

Всероссийская общественная организация
содействия развитию профессиональной сферы
дошкольного образования «Воспитатели России»

И.И. Казунина

**“МИР ГОЛОВОЛОМОК” для
развития интеллектуальных
способностей детей
в условиях ДОО и семьи**

Методические рекомендации
Интерактивное практическое пособие

Серия «Воспитатели России»

2023

Всероссийская общественная организация содействия
развитию профессиональной сферы дошкольного
образования «Воспитатели России»

СЕРИЯ «ВОСПИТАТЕЛИ РОССИИ»

И.И. Казунина

**МИР ГОЛОВОЛОМОК.
для развития интеллектуальных способностей
детей в условиях дошкольной
образовательной организации и семьи**

Интерактивное пособие

Москва 2023

УДК 373.2; 62
ББК 74.1

СЕРИЯ «ВОСПИТАТЕЛИ РОССИИ»

Одобрено Экспертным советом Всероссийской общественной организации содействия развитию профессиональной сферы дошкольного образования «Воспитатели России».

Серия методических рекомендаций ВОО «Воспитатели России» подготовлена при поддержке Фонда президентских грантов в рамках проекта «Дошкольное воспитание: новые ориентиры для педагогов и родителей».

Руководитель проекта – Лариса Николаевна Тутова, заместитель председателя Комитета Государственной Думы ФС РФ по образованию и науке, руководитель ВОО «Воспитатели России».

Главный редактор серии методических рекомендаций ВОО «Воспитатели России» – Дмитрий Александрович Доник.

Казунина И.И.

МИР ГОЛОВОЛОМОК. для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи : интерактивное пособие / Казунина И.И. – Электрон. текстовые дан. (4,93Mb). - Москва, ВОО «Воспитатели России». - 2023.

ISBN 978-5-907639-15-7

В интерактивном информационно-методическом сборнике «МИР ГОЛОВОЛОМОК» для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи представлен опыт работы инновационных площадок федерального уровня НИИ дошкольного образования ВОО «Воспитателей России» по созданию дополнительных условий взаимодействия с семьями воспитанников детского сада, формирования сообщества единомышленников: педагогов и родителей. Предложен продуктивный опыт российских детских садов по поиску эффективных средств развития у детей любознательности и познавательных действий в условиях ДОО и семьи. «МИР ГОЛОВОЛОМОК» позволил расширить спектр эффективных образовательных средств для интеллектуального развития детей. Создать инновационную образовательную среду, способствующую познавательному и творческому развитию детей в детском саду и семье.

УДК 373.2; 62
ББК 74.1

© Казунина И.И., 2023
© ВОО «Воспитатели России», 2023

**ВОСПИТАТЕЛИ
РОССИИ**



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Уважаемые коллеги!



С радостью обращаюсь к вам от имени Всероссийской общественной организации содействия развитию профессиональной сферы дошкольного образования «Воспитатели России».

Наша организация придает особое значение поддержке педагогов дошкольного образования, и сегодня мы рады представить вам результаты нашего проекта «Дошкольное воспитание: новые ориентиры для педагогов и родителей».

Этот проект был ориентирован на важные требования, предъявляемые к современной системе дошкольного образования, в соответствии с обновленным Федеральным государственным образовательным стандартом и Федеральной образовательной программой дошкольного образования. Мы провели множество мероприятий, включая очные и заочные форматы, с участием педагогов, воспитанников и их родителей.

На протяжении 2022-2023 годов наша организация создала инновационные площадки федерального уровня в более чем 1600 детских садах, охватывая все федеральные округа Российской Федерации. Тысячи педагогов под руководством научных руководителей и ведущих специалистов в области педагогики, психологии и медицины поделились своими практическими находками и исследованиями.



В связи с желанием сохранить и распространить этот ценный опыт мы приняли решение разработать серию интерактивных пособий, которые сегодня с гордостью представляем вашему вниманию. Уверены, что эти пособия станут незаменимым помощником для педагогов и родителей в работе с детьми дошкольного возраста.

От себя лично выражаю искреннюю благодарность нашему обширному профессиональному сообществу педагогов за активное участие и ценную поддержку проектов ВОО «Воспитатели России». Ваше вовлечение и преданность делу дошкольного образования являются неоценимыми. Вклад каждого из вас в развитие и совершенствование этой важной сферы имеет огромное значение.

Мы искренне надеемся на дальнейшее плодотворное сотрудничество, продолжая совместно создавать новые возможности для развития детей дошкольного возраста. Ваше участие и поддержка в наших проектах вдохновляют нас и подтверждают нашу общую цель – обеспечить яркое и успешное будущее для наших маленьких подопечных.

С уважением,
Лариса Тутова,
Депутат Государственной Думы ФС РФ,
Руководитель ВОО «Воспитатели России»



**ВОСПИТАТЕЛИ
РОССИИ**

 ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Оглавление

Предисловие. Новые средства для нового времени	8
I. «МИР ГОЛОВОЛОМОК»: актуальность, опыт и перспективы внедрения	15
От проблем – к решениям. Г.Н. Марченко	15
Инновационные подходы для развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста. Е.Г. Городилова, Н.В. Соловьева	20
Детско-взрослый игровой центр «Умка». М.В. Игнатьева	26
Образовательная платформа «Смарт-сад» в педагогической инноватике. М.А. Долгова	29
II. Образовательные практики использования игр-головоломок в развивающей работе с детьми дошкольного возраста.....	32
Детский сад – территория успеха для каждого. О.Ж. Вакуленко	32
Специфика использования игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» в работе с детьми с нарушением слуха. С.В. Сандрыкина, В.В. Лазарева.....	36
Головоломки в игровом пространстве детского сада. Ю.В. Гулевич	40
Путешествие в Зазеркалье. Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1(для детей старшего дошкольного возраста). Л.М. Иванова, Г.С. Евдокимова	44
В поисках гномика Логика. Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2. (для детей старшего дошкольного возраста). Г.В. Смирнова, М.Я. Паламарчук	48
Сказки страны Головоломии. Авторские сказки для использования в образовательной деятельности. Е.М. Чеченева, Т.В. Жибак	53
Новогодние игрушки. Конспект занятия с использованием головоломки «Складушки» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 (для детей старшего дошкольного возраста). Е.В. Антипина, Н.В. Антипина, М.А. Киреева	61
НА СТЫКЕ ДВУХ «МИРОВ». Д.А. Алымова, Н.И. Ливкина, Т.М. Кириченко, С.П. Касьянчик	66
III. Формы взаимодействия с родителями	71
Находим общность интересов. И.И. Казунина.....	71
ПОЛОЖЕНИЕ о семейном клубе «Мир головоломок». Н.В. Соловьева	74
Головоломки: семья и детский сад. Л.А. Гриднева, С.Н. Хомутова, Г.И. Зинченко.....	79
Логическая карусель – эффективная форма взаимодействия с родителями.	

Опыт реализации технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК». М.В. Денисова, Т.В. Тимофеева	86
Игры-головоломки – интеллектуальное занятие по душе. Семинар-практикум. И.В. Ахмадулина, О.В. Питайкина	89
Семейная игра-квест «МИР ГОЛОВОЛОМОК». Л.А. Рыжова	96
Семейный клуб «Мир головоломок». Вовлечение родителей в образовательное пространство детского сада через приобщение детей	103
к играм-головоломкам посредством организации семейного клуба. Н.О. Кострова, Л.А. Парамонова	103
РОДИТЕЛЬСКИЙ КЛУБ «ПОИГРАЙ СО МНОЙ» Е.В. Дронина, А.М. Клепова ..	109
Сказочный «МИР ГОЛОВОЛОМОК». Совместная деятельность детей и родителей. Г.Н. Дементьева, Т.С. Шошина, Е.В. Шапорева, Д.А. Ковалева .	112
Семейная интеллектуальная игра «ГениУм». Ю.Н. Кривешко	120
Использование онлайн-доски Padlet как средства эффективного взаимодействия с родителями. В.В. Стеблецова, Е.Г. Новичкова	126
IV.Режиссерские подсказки	129
О режиссерских подсказках. И.И. Казунина	129
ТОНУЩИЙ ОСТРОВ. Интерактивное приключение для старших дошкольников с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. Методическая разработка. Н.В. Пудовкина, Ю.Е. Гаврилова, Е.В. Сдобина	131
Дорогой добрых дел. Игра-путешествие. Методическая разработка с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста. М.В. Корнева, Н.В. Ловцова, Г.Ю. Столбова	137
Игры с озорными пуговками. Сценарный план интеллектуального турнира. А.С. Айзятова, И.Е. Граматкина, О.В. Исаева	140
«Форт Боярд», или «На пути к сокровищам». Квест. Н.В. Соловьева, Е.А. Степанова	150
Юнармейцы. Квест с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста. А.Ш. Нигматулина, С.В. Макарова, И.О. Чувайченко	155
Волшебные пуговицы. Мастер-класс для родителей и детей. А.Н. Ерофеева, В.В. Богданова	163
В поисках золотой рыбки. Ю.Н. Бадретдинова, С.Н. Назарова, Т.А. Фоминова	171
Творческие способности личности. И.И. Казунина	181
Мастерская изобретателей. В.А. Андрианова, В.Н. Кабанова	183

Авторские схемы к играм-головоломкам из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. Коллектив педагогов, детей и родителей МБДОУ «Солнышко», г. Губкинский, ЯНАО.....	188
Достопримечательности Тульской области. Авторские схемы к головоломке «Репка». Коллектив педагогов, детей, родителей, бабушек и дедушек. МБОУ ЦО № 7, г. Тула	191
Авторские схемы к играм-головоломкам из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. И.Е. Сельцова	196
Лабиринт-трансформер Универсальное графическое пособие. О.В. Ивашкевич	200
Авторские схемы к головоломке «Слагалица» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1. Т.В. Жибак.....	207
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	211
Об авторе.....	213

Предисловие.

Новые средства для нового времени

Уважаемые читатели!

Предлагаем вашему вниманию опыт работы нашей инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК» для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи», которая работает в 49 регионах Российской Федерации, 317 дошкольных образовательных организациях (далее ДОО).

Современное общество охватил научно-технический бум, на рынке труда востребованы профессии инженерно-технической направленности, специалисты IT-технологий. Быстротечная изменчивость современного мира затрагивает и привычный взгляд на дошкольное образование. Пространство детского сада наполняется новыми образовательными ситуациями развития детей. Наука пришла к малышам, а малыши спешат узнать, исследовать, понять. В детских садах есть свои лаборатории, экспериментариумы, технопарки.

На основе анализа современных тенденций мы стали искать новые пути познавательного развития дошкольников.

Актуальность. Дошкольное образование постоянно находится в состоянии поиска эффективных средств развития у детей любознательности и познавательных действий. Меняется среда детского сада, меняются дети.

Цель. Расширить спектр эффективных образовательных средств для интеллектуального развития детей. Создать инновационную образовательную среду, способствующую познавательному и творческому развитию детей в ДОО и семье.

Задачи:

1. Повысить эффективность работы по интеллектуальному развитию детей в рамках реализации ФГОСДО с помощью игр-головоломок.

2. Подготовить ресурсную базу:

- нормативные условия для внедрения инновационной деятельности в ДОО (распорядительные документы, локальные акты, договорные отношения, положения, дорожные карты);
- кадровые условия (подготовка передового отряда педагогов);
- научно-методические условия (научно-методическое сопровождение, консультирование);
- мотивационные условия (использование различных стимулов в работе педагогов);
- материальная база (создание инновационной образовательной среды).

3. Поддержка педагогических инициатив.

4. Создание сетевого профессионального сообщества (партнерская сеть).

5. Расширение профессиональных компетенций педагогов.

6. Создание дополнительных условий для взаимодействия с семьей.

7. Формирование сообщества единомышленников: педагогов и родителей.

8. Тиражирование продуктивного опыта российских детских садов.

Значимость указанных выше целей и задач стала очевидной после проведенного среди педагогов и родителей гугл-опроса, из которого мы узнали следующее.

Информация о взрослых, принимающих участие в работе инновационной площадки «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

Возраст педагогов	До 30 лет	8%
	31–40 лет	32%
	41–50 лет	37%
	50–60 лет	20%
	Старше 60 лет	3%
Возраст родителей	До 30 лет	23%
	31–35 лет	35%

«Воспитатели России»

	36–40 лет	28%
	40–45 лет	11%
	Старше 45 лет	3%

<i>Стаж профессиональной деятельности педагогов</i>	
До 5 лет	21%
6–10 лет	15%
10–15 лет	16%
15–20 лет	14%
20–25 лет	11%
Более 25 лет	23%

<i>Число детей в семье</i>	
1	28%
2	53%
3 и более	19%

Основной целью гугл-опроса стало изучение приоритетов в области развития ребенка-дошкольника в условиях семьи и ДОО. Мы предложили педагогам и родителям ряд одинаковых вопросов и попросили выбрать не более трех ответов:

1) Выберите, на ваш взгляд, наиболее значимые цели развития ребенка-дошкольника.

№	Варианты ответов	Выбрали педагоги	Выбрали родители
1	Физическое развитие и здоровье	77,6%	80,9%
2	Эмоциональный интеллект и общение	37,6%	65,9%
3	Интеллектуальное развитие	63,5%	58,2%

4	Развитие языковых способностей (обучение иностранным языкам)	3,9%	13,4%
5	Способность к саморегуляции	18,2%	14,8%
6	Развитие творческих способностей	36,5%	36,7%
7	Развитие самостоятельности	53,6%	54%
8	Другое	Не указали	

2) Что, по вашему мнению, в большей степени обеспечивает интеллектуальное развитие дошкольника?

№	Варианты ответов	Выбрали педагоги	Выбрали родители
1	Развивающие игры и игрушки	30,1%	18,5%
2	Целенаправленное обучение	12,1%	18,3%
3	Развитие познавательной активности	42,5%	27,8%
4	Наблюдение и детское экспериментирование	6%	12,6%
5	Чтение	1,7%	5,9%
6	Расширение кругозора	6,2%	14,7%
7	Обучение иностранным языкам	–	0,6%
8	Развитие художественных способностей	1,3%	1,6%

3) Использовали ли вы в целях развития интеллекта ребенка игры-головоломки?

№	Варианты ответов	Выбрали педагоги	Выбрали родители
1	Да	75%	68%
2	Иногда	18%	25%
3	Нет	7%	7%

4) Если использовали, то в чем, по-вашему, наибольшая ценность головоломок для развития ребенка?

№	Варианты ответов	Выбрали педагоги	Выбрали родители
1	Развитие мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация)	65,1%	58,7%
2	Развитие гибкости мышления	18,7%	20,4%
3	Развитие творческих способностей	1,3%	3,1%
4	Развитие познавательной активности	6,3%	7,9%
5	Развитие уверенности в себе и позитивной самооценки	3,6%	5,9%
6	Другое	–	0,1%

Анализ данного гугл-опроса показал «единство и борьбу противоположностей» взглядов взрослых.

Единство проявилось в выборе педагогами и родителями самой значимой цели развития ребенка-дошкольника: это «физическое развитие и здоровье», а также «развитие познавательной активности» как условие, обеспечивающее интеллектуальное развитие детей. Наибольшую ценность игр-головоломок взрослые увидели в «развитии мыслительных операций» у дошкольников.

Однако мы наблюдаем и расхождения в приоритетах. Так, родителей больше волнуют вопросы, связанные с «эмоциональным интеллектом и общением», в то время как педагоги считают более значимым «интеллектуальное развитие». «Развивающим играм и игрушкам» в вопросе обеспечения интеллектуального развития больше доверяют педагоги, чем родители, а родители верят в ценность игр-головоломок для развития своих детей, при этом каждая четвертая семья играла в головоломки.

Работа инновационной площадки по технологии смарт-тренинга для дошкольников показала, что в играх-головоломках интегрируются:

- сообразительность и находчивость;
- логико-математическое мышление;
- умение нестандартно мыслить;
- пространственное воображение;
- элементы конструкторского мышления;
- способность к моделированию;
- дифференциация процесса игры с умением работать в команде;
- умение ставить цель и доводить начатое дело до конца.

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

Активное использование игр-головоломок в условиях ДОО и семьи было направлено на развитие у ребенка личностно-мотивационной и аналитико-синтетической сфер, памяти, внимания, мышления, пространственного воображения и ряда других важных психических функций. Взрослыми учитывались индивидуальные интеллектуальные качества, такие как сообразительность, выдумка, способность к творческому поиску, логическому анализу и синтезу и т. д. Таким образом, одним из основных мотивов использования игр-головоломок в условиях ДОО и семьи стало повышение творческо-поисковой активности детей, важной в равной степени как для детей, развитие которых соответствует возрастной норме или же опережает ее, так и для дошкольников, требующих специальной коррекционной работы, поскольку их отставание в развитии и, как следствие, трудности с усвоением программы дошкольного образования в большинстве случаев оказываются связанными именно с недостаточным развитием базовых психических функций.

