

Смарт тренинг для дошкольников

Принципы

Перечислим основные принципы, используемые при организации смарт-тренинга для детей дошкольного возраста с играми-головоломками:

➡ **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. Научить ребенка решать проблемные задания самостоятельно, побуждать к активным и самостоятельным действиям.

➡ **Принцип системности и регулярности использования игр-головоломок в работе с детьми.** Головоломки применяются в работе с детьми 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. Используются регулярно как в течение дня в разных режимных моментах, так и в течение недели. Деятельность состоит из законченных шагов.

➡ **Принцип индивидуального подхода к ребенку.** Подбор заданий с учетом не только возрастных особенностей детей, сколько индивидуальных способностей каждого ребенка.

➡ **Принцип использования адекватных возрасту форм работы с детьми.** Не забывать, что основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Больше использовать игровых приемов. Развивающий материал не должен быть легким, трудность должна быть оптимальной.

➡ **Принцип наглядности.** Ребенку легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы, объекты, что способствует возможности увидеть их в реальном, действительном виде, поддержать внимание. Не забывать о разумном количестве наглядного материала.

➡ **Принцип интеграции.** Процесс обучения головоломкам будет более эффективным, если их включать в различные образовательные области.

➡ **Принцип успешности.** Ребенок, да и любой взрослый, любит заниматься тем, что у него хорошо получается. Чтоб ребенку нравилось решать головоломки, он должен почувствовать себя успешным в этом деле. Особенно большое значение имеет первый опыт.

➡ **Принцип вариативности, новизны.** На базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий. Также можно использовать вариативность и в использовании методов и приемов: то используем загадки, то игровую ситуацию, то художественное слово, или обыгрывание конструкции.

➡ **Принцип поддержки инициативы детей в решении головоломок.** Не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения задания, рекомендуется избегать негативной оценки его работы. Не следует прерывать пробы и поисковые действия ребенка словами «не так»,

«неправильно», «неверно». Пусть ребенок сам на практике оценит

правильность своих действий. Если ребенок долго пытается решить задание неверным способом, можно сказать ему «попробуй по-другому». В дошкольном возрасте инициативность связана с проявлением любознательности, пытливости ума, изобретательностью.

➡ **Принцип сотрудничества с семьей.** Семейное воспитание является незаменимым и важным в жизни ребенка, стоит на первом месте по своей силе и действенности. Авторитет родителей для ребенка бесспорен. Добиться хороших успехов в привитии ребенку каких-либо навыков или качеств без поддержки семьи сложно. Необходимо 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.

Дидактические методы и приемы обучения

Все принципы представляют набор дидактических методов и приемов, способствующих эффективному обучению детей решению головоломок.

➡ **Словесный метод** - позволяет в доступной для детей форме излагать учебный материал. Главным инструментом является слово.

Приёмы:

– объяснения, в ходе которых раскрываются новые понятия, термины, задачи деятельности, последовательность решения задачи, устанавливаются причинно-следственные связи и зависимости;

– разговор (беседа), в ходе диалогового общения применяются вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности, вопросы, направленные на уточнение задачи, на выводы и заключения;

– рассказ, в ходе которого излагается материал в виде описания, инструкции, информации;

– рассуждение, в котором дается последовательное развитие положений, подводящих детей к выводам при решении задачи;

– художественное слово;

– педагогическая оценка.

Словесный метод и приемы активно применяются в обучении дошкольников. Для достижения результата словесные методы и приемы лучше сочетать с игровым, а также наглядным и практическими.

➡ **Игровой метод** предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом.

Приёмы:

– развивающие игры, в процессе которых происходит развитие психических процессов или усовершенствование различных умений и навыков.

– игровая ситуация;

– введение игрового персонажа;

– введение элементов соревнования;

– создание эмоциональных ситуаций.

➡ **Наглядный метод** – при использовании которого, 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 – целенаправленный способ восприятия объектов;
- показ иллюстраций, схем;
- показ образца (образцом может быть схема, рисунок, модель);
- показ способа действия (всего или частичного на начальном этапе обучения, эффективнее на другом, но подобном объекте).

➡ **Практический метод** – овладение практическими умениями.

Приёмы:

- упражнение - многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания в ходе применения педагогом алгоритмов, заданий, инструкций;
- работа по образцу, схеме;
- моделирование - основано на принципе замещения реального объекта символом, изображением, знаком, схемой. Используются предметные модели, предметно-схематические модели, графические модели.

Условия организации смарт -тренинга для дошкольников.

➡ Четко формулируйте цель игрового занятия. Добиться ее вы сможете, если у ваших воспитанников будет желание, а не необходимость в ее достижении.

➡ Создавайте мотивирующую среду, вдохновляющую на достижение поставленной цели и веру в успех.

