

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №69 «Уникум» г. Ставрополя

Мастер-класс для педагогов:
«Увлекательный мир головоломок для дошкольников»



Подготовил
педагог-психолог
Твердохлебова О.И.

Ставрополь, 2023

Цель: повышение педагогической компетенций и творческого потенциала педагогов по использованию головоломок как средство интеллектуального развития дошкольников.

Задачи:

- познакомить педагогов с приемами использования головоломок;
- повысить уровень профессиональной компетенции участников мастер – класса в развитие креативного мышления у воспитанников;
- создать условия для плодотворного общения участников мастер-класса с целью развития творческого мышления, фантазии педагогов,
- сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование различных видов головоломок в воспитательно – образовательном процессе дошкольников.

Материалы и оборудование: презентация, буклеты, пуговицы разных цветов, головоломки («Пятнашки», змейка рубика, «Колумбово яйцо», шарады на печатной основе).

Ход мастер-класса:

-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 всех приветствовать на нашей встрече, и мы очень надеемся, что у нас с вами получится интересное, полезное и конструктивное общение.

- Коллеги, вы любите путешествовать? (ответы педагогов)

- А путешествовать с детьми? (ответы педагогов)

- Мы приглашаем ВАС в путешествие под названием «Увлекательный мир головоломок для дошкольников», это и есть тема нашего мастер-класса. Когда мы путешествуем, много времени проводим в дороге, и кто-то в дороге разгадывает кроссворды, кто-то считает столбы, кто-то читает книги, а кто-то сидит в телефоне.

- Чем же занимаются в это время дети?

- Мы предлагаем поиграть в игры-головоломки. Для этого мы с собой в дорогу взяли чемоданчики с головоломками.

- Знаете почему?

С помощью этих предметов можно развивать творческие способности, смекалку, сообразительность, инициативность, рассудительность, находчивость и логичность в поступках и действиях.

- А ведь именно сегодня, во время информационного бума и быстроменяющейся обстановке в стране обществу необходимо такое поколение, которое будет решать быстро нестандартные задачи, мыслить креативно и рационально.

Слово «головоломка» произошло от выражения «ломать голову» – решать трудноразрешимую задачу. Чтобы найти решение, нужно хорошо подумать, применить логику и сообразительность.

Головоломки появились в глубокой древности. Загадки любили разгадывать в разные времена в разных странах. Первые головоломки появились в четвертом тысячелетии до нашей эры.

При организации работы с играми-головоломками необходимо придерживаться следующих принципов:

-Принцип активной позиции ребенка (не делать задания за ребенка, не давать готовых ответов, не спешить с подсказкой, а подводить к решению с помощью различных приемов, вопросов);

-Принцип системности и регулярности (не от случая к случаю, а в определенной системе, во взаимосвязи всего материала: от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному);

-Принцип наглядности (иллюстрации, схемы, объекты, что способствует возможности увидеть их в реальном, действительном виде, поддержать внимание);

-Принцип интеграции (процесс обучения головоломкам будет более эффективным, если их включать в различные образовательные области);

-Принцип успешности (ребенок должен почувствовать себя успешным в этом деле, особенно большое значение имеет первый опыт);

-Принцип вариативности, новизны (загадки, игровые ситуации, художественное слово);

-Принцип поддержки инициативы (не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения задания, избегать негативной оценки его работы. Не следует прерывать пробы и поисковые действия ребенка словами «не так», «неправильно», «неверно»);

-Принцип сотрудничества с семьей (повышать активность родителей, создавать необходимые условия для того, чтобы они смогли включиться в работу по освоению головоломок детьми, по привитию интереса детям к интеллектуальным хобби).

Методы и приемы обучения:

- Словесный метод - позволяет в доступной для детей форме излагать учебный материал. Главным инструментом является слово. *Приёмы:* объяснения, разговор (беседа), рассказ, рассуждение.

-Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом. *Приёмы:* развивающие игры, игровые ситуации, введение игрового персонажа, элементов соревнования, создание эмоциональных ситуаций.

-Наглядный метод –педагог направляет восприятие ребенка на выделение в объектах основных, существенных признаков, частей, на установление

причинно-следственных связей и зависимостей между объектами и их частями. *Приёмы:* наблюдение, показ иллюстраций, схем, показ образца (схема, рисунок, модель), показ способа действия.

-Практический метод – овладение практическими умениями. *Приёмы:* упражнение - многократное повторение ребенком умственных или практических действий.