Игры-головоломки, направленные на развитие базовых психических функций детей старшего дошкольного возраста, приобретают особую значимость из-за их психофизиологических

особенностей, которые характеризуются повышенной сензитивностью. Именно в этот период, по мнению специалистов, наиболее интенсивно протекает физиологическое созревание основных мозговых структур и возможно наиболее эффективное воздействие на интеллектуальную и личностную сферы ребенка. Использование игр-головоломок оказывает влияние на развитие не только познавательной-интеллектуальной, но психоэмоциональной сферы ребенка, ориентирует на ситуацию успеха, создает благоприятный эмоциональный фон.

На нашей инновационной площадке наблюдения за детьми показали, что у них исчезла боязнь ошибочных шагов, снизились тревожность и необоснованное беспокойство, появилось чувство уверенности в своих силах. Заслугой в этом стало создание сетевого профессионального сообщества и взаимодействия коллектива единомышленников – педагогов и родителей – в вопросах накопления опыта. Условия, созданные в ДОО и семье, для развития у детей познавательных интересов, формирования стремления к размышлению и поиску, показали, что игры-головоломки вызывают у детей чувство уверенности в своих силах, позволяют продемонстрировать возможности своего интеллекта.

На страницах нашего сборника вы познакомитесь с опытом работы нашей инновационной площадки «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи», найдете практико-ориентированный материал, который мы рекомендуем для использования в практике работы со смарт-тренингом для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Ирина Ивановна Казунина

*Научный руководитель
инновационной площадки
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»*

I. «МИР ГОЛОВЛОМОК»: актуальность, опыт и перспективы внедрения

От проблем – к решениям

*Г.Н. Марченко, заведующий
МБДОУ «Детский сад № 237»,
г. Ростов-на-Дону*

Наш детский сад введен в эксплуатацию в 1972 году в экологически чистом микрорайоне, как ведомственное образовательное учреждение. В 1995 году был передан в муниципалитет. В детском саду функционирует 6 групп общеразвивающей направленности, их посещают 213 воспитанников.

Традиционно приоритеты успешного образования дошкольников сводятся к созданию нами атмосферы уюта и внимания, любви и заботы, которую обеспечивают наши сотрудники. А уровень квалификации и профессиональной компетентности 16 педагогов ДОО, педагогические традиции коллектива обеспечивают гарантии реализации требований ФГОС ДО.

При этом мы убеждены, что в наше сложное время с быстро меняющимися условиями руководителю важно оперативно фиксировать появление проблем, понимать природу их возникновения и осуществлять поиск решений, опираясь на системообразующие факторы повышения качества дошкольного образования. Такой подход помогает нам не распылять, а аккумулировать ресурсы, оптимизировать процесс стабилизации качества образования в условиях активной инновационной деятельности. При этом мы удерживаем алгоритм управления проектами, который сводится к следующему:

- фиксация проблем с определением их позиции в общем «ценностно-смысловом поле образовательного пространства ДОО»;

- принятие многофакторного решения;
- оптимизация ресурсов (материальных, программных, кадровых и пр.);
- трансляция эффективных практик научно-методического сопровождения, анонс событий, мероприятий, отражающихся на страницах медиасреды ДОО;
- визуализация результатов (с обязательной оценкой их прагматичности).

Своеобразной иллюстрацией нашей позиции может служить широкомасштабное внедрение информационно-коммуникационных технологий в деятельность ДОО. Получение федерального и регионального статусов в реализации инновационных проектов по данному направлению с 2016 по 2019 год обеспечило системный подход к решению поставленных задач.

Нам удалось:

- реализовать персонифицированную систему профессионального развития педагогов, причем право выбора форм, проблематики программ и места повышения квалификации мы традиционно всегда оставляли за собой;
- обеспечить не столько количественный состав цифрового «технического ресурса», сколько его органичное включение в единое информационное образовательное пространство района, города, страны;
- достичь определенных результатов и сделать их стартовой площадкой разработки и реализации дальнейших инновационных проектов. Это, пожалуй, один из самых значимых результатов: ведь наши усилия не уходят «в песок», они стратегически работают на будущее нашей организации!

Так, мы включились в федеральные образовательные инновационные проекты в области внедрения технологий STEM-образования, в апробацию программ по обучению детей элементарному программированию, а с 2021 года – в проект НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» «Образовательный модуль "МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников».

Подготовка ресурсной базы, расширение круга профессиональных компетенций педагогов, поиск продуктивного социального партнерства, развитие сетевых профессиональных коммуникаций, оперативность в тиражировании эффективных образовательных практик – все это позволит педагогическому коллективу выйти на новые рубежи качества дошкольного образования.

Сегодня, оглядываясь назад, мы утверждаем, что в образовательной деятельности ДОО в полном объеме можем использовать возможности образовательной робототехники, детского экспериментирования, средства цифровой образовательной среды «ПиктоМир», образовательного модуля «МИР ГОЛОВОЛОМОК» и пр.

Дорожная карта проекта «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников», согласованная с И.И. Казуниной, нашим научным руководителем, обеспечила системность в работе и поступательное движение в реализации проекта.

Время – стратегический ресурс и педагога, и организации в целом. Ускорить объективное течение времени невозможно, но вот сократить время выполнения каких-либо действий вполне возможно. С учетом актуальных рисков проектного движения нам необходимо было в кратчайшие сроки осуществить:

- органичное включение современного инструментария в основную и дополнительную образовательные программы;
- активное включение новых образовательных инструментов в педагогический арсенал воспитателей и специалистов ДОО;
- анализ его эффективности в работе с детьми;
- пополнение игровой среды ДОО игровыми наборами-головоломками;
- новый импульс деятельности интеллектуального клуба «Умники и умницы».

В 2021 году увлекательно прошел в режиме видеоконференции Межрайонный Смарт-фестиваль «В мире головоломок» среди воспитанников детских садов Советского и Ленинского районов г. Ростова-на-Дону. В непринужденной, дружеской обстановке соревновались команды дошкольников.

Демонстрация ими креативности, интеллектуальной работоспособности, растущего уровня притязаний и слаженности командных действий убедили нас в правильности выбранного направления.

Подтверждают нашу уверенность и победы наших воспитанников в детском конкурсном движении:

2020 год – победители муниципального этапа Всероссийского конкурса исследовательских работ дошкольников и младших школьников «Я исследователь»;

2021 год – 1-е место в муниципальном чемпионате Baby Skills – 2021 среди воспитанников ДОО г. Ростова-на-Дону;

2022 год – 1-е место в муниципальном чемпионате Baby Skills – 2022 в компетенции «3D-дизайнер»;

2022 год – лауреат II Межрегионального чемпионата для детей дошкольного и младшего школьного возраста по стандартам WorldSkills, лучший в номинации «Самый практичный»;

2022 год – победители V Международного детского кинофестиваля CinemaKids: 1-е место в номинации «Лучший социальный ролик. Детское телевидение», 2-е место в номинации «Лучший анимационный фильм» – мультфильм «Сказка про Машу – растеряшу и забывашу».

В перспективе нам предстоит:

✓ расширить партнерскую сеть за счет активно включившихся в общую работу детских садов, которые на сегодняшний день получили статус федеральной инновационной площадки «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи»;

✓ транслировать опыт в целях не только продвижения имиджа дошкольной образовательной системы города, но и обобщения методического опыта.

Особое значение приобретает организация мастер-классов, конкурсов и фестивалей, на которых участники смогут делиться своими идеями, демонстрировать достижения, передавать опыт, а также знакомиться с работами других людей.

«Воспитатели России»

Опыт работы МБДОУ «Детский сад № 237» был представлен на [Всероссийском форуме «Воспитатели России»](#) в августе 2022 года.



Инновационные подходы для развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста

Е.Г. Городилова,

директор МАДОУ «Радость»,

Н.В. Соловьева,

заведующий структурным подразделением

«Детский сад № 98» МАДОУ «Радость»,

Свердловская область,

г. Нижний Тагил

Требования к современным образовательным учреждениям сформулированы в Законе РФ «Об образовании» и конкретизированы в национальной доктрине образования, где отмечена одна из главных задач – стимулирование и развитие инновационных процессов, которые должны затронуть не только содержание образования, но и сферу управленческой деятельности. Процесс внедрения инноваций и достижение значимых результатов требуют высокого уровня профессионализма, предусматривают совершенствование содержания, методов, средств, технологий образовательной деятельности.

Проблема качества интеллектуального развития детей, их воспитания – одна из актуальных в практике нашего коллектива. Это обусловлено вызовами современности при возрастающей необходимости для человека не столько получения знаний, сколько наличия мотивации к их поиску, умений их использовать. Развитие общих интеллектуальных способностей ребенка всегда в зоне профессиональных интересов и образовательных приоритетов нашего коллектива. Мы убеждены, что дошкольники с развитыми интеллектуальными способностями лучше подготовлены к обучению, у них не только должным образом развиты психологические процессы (мышление, память, внимание и др.), но и они более уверены в себе, инициативны, самостоятельны. Дети демонстрируют более высокий уровень адаптационных возможностей, способны креативно мыслить и действовать.

Мы определили главную задачу взрослых, педагогов и родителей – создать условия, при которых ребенок успешно будет продвигаться по своему «образовательному маршруту». Условия – это возможности окружающей его среды и профессиональное сопровождение развития ребенка взрослыми. Поэтому мы всегда в поиске эффективных средств: игровых пособий, дидактического оборудования, оптимальных методов.

Технология «смарт-тренинга» – активный метод развития дошкольников, который в полной мере соответствует нашим профессиональным позициям. Практика показывает, что головоломки – эффективное средство для умственного развития, познавательных способностей дошкольников.

Дошкольное учреждение № 98 МАДОУ «Радость» г. Нижний Тагил Свердловской области работает в инновационном режиме по внедрению технологии «Смарт-тренинг для дошкольников "МИР ГОЛОВОЛОМОК"». Приказом НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» № 52 от 21.12.2021 образовательной организации присвоен статус инновационной площадки федерального уровня АНО ДПО «НИИ дошкольного образования "Воспитатели России"» по направлению «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников».

Для успешной реализации инновационного проекта необходимо разработать этапы работы: подготовительный, организационный, основной. Особое внимание мы уделили процедурам экспертизы результатов на всех заявленных этапах.

Каждый этап проекта необходимо содержательно обогатить разнообразными направлениями работы и методами для наиболее полной реализации инновационной деятельности. В творческую инициативную группу детского сада включены старший воспитатель, педагоги всех возрастных групп, специалисты: учитель-логопед, музыкальный руководитель, которые прошли курсы повышения квалификации по теме инновационной площадки. Развивающую предметно-пространственную среду групп оборудовали материалами: игровыми наборами «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2,

головоломками разного вида, дидактическими развивающими материалами, расширен спектр интеллектуальных игр.

Созданы условия для повышения качества внедрения педагогами инновационного проекта в образовательный процесс. С этой целью проводятся собрания творческой инициативной группы по системе организации и внедрению игровых наборов «МИРГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2 в практическую деятельность с детьми, консультации, практикумы, встречи по обмену опытом, на которых обсуждаются проблемы и пути их решения, средства достижения целей и т. д.

Внедряя в практику и работая с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, педагоги обратили внимание на возможность применения дополнительных методов и приемов в практической деятельности, так как творческой группой были выявлены проблемы:

- детям дошкольного возраста на начальном этапе ознакомления с головоломкой непросто запомнить фигуры и части, из которых она состоит, последовательность сборки определенной модели;

- детали головоломки состоят из сборных склеенных частей, что также приводит детей в заблуждение при постройке модели по карточке.

С целью решения выявленных проблем разработаны авторские методические продукты. Для облегчения сборки объемных головоломок нами придумано речевое сопровождение процесса складывания головоломок «ГАЛА-КУБ», «Слагалица», «Осенний кубик» и других с помощью стихотворения или рассказа. Для лучшего запоминания фигур мы дали название деталям и подключили сенсорно-тактильный анализатор. Посредством игры «Волшебный мешочек» воспитанники на ощупь определяют и называют фигуры головоломок. Для развития умения видеть объемные фигуры, определять их местоположение в пространстве разработаны демонстрационный и раздаточный материал, чертежи-схемы. Данный материал позволяет не только научить дошкольников видеть фигуры в проекции (спереди, справа, слева, сверху, снизу, сзади), но и самим придумывать свои модели, т.е.

определить тему модели, требования, которым она должна соответствовать, найти способы ее создания.

Для формирования математического мышления, понимания принципа отражения, соотношения целого и его частей, развития пространственного представления разработаны игры-головоломки «Половинка моя», «Зажги окна» по принципу от простого к сложному на основе головоломки «Складушки».

Активно пополняется электронная методическая библиотека информационными, рекомендательными, обучающими, авторскими материалами в рамках инновационной деятельности (вебинары, презентации, видеосюжеты). С этой целью нами создаются авторские видеоуроки по использованию игр-головоломок на занятиях, развлечениях, конкурсах, пособия и разработки, которые презентуются педагогическому сообществу на разных уровнях взаимодействия.

В дошкольном учреждении игровые наборы «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2 используются педагогами на занятиях по формированию элементарных математических представлений, развитию речи, ознакомлению с окружающим, изобразительной деятельности, физкультурных и музыкальных занятиях, применяются в коррекционной работе учителя-логопеда, дефектолога. Результат показал, что мы прикоснулись к уникальной технологии и средству – игровым наборам «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2, которые органично вписались во все образовательные области основной образовательной программы дошкольного образования. Диагностика выявила рост показателей интеллектуального развития дошкольников (?). Еще один немаловажный момент использования игровых наборов – новизна и необычность занятий, что делает процесс обучения интересным и увлекательным, стимулирует детей добиваться поставленной цели, а также позволяет варьировать содержание деятельности в зависимости от индивидуального темпа развития ребенка, т.е. на одном занятии мы можем удовлетворить образовательные потребности воспитанников с разным уровнем развития.

Для повышения интереса дошкольников к интеллектуальным играм, отслеживания результатов деятельности в рамках инновационной площадки с воспитанниками ежемесячно проводятся такие мероприятия, как фестиваль «Крутая песочница», брейн-ринг «Эрудит», развлечение «Эти удивительные головоломки», соревнования между детьми группы и между группами старшего дошкольного возраста «Умники и умницы», квесты «Юный эрудит», «Миссия выполняма», «В поисках клада» и т. д.

Немаловажное значение имеет привлечение родительского сообщества к инновационной деятельности детского сада. Проведены гугл-опросы, анкетирование по вопросам компетентности в вопросах интеллектуального развития детей дошкольного возраста, родительские собрания по ознакомлению с технологией смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК», практические занятия «Реши головоломку», организован семейный конкурс «ГениУм», где дети вместе с родителями имели возможность проявить смекалку в разгадывании различных головоломок.

В ДОО ежеквартально выходит журнал «Учимся играя», где родителям (законным представителям) предоставляются рекомендации по развитию интеллектуальных способностей дошкольников, использованию головоломок для развития мыслительных операций, работе с головоломками в домашнем окружении. Также семьи имеют возможность поделиться своим опытом использования развивающих игр-упражнений и головоломок в семье. Для некоторых семей разгадывание головоломок становится хобби, семьи приобретают игры и игрушки для детей более осознанно, опираясь на их пользу для интеллектуального развития детей.

Данная работа находит свое отражение на страницах сайта дошкольного учреждения, что способствует распространению знаний среди родительского сообщества, повышению интереса, привлечению семей к участию в инновационном проекте.

Дошкольное учреждение сотрудничает с детскими садами города, реализующими основную образовательную программу

дошкольного образования и адаптированные образовательные программы по теме инновационной площадки. Круглые столы, мастер-классы позволяют поделиться опытом и определить возможность применения данной технологии, а также методы и приемы для работы с детьми с разными образовательными потребностями. Также организуются конкурсы, соревнования между детьми, детско-родительские мероприятия.

Педагоги дошкольного учреждения активно поддерживают сетевое профессиональное сотрудничество по проблеме освоения технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВЛОМОК», принимают активное участие в мероприятиях различного уровня: научно-практических конференциях, форумах – с целью диссеминации опыта работы и выявления лучших практик сетевых инновационных площадок.

Таким образом, результаты работы показали: внедрение в практику технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВЛОМОК» интересна, востребована и полезна педагогам дошкольного образования, родителям (законным представителям), всем взрослым, кому интересна личность ребенка.

Детско-взрослый игровой центр «Умка»

М.В. Игнатьева,
заведующий,
МАДОУ «Детский сад № 49»,
г. Ростов-на-Дону

В российском дошкольном образовании актуализировались проблемы воспитания будущего гражданина как человека, обладающего гибкостью ума, демонстрирующего готовность к риску и ответственность за принятые решения. Перечисленные качества среди множества других лежат в основе творческого мышления взрослого человека. Но детям на этапе дошкольного детства необходимо создать такие образовательные условия, при которых не будут доминировать репродуктивные задания и педагогические ситуации; такие условия, которые будут стимулировать детскую фантазию и воображение, выведут ребенка за рамки привычных шаблонов и мыслительных стереотипов.

Нестандартные игровые и учебные задачи, проблемные ситуации с «размытыми границами», ранжирование этапов решения задачи по степени значимости, наличие вариантов решения... Все это мы увидели в играх-головоломках, которыми с 2021 года дополнили игровое пространство групповых помещений и специализированных кабинетов ДОУ.

