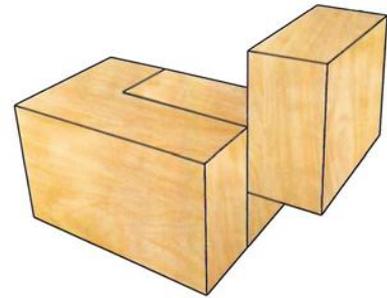
Головоломка «Гала-Куб»
«Крокодил»



Карточка № 2

3D

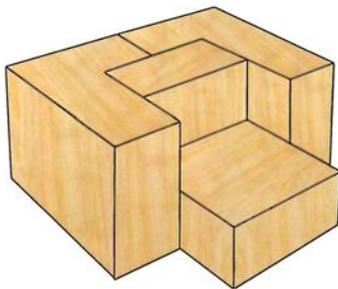
Головоломка «Гала-Куб»
«Тигрёнок»



Карточка № 3

3D

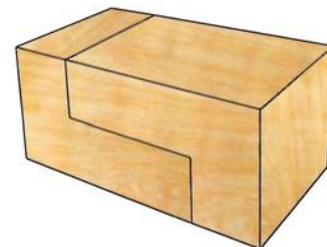
Головоломка «Гала-Куб»
«Кресло»



Карточка № 4

3D

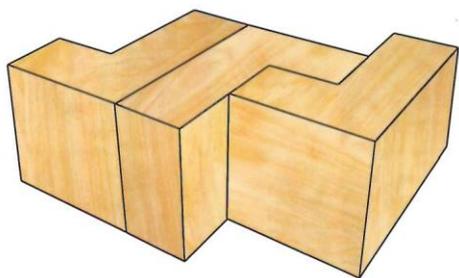
Головоломка «Гала-Куб»
«Узнай, расскажи, построй»



Карточка № 5

3D

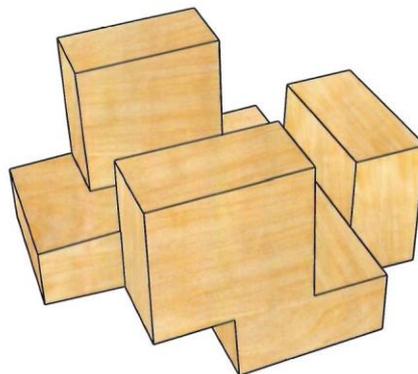
Головоломка «Гала-Куб»
«Узнай, расскажи, построй»



Карточка № 6

3D

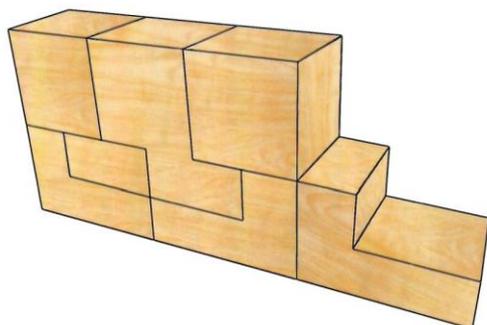
Головоломка «Гала-Куб»
«Узнай, расскажи, построй»



Карточка № 7

3D

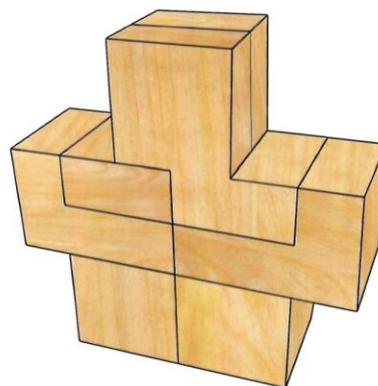
Головоломка «Гала-Куб»
«Грузовик»



Карточка № 8

3D

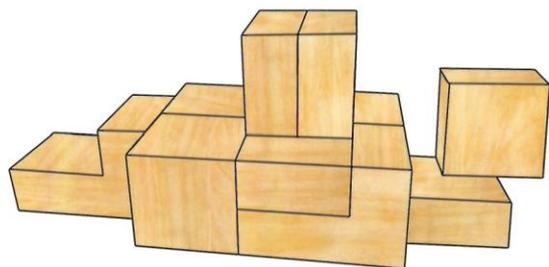
Головоломка «Гала-Куб»
«Робот»