Виды головоломок:

Общепринятая классификация головоломок отсутствует, можно лишь условно разделить их на несколько групп:

Устные головоломки — задачи, полное условие которых может быть сообщено в устной форме, не требующие для решения привлечения никаких дополнительных предметов (загадки, шарады, данетки, логические парадоксы).

Головоломки с предметами — логические задачи с обычными бытовыми предметами (пуговицы, камешки, карточки, спички, монета, карты, веревочки и т.п.).

Механические головоломки — предметы, специально изготовленные как головоломки (кубик Рубика, змейка Рубика, пятнашки, танграм, ханойская башня, пазлы, 3D пазлы, меледа, шкатулка с секретом, магнитный конструктор и т. п.).

Печатные головоломки — напечатанные или нарисованные «картинки», в которых надо нарисовать какие-то символы по определенным правилам (кроссворд, лабиринт, ребус, таблицы Шульте, sudoku, мосты, какуро, японский кроссворд, забор).

Геометрические головоломки, они имеют особое значение, т. е. такие, в которых применяются геометрические фигуры: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Полимино». Геометрия — это окружающий нас мир. Это всё, что можно увидеть, что можно нарисовать, всё, что имеет какую-то визуальную структуру.

Алгоритм действий работы с головоломкой:

1 этап: Мотивационный – вовлечение ребенка в совместную познавательную-развивающую деятельность, побуждение интереса к ней и его содержание различными средствами. В процессе мотивации детей к играм-головоломкам необходимо создать благоприятные условия для дальнейшего освоения детьми сложных заданий.

2 этап: Ориентировочный – знакомство и подготовка детей к тому, как надо действовать, что надо делать, с чего лучше начинать, в каком порядке действовать (совместная работа со взрослым).

Такой ориентировочной работой могут стать логические игры-упражнения, направленные на познавательное развитие детей дошкольного возраста с различным уровнем подготовки. В таких 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.

3 этап: Выполнение самих действий с головоломкой – ребенок способен к выполнению определённых логических действий, соотносит объекты к определёнными категориями по каким-либо признакам, устанавливает причинно-следственные связи и зависимости, прогнозирует свои действия на 2-3 шага вперед и обобщает их. Действия ребенка с головоломкой могут проговариваться в форме внутренней речи, это очень важное приобретение, которое позволяет выстроить внутренний план действий.

4 этап: Выполнение самих действий с головоломкой

Практическая часть (приглашаются участники мастер-класса и присаживаются за столы, рассматривают чемоданчики с головоломками).

К играм-головоломкам ребенка дошкольного возраста необходимо готовить. Такой подготовкой могут стать логические игры-упражнения, направленные на познавательное развитие детей.

Головоломки с Пуговицами принесут много положительных эмоций и детям и взрослым. Разноцветные, различные по величине и замысловатые по форме, несущие сенсорные впечатления.

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.

Логическая игра-упражнение «ПО ОБРАЗЦУ» Задания предполагают составление фигур (образов) по образцу.

Инструкция-рекомендация: соберите фигуру (собирает взрослый), рассмотрите её с ребенком, предложите назвать фигуру, посчитать количество деталей, назвать детали, из которых сложена фигура. Попросите ребенка собрать такую же фигуру, глядя на образец. В завершении сравнить собранную фигуру с образцом.

Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ» Задания предполагают составление фигур (образов) по памяти. *Инструкция-рекомендация:* предложите ребенку рассмотреть образец (собранный взрослым). Дайте задание дошкольнику собрать такую же фигуру по памяти, затем закройте 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.

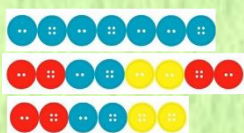
Логическая игра-упражнение «ПО СХЕМЕ»

Задания предполагают составление фигур (образов) по схеме.

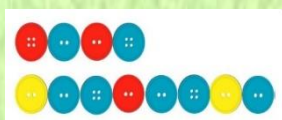
Инструкция-рекомендация: предложите ребёнку рассмотреть фигуру на карточке и собрать такую же с опорой на схему (карточка). Вы можете усложнить задание, предложив ребёнку собрать фигуру по памяти. Не забудьте вместе с ним выполнить проверку результата.

Во время использования геометрических головоломок на плоскости при работе со схемой рекомендуем предложить детям испытывающим затруднения использовать метод наложения деталей на карточку.

НАЙДИ ОШИБКУ В РЯДУ (анализ - выделение и изучение отдельных частей объектов исследования, мысленное расчленение исследуемого объекта на части, установление связей и отношений между ними. Старшие дошкольники способны овладеть основами данной мыслительной операции. разложи пуговицы, как на карточке; найди ошибку в ряду пуговиц и исправь (убери лишнюю пуговицу, замени неподходящую, поменяй местами).