Но оказалось, что развивать у детей интерес и желание играть с головоломками – непростая педагогическая задача! На подготовительном этапе освоения новых игр мы воспользовались практическими советами А.Э. Симановского и ввели в совместную игровую деятельность воспитателя с детьми упражнения:

- ✓ воспроизведи внешний вид предмета/ животного/ сказочного героя по памяти;
- ✓ создай внешний облик предмета на основе его части;
- ✓ узнай знакомый предмет в пятне и др.

Подобные игровые упражнения и позитивные эмоции от отлично выполненной игровой задачи мотивировали детей на действия с головоломками. Дети увлеченно искали альтернативные

способы решения головоломок. И делали это порой успешнее взрослых...

Наши наблюдения позволяют сделать вывод о том, что далеко не все дошкольники проявляют интерес к головоломкам, не все демонстрируют желание браться за сложные задания, не все готовы работать в паре, в группе, разделяя радость решения трудной игровой задачи со сверстниками. Но огромный образовательный потенциал головоломок повлиял на решение привлечь семьи наших воспитанников к работе по освоению способов решения головоломок. При этом мы поставили перед собой две важных задачи, ранжированных по времени:

1. Организовать в системе выпуск видеожурнала «Умка», собирая и размещая в нем видеосюжеты, иллюстрирующие игры детей с различными головоломками: «Слагалица», «Складушки», «Кубики Кооса», «Успей собрать», «Уникум», «Танграм» ([выпуск видеожурнала](#)) – с обязательными комментариями педагога-психолога о том, насколько дети инициативны, уверены в своих силах, как головоломки развивают в них адекватную самооценку. Мы обращали внимание родителей на то, как дети, играя, учатся контролировать свои действия, как взрослый может поддержать у них интерес ко всему новому и необычному.



2. Создать площадку для совместной детско-взрослой увлекательной игровой деятельности.

Так возник игровой центр «Умка». Погружаясь в активную интеллектуальную совместную деятельность, решая задачи головоломок, родители учатся видеть успехи и перспективы

развития своих ребят. Видеть, как они, стремясь к успеху и положительной оценке, крайне тяжело могут переживать неудачи. Головоломки в руках таких детей могут рождать не надежду на успех, а страх перед неудачей. Такие дошкольники сдержанны, избегают риска, часто дистанцируются от сверстников. В этой ситуации воспитатель демонстрирует родителям образец педагогической позиции, обучая их в условиях реальной игровой среды.

От уровня развития креативности ребенка во многом зависит и степень его познавательной мотивации в целом. Играя с головоломками, ребенок развивает умение выбирать способ достижения игровой цели. Постепенно у него вырабатывается собственный алгоритм поведения при решении творческих задач, развивается оригинальность мышления.

Общая игровая территория «Умки» способствует формированию и у взрослых, и у детей умений управлять процессами творчества, адекватно оценивать собственные возможности в решении проблемных ситуаций. А для педагогов и родителей «Умка» – это территория для повышения их психолого-педагогической культуры.

Образовательная платформа «Смарт-сад» в педагогической инноватике

М.А. Долгова,
старший воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 137»,
г. Ростов-на-Дону

Приняв решение включиться в федеральный инновационный проект «МИР ГОЛОВОЛОМОК», мы опирались на наш многолетний опыт в поиске и апробации эффективных образовательных средств интеллектуального развития дошкольников. Используя содержание математической комбинаторики, моделирования, элементарного детского экспериментирования, мы старались позитивно влиять на развитие познавательных интересов наших воспитанников, основ их логического и креативного мышления, формирование мотивации к техническому творчеству, решению сложных интеллектуальных задач.

Современный мир сложен и многообразен. В условиях нестабильности и неопределенности детям и взрослым сегодня непросто. Как никогда ранее актуализировались проблемы взаимодействия взрослых и детей в образовательном пространстве, обострились противоречия между возможностями, потребностями детей и арсеналом тех педагогических инструментов, которыми пользуется воспитатель детского сада.

Мы уверены, что взрослым стоит задуматься, какой предмет или игрушку дать ребенку сегодня, чтобы завтра ему было проще адаптироваться в любой ситуации, чтобы он смог увидеть проблему, не спастись перед нестандартной задачей, чтобы был готов к продуктивному общению и всегда находил для себя место в командной работе.

Головоломки, по мнению В.И. Красноухова, – это модели проблемных ситуаций. А технология проблемного обучения давно зарекомендовала себя как одно из самых эффективных развивающих средств.

На авторских обучающих семинарах И.И. Казуниной мы существенно расширили наши представления о влиянии игр-головоломок на развитие познавательной, социальной и эмоционально-волевой сфер развития ребенка дошкольника. И, став маленькой частью большой группы педагогов России и г. Ростова-на-Дону, мы решили внедрять «МИР ГОЛОВОЛОМОК» силами сплоченной команды детей, педагогов и родителей. Так родилась педагогическая платформа «Смарт-сад». Группа педагогов (воспитатели, учителя-логопеды, педагог-психолог, методист и старший воспитатель) является связующим звеном команды. За ней – инициатива, актуализация перспектив, анализ ситуации и определение точек роста.

Командой разработана дорожная карта работы над проектом и создана структурно-функциональная модель реализации инновационного проекта. На платформе «Смарт-сад» заявлены и работают в единой плоскости детский клуб «Игрокуб», семейный клуб «Играем вместе!» и педагогический клуб «Мастер».

В «Мастере» отрабатываются способы использования головоломок в различных образовательных целях, проводят консультации для педагогов и родителей, организуют психологические игротренинги, создают банк методических пособий по заявленному направлению.

В семейном клубе «Играем вместе» традиционно проводятся «Математические игры и головоломки», игры-соревнования команд детей и родителей средних, старших и подготовительных групп, дистанционный смарт-фестиваль, который объединил рекордное число участников. По итогам смарт-фестиваля созданы методические разработки и снят [видеоролик](#).



Детский клуб «Игрокуб» – площадка как для обучения азам головоломок, так и для погружения в сложные «интеллектуальные лабиринты».

Так, пересекаясь, интегрируясь друг с другом, все формы педагогической платформы «Смарт-сад» работают на повышение качества дошкольного образования. Мы понимали, что оставаться в позиции «сам себе режиссер» контрпродуктивно. Поэтому с ростовскими детскими садами № 49, 267 Ворошиловского района и № 26 и 301 Первомайского района организовали и провели в дистанционном формате совместные соревнования и фестивали.

Такая интеграция специалистов разных дошкольных учреждений позволяет повысить профессиональные компетенции педагогов, транслировать педагогический опыт и разные подходы в реализации нашего общего проекта.

Нам вместе есть чему учиться! Мы ищем возможности интеграции новых педагогических средств (и головоломок в том числе) в наши образовательные программы. Мы активно развиваем сетевое партнерство. Мы пытаемся осуществлять преемственность со школой по целевым и технологическим характеристикам.

Вместе с нашими партнерами и единомышленниками мы создаем электронный банк игр-головоломок, интеллектуальных игр-лабиринтов и логических игр. Наборы В.И. Красноухова, И.И. Казуниной, И.А. Новичковой, В.А. Кайе – стержень нашей профессиональной коллекции. Они побуждают нас к творческому поиску, к созданию наших авторских вариантов [игр](#).



II. Образовательные практики использования игр-головоломок в развивающей работе с детьми дошкольного возраста

Детский сад – территория успеха для каждого

О.Ж. Вакуленко,
старший воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 237»,
г. Ростов-на-Дону

Многие детские сады, работающие в крупном мегаполисе, испытывают трудности с выделением дополнительного пространства для организации разновозрастных детских объединений, работы детей в малых группах или детско-взрослых объединений. Понимая значимость и огромный образовательный потенциал подобных форм, мы организовали специализированное помещение, «особую территорию», где органично переплетаются основное и дополнительное образование, решаются задачи социального и интеллектуального развития детей, где участники образовательного процесса (дети, их родители и педагоги) погружаются в захватывающую обстановку интеллектуального поиска, творчества, общения, преодоления трудностей и ощущений истинного успеха!

Новая образовательная площадка изначально предполагала работу с детьми, у которых есть особые образовательные потребности. С детьми, которые по разным причинам могут ощущать «образовательный дискомфорт» в ходе регламентированных, традиционных занятий в группе сверстников. Не секрет, что в реальной образовательной практике педагог, как правило, ориентируется на «среднего» ребенка. А дети, удивляющие своими способностями, быстрыми темпами работы, нежеланием выполнять задание по заданному алгоритму, в лучшем случае быстро «вываливаются» из общего ритма занятия, а в худшем – демонстрируют отказ от деятельности.

В «зоне риска» находится еще одна категория детей, которые в силу особенностей в сенсорном, познавательном или эмоциональном развитии затрудняются в восприятии учебного материала, не успевают за общим темпом, быстро утомляются.

Мы осознанно подошли к необходимости корректировки нашей образовательной модели: и в части ресурсной базы (подготовка кадров, создание «особого образовательного пространства» и пр.), и в организации психолого-педагогического сопровождения развития детей, и в оценке качества педагогического труда. Причем драйвером изменений стало психологическое сопровождение развития воспитанников. Мы конкретизировали ряд вопросов. Каковы особенности развития малыша? В чем их причина? Где границы потенциальных возможностей «особых» детей? Как оптимизировать их образовательный маршрут?

Помощь в поиске ответов на эти вопросы мы находили, используя экспериментально-диагностический комплекс «Лонгитюд Б». Экспертная система позволяла нам не только корректно изучать особенности детей, но и подбирать дифференцированные образовательные инструменты и для коррекции неблагоприятных вариантов развития, и для сопровождения талантливых детей.

В 2019 году мы организовали клуб «Умники и умницы». В организационно-педагогическом плане он должен быть универсальным. От организаторов клуба требовалось создание особых условий для малышей с проблемами в развитии и с опережением возрастной нормы. Педагоги и родители воспитанников знают: двери клуба открыты для всех участников образовательного процесса! Предметно-игровая среда максимально насыщена, мобильна и трансформируема.

В арсенале образовательных средств клуба находятся программно-аппаратный комплекс «Колибри», интерактивное оборудование, цифровые образовательные средства, конструкторы. Для развития пространственного мышления, основ логики, воображения, настойчивости, эмоционально-волевых способностей будущих школьников мы освоили и эффективно

используем игры-головоломки («Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ» и др.).

С 2021 года в традиционные игровые наборы были добавлены различные игры-головоломки, в том числе и головоломки Владимира Ивановича Красноухова – известного изобретателя логических, занимательных игр и головоломок, члена Международного клуба изобретателей головоломок, которые стали «игровым стержнем» нашего клуба.

Образовательный клуб в режиме «основного образования» работает два раза в неделю, и ежедневно реализуются программы дополнительного образования: «Предшкольная пора», «ПиктоМир», «Английский язык и дошкольник», «Креативное рукоделие» и др. Игровое и дидактическое оснащение специализированного помещения в равной степени работает на все образовательные программы, повышая эффективность работы педагога, создавая уникальные возможности для реализации индивидуальных образовательных маршрутов и профилактируя утомление детей.

Анализируя работу клуба, мы, пожалуй, сделали главный вывод о том, что нам на практике удалось интегрировать работу с «особыми» детьми по целям, принципам и образовательным средствам. Педагоги, работающие на площадке клуба, всегда ориентированы на развитие у детей и взрослых креативного мышления, готовности к риску, чувствительности к проблемам, ответственности за принятое решение.

Мы понимаем, что освоить научные законы ребенку предстоит в школе, а вот развивать мотивацию к решению интеллектуальных задач, учить малышей видеть, понимать и делать простейшие умозаключения очень важно успеть до школы! В клубе дети получают уникальный опыт самостоятельно, в группе или в паре решать сложные задачи с помощью игр-головоломок, не пасовать перед трудностями, находить свое оригинальное решение поставленной игровой задачи.

Ребята –участники клуба представляли нашу команду в межрайонных смарт-фестивалях, сетевых конкурсах между

детскими садами, являющимися инновационными площадками «МИР ГОЛОВЛОМОК».

Наиболее любимейшей формой стали Дни детского мастерства, где ребята, воспитанники детского сада и ученики начальных классов IT-школы № 70, демонстрируют умения и опыт в решении интеллектуальных и логических задач. Ребята работают как в парах, где более сильный ребенок обучает товарища работе с головоломками, так и в группах сверстников до 5 человек. На таких мероприятиях повышается самооценка участников клуба, воспитываются их лидерские качества.

Нам еще предстоит в полной мере оценить степень значимости данных педагогических инструментов, но уже сегодня мы констатируем очень важные результаты:

1. Педагоги учатся видеть актуальные возможности детей.
2. Нарбатывается практика разработки индивидуальных образовательных маршрутов.
3. Повышается престиж нашей образовательной организации.

Специфика использования игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» в работе с детьми с нарушением слуха

С.В. Сандрыкина,
учитель-дефектолог,
В.В. Лазарева,
старший воспитатель,
МБДОУ «Детский сад №229»,
г. Ростов-на-Дону

В структуре нашей образовательной организации более 50 лет функционируют две группы компенсирующей направленности для глухих и слабослышащих детей. За эти годы сложились определенные традиции, накоплен опыт коррекционной работы и помощи семьям детей-инвалидов в их социализации.

Современное общество по-прежнему ставит перед специальным образованием непростые задачи, от успешного решения которых зависит подготовка «особого» ребенка к жизни в обществе – построению карьеры, созданию семьи, наполнению жизни смыслом. Все это поможет малышу в будущем быть востребованным, успешным, откроет возможности для его самореализации.

Сурдопедагоги и воспитатели компенсирующих групп находятся в постоянном поиске эффективных средств психолого-педагогического сопровождения ребенка. Выбор материала осуществляется только на основе учета особенностей детей с нарушениями слуха. Глухие и слабослышащие дети, как правило, отличаются неустойчивостью внимания, им трудно переключать внимание, наблюдаются проблемы формирования его произвольности. Процессы запоминания замедлены. Формирование мыслительных операций затруднено, как, впрочем, и процессы развития воображения. Ограниченность в речевых возможностях на фоне ведущего компенсирующего зрительного анализатора. А сниженная работоспособность и быстрая утомляемость повышают степень ответственности специалистов и воспитателей в выборе и использовании образовательных средств.

В 2021 году мы, присоединившись к реализации федерального инновационного проекта «Образовательный модуль "МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников», при внедрении игрового многофункционального набора определили для себя его потенциальные возможности и приоритетные направления использования.

Первые результаты использования головоломок подтвердили правильность нашего выбора. Решая головоломки, дети с нарушением слуха приобретают необходимые практические навыки и умения, раскрывают свой интеллектуальный потенциал. Многофункциональные игры хорошо развивают мелкую моторику, что положительно влияет на развитие речи детей. В процессе игр малыши лучше начинают понимать взаимосвязь происходящих событий, открывают для себя целый мир нового.

Мы пришли к выводу, что использование набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» в работе детей с нарушением слуха имеет ряд особенностей, которые сводятся к следующему:

1. Игровая/учебная задача дается детям в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка, – но обязательно сопровождается устной, устно-дактильной и/или письменной инструкцией. Таким образом дети полнее усваивают информацию.

2. Дети должны повторять задания, проговаривая доступным для них способом.

3. Задачи необходимо располагать в порядке возрастающей сложности, т.е. в них использован принцип «от простого к сложному», что является ведущим дидактическим принципом обучения детей с нарушением слуха.

4. В каждой игре необходимо наличие задач разной сложности, что позволяет реализовать принцип дифференцированного подхода для детей с разными возможностями.

5. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Надо подождать, дать время, мотивировать ребенка. Задача взрослого – заинтересовать, увлечь его полезным занятием, поддержать малейшие успехи.

6. Возможно использование последовательных плоскостных схем и схематичных рисунков решения игровой задачи. В случае необходимости предлагаются детям объемные модели и сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. видимых и осязаемых вещей. Это позволяет проверить точность выполнения задачи. Все это способствует совершенствованию аналитико-синтетической деятельности.

7. Главное – вся работа должна проходить в условиях активного речевого общения с использованием как индивидуальных слуховых аппаратов, так и звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования.

Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и педагогам составлять новые варианты и даже придумывать новые игры – так возникают элементы творческой деятельности. Причем ребенок не только складывает из деталей набора предметные формы или сюжетные картины, но и придумывает им названия или составляет элементарный рассказ по ним.

У нас сложились определенные формы работы: коррекционные занятия и индивидуальная компенсирующая работа, детско-взрослый клуб, дистанционное игровое пространство. На последней форме надо остановиться подробнее. Мы с нашими воспитанниками часто работаем в дистанционном режиме, апробация возможностей использования головоломок в онлайн-формате в настоящее время оценивается нашими экспертами. Мы считаем необходимым и очень важным развивать такую форму работы с детьми и родителями.

В ресурсном обеспечении компенсирующей группы обязательным стало создание Центра активности, где и расположены наряду с другими образовательными инструментами игры-головоломки.

Мы убеждены, что в результате наших совместных усилий у детей постепенно развивается одна из важнейших сторон понятийного мышления – способность действовать в уме, которая обеспечивает им возможность оперировать с предметами не прямо, а опосредованно, т.е. образами (наглядными или

схематическими). Благодаря тому что игры-головоломки являются активной и осмысленной для ребенка деятельностью, новый опыт, приобретенный в них, становится личным достоянием ребенка. Они развивают способность испытывать состояние успеха, уверенности в своих силах, учатся быть инициативными, нестандартно подходить к решению даже самых сложных задач, творчески мыслить, совершенствуют коммуникативные навыки, а следовательно, формируется их интеллектуально-творческий потенциал. А значит, мы создаем реальные возможности для успешной социальной адаптации детей с нарушениями слуха.