Карточка № 9

3D

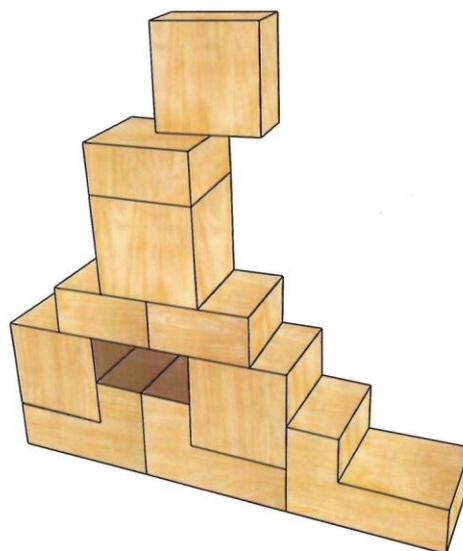
Головоломка «Гала-Куб»
«Узнай, расскажи, построй»



Карточка № 10

3D

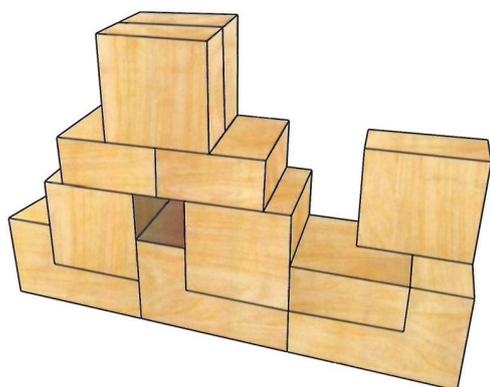
Головоломка «Гала-Куб»
«Корабль»



Карточка № 12

3D

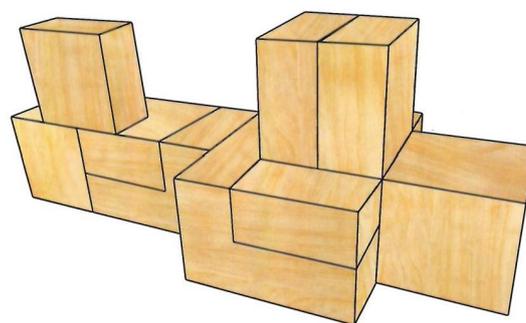
Головоломка «Гала-Куб»
«Узнай, расскажи, построй»



Карточка № 11

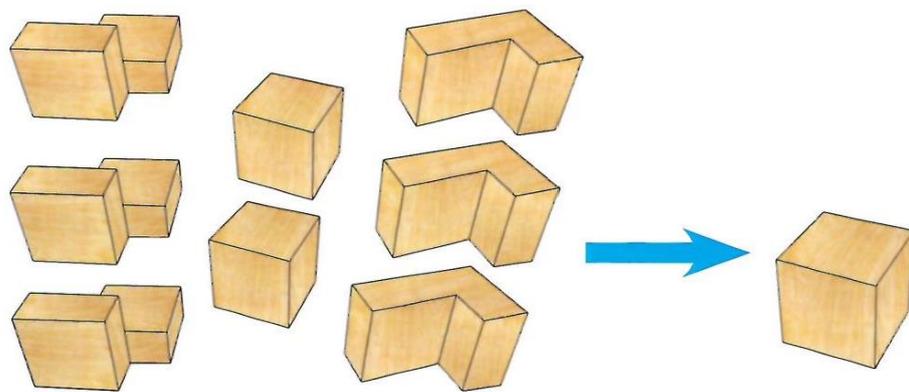
3D

Головоломка «Гала-Куб»
«Самолет»



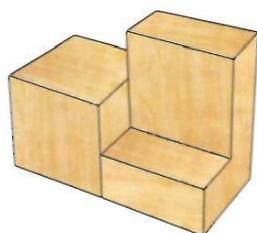
Головоломка «Гала-Куб»