ПРОДОЛЖИ РЯД (закономерность - это определенное правило, по которому происходит повторение или изменение самих элементов или их свойств в соответствии с заданным правилом). На основе выявленной закономерности старшие дошкольники способны выстраивать элементарные сериационные ряды и объяснять закономерность, на основе которой они выстроены.



ЧТО ЛИШНЕЕ? (обобщения - выделения общих свойств, связей и закономерностей некоторых объектов, мысленное объединение в одну группу предметов и явлений по их основным свойствам. А также умение исключать предмет или объект, отличающийся от остальных предметов или объектов по существенным признакам. Дети 5-7 лет могут выполнять задания как на обобщение, так и на исключение лишнего предмета в ряду однородных.



Инструкция: посмотри внимательно на картинку, здесь 4 пары пуговиц. Как ты думаешь, какая пара пуговиц не подходит к остальным трем, какая лишняя и почему? Подбери вместо нее нужный набор пуговиц.

«Пятнашки»

Наиболее широкое распространение головоломка получили в XIX веке.

Это небольшая коробочка из 15 квадратов, на которые нанесены числа. Все элементы закреплены на определенном поле. В квадратной коробочке остается одно пустое место, которое позволяет передвигать квадратные элементы.

Цель игры – перемещая квадратики, поставить их по номерам, используя свободное окно. Решением этой простой, на первый взгляд, головоломки увлекся весь мир.

Ребенок учится планировать свои действия («думать вперед»), развивает свои способности к анализу и пространственное, логическое мышление. Использовать данную головоломку можно, как часть занятия по ФЭМП, в кружковой и досуговой деятельности.

Такая игрушка занимает мало места, ее всегда можно взять с собой, положить в сумку или рюкзак, или даже в карман.

Слайд №19 «Колумбово яйцо»

Цель: развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, воображения, смекалки и сообразительности. Дети овладевают практическими и умственными действиями, направленными на анализ сложной формы и воссоздание ее из частей на основе восприятия и сформированного представления. У детей формируется привычка к умственному труду.

Правила игры: создавать силуэты, используя все части игры, присоединяя одну к другой, необходимо соблюдать последовательность в усложнении, учитывая индивидуальные возможности ребят.

На начальном этапе освоения игры (рассматривание, называние частей, определение их формы и размера, комбинирование) детям предлагают найти сходство по форме ее частей и комбинаций из них с реальными предметами и их изображениями.

В результате беседы выясняют, что фигуры треугольной формы с закруглением имеют сходство по форме с крыльями птиц, большие по размеру фигуры (треугольники и четырехугольники с закругленной стороной) похожи на туловище птиц, зверей, морских животных. Такое соотношение и сравнение частей игры с предметами развивают у детей воображение, умение анализировать предметы и изображения сложной формы, выделять составляющие части.

Далее детей просят подумать, что можно составить из набора к игре «Колумбово яйцо». Они предлагают изобразить птиц в полете, пингвинов, людей. Педагог показывает образцы (с указанием частей и без них), предлагает составить фигуру-силуэт по образцу или воссоздать задуманное изображение.

В ходе работы педагог указывает на необходимость сначала мысленно представить составляемую фигуру, расчленить ее форму и строение на части, а затем воссоздавать.

Представляет собой линию, состоящую из соединенных между собой 24-36 равнобедренных призм. Призмы соединяются между собой шарнирами. Цель - развивает пространственное и логическое мышление, фантазию, воображение.

Первым этапом сборки является разборка змейки Рубика. Для этого необходимо повернуть каждую грань головоломки до тех пор, пока все цвета не перемешаются. Затем можно приступить к сборке. Следуя поэтапным инструкциям и схемам сборки, необходимо перемещать элементы головоломки до тех пор, пока все грани не будут полностью собраны.

Важно помнить, что сборка змейки Рубика требует не только логики и внимания, но и терпения. Если вы не можете собрать головоломку сразу, не отчаивайтесь. Попробуйте разобрать ее снова и повторить попытку. В конечном итоге, с практикой вы сможете собирать змейку Рубика быстро и легко.

Собрать змейку Рубика — это замечательное упражнение для ума и памяти, а также способ провести время с пользой и удовольствием.

Шарады

Слово «шарада» произошло от французского «charade» – слово, которое нужно найти. Чаще всего такая словесная игра-головоломка представлена стихотворным текстом.