Оценивая результаты нашей работы, мы видим позитивные результаты и в работе с детьми, и в профессиональном развитии педагогов, и в повышении уровня педагогической культуры родителей.

**Головоломки в игровом пространстве
детского сада**

Ю.В. Гулевич,
*педагог-психолог,
МБДОУ «Детский сад № 237»
г. Ростов-на-Дону*

Для педагогических традиций дошкольного образования всегда был характерным интерес к новым образовательным средствам и технологиям, которые оптимизируют реализацию образовательных задач. Но, к сожалению, мир меняется быстрее, чем могут подстраиваться под него образовательные модели. Наш информационный, цифровой век существенно откорректировал миссию, задачи и средства дошкольного образования. Мы понимаем, что время традиционных репродуктивных целевых образовательных установок ушло в прошлое. Новая информационная реальность, новые компетенции, необходимые растущему поколению, высокая степень мобильности человека в современном мире, быстрота реакций и креативность в принятии решений – все это мотивирует нас, педагогов, на поиск педагогических средств, которые помогут современным детям не только научиться понимать условный язык кодированного пространства, времени, информации, но и активно пользоваться им в процессе познания окружающего мира.

Вместе с тем наши наблюдения показывают, что современные дети 5–7 лет затрудняются в решении наглядно-образных задач; им трудно оперировать воображаемыми образами (представлять себе предметы и их расположение в пространстве, мысленно изменять их расположение относительно друг друга и пр.); при решении познавательных задач затрудняются в использовании замещений; детям сложно даются умозаключения и выводы, определение причинно-следственные связей в явлениях и предметном мире.

Психологи утверждают, что развитие воображения и расширение системы пространственных представлений (и

пространственное мышление в целом) являются мощными развивающими факторами и напрямую влияют на темпы развития интеллекта ребенка-дошкольника. Дефициты в данной области могут проявляться в нарушениях графической деятельности, в чтении, письме, результативности овладения математическими операциями и пр.

Поэтому у нас, организаторов образовательного процесса в ДОО, при обновлении игровой среды для старших дошкольников выбор пал на универсальное педагогическое средство – игры-головоломки. Оставалось только вместе с воспитателями найти аргументированные ответы на вопросы: почему головоломки? В чем их развивающий потенциал? Какова специфика их использования? Как интегрировать головоломки в работу по всем образовательным областям?

Работая над созданием мотивирующей предметно-пространственной среды в группах для детей 5–7 лет, которая инициирует продуктивное общение, стимулирует активность, вдохновляет на достижение поставленных задач, поддерживает веру в успех и позитивно влияет на уровень притязаний, мы наряду с многими другими игрушками и пособиями внесли в групповое пространство различные виды головоломок. Среди них головоломки, направленные:

- ✓ на решение игровых конструктивных задач, которые способствуют развитию пространственных представлений, воображения, образного мышления, способности комбинировать, моделировать, работать в пространстве графики и колористики («Куб-хамелеон», «Уголки», «Кубики для всех», головоломки В.И. Красноухова и др.);

- ✓ овладение геометрическими понятиями, развитие пространственных представлений, закрепление знаний о свойствах и отличительных признаках геометрических форм и фигур, требующих определенной динамики в развитии конструктивных способностей и др. (игры со счетными или намагниченными палочками, спичками, полосками и пр.);

- ✓ развитие сенсорных и общих интеллектуальных способностей в области анализа, обобщений, классификации,

абстрагирования и пр., пространственного воображения, формирование адекватной самооценки (игры «Слагалица», «Пифагор», «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Волшебный круг», «Пентамино», «Репка», «Пуговицы» и др.);

✓ развитие у детей пространственных представлений, ловкости, настойчивости, основ логического мышления, умения сосредотачиваться и др. (игры-лабиринты и объемные головоломки: «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ»);

✓ развитие речевого внимания, его концентрации, смекалки, быстроты реакции и сообразительности (словесные игры-головоломки: да-нетки, шарады, загадки с подвохом, ребусы).

Не сразу этот игровой материал занял соответствующую его значимости лидирующую позицию в педагогическом арсенале коллектива: дети в самостоятельных играх не проявляли к нему явного интереса, педагоги затруднялись использовать головоломки на занятиях.

Но включение игр-головоломок в индивидуальную работу с ребенком сделало эти игры привычными для педагогов и хорошо знакомыми для детей. Со временем использование головоломок стало приоритетным методическим приемом на речевых, математических занятиях, в конструировании, на лингвистических занятиях в системе дополнительного образования. Особое место заняли головоломки в ходе коррекционно-развивающей работы.

Логическая точка в освоении коллективом развивающего потенциала головоломок была поставлена после серии тренинговых занятий с педагогами. На тренингах отрабатывались профессиональные умения дифференцировать игровые задания различных головоломок по 2–3 уровням сложности и использовать их в соответствии с педагогической целесообразностью. Так, воспитатели и специалисты ДОО с помощью педагога-психолога учились анализу результативности использования различных педагогических средств с учетом возможностей развивающих игр и дидактики. Консультирование педагогов по проблемам дозирования уровня сложности игровой и/или учебной задачи

существенно повысило продуктивность использования игр-головоломок и, как следствие, обеспечило развитие мотивации у детей к выбору игр-головоломок в самостоятельной игровой деятельности.

Кроме индивидуальной работы мы апробировали и использовали подгрупповые формы работы, где одновременно решали интеллектуальные задачи с головоломкой 3–4 ребенка. На первоначальном этапе обучения в подгруппе было минимальное количество участников. По мере освоения детьми игрового поля, формирования умения понимать инструкцию и работать в команде количество детей мы увеличивали до 6 человек.

Мы планируем шире использовать игры-головоломки с подгруппами детей: на смарт-фестивалях, математических занятиях и интеллектуальных поединках и пр.

Психологическое сопровождение, своевременный мониторинг развития детей дают нам уверенность в том, что главный педагогический принцип «Не навреди!» поможет нам создавать оптимальные условия для развития наших воспитанников.

Путешествие в Зазеркалье

Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1 (для детей старшего дошкольного возраста)

*Л.М. Иванова, воспитатель,
Г.С. Евдокимова, воспитатель,
МОУ СОШ №27 (дошкольное отделение),
г. о. Подольск, Московская область*

Цель: повторение и закрепление знаний и умений детей, полученных в ходе игровых занятий с использованием технологии смарт-тренинга для дошкольников.

Задачи:

- способствовать развитию познавательного интереса;
- развивать смекалку, логическое мышление, сообразительность, внимание, креативность мышления, творческие способности через игры-головоломки;
- воспитывать самостоятельность, инициативность, целеустремленность.

Материал: игры-головоломки «Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ»; картинки с героями сказки «Алиса в Стране чудес».

Предварительная работа: игры с головоломками из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1; чтение сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес».

Ход занятия

Вводная часть

– Здравствуйте, дети! Красивый Белый Кролик из сказки «Алиса в Стране чудес» приглашает нас в Зазеркалье, в гости к Шляпнику на чаепитие. Отправимся в путешествие?

Основная часть

Белый сказочный крольчонок
Приглашает нас на чай.

Поспешим за ним мы дружно,
В норку желтую ныряй!

– Какое задание прозвучало в стихотворении? (*Ныряй в желтую норку.*)

– С помощью какой головоломки мы сможем выполнить это задание? («Складушки».)

– Какой узор поможет нам попасть в Зазеркалье? (*Узор из желтых кружочков.*) Правильно, нужно выложить узор только из желтых кружочков с помощью головоломки «Складушки». Предлагаю приступить к заданию.

Молодцы, дети, справились с заданием! Нырнули в желтую норку за Кроликом.

А в норе волшебный город.
В гости к Шляпнику идем.
Но сперва хозяйский домик
Мы найдем и соберем!

– С помощью какой головоломки мы можем собрать домик Шляпника? («Слагалица».) Предлагаю по схеме собрать домик Шляпника с помощью головоломки «Слагалица».

Молодцы, дети, домик Шляпника готов!

Сам хозяин нас встречает
И за стол всех приглашает.
Кресло мягкое найдите
И с дороги отдохните!

– С помощью какой головоломки мы сможем собрать кресло? («ГАЛА-КУБ».) Предлагаю собрать кресло по схеме с помощью головоломки «ГАЛА-КУБ».

Молодцы, дети, справились с заданием!

Гости в креслах отдыхают,
Шляпник стол им собирает,
Чайник только не найдет,
Кто же чайник соберет?

– Дети, поможем Шляпнику собрать чайник? Подумайте, какая головоломка для этого нам понадобится? (*«Репка».*)
Правильно! Предлагаю найти подходящую схему и собрать чайник.
Молодцы, Шляпник доволен!

Стол накрыли, чай готов,
Не хватает пирогов.
Пироги с малиной, грушей –
Собери по цвету, кушай!

– Какое задание нам дает Шляпник? (*Собрать пироги по цвету.*)

– Какую головоломку будем использовать? (*«Складушки».*)

– Предлагаю «испечь» пироги с малиной и грушей.
Расскажите, какие пироги у вас получились? У всех красивые и аппетитные! Молодцы, дети!

Мы за Кроликом спешили,
Чай со Шляпником попили.
Где же Кролик? Не видать!
Может, нам его собрать?

– С помощью каких головоломок можем собрать Кролика?
(*«Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ».*)
Предлагаю собрать Кролика по замыслу из разных головоломок.

Здравствуй, Кролик!
Мы не зря к тебе спешили,
Много мы задач решили.
Время даром не теряли,
Столько здесь фигур собрали!
Мы тебя благодарим
И спасибо говорим!

Рефлексия

- Какое путешествие мы сегодня совершили?
- Что понравилось больше всего в путешествии?
- Какие головоломки нам помогли в путешествии?

- Какие трудности встретились? Что было трудно выкладывать с помощью головоломок?
- Что бы вы еще хотели собрать для страны Зазеркалье?

Последующая работа

Предлагаем детям вместе с родителями придумать фигуры для страны Зазеркалье и принести фотографии на следующее занятие.

В поисках гномика Логика

Конспект занятия с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2

(для детей старшего дошкольного возраста)

Г.В. Смирнова,

заместитель заведующего по ВМР,

М.Я. Паламарчук, *воспитатель,*

МБДОУ «Детский сад "Флажок"»,

пгт Гвардейское,

Симферопольский район,

Республика Крым

Цель: создать условия для интеллектуального развития дошкольников посредством применения технологии smart-тренинга для дошкольников.

Задачи:

- развивать познавательный интерес, интеллектуальные способности дошкольников;
- формировать способность устанавливать простейшие связи и отношения между предметами;
- закреплять умение классифицировать, группировать предметы по конкретным признакам;
- формировать умение самостоятельно оценивать результат и корректировать свою деятельность;
- развивать психические процессы;
- формировать положительную самооценку, уверенность в себе, в своих возможностях.

Материал: набор больших пуговиц (24 шт.), карта, на которой изображены 6 домиков, пуговицы для прокладывания дорожек, два обруча, 5 конвертов с письмами.

Предварительная работа: ознакомление с играми-упражнениями и головоломками игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2.

Ход занятия

Клоун Пуговка: Здравствуйте, дети! Я веселый клоун Пуговка! Очень люблю петь, танцевать, играть и в гости ходить! А вы?

Меня пригласил в гости мой друг гномик Логик. Сказал, что живет в поселке Логическом на улице Мыслительная, а номер дома не назвал! Оставил мне только карту и сказал, что если я буду внимательным, сообразительным и находчивым, то обязательно найду его дом! Сам я, боюсь, не справлюсь с этими! Вы мне поможете? *(Поможем!)*

Дети, посмотрите на карту. Может, он в первом домике живет? Проверим? Но прежде чем войти в дом, что нам с вами нужно сделать? *(Постучать и спросить – можно ли войти!)*

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Клоун Пуговка: Ой, тут какой-то конверт! На нем написано «Пуговке». Значит, мы можем его открыть и посмотреть, что в нем!

Текст письма: «Привет, Пуговка! В этом домике я не живу. Но если ты выполнишь задание жителя этого домика, то получишь 4 пуговицы, которые укажут тебе направление, в котором нужно двигаться дальше, чтобы найти мой дом. Я знаю, что ты очень любишь разгадывать головоломки с пуговицами, поэтому все задания на пути в мой дом будут связаны именно с ними. Итак, задание № 1».

На экране появляется изображение – логическая цепочка из пуговиц.

Задание № 1 «Продолжи ряд». Четырём детям необходимо выстроиться с большими пуговицами в руках в соответствии с изображением на экране, а остальным – взять соответствующие пуговицы и продолжить ряд.



Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились с первым заданием. Посмотрите на экран.

Ответ на первое задание появляется на экране.

Молодцы, справились с заданием успешно!

После выполненного задания в конверте находят 4 пуговицы.

А вот и пуговицы за выполненное задание. Они показывают нам, что нужно двигаться дальше. Давайте выложим дорожку от первого домика ко второму.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот следующий домик. Может, здесь живет мой друг?

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! У жителя этого дома есть для вас задание. Если его выполните, то получите еще 4 пуговицы. Они помогут вам приблизиться к моему домику».

Задание № 2 «Распредели пуговицы» (круги Эйлера). Детям необходимо разложить пуговицы так, чтобы в первом круге были только красные пуговицы, во втором круге – только пуговицы с двумя дырочками. Какие пуговицы должны быть расположены в пересечении кругов?

Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились со вторым заданием. Посмотрите на экран.

Ответ на второе задание появляется на экране.

Молодцы, справились с заданием успешно! В пересечении кругов расположены пуговицы с двумя заданными признаками – красные с двумя дырочками.

После выполненного задания в конверте находят 4 пуговицы.

А вот и пуговицы за выполненное задание. Они показывают нам, что нужно двигаться дальше. Давайте выложим дорожку от второго домика к третьему.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот и третий домик. Может, здесь живет мой друг?

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «Вы успешно справились с двумя заданиями. Но и в этом доме я не живу! Житель этого домика приготовил для вас задание. Если его выполните, то получите еще 4 пуговицы. Они помогут вам приблизиться к моему домику».

Задание № 3 «Расположи пуговицы по заданным условиям». Детям необходимо расположить пуговицы в ряд так, чтобы синяя пуговица с двумя дырочками была не рядом с желтой, не рядом с пуговицей, у которой две дырочки, и не по краям ряда.

Клоун Пуговка: Дети, давайте проверим, как вы справились с третьим заданием. Посмотрите на экран.

Примерный ответ появляется на экране. (Правильных вариантов может быть несколько.)

Мы справились и с этим трудным заданием! Давайте заглянем в конверт! Вот и пуговицы! Мы двигаемся дальше. Давайте выложим дорожку от третьего домика к четвертому.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Может, в домике номер четыре живет мой друг? Давайте постучим!

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! Житель этого домика очень любит играть в пятнашки, предлагает сыграть в нее и вам. Игровое поле расположено у вас в зале».

Задание № 4 «Пятнашки». Детям необходимо на игровом поле занять такие клетки, чтобы в горизонтальном или вертикальном ряду пуговицы были одного цвета.

Детям раздаются пуговицы: три желтых, три красных, три синих.

Клоун Пуговка: А вы знаете эту игру? Любите в нее играть? Начинаем игру! Раз, два, три – домик займи! Так, так, посмотрим, все ли верно сделали! Молодцы! Справились с заданием жителя четвертого домика! В конверте лежат пуговицы. Мы двигаемся дальше. Давайте выложим дорожку от четвертого домика к пятому.

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Отправляемся дальше! Может, в доме под номером пять живет мой друг!

Дети вместе с клоуном стучат и спрашивают разрешения войти, но им никто не отвечает. Появляется конверт с письмом.

Текст письма: «И в этом доме я не живу! Житель этого домика приготовил для вас шифровку. Нужно догадаться, какое слово зашифровано с помощью пуговиц. На экране есть подсказка, которая показывает, какую букву обозначает та или иная пуговица»!

Задание № 5 «Шифровка». Детям необходимо догадаться, какое слово зашифровано с помощью пуговиц (слово «логика»).

Клоун Пуговка: Ну что, дети, приступим? Подумайте, какое слово хотите зашифровать, но не произносите его! Возьмите необходимые пуговицы и постройте это слово!

И с этим заданием мы справились. Получаем еще 4 пуговицы!

Дети выкладывают дорожку из пуговиц.

Вот он, дом моего друга Логика!

Под музыку появляется в зале гномик Логик.

Клоун Пуговка: Здравствуй, Логик, мы так долго к тебе добирались! Столько испытаний нам пришлось преодолеть!

Логик: Молодцы! Вы дружно работали в команде, справились со всеми заданиями! Приглашаю вас к себе в гости. У меня еще много интересных логических игр и головоломок, с которыми я хочу вас познакомить!

