- 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.

— Поговорим?

— О чем?

— О разном, и о прочем.

- О том, что хорошо, И хорошо не очень.

- Чего-то знаешь ты.

- А что-то мне известно.

- Поговорим?

— Поговорим.

- Вдруг будет интересно.

Как известно любая встреча начинается с приветствия.

2. Упражнение *«моя любимая игра детства»*

*(****Педагоги****стоят в кругу)*.

Участники по кругу представляются, называют свою любимую игру своего детства. Например: «Я - Света. И моя любимая игра ……»

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы начинаем нашу встречу.

Маленькие дети – достаточно самостоятельны, инициативны, азартны и любознательны. В дошкольном возрасте активно развиваются познавательные процессы, интеллектуальные способности, которые являются важнейшей составной частью психического развития ребенка. Сегодня мы хотим поделиться своим опытом, который поможет вам вместе с детьми проводить совместную деятельность, связанную с интеллектуальным развитием.

- А проведем нашу встречу не совсем обычно, в форме игры-путешествия. Перед вами карта-маршрут. Мы побываем в Долине тайн, затем мы отправимся прогуляться по Дороге знаний, в конце нашего путешествия мы покорим Гору успеха.



- Вы готовы отправиться в путешествие?

Итак, отправляемся в Долину тайн, где нам предстоит раскрыть тайну нашей встречи, а поможет нам в этом кроссворд.

1. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного

состязания *(игра).*

2. Что, кроме ума, отличает мультипликационную птицу

Говоруна? *(Сообразительность.)*

3. Способность быстро соображать? *(смекалка).*

4. Самая главная фигура в шахматах? *(королева).*

5. Геометрическая фигура *(овал)*

6. Наука о формах и методах интеллектуально познавательной деятельности

*(логика).*

7 Прибор для построения окружности *(циркуль).*

8. Ребус: в букве о число 7 (*восемь*)

9. Чертеж, на котором изображен способ соединения деталей

*(схема).*

10. Часть прямой, но не луч *(отрезок).*

11. влияние на развитие ребенка в процессе его взросления и социализации

*(воспитание).*

*По вертикали в кроссворде появилось новое слово –*

*«головоломка».*

**Педагог:** Сегодня наша встреча является проводником в занимательный мир головоломок. Я предлагаю вам, уважаемые педагоги, разгадать секрет головоломок, приобрести свой собственный опыт, сделать открытия. Итак, тема нашего сегодняшнего игрового практикума:

**Слайд** *«Игры –головоломки как эффективное средство интеллектуального развития дошкольников».*

Как вы понимаете значение слова «головоломка»?

Головоломка – загадка, задача, игрушка на все времена. В наше время очень много людей увлекаются головоломками.

**У всех этих игр** одинаковые задачи : учить обдумывать и планировать свои действия, формировать умение строить от простого к сложному, способствовать развитию познавательного интереса ,мелкой моторики, памяти, речи, внимания, логического , пространственного мышления, усидчивости, развивать те качества, которые нужны непосредственно для поступления в школу.

Головоломки, по мнению Владимира Ивановича Красноухова – известного изобретателя логических игр - это модели проблемных ситуаций. А технология проблемного обучения давно зарекомендовала себя как одно из самых эффективных развивающих средств.

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

*(ответы педагогов)*

**Слайд** - Конечно же, вам уже хорошо известны такие игровые развивающие материалы как: дары Ф. Фребеля, материалы М. Монтессори, палочки Х. Кюизенера, логические блоки З. Дьенеша, танграм, колумбовое яйцо и многие другие, которые начинаем использовать с раннего возраста. Представлены на выставке.

- Мы же хотим познакомить вас с современными авторскими играми головоломками.

**Слайд** - 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. Расшифровка слова смарт и тренинг перед вами на экране.

**Слайд** *–* В технологии «Смарт-тренинг» интегрируются: и сообразительность и логико – математическое мышление, пространственное соображение и конструкторские способности и естественно способности к моделированию. *(слайд «Цели и задачи технологии «Смарт-тренинг»)*

(слайд «Курсы повышения квалификации»)

**Слайд** - 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»)*

И реализация проекта началась. На подготовительном этапе мы изучали литературу, проанализировали свою предметно-развивающую среду на предмет логических игр, игр - головоломок, которые у нас имелись в детском саду.

Для успешного обучения воспитанников приобрели комплекты дидактических игровых материалов из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК», который является неотъемлемой частью технологии смарт-тренинга.

***Слайд:*** *«И.И. Казулина»*

- Автором составителем данного набора является Ирина Ивановна Казунина **–** научный руководитель инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК» ,автор многочисленных публикаций, методического и экспертного сопровождения игр и игрушек, технологии смарт-тренинг для дошкольников. В набор входят авторские головоломки Владимира Ивановича Красноухова

**Слайд** плоскостные геометрические головоломки, которые более понятны и просты, так как выполняются в одной проекции

**Слайд** Объемные головоломки привлекают детей формой, объемом деталей и используются при составление конструкций 2д и 3д моделирования.