Этапы сборки

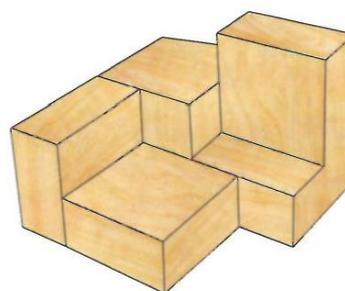


1

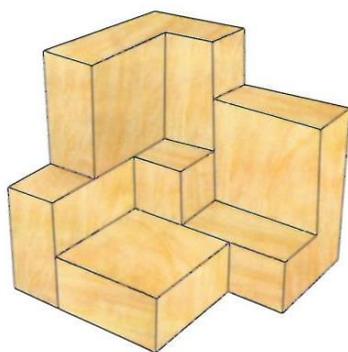
2



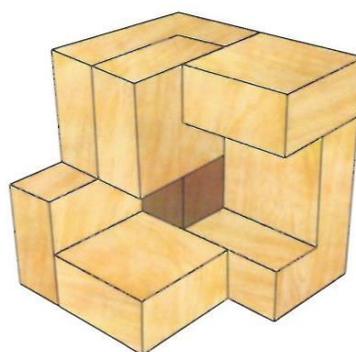
3



4



5

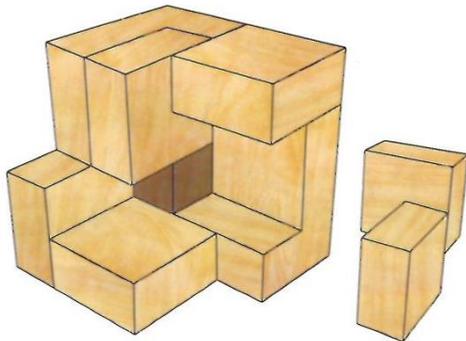


6

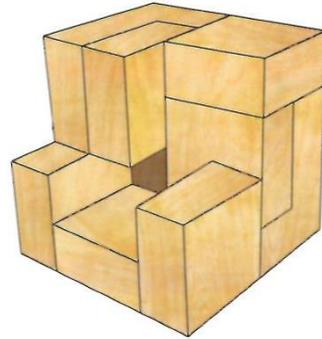


Головоломка «Гала-Куб»

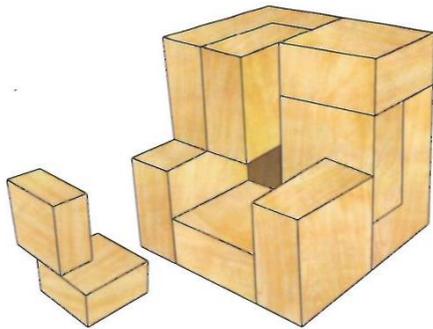
Этапы сборки



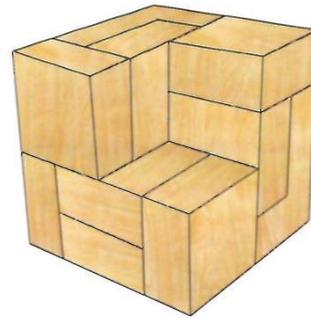
7



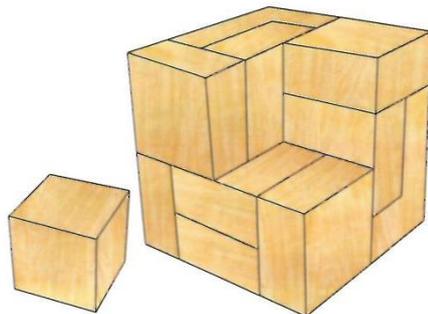
8



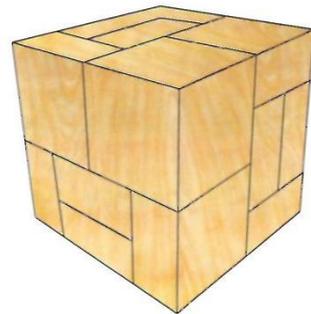
9



10



11



12







Формы взаимодействия с семьями воспитанников (законными представителями)

При реализации целей и задач технологии смарт-тренинг педагогам важно использовать разнообразные формы взаимодействия с семьями воспитанников, которые следует осуществлять в духе партнёрства, стремясь к реализации единого подхода в деле воспитания и развития детей. Участие семьи в создании единого образовательного пространства является одним из необходимых психолого-педагогических условий, обеспечивающим полноценное развитие ребёнка дошкольного возраста.

Целью партнерства с родителями (законными представителями) при реализации технологии «смарт-тренинг» является преимущество и взаимодополняемость использования головоломок в образовательном процессе детского сада и дома.

Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК» способствует обогащению развивающей образовательной среды детского сада и домашней игровой среды, стимулирует любознательность, познавательный интерес, познавательную активность и познавательные способности ребёнка.

Тесное сотрудничество с семьёй позволяет решить ряд задач:

1. Расширение и обогащение знаний и представлений о играх-головоломках всех участников образовательного процесса.
2. Повышение компетентности родителей в направлении использования игр-головоломок в интеллектуальном развитии детей.
3. Вовлечение родителей в образовательную деятельность детского сада и построение развивающего сотрудничества детей и взрослых.

Реализуя идеи педагогики сотрудничества, которые заложены в технологии смарт-тренинг, обеспечивая индивидуальный подход к каждой семье, раскрывая интеллектуально-творческий потенциал игр-головоломок педагоги раскрывают значимость современной среды развития личности, а значит и способностей мыслительной деятельности детей.

Формы взаимодействия детского сада с семьёй воспитанников (законными представителями) могут быть разнообразными, но они прежде всего должны быть направлены на включение всех участников образовательного процесса в процесс деятельности.