Сказки страны Головоломии

**Авторские сказки для использования в образовательной
деятельности**

Е.М. Чеченева,

заместитель заведующего по ВМР,

Т.В. Жибак, воспитатель,

О.С. Кононова, воспитатель,

МБДОУ «Детский сад № 2 "Звездочка"»,

г. Саки, Республика Крым

В пособии собраны авторские сказки о жителях сказочной страны Головоломии. Главные персонажи этих сказок – гном Умняш и гном Головоломкин.

Авторские сказки помогают детям вместе с родителями в интересной увлекательной форме решать головоломки, упражнения на развитие логического мышления, кроссворды и др. Использование авторских сказок с включением головоломок помогло дошкольному учреждению организовать взаимодействие с родителями воспитанников. В период новогодних каникул провели «Новогодний марафон», где использовали игровые наборы «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1, «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2.

Глава 1. Новогодний марафон

Часть 1

Скоро! Скоро! Очень скоро в Городе Головоломок наступит праздник Новый год! Все жители города были заняты предпраздничными заботами: готовили вкусные, ароматные пряники, смотрели новогодние фильмы, читали волшебные сказки. И только одному гному Умняшу было грустно. Он сидел в мягком кресле и смотрел, как веселые огоньки танцевали в камине и распевали новогодние песенки. Умняш думал о том, что в других семьях Города Головоломок уже есть новогодние нарядные елки и только в его доме «Слагалица» такой елки нет.

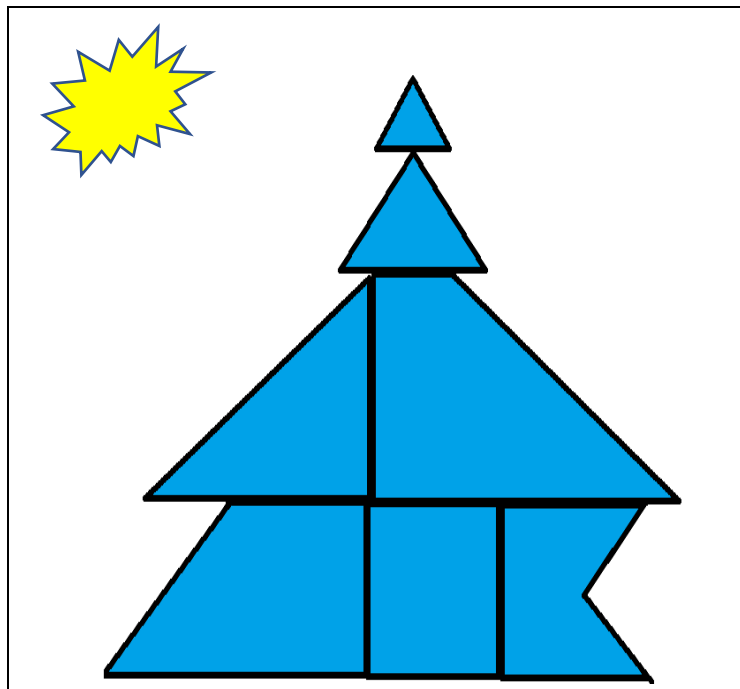
И вдруг Умняшу пришла в голову замечательная идея. А что если попробовать самому сделать елку? Подумал, подумал Умняш и решил, что идея замечательная. Гном принялся за работу. Дом Умняша стоял недалеко от лесной опушки, из окна он мог видеть все деревья, которые там растут.

Головоломка «Слагалица».

1-й уровень сложности.

Умняш рассмотрел елочки и решил попробовать сделать у себя дома свою, похожую на них.

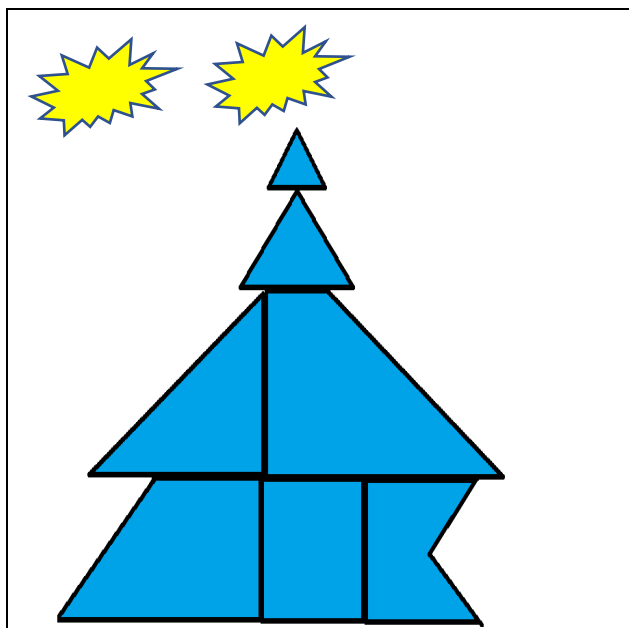
Карточка «Елочка 1». «Собери елочку».



2-й уровень сложности.

Пока Умняш рассматривал одну елочку, на улице пошел сильный снег и из-за этого ее детали стало трудно различать.

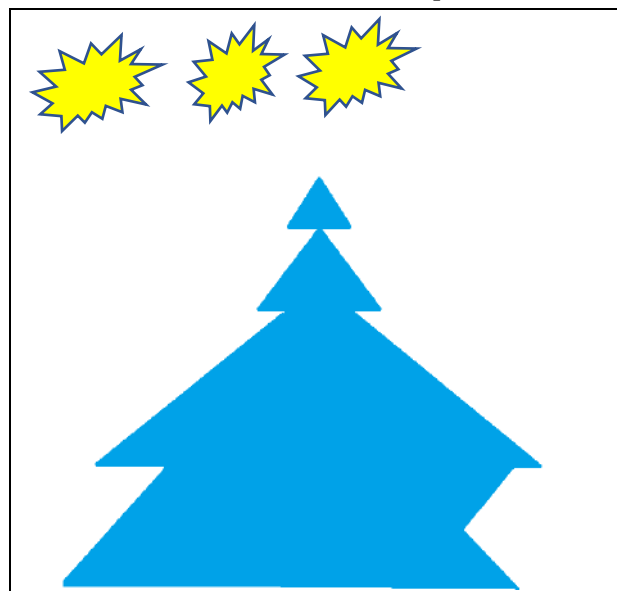
Карточка «Елочка 1А». «Собери не глядя».



3-й уровень сложности.

Гном Умняш усердно трудился, но вдруг обнаружил, что некоторые детали куда-то пропали. Но нет ничего невозможного, если тебе хочется создать вокруг себя праздничное настроение.

Карточка «Елочка 1Б». «Собери елочку».



И вот наконец работа была сделана. Теперь в доме «Слагалица» появилась нарядная новогодняя елочка. Гном Умняш остался очень доволен собой и решил позвать к себе в гости друзей. Но это уже совсем другая история.

Часть 2

В один тихий зимний вечер, когда за окном на улице падал тихо белый пушистый снег, в гости к гному Умняшу пришел его друг гном Головоломок. Они устроились возле камина и болтали о том, как будут встречать Новый год. И тут Головоломок спросил:

– Скажи, Умняш, а у тебя есть карнавальная маска?

– Конечно есть, Головоломок! Мне ее подарили друзья из семьи «Репка» и называется она «Маска». Хочешь, я тебе покажу ее?

Друзья стали рассматривать карнавальную маску и примерять друг на друга.

Головоломок «Репка». Карточки № 17, 17А, 17Б «Маска».

Соберите головоломку, учитывая уровень сложности.

– Смотри, Головоломок, а моя маска улыбается!

– И моя тоже улыбается, Умняш!

Головоломок и Умняш еще долго рассматривали карнавальные маски. Они думали, смогут ли их узнать друзья на новогоднем празднике.

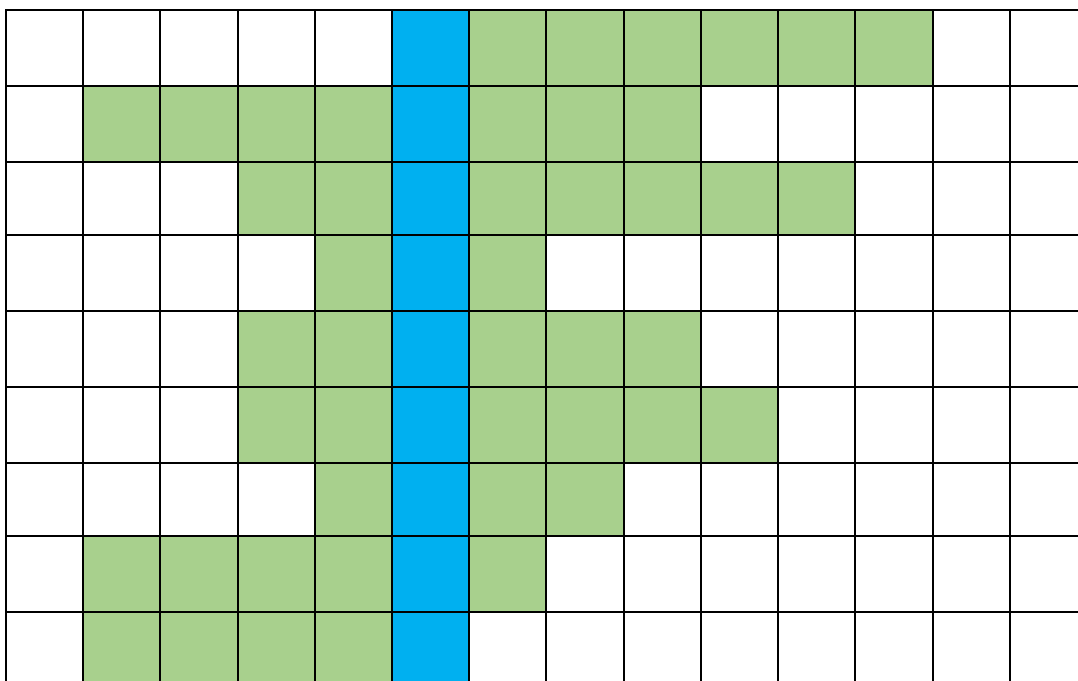
Часть 3

Вот и наступили долгожданные праздничные дни. Гном Умняш был очень веселым и любил играть со своими друзьями из Города Головоломок. Так как Умняш и его друзья жили в стране Головоломии, то и игры были не простые, а особенные. Однажды гном Умняш на чердаке своего дома нашел старую книгу, в которой древние жители страны Головоломии зашифровали послание своим потомкам. Долго гном Умняш сидел и ломал голову над этим посланием. Он не смог его разгадать. Тогда Умняш решил позвать на помощь своих друзей из семей «Складушки», «Осенний кубик», «Репка» и «ГАЛА-КУБ». Друзья принялись за работу. Вскоре у них получилось разгадать послание древних жителей. А у вас получится?

Отгадайте слова и запишите их по горизонтали. Когда все слова отгадаете, то в вертикальном столбце голубого цвета получите ответ – название одной из головоломок.

Кроссворд 1

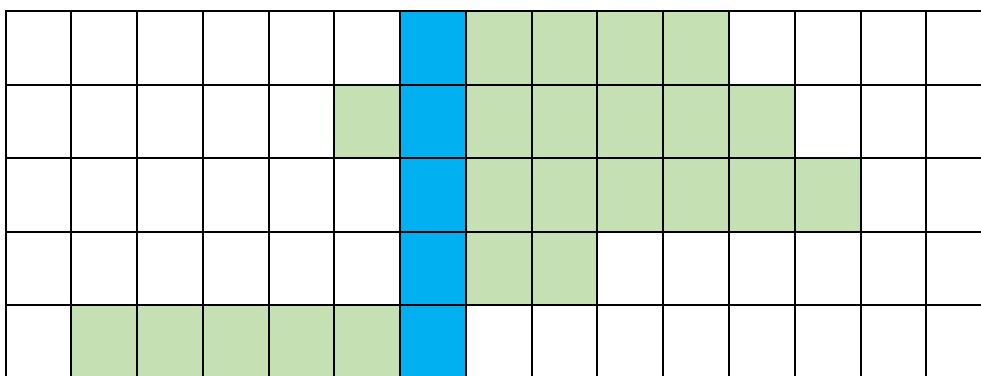
1. Птица-разбойник.
2. Героиня сказок. Она и Премудрая, она и Прекрасная.
3. У сестрицы Аленушки был братец ...
4. Сказочная страшная Баба ...
5. Какое произведение начинается со слов «Жили-были», «В тридевятом царстве...»?
6. Он и от дедушки ушел, и от бабушки ушел.
7. Кого в русских народных сказках называют сестричкой, плутовкой, Патрикеевной?
8. Кто спрашивал: «Я-ль, скажи мне, всех милее, всех румяней и белее?»
9. «Съешь моего ржаного пирожка, тогда скажу» –кто это сказал?



Кроссворд 2

Отгадайте слова и запишите их по горизонтали. Когда все слова отгадаете, то в вертикальном столбце голубого цвета получите ответ – название одной из головоломок.

1. Что посадил дед?
2. Кто жил с Котом, у кого масляна борода?
3. Друг Винни-Пуха.
4. Кто из сказочных персонажей ходил в сапогах?
5. Как называется коромысло, которое повисло в небе?



Глава 2. День рождения

Часть 1

Случилось это осенью. Гном Умняш сидел у себя дома в уютном кресле-качалке и пил ароматный чай, наслаждался вкусными конфетами. От этого приятного занятия его отвлек неожиданный звонок видеофона. Умняш нажал на трубку видеофона, и на экране появилось изображение его веселой подруги Любознайки, которая жила в далеком городе Интеллектуаль.

- Привет, Умняш!
- Привет, Любознайка!
- Умняш, ты, наверное, помнишь, что через несколько дней у меня день рождения!
- Конечно, помню, Любознайка.
- Дорогой Умняш, я собираю всех своих друзей на мой праздник и буду очень рада видеть тебя у себя в гостях!

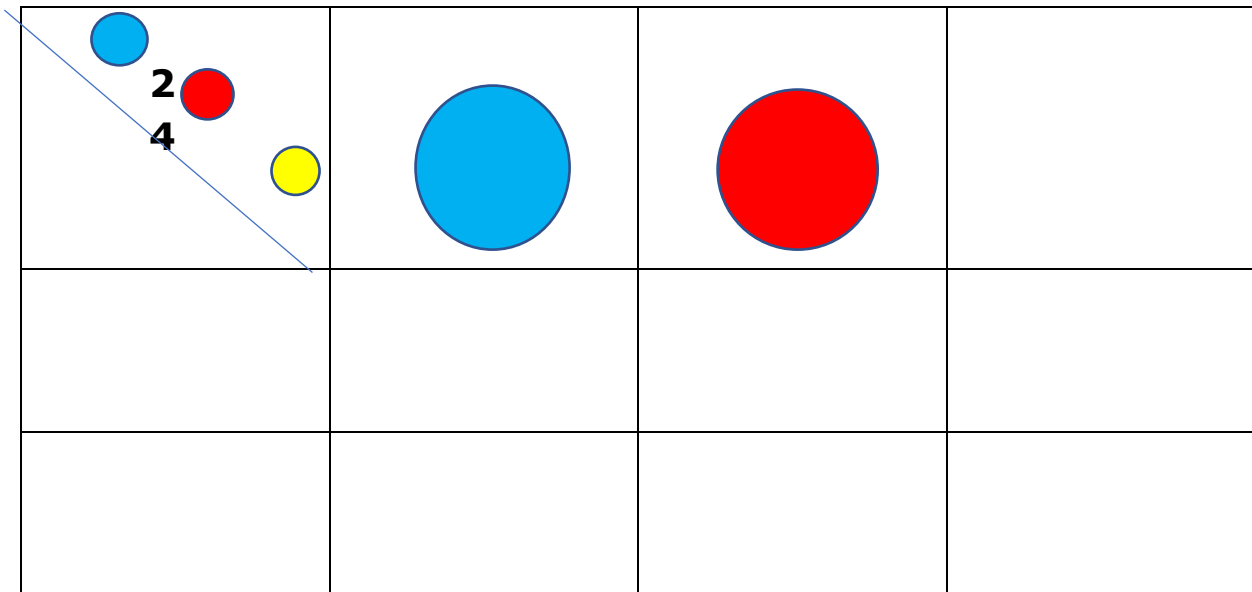
Так Умняш получил приглашение в гости. Гном начал собираться в путь. Город Интеллектуаль, в котором жила Любознайка, находился очень далеко, добраться туда можно

было только на самолете. Нет ничего проще, как заказать билеты на рейс до Интеллектуала. Умняш занялся этим в первую очередь.

**Игровой набор «МИР ГОЛОВЛОМОК. ПУГОВИЦЫ»
№ 2**

Разместите пуговицы в клетках по предложенному заданию.

Игровое поле для игры-упражнения



Полдела сделано! Билет на самолет был заказан. Но ведь в гости без подарка не ходят. Умняшу очень хотелось порадовать подругу, и он отправился выбирать подарок.

Часть 2

Выбор подарка только на первый взгляд кажется простым делом. Это Умняш понял, когда обошел несколько магазинов.

–Что нужно девочкам? Ведь они такие особенные, любят разные интересные штучки, бантики, воздушные шарики и разные другие глупости, – так думал Умняш.

Он не мог выбрать, что же подарить Любознайке. В одной посудной лавке ему на глаза попался очень милый заварочный чайник.