Сущность ее – отгадать слово, которое состоит из двух (или нескольких) коротких слов (слогов, имеющих самостоятельное значение).

В шараде дается описание каждой ее части (короткого слова), а потом – смысл всего слова.

С шарадами можно знакомить детей с 6-7 лет, когда они знакомы с делением слова на части. С детьми можно играть в головоломки-шарады, предлагая как стихотворный текст, так и текст, написанный прозой.

Этапы обучения игре «Шарады»

На первом этапе обучения, взрослый берет на себя роль ведущего, знакомит с правилами игры. Объясняет, что нужно отгадать длинное слово, состоящее из двух коротких слов. Сначала используются картинки с изображением предметов, объектов, обозначающих отдельные короткие слова. Дети составляют длинное слово, соединяя два коротких. На этом этапе происходит расширение словаря, формирование слоговой структуры слова. Усложняя игру, взрослый дает обозначение коротких слов, не называя их, без опоры на картинки. Например, «Первый слог – кричит ворона, а второй – в пруду на дне. Если соединить их вместе – повесить можно на стене». Ответ: картина.

На втором этапе обучения воспитатель предлагает детям стать ведущими. Сначала взрослый дает ребенку-ведущему картинку-подсказку длинного слова, ребенок-ведущий загадывает детям короткие слова. Например, «Первый слог – голос мышки, второй – у жука-носорога. Если соединить их вместе – вкусная печеная еда с начинкой внутри».

К концу дошкольного возраста можно предлагать детям шарады с буквами: отгадать слово, убрав или заменив начальную (конечную) букву.

«Шарады» учат детей объяснять значение слов, расширяют словарный запас, способствуют развитию аналитико-синтетической деятельности, воспитывают волевые качества.

Загадки с подвохом.

Это интересные словесные головоломки, которые содержат непредсказуемые ответы. Чтобы отгадать такую головоломку, необходимо внимательно выслушать загадку, ответить не сразу, а подумать, опираясь на имеющиеся представления об окружающем мире. Загадки с подвохом всегда вызывают положительные эмоции, азарт и удивление. Они интересны как взрослым, так и детям. Их легко придумать ребенку старшего дошкольного возраста. Для этого необходимо объяснить ребенку принцип игры: содержание вопроса всегда не соответствует действительности. Далее, на примере готовой загадки с подвохом, взрослый вместе с детьми анализирует, спрашивая у детей, что неправильно в загадке, чего не бывает на самом деле. Так, дети понимают, как можно самим придумать загадку.

Загадки с подвохом развивают у ребенка внимание, сообразительность, чувство юмора, предпосылки к развитию нестандартного мышления.

-Летели 2 крокодила, один синий, другой красный. Кто быстрее долетит?

-У мамы есть кот Пушок, дочка Маша, собачка Шарик. Сколько детей у мамы?

-Что едят крокодилы на северном полюсе?

-Сколько цыплят выведет петух, если он снес 5 яиц?

В результате систематической и регулярной работы с головоломками у дошкольников:

-развиваются социальные навыки;

-расширяется кругозор знаний;

-стимулируются процессы мыслительной деятельности;

-улучшается память, сохраняется острота ума;

-развиваются воображение, наблюдательность, логическое и пространственное мышление;

-легче усваиваются предметы математического цикла;

-можно интересно и с пользой провести время с друзьями и (или) семьей;

-можно отвлечься от телевизора, компьютера и гаджетов.

Заключение.

Считаем, данную работу актуальной, так как в процессе работы с головоломками развивается все мыслительные процессы, настойчивость, смекалка и умение мыслить неординарно.

Решение головоломок - отличный способ проведения досуга, особенно семейного времяпровождения, ведь они развивают интеллект, сообразительность и креативность мышления. Правильно найденный ответ

на заковыристое задание поднимает уровень самооценки, вселяет уверенность в собственных умственных способностях и просто повышает настроение.

Считается, что разгадывание головоломок не только развивает эрудицию, но и помогает похудеть — расход энергии во время умственного напряжения составляет примерно 90 кал в час.

Если вы ломаете голову, чтобы это подарить родному или близкому — подарите головоломку, и пусть голову ломает он! А если серьезно, это одно из тех изделий, которое не надоедает, не выходит из моды и выручает в минуты скуки, оказывая самое положительное влияние на интеллект!

--- Коллеги, наше путешествие подходит к концу, уважаемые педагоги не утомил вас наш 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, наша встреча подходит к концу.

Если у вас есть вопросы, я готова на них ответить.

(вопросы участников семинара).

Спасибо за внимание!