**Набор «Пуговицы»**

Выполняя упражнения, дошкольники приобретут опыт выполнения заданий в соответствии с инструкциями, карточками-схемами и карточками–инструкциями.

В комплект к каждой головоломки входят карточки трех уровней сложности, которые обозначены веселыми звездочками.

- Самая первая, универсальная и распространенная игрушка у ребенка-дошкольника? Конечно, начало начал — детские кубики. Вплоть до школы дети с удовольствием играют в них. И в свою работу добавили «чудо-кубики» и развивающие игры **Бориса Павловича Никитина.** В этих играх заложен огромный потенциал в развитии творческих способностей детей, ведь из предложенных набора деталей можно самостоятельно придумать бесконечно много игр.

Так как материалов заводского производства недостаточно для работы с подгруппой детей, что это финансово затратно, многое сделали своими руками.

Подробнее с каждой игрой вы познакомитесь на мастер – классах. Которые подготовили наши педагоги.

К играм – головоломкам ребенка необходимо готовить.

**Слайд** - Технология «Смарт – тренинг» представляет собой пошаговую систему достижения цели.

На начальном этапе выполняется упражнение **«По образцу».**

Педагог наглядно выполняет практическое действие с головоломками. Обязательным условием этого этапа является речевое сопровождение своих действий, рассмотреть ее с ребенком, предложите назвать фигуру, посчитать количество деталей, назвать детали, из которых сложена фигура.

Затем педагогпредлагает собрать такую же фигуру **по памяти**, закрывает образец (листом бумаги, тканью и т.п.). После того, как ребенок собрал такую же фигуру, он сравнивает ее с образцом и отмечает, совпал ли его вариант.

Третий этап предполагает составление **фигур по схеме**.

Четвертый этап **«ЗАВЕРШИ ОБРАЗ»**

Важно! При появлении ошибок вернуться на один из предыдущих этапов.

**Заключительный этап «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ»**

Данный вариант используется, когда у ребенка сложились представления об игре: он узнает детали, их количество, называет их; имеется опыт решения данной игры.

**Слайд** Педагог предлагает детям подумать, какой образ они хотели бы создать при помощи деталей игры-головоломки и собрать его на листе бумаги и обвести их. Сначала дети обводили каждую деталь отдельно, потом научились обводить всю фигуру полностью – это сложно, так как нужно удерживать все детали одновременно, но ребята справились. Можно устроить соревнование «Создай свой образ», «Самые необычные фигуры»

Таким образом набор пополняется новыми схемами, созданными детьми.

Для лучшего запоминания фигур, деталей головоломок, применяем игру «Волшебный мешочек» - воспитанники на ощупь определяют и называют фигуры головоломок.

**Слайд** - Хочу отметить, что не сразу этот игровой материал занял соответствующую лидирующую позицию: дети в самостоятельных играх не проявляли к нему явного интереса. Педагоги затруднялись использовать игры на занятиях. Но включение игр – головоломок в индивидуальную работу с ребенком сделало эти игры привычными для педагогов и хорошо знакомыми детям. Педагоги активно вводят игры-головоломки в повседневную жизнь дошкольника: реализуют дополнительные программы по развитию математических представлений, используют игры с головоломками как часть занятия по ФЭМП; применяют в индивидуальной работе с детьми; готовят консультации для родителей о развивающей пользе головоломок;

Главное – вся работа должна проходить в условиях активного речевого общения: путешествие с героем сказки, авторские сказки, загадки, беседы, стихотворения.

-Предлагаю вам посмотреть фрагмент занятия.

**Видео**

- Ну что ж, пора отправляться дальше, прогуляться по Дороге знаний. При регистрации вы получили жетон.

*С помощью игры «Собери круг» педагоги делятся на группы.*

*Участникам раздаются пазлы с изображением предметов. Задача собрать единый пазл.*

**Проведение мастер - классов.**

**Рефлексия:** - Вот и подошло к концу наше путешествие, и мы сейчас на Горе успеха.

**Слайд -** Как говорил Владимир Иванович Красноухов «Самое замечательное свойство головоломок в том, что они доказывают человеку: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один!»

В перспективе нам предстоит: Немаловажное значение имеет привлечение родителей к инновационной деятельности детского сада. В начале этого учебного года проведены гугл – опросы по вопросам компетентности родителей в вопросах интеллектуального развития детей. По итогу была запланирована целенаправленная работа: создать семейный клуб «Играем вместе», где родители являются непосредственными участниками знакомства

детей с головоломками, их решениями, в процессе чего сами приобщаются к миру головоломок. Родители будут иметь возможность поделиться своим опытом использования игр – головоломок в домашних условиях, принять участие в конкурсах, практических занятиях, фестивалях совместно с детьми.

**Слайд**  По словам Владимира Ивановича Красноухова «Самое замечательное свойство головоломок в том, что они доказывают человеку: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один!

**Рефлексия** «Очки эксперта»

Для чего люди носят очки? У человека дальнозоркость или бдизорукость. Сейчас мы предлагаем вам очки эксперта.

Начиная с фразы «Я одеваю очки……» оценить игровой практикум, работу в данном направлении.

**Критик**

**Реалист**

**Мечтатель**

**Оптимист**

- 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.