– Все, решено! Подарю Любознайке именно его, ведь она, как и я, любит пить вкусный чай!

**Головоломка «Репка». Карточки № 8, 8А
«Заварочный чайник».**

Пока продавец упаковывала подарок для Любознайки, Умняш все время рассказывал сам себе короткую считалку, которую сочинил сам:

На первую фигуру внимательно смотрю,
Гляну на вторую, ее переверну,
А фигуру третью нежно положу.

Ну вот и все, подарок упакован, билет на самолет куплен, пора отправляться в путь.

Часть 3

Умняш очень редко уезжал из Города Головоломок, поэтому немного волновался и в тоже время радовался скорой встрече с Любознайкой, их общими друзьями. Все они очень любили собирать разные головоломки. Умняш на минуточку задумался. Как весело они проведут время! И вот диспетчер объявил посадку на рейс «Город Головоломок – город Интеллектуаль».

**Головоломка «Слагалица». Карточки № 4, 4А
«Самолетик».**

Ура, самолет Умняша приземлился в аэропорту Интеллектуалья. Долгожданная встреча с Любознайкой и общими друзьями состоится уже через несколько минут.

Новогодние игрушки

**Конспект занятия с использованием головоломки
«Складушки» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК»
№ 1 (для детей старшего дошкольного возраста)**

*Е.В. Антипина, Н.В. Антипина,
М.А. Киреева, воспитатели,
ГБОУ ООШ №4 им. И.И. Миронова,
СП детский сад «Жар-птица» №50,
г. Новокуйбышевск, Самарская область*

Цель: развитие познавательных процессов, творческой активности у дошкольников.

Задачи:

- развивать логическое, конструктивное мышление, воображение, мелкую моторику, сенсорное восприятие;
- формировать умение действовать по образцу, создавать собственные конструкции по замыслу;
- поддерживать детскую инициативу, желание помочь окружающим людям.

Материалы: головоломка «Складушки» по количеству детей, наряженная елка, мешочек с разноцветными новогодними шарами, волшебный сундучок, конверт с письмом, головоломка «Слагалица», запись фоновой волшебной музыки, костюмы лесных зверей: медведя и волка.

Ход занятия

Группа украшена в новогоднем стиле, в центре – нарядная елка. Рядом стоят столик, сервированный детской чайной посудой, два стула.

Воспитатель: Дети, какое сейчас время года? (*Зима.*)

Я вам загадаю зимние загадки. Вы внимательно слушайте, чтобы правильно разгадать их.

Прозрачен, как стекло,
А не вставишь в окно. (*Лед*)

Что за чудо-покрывало?

Ночью все вдруг белым стало.

Не видать дорог и рек –

Их укрыл пушистый...(снег)

Раздается стук в дверь.

Воспитатель: Дети, кто это может быть? (*Дед Мороз, звери, почтальон.*)

Волк и медведь заходят в группу с волшебным сундучком, к которому прикреплено письмо.

Здравствуйте, гости дорогие! Зачем вы к нам пожаловали?

Медведь: Здравствуйте, детишки,
Девчонки и мальчишки!

Волк: Долго по лесу к вам шли,
Сундучок для вас несли.

Медведь: А потом мы долго ждали
Два билета на вокзале.

Волк: Ждали, спали, снова ждали
И аж сами мы устали.

Медведь: Нас отправил Дед Мороз
В самый лютый там мороз.

Волк: Письмо скорее получайте,
Деда Мороза выручайте.

Вместе вы его читайте
И задание выполняйте.

Медведь: Ну а мы тут посидим,
На вас тихонько поглядим

Звери вручают детям волшебный сундучок и письмо, а сами садятся за стол. Дети предлагают волку и медведю согреться, попить чай.

Воспитатель: Дети, давайте прочитаем письмо от Деда Мороза.

«Здравствуйте, ребята! Я Дедушка Мороз.

Елочку пушистую в волшебный лес принес.

Только вдруг исчезли украшения все,

Шарики блестящие украли в темноте.

И отправил к вам я помощников своих

С порученьем важным зверей моих лесных.

С сундучком волшебным к вам они пришли,
Чтобы вы все вместе нам дружно помогли.

Из "Складушки" нужно кружочки вам сложить,
Чтобы волшебство над ними совершить.
Вы скорей берите "Складушки" в сундучке
И соединяйте по цвету дружно все.
Кружочки вмиг волшебные вспыхнут на столе,
Заклинанье важное прочтите тогда все.
И потом свершатся чудеса вокруг,
Кружочки бумажные превратятся вдруг
В яркие, красивые, блестящие шары,
Чтоб елочку украсить звери все смогли.

Знаю я, детишки, что очень вы добры.
Зверей лесных поможете избавить от беды?»

Дети с воспитателем рассматривают содержимое волшебного сундучка. Находят головоломку «Складушки».

Воспитатель: Дети, как называется эта головоломка? («Складушки».)

Выберите понравившуюся коробочку с головоломкой и карточку для работы.

Дети, скажите, пожалуйста, сколько частей в головоломке? Какие цвета здесь присутствуют? Сколько уровней сложности? Как обозначаются уровни сложности? Какой уровень сложности у вас на карточке? (*В головоломке 9 частей. Цвета: желтый, красный, зеленый. Три уровня сложности, которые обозначаются звездочками. На карточках представлен 3-й уровень сложности.*)

Дети, давайте приступим к работе. Помните, что свою схему с кружочками вам нужно выложить рядом с карточкой.

Дети выкладывают головоломку по схеме.

Дети, вот и готовы ваши шарики. Давайте позовем наших лесных зверей и покажем, какие красивые шарики у вас получились.

Медведь: Какие красивые шарики! Только вот они бумажные, а нам бы очень хотелось, чтобы у нас были шарики настоящие, как на вашей елочке.

Волк: Круглые, блестящие, яркие, разноцветные.

Воспитатель: Дети, мы, наверно, забыли с вами что-то сделать? Как вы думаете, что забыли? (*Произнести волшебные слова, чтобы кружочки превратились в настоящие новогодние шарики.*)

Давайте все повернемся к нашей елочке-красавице и произнесем волшебные слова. Сначала послушайте их, а потом все вместе их повторим.

«Складушки» бумажные, взвейтесь в вышине.

В шарики блестящие превратитесь все.

Глазки мы закроем ручками скорей.

Волшебство свершится так еще быстрее.

Раз, два, три – чудо, произойди!

Дети поворачиваются вместе с воспитателем к елке, под фоновую волшебную музыку произносят волшебные слова. В это время на столе появляется мешочек с новогодними шариками.

Воспитатель: Давайте посмотрим, получилось ли у нас совершить чудо.

Дети находят на столе мешок с новогодними шариками, рассматривают их, называют цвета.

Дети, что же нам делать с этими шариками? (*Подарим лесным зверям.*)

Дети отдают зверям свои шарики, которые медведь и волк складывают в мешок.

Медведь: Ой, спасибо вам, детишки! Вы такие молодцы!

От беды вы нас спасли, Деду Морозу помогли.

Волк: Мы вас всех благодарим

И волшебную головоломку вручить спешим.

«Слагалица» все ее называют.

Логику у деток она развивает.

Медведь и волк дарят детям новую головоломку «Слагалица».

Дети с воспитателем рассматривают новую головоломку. Благодарят зверей за подарок.

Медведь: Ну а нам пора прощаться,
В лес наш зимний возвращаться.

Медведь и волк: До свидания, детишки!

Дети и воспитатель: До свидания!

НА СТЫКЕ ДВУХ «МИРОВ»

*Д.А. Алымова, воспитатель,
Н.И. Ливкина, воспитатель,
Т.М. Кириченко, педагог-психолог,
С.П. Касьянчик, старший воспитатель,
МБДОУ ЦРР – детский сад «Калинка»,
г. Абакан, Республика Хакасия*

Игры детей – вовсе не игры, а правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.

М. Монтель

В 2021 году детский сад приобрел статус инновационной площадки НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» и Федерального научно-исследовательского института системных исследований РАО по теме «Апробация и внедрение алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир». Спустя год мы расширили инновационную деятельность по направлению «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи». Так мы оказались в двух «Мирах», каждый из которых погружает нас в захватывающий процесс поиска «закодированных» путей решения поставленных задач.

Интересным опытом для коллектива стал вопрос интеграции образовательных модулей «ПиктоМир» и «МИР ГОЛОВОЛОМОК». Изучая методические материалы, мы нашли точки соприкосновения.

В рамках модернизации дошкольного образования в детском саду должна быть создана среда, которая отвечает вызовам современности. Такой является техносреда. «Техносреда ДОО – это совокупность условий, целенаправленно создаваемых в целях: формирования у детей интереса к естественно-научному и инженерно-техническому образованию, выявления склонностей

инженерно-конструктивного мышления, подготовки к изучению технических наук, социального взаимодействия.

Наполнение техносреды на основе федеральной образовательной программы дошкольного образования предполагает:

- первые шаги в математике;
- конструирование;
- игры-головоломки;
- робототехнику;
- научно-технические игры-эксперименты;
- бытовые предметы и приборы;
- электронные средства обучения» (И.И. Казунина.

Дошкольное образование: новые смыслы и пути решения. СПб, 2020).

Очевидно, что обе площадки нацелены на решение задач по развитию познавательного-исследовательского мышления, а именно:

- учить способам и правилам решения головоломок/азам программирования, используя алгоритм;
- развивать элементы логического мышления;
- развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве;
- развивать познавательный интерес, произвольное внимание;
- воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Схожи условия эффективного освоения образовательных модулей: активная позиция ребенка, системность и регулярность занятий, индивидуальный подход к ребенку, новизна и вариативность содержания, поддержка детской инициативы, сотрудничество с семьей воспитанников.

Игра является сквозным механизмом обучения способам и правилам решения головоломок и знакомства с азами программирования дошкольников. Педагоги детского сада подошли к идее проведения интеллектуальной игры по типу «Спасательный патруль». Раз в месяц моделируем игровую ситуацию для того, чтобы отследить эффективность освоения программного

содержания по двум направлениям. Каждый раз разрабатываем новый сценарий и, таким образом, определяем достижения и затруднения в освоении материала за прошедший период. Суть игры заключается в оказании помощи обитателям фантастических миров. Детям приходится изрядно поломать голову, чтобы справиться с поставленной задачей – устранить последствия межгалактической аварии или атаки космических пиратов, освободить от злых чар жителей Заколдованной планеты.

Игровая ситуация «Ремонт космодрома»

Звучит звуковой сигнал «Сообщение».

Дети обращают внимание на сигнал и предлагают проверить электронную почту.

Видеообращение: «Здравствуйте, дорогие дети! В королевстве ЛунЛу прошел метеоритный дождь и повредил взлетную платформу. Нам нужна ваша помощь и помощь робота Вертуна. Помогите, пожалуйста, устранить поломку».

Дети совещаются и принимают решение помочь пострадавшим. Жители королевства ЛунЛу отправили ребус, разгадав его, спасатели узнают, на каком виде транспорта можно попасть в это королевство.



Ответ: карета – ракета.

Игра-головоломка «Репка», карточка «Ракета».

Дети выкладывают ракету по схеме.

После того как дети собрали ракету, они берут с собой робота Вертуна, пиктограммы и отправляются в полет.

«Полет в космос» (звуковое и визуальное сопровождение).
Взявшись за руки, все идут по кругу и приговаривают:

Ждет нас быстрая ракета
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,
На такую полетим!
Мы скафандры надеваем (руки соединяем над головой),
Чтобы в космос полететь (хлопки перед собой),
Много нового узнаем,
Нужно только захотеть (описать круг руками).
Полетим к другой планете.
В иллюминатор поглядим (наклон вперед)
И увидим звезды в нем.
Справа – звезды, слева – звезды (наклоны вправо – влево).
Красота кругом, как в сказке (подскоки).
На посадку нам пора (присесть и встать).
Долетели мы. Ура!

В королевстве ЛунЛу детей встречают местные жители.



Они показывают детям поврежденную взлетную платформу и просят помочь в ее починке.

Воспитатель предлагает детям обсудить: какое задание Вертун должен выполнить на платформе (закрасить поврежденные плитки-клетки); сколько поврежденных плиток-клеток должен закрасить Вертун (две); сколько плиток-клеток может посетить

Вертуны на платформе-космодроме (четыре, они отделены стенами на платформе-космодроме).

Дети составляют пиктограммы команд для Вертуна. Затем ребенок – исполнитель команд, которого выбрали при помощи считалки, ходит фишкой – роботом и выполняет заданные команды.

После того как космодром будет отремонтирован, жители королевства ЛунЛу дарят детям звездочки и прощаются с ними. Спасатели на ракете возвращаются в детский сад (*звуковое и визуальное сопровождение*).

Рефлексия «Звездное небо успеха».

Ребенку предлагают «зажечь» свою звезду – с помощью магнита «закрепить на небе» изображение звездочек определенного цвета:

- синяя звездочка – игра понравилась, успешно справился со всеми заданиями;

- желтая звездочка – игра понравилась, но были затруднения;

- белая звездочка – игра не понравилась, ничего не понял.

В подобных играх актуализируются опыт и знания ребенка, полученные им на отдельных занятиях по решению головоломок и программированию. Игровая ситуация становится одним из способов применения полученных навыков в практической деятельности.

Фото- и видеоматериалы таких «спасательных операций» педагоги дошкольного учреждения размещают в родительских группах сети Интернет. В последнюю пятницу месяца мы приглашаем родителей воспитанников в нашу «Вечернюю игротечку», где они имеют возможность в свободной форме самостоятельно и вместе с ребенком подумать над решением головоломки или собрать из пиктограмм на экране компьютера программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом.

Таким образом, интегрирование двух направлений – двух «Миров» – позволяет педагогам не только эффективно реализовать задачи в рамках инновационных площадок, но и поддерживать интерес к этому новому опыту у воспитанников и, что немаловажно, у их родителей.

III. Формы взаимодействия с родителями

Находим общность интересов

*И.И. Казунина,
научный руководитель
инновационной площадки
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»*



Дети дошкольного возраста наделены силой подражания: родителям, воспитателям, любимым героям сериалов, мультфильмов и т. д. Не секрет, что именно родители являются первой моделью образца не только поведения, но и увлечений ребенка.


О необходимости и пользе сплочения родительского коллектива под руководством педагогов, о преимуществах, которое от этого получают все участники образовательного процесса: педагоги, дети и родители, – говорят часто. Напомним, что в дошкольном возрасте игра – ведущий вид деятельности, а у взрослых – одна из основных потребностей, но как найти такую, которая могла бы удовлетворить разные возрастные категории и стала бы интересной и взрослому, и ребенку?

Внедряя инновационные формы взаимодействия с родителями, педагоги обратили внимание, что игры-головоломки имеют огромный потенциал, они привлекательны для детей и взрослых и помогают укреплять партнерские отношения педагогов детского сада с семьями воспитанников. Используя разнообразные формы сотрудничества с родителями, мы заметили, что во многих семьях появился интересный досуг, а игры-головоломки стали семейным хобби.

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» помог создать современную модель по привлечению родителей к активному участию в образовательном и воспитательном процессе, а использование современных и

перспективных форм взаимодействия с родителями ДОО наполнило информационное поле каждого детского сада нашей инновационной площадки интересными находками и предложениями, которыми мы хотим с вами поделиться.

№	Тема	Образовательная организация	Авторы	QR-код
1	Взаимодействие с родителями в реализации федерального проекта «"МИР ГОЛОВЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников»	СПДС «Иволга», ГБОУ СОШ № 6 г.о. Жигулевск, Самарская область	В.В. Абрамович, В.И. Шабеева, М.А. Шапошникова	
2	«Логическая карусель» – эффективная форма взаимодействия с родителями	СПДС «Вишенка»,г. Жигулевск, Самарская область	М.В. Денисова, Т.В. Тимофеева	
3	Формирование родительских компетенций как фактор развития интеллектуальных способностей детей	МБДОУ «Детский сад №210», г. Ростов-на-Дону	С.И. Кучеренко, М.А. Малых, Т.Н. Шакурова	
4	Использование совместных форм взаимодействия с родителями воспитанников в рамках реализации инновационной площадки «"МИР ГОЛОВЛОМОК"»	МАДОУ «Детский сад № 301», г. Ростов-на-Дону	Д.Н. Тимищенко	

	смарт-тренинг для дошкольников»			
5	Мастер-класс с родителями «Путешествие в Африку» с использованием игр-головоломок «Репка» в подготовительной к школе группе	ГБОУ СОШ №1 «Образовательный центр», СП детский сад «Радуга», с. Сергиевск, Самарская область	А.А. Дворникова	

ОБРАЗЕЦ

ПРИНЯТО
УТВЕРЖДЕНО
на педагогическом совете
распоряжением заведующего
№ _____ от _____
сп-детского сада № 98
МАДОУ «Радость»
Протокол № _____ от _____
_____ Н.В. Соловьева

ПОЛОЖЕНИЕ

**о семейном клубе «Мир головоломок»
Муниципального автономного дошкольного
образовательного учреждения
детский сад «Радость» комбинированного вида
структурного подразделения – детский сад № 98
город Нижний Тагил**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регулирует деятельность Семейного клуба «Мир головоломок» структурного подразделения – детского сада № 98 МАДОУ «Радость» г. Нижний Тагил Свердловской области (далее – Клуб).

