

Проект
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»
смарт – тренинг для дошкольников 4-5 лет



Голчина Т.В.

Тема: «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт – тренинг для дошкольников

Пояснительная записка

«Пусть ребенок узнает не потому, что вы ему сказали, а потому, что сам понял; пусть он не выучивает науку, а выдумывает ее».

(Ж.Ж. Руссо)

«Я с детства уважал головоломки и, видимо, поэтому стал понимать, как идёт развитие ума ребёнка. ... Учителя в школах, как правило, делают детей знающими, а изобретатели и пропагандисты головоломок делают

детей умными»

(Б. П. Никитин).

В истории развития дошкольной дидактики и методики формирования математических представлений место и роль занимательного материала рассматривались с разных позиций. В начале нашего столетия, когда не было специальных работ, направленных на раскрытие вопросов методики обучения дошкольников математике, простейший занимательный материал включался в общие сборники по занимательной математике. Указывалось на возможность использования его с целью подготовки детей к обучению в школе, развития смекалки. В задачах разной степени сложности занимательность привлекает внимание детей, активизирует мысль, вызывает устойчивый интерес к предстоящему поиску решения. Характером материала определяется его назначение: развивать у детей общие умственные и математические способности, заинтересовывать их предметом математики, развлекать, что не является, безусловно, основным.

Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т. д.

Умственная задача: составить фигуру, видоизменить, найти путь решения, отгадать число - реализуется средствами игры, в игровых действиях. Развитие смекалки, находчивости, инициативы осуществляется в активной умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе. Многообразие заданий позволит не только создать крепкую базу для будущих знаний, но и в кратчайшие сроки развить интеллект ребенка.

Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, будь то шахматы или самая элементарная головоломка.

Я уверена, если дети научатся с удовольствием решать головоломки, можно смело говорить о том, что интеллектуальная пассивность им не грозит. Разгадывая головоломки, дошкольники испытывают удовольствие от умственного напряжения, поиска правильного решения, знают, что такое радость победы, учатся справляться с огорчением от неудачи, доводить начатое дело до конца, даже если “не получается”. Все вышеперечисленные

качества необходимы для успешного обучения в школе, более чем умение считать, читать и писать. Следовательно, приобщение детей к решению головоломок, станет частью подготовки к школе. И дело не только в том, что они развивают усидчивость, способствуют подготовке руки к письму, но и формируют навык самоконтроля, так необходимый в будущей учебной деятельности.

Цель: Развитие творческих умственных способностей с помощью игр головоломок

Задачи:

- Познакомить детей с разными видами головоломок.
- Учить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок.
- Обучать способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
- Создать условия для развития психических процессов.
- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость.

Объект

Процесс организации образовательной деятельности с детьми.

Предмет исследования

Содержание, формы и методы педагогической работы, направленные на умственное и познавательное развитие ребенка дошкольника, повышение качества дошкольной подготовки.

Возникает *проблема*: какими путями и как повысить интеллектуальный уровень детей.

Гипотеза:

Привитие интереса у детей дошкольного возраста к решению головоломок позволит:

- развить творческие способности ребенка и поддержать в нем познавательный интерес;
- развить память, логику, интеллект, внимание и кругозор;
- вырастить ребенку талантливым и гармонично развитым;
- обеспечит возможность видения и применения нового в педагогической работе;
- позволит повысить качество образования дошкольника в сфере умственного воспитания.

Принципы:

- лично-ориентированный подход;
- системность;
- переход от простого – к сложному.

Эти принципы могут быть положены в основу программно-методического обеспечения умственного воспитания.

Формы организации:

При проведении работы предполагается использование разнообразных методов, цель которых – изучение вопросов и проблем умственного воспитания детей дошкольного возраста:

- изучение мировой практики применения логических задач;
- создание своей классификации головоломок, которые могут использоваться в работе с детьми дошкольного возраста;
- консультации для педагогов;
- предварительные индивидуальные и подгрупповые занятия с детьми;
- консультации, беседы с родителями;
- создание своей игротеки головоломок;
- праздник игры, соревнования по решению знакомых головоломок;
- выставки головоломок, логических игр (совместно с родителями);
- создание собственных игр по типу знакомых.

Формы контроля:

- проверка реализации поставленных задач.

Формы представленных результатов:

- отчет о проделанной работе;
- программа кружковой работы;
- сценарии проведения развлечений;
- методические пособия, разработки, созданные в ходе реализации проекта.

Предложения по возможному распространению результатов проекта

1. Презентация проекта в городе.
2. Размещение статьи на сайте.

Участники проекта: Дети 4-5 лет, воспитатель

Прогнозируемые результаты: должна быть выработана система, которая позволит использовать возможности воздействия на интеллект детей. Головоломки должны повысить интерес детей к учебной деятельности, математике, разовьют сообразительность, внимание и настойчивость в достижении результатов. Эти умные игры сформируют самостоятельное, гибкое мышление, с помощью которого ребенок сможет оперативно находить нестандартные решения и правильные выходы из любой жизненной ситуации. Решение головоломок будет стимулировать зрительно-моторную координацию и двигательные навыки ребенка. Головоломки разовьют логику, смекалку, умение рассматривать задачу с разных сторон. Интеллектуальные игры окажут большое влияние на развитие внимания, памяти, пространственного мышления, что даст возможность ребенку почувствовать свою самостоятельность.

Этапы экспериментальной деятельности

1 этап (август 2024 г.) – аналитическо-диагностический.

Анализ имеющейся литературы по проблеме.

Создание **классификации головоломок**, которые могут использоваться в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

2 этап (сентябрь 2024 г.) – организационный.

Подбор и разработка новых форм и методов с детьми старшего дошкольного возраста. Создание предметно-развивающей среды. Формы диагностики результатов исследования.

3 этап (октябрь 2024 - апрель 2025г.) – практический – внедрение определенной системы умственного развития.

Планирование НОД, индивидуальная работа с детьми.

Промежуточная оценка результатов внедрения проекта. Корректировка.

4 этап (май 2025 г.) - заключительный

Диагностика уровня интеллектуального развития детей среднего дошкольного возраста.

Сравнительный анализ уровня развития детей до и после проекта.

Оформление результатов и распространение их через СМИ и другие формы.