➡ Учитывайте уровень сложности поставленной цели. Не допускайте его негативного влияния (слишком легкая или слишком сложная). Для этого используйте индивидуальные цели достижения результата. Не бойтесь корректировать цель, с учетом способностей, возможностей и самостоятельности своих воспитанников.

➡ При оценке результата учитывайте чувство удовлетворенности. Продумайте свою систему поощрения дошкольников.

Формы работы с детьми

В условиях детского сада для развитие творческих умственных способностей детей могут использоваться разнообразные виды практической деятельности детей на основе игр-головоломок и формы работы для закрепления и уточнения полученных знаний о них.

Индивидуальная форма: предполагает работу с 1 ребенком в процессе обучения играм - головоломкам.

Преимущество данной формы: безусловный учёт индивидуальных особенностей, зоны ближайшего развития ребенка и пространства детской реализации, сокращение времени выполнения задания, разумная помощь

дошкольнику при затруднении и возможных ошибках, гарантированный положительный результат, сохранение интереса к решению логических задач.

Подгрупповая форма: предполагает одномоментную работу с детьми в составе двух - пяти человек, при условии наличия игрового оборудования на каждого ребёнка.

На первоначальном этапе обучения в подгруппе должно быть минимальное количество участников. По мере освоения детьми игрового процесса, формирования умения понимать инструкцию и работать в коллективе/команде количество детей можно увеличить.

Групповая форма работы возможна с детьми, уже имеющими навык работы с играми-головоломками, принимающими и понимающими инструкцию педагога, умеющими работать в большой группе детей, с высоким уровнем заинтересованности. Необходимо предусмотреть наличие игрового оборудования для каждого ребёнка.

По форме организации: Как часть занятия по ФЭМП:

Игры-головоломки могут быть использованы для решения следующих элементарных математических задач:

- Обучение счету (деталей и манипуляции с ними).
- Обучение сравнению (путём наложения, приложения деталей или на глаз).
- Обучение ориентировке в пространстве (перемещение деталей на плоскости листа / поверхности карточки: влево, вправо, вверх, вниз, в верхний правый угол и т.п.)
- Работе со схемами (складывание фигуры по схеме).
- Выполнение логических упражнений (развитие логического мышления).

Рекомендуем начать знакомство с Игры-головоломки «ПО ОБРАЗЦУ»

Задания предполагают составление фигур (образов) по образцу.

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

Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ»(усложняем задачу)

Задания предполагают составление фигур (образов) по памяти.

Инструкция - рекомендация: предложите ребёнку 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 ребёнок собрал такую же фигуру, он сравнивает её 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.

Логическая игра-упражнение «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ» (собери по схеме с элементами головоломки)

Данное задание поможет ребёнку сделать первые шаги в решении головоломок, так как оно объединяет сразу два задания: «Собери по схеме» и реши головоломку. Объединение этих двух заданий в одно поможет создать ситуацию успеха в достижении поставленной цели.

Инструкция-рекомендация: предложите ребенку рассмотреть фигуру на карточке, которая состоит из схемы и частичной заливки. Логическая игра-упражнение «Собери по схеме» уже знакома детям, а вот со сплошной заливкой фигуры дети ещё не знакомы. Объясните, что, завершив предложенный на карточке образ ребёнок сможет решить головоломку. Для этого надо только определить и правильно расположить недостающие детали.

Рекомендуем при работе с карточками предложить детям испытывающим затруднения использовать метод наложения деталей на карточку.

Логическая игра-упражнение «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ»

Данный вариант игры предполагает ее использование, когда у ребенка сложились представления об игре: он узнаёт детали, их количество, называет их; имеется опыт решения данной игры.

Инструкция-рекомендация: предложите детям подумать, какой образ они хотели бы создать при помощи деталей игры-головоломки и собрать его.

Можно устроить соревнование «Создай свой образ», «Самые необычные фигуры», «Чья команда быстрее» и др.

Обучайте детей пояснительной речи, умению комментировать и показывать результаты своих творческих находок.

Знакомя детей с объемными головоломками, используйте такой прием, как «Манипуляция с деталями головоломок», который поможет дошкольникам зрительно и осязательно познакомиться с деталями игры, найти сходства и различия, провести их квалификацию по форме, цвету, величине, оперируя такими понятиями, как длина, ширина и высота.

В объемных 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)

уровень сложности (средний)



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.

Обращаем ваше внимание на «**Осенний кубик**», который включает в себя набор из 6 деревянных игровых элементов. Для решения ставится конкретная цель – из ряда отдельных деталей определённой конфигурации собрать объёмную конструкцию, соединив все детали в прочный, не распадающийся узел. Для поддержания интереса к решению игры-головоломки хорошо использовать прием тематического обыгрывания: дети могут собирать образы животных, предметы мебели, строения и т.д. «**Гала-куб**» относится к объёмным 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.