1.2. Деятельность Клуба осуществляется в соответствии с нормативными документами: Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, уставом МАДОУ «Радость».

1.3. Клуб является дополнительным звеном образовательной деятельности дошкольного учреждения, где родители могут получать консультативную и методическую помощь по вопросам интеллектуального развития и обучения дошкольников.

1.4. Руководство деятельностью Клуба осуществляет заведующий детским садом. Творческая группа детского сада (в составе: старший воспитатель, учитель-логопед, воспитатели) осуществляет разработку и реализацию мероприятий Клуба.

1.5. Основными принципами деятельности Клуба являются: сотрудничество ДООУ с семьей, добровольность, компетентность, соблюдение этических норм, индивидуальный подход, открытость, обратная связь.

2. Цели и задачи деятельности Клуба

2.1. Цель деятельности Клуба – создание условий для обеспечения взаимодействия ДООУ с семьей по вопросам интеллектуального развития дошкольников как механизма повышения качества дошкольного образования в условиях введения ФГОС ДО.

2.2. Основные задачи деятельности Клуба:

- вовлечение родителей (законных представителей) в образовательную деятельность посредством различных форм взаимодействия, выявление потребности семей, поддержка образовательных инициатив семьи;
- обеспечение педагогической поддержки семьи: повышение компетентности родителей (законных представителей) в вопросах интеллектуального развития детей;
- выявление и распространение положительного семейного опыта по вопросам интеллектуального развития дошкольников;
- изучение динамики интеллектуального развития воспитанников;
- развитие инициативности, активной позиции у дошкольников и их родителей.

3. Участники Клуба: педагоги, родители (законные представители) воспитанников ДООУ, дети, социальные партнеры.

4. Содержание деятельности Клуба

4.1. Деятельность Клуба осуществляется по направлениям:

4.1.1. Информационно-просветительское: использование разнообразных средств для предоставления актуальной информации для родителей (законных представителей):

- обеспечение родителей информацией о деятельности, целях и задачах Клуба, документацией, регламентирующей деятельность Клуба;

- выпуск газеты «УникУм» с информационными материалами по вопросам интеллектуального развития дошкольников;

- инициирование участия в просветительских вебинарах, использование информационных материалов, в том числе на сайте Всероссийской общественной организации «Воспитатели России» и т. д.;

- предоставление печатной продукции в рамках деятельности Клуба, в том числе по запросам родителей (законных представителей) и т. д.

4.1.2. Организационно-посредническое:

- вовлечение родителей в образовательный процесс детского сада;

- участие в мероприятиях различной направленности;

- взаимодействие с общественными организациями.

4.1.3. Организационно-педагогическое:

- осуществление консультационной помощи родителям (законным представителям) по вопросам интеллектуального развития детей дошкольного возраста;

- разработка рекомендаций по созданию условий в домашней среде для интеллектуального развития детей;

- вовлечение родителей в совместную с детьми и педагогами деятельность в Клубе;

- участие в досуговых мероприятиях;

- оказание посильной помощи ДОУ.

4.2. Формы работы с родителями:

- практикумы;
- вебинары;
- интеллектуальные семейные игры;
- квесты;
- соревнования;

- игры и упражнения;
- круглые столы;
- дискуссии;
- тренинги;
- индивидуальные консультации;
- презентация информационных буклетов.

5. Права и обязанности участников Клуба

5.1. Родители (законные представители) имеют право:

- свободно излагать собственное мнение;
- участвовать в дискуссии;
- обмениваться опытом в воспитании детей;
- получать квалифицированную консультативную помощь по вопросам интеллектуального развития дошкольников в ДОУ и семье;
- получать практическую помощь в организации занятий с детьми дома.

5.2. Педагоги ДОУ имеют право:

- на выявление, изучение и распространение положительного опыта по вопросам интеллектуального развития детей дошкольного возраста;
- на внесение корректировки в план работы Клуба в зависимости от возникающих проблем, интересов и поступающих запросов родителей (законных представителей).

5.3. ДОУ обязано:

- планировать работу Клуба в соответствии с выявленными запросами родителей;
- предоставлять квалифицированную консультативную помощь родителям;
- соблюдать принцип конфиденциальности в решении возникающих проблем семейного воспитания.

5.4. Родители – члены Клуба обязаны:

- уважать мнение друг друга в процессе обсуждения вопросов умственного воспитания и развития детей;
- соблюдать принцип конфиденциальности в работе Клуба;
- принимать активное участие в работе Клуба.

6. Организация деятельности Клуба

6.1. Деятельность Клуба осуществляется на базе структурного подразделения – детского сада № 98 МАДОУ «Радость» не реже 1 раза в квартал.

6.2. Работа Клуба планируется по результатам опроса родителей, рекомендациям педагогов, специалистов ДОУ.

6.3. Общий контроль за деятельностью Клуба, координацию и организацию взаимодействия педагогов ДОУ осуществляет старший воспитатель.

6.4. Мероприятия проводятся в соответствии с данным положением, планом работы ДОУ и планом работы Клуба на текущий учебный год.

7. Административная поддержка деятельности Клуба

7.1. Создание материально-технических условий для деятельности Клуба: выделение помещений, необходимых материалов и технической поддержки, игровых развивающих пособий, канцелярских товаров, услуг ксерокопирования и т. д.

7.2. Обеспечение запроса родителей на встречу со специалистами ДОУ и социальными партнерами.

7.3. Участие в итоговых заседаниях Клуба с целью вынесения экспертной оценки проделанной работы участниками Клуба в целом.

8. Документация

8.1. Положение о Клубе.

8.2. План работы Клуба.

8.3. Список участников Клуба.

8.4. Сценарии проведенных мероприятий.

8.5. Анализ проведенной деятельности.

8.6. Анкеты, отзывы родителей – членов Клуба.

Головоломки: семья и детский сад

*Л.А. Гриднева, руководитель,
С.Н. Хомутова, старший воспитатель,
Г.И. Зинченко, педагог-психолог,
СПДС «Иволга» ГБОУ СОШ № 6,
г. Жигулёвск, Самарская область*

С 2021 года наш детский сад – площадка по реализации развития интеллектуальной деятельности с воспитанниками в ходе использования игр-головоломок. Руководитель –Ирина Ивановна Казунина, заместитель руководителя федерального экспертного совета Всероссийской общественной организации «Воспитатели России». Участие семьи в создании единого образовательного пространства для нас является одним из необходимых психолого-педагогических условий, способствующих развитию воспитанников. Поэтому с самого начала эта работа строилась на взаимосвязи с родителями в духе партнерства, обеспечивая индивидуальный подход к каждой семье. Эффективность работы по обучению дошкольников решению головоломок во многом зависит от того, какое участие в ней принимают родители, насколько правильно им предлагается теоретическая и практическая помощь в вопросах умственного развития детей. Возможно, для кого-то из них решение головоломок станет семейным хобби.



Мы провели ряд мероприятий, на которых познакомили родителей с головоломками, их особенностями, значением для интеллектуального развития дошкольников. Решение головоломок

вызвало у родителей неподдельный интерес, положительные эмоции от успеха. Родители поддержали нас в инновационной деятельности, активно участвуя в образовательном процессе.

При организации совместной работы учитываем основные принципы:

1. Открытость детского сада для семьи: каждому родителю обеспечивается возможность знать и видеть процесс обучения детей решению головоломок.

2. Сотрудничество педагогов и родителей, где родители являются непосредственными участниками процесса знакомства детей с головоломками, их решениями, в результате они сами приобщаются к миру головоломок.

3. Создание активной развивающей среды, обеспечивающей единые подходы к развитию личности в семье и детском коллективе.

Прежде чем включить родителей в совместную образовательную деятельность, проводим опрос по выявлению интереса к данному направлению. Предлагаем родителям ответить на ряд вопросов, например:

- Что по-вашему включает в себя понятие «интеллект»?
- Решали ли вы головоломки?
- Считаете ли вы необходимым регулярное решение с ребенком головоломок для его интеллектуального развития?
- Как вы думаете, способствует ли решение ребенком головоломок эффективной подготовке к школе?
- Приобретаете ли вы для своего ребенка развивающие игры, игры-головоломки?
- Играете ли вы вместе с ребенком в развивающие интеллектуальные игры, игры-головоломки?

Мы используем как традиционные формы работы с родителями по развитию у дошкольников интереса к головоломкам: родительское собрание, тематические консультации, беседы, анкетирование, папки-передвижки, информационные листы, открытые занятия с детьми для родителей, дни открытых дверей, – так и нетрадиционные, которые

способствуют участию родителей в мероприятиях детского сада для получения практической и теоретической поддержки.

Постепенно во всех группах педагоги, используя различные формы, стали объединять родителей в этом направлении.



- Клуб по интересам «Любители головоломок», хобби-клуб «Успех». В ходе работы клуба представляют информацию о головоломках не только педагоги, но и родители, активно участвуя, соревнуясь в решении разнообразных головоломок. Каждая встреча уникальна и проводится в форме интеллектуальных игр «Покорители Форта Боярд», «Умники и умницы», «Своя игра»; мастер-классов; семейных соревнований. Родители воспитанников, проявляя свои интеллектуальные способности, решают предложенные головоломки современного изобретателя Владимира Ивановича Красноухова «Складушки», «Слагалица», «Осенний кубик», «Репка», других авторов, делятся своим семейным увлечением – решением различных головоломок.

- Мастер-классы «Разминка для ума», «Думаем, играем, головоломки вместе решаем», «Непростые решения игровых задач». Педагог-мастер, вовлекая в творческую совместную

активную деятельность каждого из участников, решающих индивидуально и совместно поставленную перед ними задачу, обучает их мастерству решения головоломок. Мастером выступают воспитатели, специалисты детского сада, а также родители воспитанников и приглашенные.



- Семейные гостиные «Головоломки – логическое мышление», «Головоломки в жизни ребенка», «Интеллектуальная гостиная». В ходе работы родители знакомятся с играми-головоломками, узнают о них интересные факты, встречаются с интересными людьми – учителем математики, руководителем интеллектуального кружка, педагогом-психологом, просматривают видеоролики, выполняют игровые интеллектуальные задания, решают головоломки, делятся своим опытом.

- Семинары-практикумы «Мир головоломок», «Интеллектуальное бюро», «В мире головоломок». Педагоги рассказывают об особенностях психического развития детей, о процессе обучения детей решению головоломок, дают рекомендации по организации данной деятельности в домашних условиях, предлагают родителям выполнить интеллектуальные упражнения, решить головоломки.

- Интеллектуальные командные игры-соревнования «Интеллектуалы», «Форт Боярд», игра-квест «В поисках головоломки». Команды состоят как из родителей, так и родителей и детей.

- Тренинги «Решаем вместе», «Я все смогу», «Без преград». Состоят из игровых упражнений, направленных на повышение способностей участников, преодоление комплекса неудачи в ходе решения головоломки.

- Игровой час «Головоломки: взрослые и дети», на котором родители вместе с детьми играют в головоломки, предложенные воспитателями и принесенные из дома.

В результате такого тесного сотрудничества с родителями воспитанников удалось создать положительную эмоциональную среду общения между детьми, родителями и педагогами. А главное – способствовать раскрытию интеллектуального потенциала дошкольников, их стремлению к достижению положительного результата.

Сценарий встречи в хобби-клубе «Успех»

Участники рассаживаются полукругом за расставленные столы.

Ведущий: Добрый вечер, уважаемые родители и гости. Мы с Ульяной (воспитанница подготовительной группы) благодарим вас за то, что вы нашли в своем графике свободное время для общения в рамках нашего хобби-клуба любителей головоломок.

Ульяна:

Мы всегда полны идей
Для родителей, детей,
И сегодня мы спешим.

Вместе: В страну головоломок вас пригласим.

Ведущий: Ульяна, а ты любишь решать головоломки?

Ульяна: Конечно, люблю. Посмотрите, как мы с ребятами это делаем. (Видеоролик.)

Ведущий: Как легко справляются с головоломками наши дети. А что для вас головоломка? Передавая друг другу звездочки успеха, назовите себя и, оставляя у себя одну звезду, обозначьте,

что для вас головоломка. Например: я Наталья, для меня головоломка – развитие мышление ребенка.

Таким образом участники передают друг другу «звезды успеха».

Замечательно! Вот мы и узнали, что для вас головоломки. Зная достаточное количество головоломок Владимира Ивановича Красноухова, предлагаю отгадать загадку: это головоломка состоит из девяти квадратных фишек одного размера. На каждой фишке по углам нанесен узор в виде четверти круга трех цветов. Догадались? *(Ответы участников.)* Правильно, это «Складушки». Предлагаю вам сложить квадрат из всего количества фишек таким образом, чтобы в центре получилось два круга одинакового цвета. Кто справится с заданием, поднимайте звездочку успеха. Итак, начинаем.

Звучит музыка, участники выполняют задание. Первым пяти справившимся участникам ведущий предлагает пересест за стол в центре зала.

Поздравляю вас, вы стали участниками интеллектуальной игры «Покорители Форта Боярд». Это название неслучайно. Наши уважаемые гости привезли нам ценный подарок. Пройдя интеллектуальные задания, мы можем его получить, как участники настоящей игры «Форт Боярд».

Выходит сказочный персонаж Слагалик.

Слагалик: Приветствую вас! Я Слагалик и принес вам задание. Но прежде всего вспомните и скажите, из скольких фигур состоит головоломка «Слагалица» *(дает время подумать)*. Даю варианты – пять, семь, девять фигур. Правильно, семь фигур.

Задание 1. «Слагалица»

Итак, задание. За 5 минут необходимо собрать образ, изображенный на схеме. Готовы? Время пошло. *(Обращает внимание на группу поддержки.)* А для вас задание – решить головоломку «Слагалица» *(раздает схемы к головоломке «Слагалица»)*.

Дает ключ.

Задание 2. «Осенний кубик»

Ведущий: Слагалик, ты забыл смарт-бокс.

Слагалик: Спасибо. Именно в смарт-боксе находится новая головоломка (*открывает смарт-бокс*).

Ведущий: Так это «Осенний кубик» – объемная головоломка, состоящая из шести разных деталей. Из этих деталей можно сложить фигуры 2D и 3D. Фигуры 2D складываются на плоскости в один ряд. Фигуры 3D – складываются по высоте в 2–3 ряда.

Слагалик: Ваше задание – за 5 минут сложить объемную фигуру 3D и дать ей название. (*Обращает внимание на группу поддержки.*) А для вас задание – сложить фигуру 2D.

Слагалик дает ключ. Уходит.

Задание 3. «Мое увлечение»

Ведущий предлагает рассказать об увлечении головоломками в семье (участники делятся опытом). Дает ключ.

Ведущий: Вы справились со всеми заданиями и заработали три ключа с подсказками. Найдите подсказки на ключах и отгадайте ключевое слово нашей интеллектуальной игры «Покорители Форты Боярд».

Участники находят слова подсказки и определяют ключевое слово – УСПЕХ.

Звучит музыка, на экране посыпалось «золото».

Все задания выполнены, ключевое слово отгадано! На этом наша встреча в хобби-клубе «Успех» завершается. До новой встречи!

Логическая карусель – эффективная форма взаимодействия с родителями

Опыт реализации технологии смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВЛОМОК»

*М.В. Денисова, учитель-дефектолог,
Т.В. Тимофеева, старший воспитатель,
СПДС «Вишенка» ГБОУ лицей № 16,
г. Жигулевск, Самарская область*

Использование игр-головоломок – своеобразный и новый метод, с помощью которого развитие и обучение дошкольников проходят гораздо эффективнее.

Игры с головоломками привлекают интерес дошкольников, не вызывают пресыщения, повышают познавательную мотивацию. Новые этапы в освоении головоломки – это каждый раз новизна, которая привлекает дошкольника, поддерживает интерес к достижению результата, помогает выйти на более сложный уровень.

Основной принцип, используемый при организации смарт-тренинга с играми-головололками, – сотрудничество с семьей. Без родительского участия процесс воспитания и обучения неполноценен. Поэтому особое внимание необходимо уделять внедрению новых нетрадиционных форм сотрудничества с семьей.

«Логическая карусель» – эффективная форма взаимодействия с родителями, которая сближает педагогов и родителей, приближает семью к детскому саду, помогает определить оптимальные пути воспитательного воздействия на ребенка.

В практическом занятии с родителями «Логическая карусель» могут использоваться все три игровых набора «МИР ГОЛОВЛОМОК».

Сюжет мероприятия – это игра в карусель. Родители делятся на команды по два человека и занимают места за столами, расставленными по кругу. На каждом столе лежит по две одинаковых головоломки. По правилам команды по кругу, после

того как каждый игрок собрал свою головоломку, меняются местами за столами. И карусель начинает свое движение заново – игрокам необходимо собрать новую головоломку. Движение продолжается до тех пор, пока все участники не пройдут по кругу (выполняют все задания с играми-головоломками).

Головоломка «Нелегкие маневры» предполагает замену местами деталей по принципу игры «Пятнашки». Родители, собирая свою головоломку, могут помогать друг другу. Если сборка головоломки вызывает затруднения, игрокам предлагается помощь в виде схемы ходов.

«Четыре цвета» – головоломка, которую нужно собрать в «рамку», выполняя правило: детали одинакового цвета не должны находиться рядом.

«Пифагор» – головоломка, состоящая из разных геометрических фигур: треугольники и квадраты разного размера, ромб. По правилам необходимо собрать все фигуры в «домик» так, чтобы они создали один большой квадрат.

«Ракета» – головоломка, состоящая из двух деталей. Чтобы добиться успеха, необходимо «запустить» ракету – не применяя силовых проб, нужно сделать так, чтобы одна деталь вышла из другой.

Цель «Логической карусели» – создать условия для ознакомления родителей с играми-головоломками, с которыми дети играют в детском саду.

Игровое практическое занятие содействует формированию знаний родителей о сущности игр-головоломок, раскрывает их образовательные возможности.

Практический формат занятия без теоретической информации педагогов позволяет родителям через деятельность сделать выводы о пользе игр-головоломок.

Родители, поиграв в «Логическую карусель», легко отвечают на вопрос: «Что развивают игры-головоломки у дошкольников?» – мелкую моторику, представления о пространстве, внимание, память, логическое мышление, творческие способности.

Важный вывод, который делают родители: игры-головоломки развивают позитивные качества личности у дошкольников –

целеустремленность, саморегуляцию, самостоятельность, коммуникативные навыки (умение просить о помощи, предлагать и принимать ее; взаимодействовать друг с другом), умение и желание выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

Родители на своем опыте чувствуют, что игры-головоломки – это возможность стать успешным. А это большая возможность для личностного роста, повышения самооценки.

«Логическая карусель» – форма работы, которая привлекает родителей к совместным занятиям с ребенком в игры-головоломки дома. На собственном опыте родители убеждаются в том, что совместные с детьми игры помогут сблизиться с ними, уяснить особенности их характера и поведения.

Игры-головоломки вызывают интерес у детей и их родителей, это та деятельность, которая приносит большую пользу: родитель видит, как развивается ребенок, ребенку интересно играть со взрослым. Каждая игра с головоломкой дома – это способ сближения ребят в семье (старших и младших), школа сотрудничества, в которой ребенок учится стойко переносить свои неудачи.

Практическое занятие «Логическая карусель» помогает родителям вернуться в детство. Игры-головоломки завораживают, «не отпускают», к ним хочется вернуться дома вместе со своими детьми.

Семья и детский сад – два важных социальных института в социализации ребенка. Партнерское взаимодействие родителей и педагогов редко возникает сразу. Практическое занятие «Логическая карусель» – это возможность для педагогов за короткое время завоевать доверие и авторитет у родителей, убедить их в важности и необходимости согласованных действий.

**Игры-головоломки – интеллектуальное занятие
по душе.**

Семинар-практикум

*И.В. Ахмадулина, заведующий,
О.В. Питайкина, старший воспитатель,
МАДОУ ЦРР – детский сад № 1 «Жар-птица»,
г. Рубцовск,
Алтайский край*

Педагог:

Здравствуйте, уважаемые родители!
Ответить вас хором прошу сейчас я:
Помочь мне откажетесь? Нет или да?
Деток вы любите? Да или нет?
Ждете от встречи скучных бесед?
Лекции хочется слушать сейчас?
Я вас понимаю, и как же нам быть?
Проблемы детей мы сумеем решить!
Последнее спрошу у вас я:
Активными все будете? Нет или да?

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

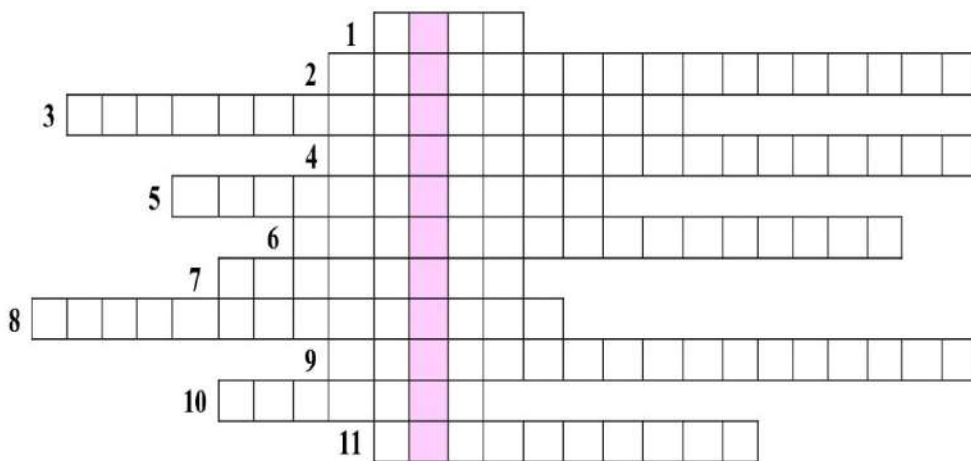
Маленькие дети – достаточно самостоятельны, инициативны, азартны и любознательны. В дошкольном возрасте активно развиваются познавательные процессы, интеллектуальные способности, которые являются важнейшей составной частью психического развития ребенка. Сегодня мы хотим поделиться своим опытом, который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

А проведем мы 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, а в конце нашего путешествия мы покорим Гору успеха.



Вы готовы отправиться в путешествие?

Итак, мы 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. Обдуманность в поступках (*рассудительность*).
4. Способность человека находить нестандартные решения проблем и жизненных задач (*изобретательность*).

5. Ее недостает егозе (*усидчивость*)
6. Стремление к приобретению новых знаний (*любопытность*).
7. Способность быстро соображать (*смекалка*).
8. Активность, предприимчивость, самостоятельность (*инициативность*).
9. Способность существовать независимо от других (*самостоятельность*).
10. Жанр народного поэтического творчества, способный «сломать» голову (*загадки*).
11. Одно из качеств, необходимых игроку в КВН (*находчивость*).

По вертикали в кроссворде появилось новое слово – «головоломка».

Педагог: Как вы понимаете значение слова «головоломка»? (*Ответы родителей.*) Головоломка – это загадка, задача, требующая для своего решения догадливости, сообразительности.

С помощью игр-головоломок у малышей происходит развитие логического и наглядно-образного мышления, а также формируется целостное зрительное восприятие и воображение. Данная игровая деятельность учит детей ориентироваться в пространстве, развивает познавательный интерес. Дети становятся более самостоятельными и целеустремленными. Уважаемые родители, а какие игры-головоломки знаете вы? (*Ответы родителей.*)

Сегодня мы хотим познакомить вас с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК». В этот набор входят геометрические головоломки на плоскости – они более понятны и просты и выполняются в одной проекции – и объемные головоломки, которые привлекают детей формой и объемом деталей. В комплект каждой головоломки входят карточки трех видов и трех уровней сложности. Самый простой уровень обозначен одной звездочкой, более сложный – двумя, а самый сложный – тремя звездочками.

Показ игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

К геометрическим головоломкам на плоскости относятся «Складушки», «Слагалица» и «Репка».

Показ геометрических головоломок.

Головоломка «Складушки» представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга. Эти сектора расположены по углам и окрашены в три цвета. Игрок составляет рисунок путем соединения квадратных фишек так, чтобы стороны совпали по цвету.

Педагог демонстрирует головоломку «Складушки».

«Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур. Суть игры – составление жанровых картинок. Для этого нужно сложить фигуры по заданным силуэтам. Игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимое количество и сложить из них предложенный образ.

Педагог демонстрирует головоломку «Слагалица».

Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации. Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения. Для этого нужно соотнести образ на карточке и подобрать недостающие элементы или составить образ по сплошной заливке.

Педагог демонстрирует головоломку «Репка».

К объемным головоломкам относятся «ГАЛА-КУБ» и «Осенний кубик».

Показ объемных головоломок.

Головоломка «Осенний кубик» представляет собой набор из 6 деревянных элементов. Суть игры – составление конструкций в 2D и 3D-моделировании. Конструкции 2D-моделирования отмечены на карточках одной или двумя звездочками. Конструкции 3D

предполагают объемные постройки, они отмечены на карточках тремя звездочками.

Педагог демонстрирует головоломку «Осенний кубик».

«ГАЛА-КУБ» представляет собой набор из 8 деревянных деталей. Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора и познакомить детей с симметрией.

Педагог демонстрирует головоломку «ГАЛА-КУБ».

Педагог: На ваш взгляд, смогут ли эти игры-головоломки заинтересовать детей? Что нам для этого необходимо сделать? *(Ответы родителей.)*

Очень много зависит от пап и мам, от их умения увлечь детей. Сегодня наша встреча является проводником в занимательный мир головоломок. Я предлагаю вам, уважаемые родители, разгадать секрет головоломок, приобрести свой собственный опыт, сделать открытия. И, конечно же, я надеюсь, что после нашей встречи игры-головоломки смогут стать вашим семейным увлечением. Итак, тема нашего семинара-практикума: «Игры-головоломки – интеллектуальное занятие по душе». Ну что ж, пора отправляться дальше, прогуляться по Дороге знаний. Для этого я прошу пройти вас за столы.

Родители проходят за столы.

Для того чтобы увлечь детей этой непростой, но такой значимой развивающей игрой, на первоначальном этапе не обойтись без подготовительных упражнений. Руководствуясь принципом «от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному», мы и начнем сегодня свое знакомство с играми-головоломками.

С помощью геометрической игры-головоломки «Слагалица» и задания 1-го уровня сложности выполним упражнение «По образцу». Внимание на экран.

Видеоролик «По образцу». После просмотра видеоролика родители самостоятельно собирают образ.

Педагог: Давайте сравним ваш результат с образцом. Молодцы!

Сейчас мы переходим к следующему этапу: нужно собрать фигуру по памяти, но уже 2-го уровня сложности. Внимание на экран.

Видеоролик «По памяти». Родители собирают дом после просмотра видеоролика.

Педагог: Эти игры-упражнения помогли нам познакомиться с деталями головоломки, принципами их соединения, а также подготовиться к более сложному этапу – пониманию, «прочтению» схем.

Следующее упражнение называется «Собери по схеме». Ваша задача – самостоятельно собрать фигуру, но уже 3-го уровня сложности. Выберите любую геометрическую головоломку на плоскости, рассмотрите фигуру на схеме и соберите такую же с опорой на схему.

Родители собирают по схеме фигуру.

Педагог: Пришло время вместе с вами выполнить проверку результата. Хорошо! Вы освоили сборку по схеме с контурным делением и уже готовы к синтезу, анализу и умению выстраивать образ.

Перейдем к следующему этапу – игре-упражнению с элементами головоломки «Заверши образ». Возьмите схемы фигур – одну со сплошной заливкой, а другую – с частичной. Вам необходимо правильно расположить недостающие детали и завершить предложенный на карточке образ.

Родители выполняют задание.

Педагог: Теперь все готовы достигнуть более сложной цели – решить головоломку.

Пора покорять Гору успеха. Для этого мы проведем настоящий турнир «Кто быстрее?». По итогам турнира будет определена команда-победитель, которая быстрее всех выполнит задания, проявит смекалку, изобретательность, находчивость, самостоятельность.

Представитель каждой команды сейчас выберет конверт, в котором находятся схемы для каждой головоломки. Необходимо собрать из деталей образ, который представлен на схеме. Чья команда выполнит первой все задания, подаст звуковой сигнал.

Педагог дает необходимые пояснения.

Вот и подошел к концу наш турнир «Кто быстрее?». Очень приятно, что в зале царил дух соперничества и конкурсной борьбы.

Награждение участников турнира.

Сегодня вы самостоятельно решали проблемные задания, каждый из вас проявил любознательность, пытливость ума и изобретательность. В современном мире важно, чтобы люди проявляли рассудительность, инициативность, находчивость, логичность в поступках и действиях. Развить эти качества помогут игры-головоломки. Они не только способствуют интеллектуальному развитию, но и учат умению решать нестандартные задачи, мыслить креативно и рационально.

Желаем вам продолжать увлекательное путешествие вместе с детьми в «МИР ГОЛОВОЛОМОК» и радоваться плодотворному общению!

Семейная игра-квест «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

*Л.А. Рыжова, заместитель заведующего,
МБДОУ № 84, г. Красноярск*

Цель: установление взаимодействия с родителями воспитанников в развитии интеллектуальных способностей детей посредством игр-головоломок.

Участники: дети подготовительной группы и их родители.

Для участия в игре приглашаются родители вместе с детьми. На каждого ребенка – один родитель. Вся информация по игре (задания, точки маршрута) зашифровывается посредством сайта «Генератор QR-кода». QR-коды распечатываются и размещаются на точках маршрута.

Команды начинают игру с разных точек маршрута. Маршрут движения по детскому саду – по кругу (если позволяет планировка), чтобы команды не пересекались и не мешали друг другу. На каждой станции имеется взрослый – хранитель времени. Его задача – следить за хронометражем испытания, направлять команды в случае затруднений.

На каждой точке маршрута участники игры разгадывают головоломки по схемам. Схемы головоломок по уровню сложности подбираются педагогами в зависимости от этапа обучения ребенка, возможностей детей группы. Для каждой пары «ребенок – родитель» схемы разные, но при необходимости можно дать одну схему на всех участников игры.

Данный сценарий игры легко адаптировать к условиям любого детского сада.

Сценарий игры-квеста

Этап	Ход мероприятия	Материалы
Завязка игры (музыкальный зал)		
<p>Участников игры встречает ведущий. Обозначает легенду игры: «Робот направляется на землю, чтобы похитить все игрушки из нашего детского сада. Необходимо выполнить задания и собрать код для отключения робота. Чтобы быстрее это сделать – объединяемся в команды».</p> <p>Каждая пара «родитель – ребенок» берет из «волшебного мешочка» часть тарелки-пазла. Команды объединяются, собрав из частей тарелку. Таким образом, каждая команда состоит из 3 взрослых и 3 детей. Количество команд формируется по количеству точек маршрута. На обороте тарелки приклеен QR-код, отсканировав который команда получает название первой точки маршрута</p>	<p>Одноразовые тарелки, разрезанные на части по количеству участников команды, на одной из частей приклеен QR-код с первой точкой маршрута</p>	
Основной этап прохождения игры-квеста		
Первая точка маршрута. «Экологическая лаборатория»		
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания – 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <p>1. Проведите химический эксперимент, налив волшебный раствор в каждый сосуд. Один из этих сосудов даст подсказку. Запомните номер сосуда.</p>	<p>- QR-код задания - 3 пронумерованных стакана с водой: в одном – сахар, в другом – сода, в третьем – соль, рядом стоит сосуд с лимонным соком</p>	

<p>2. Найдите предмет с такой же цифрой. В нем – схема головоломки.</p> <p>3. Каждому ребенку вместе с родителем необходимо составить головоломку по схеме.</p> <p>4. Выполненное задание покажите хранителю времени, он укажет дальнейший путь.</p> <p>Перед участниками 3 стакана с водой. Каждый стакан пронумерован. В один из них добавлена соль, в другой – сахар, в третий – сода. Рядом стоит отличный от других сосуд с лимонным соком. Участники наливают лимонный сок в каждый стакан, по химической реакции определяют номер стакана.</p> <p>В этом же помещении участники игры находят книгу с такой же цифрой. В книгу вложены схемы головоломки «Осенний кубик».</p> <p>Участники в паре «ребенок – родитель» собирают головоломку по схеме. Показывают собранный вариант хранителю времени. Он вручает QR-код со следующей точкой маршрута (Следующая точка маршрута – спортивный зал. Для последней команды это музыкальный зал). Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «мамба»</p>	<p>- 3 разные схемы головоломки «Осенний куб» - Головоломка «Осенний кубик» – 3 шт. - Песочные часы на 7 минут - QR-код со следующей точкой маршрута</p>
<p>Вторая точка маршрута. Спортивный зал</p>	
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание.</p>	<p>- Песочные часы на 7 минут - QR-код задания</p>

<p>Хранитель времени озвучивает время выполнения задания – 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Составьте головоломку по схеме. 2. Выполненное задание покажите хранителю времени. Он укажет дальнейший путь. <p>Участники выполняют задание с кубиками Никитина по схеме. У каждой пары «ребенок – родитель» – свои схема и набор кубиков Никитина. Выполненное задание участники показывают хранителю времени.</p> <p>Хранитель времени выдает команде одноразовые стаканчики. На каждом стаканчике – буква, из букв составляется слово «изостудия» (следующая точка маршрута). Для последней команды – «музыкальный зал». Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «шрямба»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Кубики Никитина – 3 комплекта - Схемы к кубикам Никитина – 3 шт. (разные) - Одноразовые стаканы. На каждом стакане наклеена одна из букв слова «изостудия»
<p>Третья точка маршрута. Изостудия</p>	
<p>Команду встречает хранитель времени, указывает команде на чемодан с QR-кодом, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания – 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Откройте замок на чемодане. <p>Шифр: первая цифра – этаж, на котором находитесь; вторая цифра – какой сейчас месяц по счету; третья</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Чемодан с кодовым замком - Внутри чемодана головоломка «ГАЛА-КУБ» – 3 шт. - 3 разные схемы к головоломке «ГАЛА-КУБ» - Песочные часы - QR-код задания

<p>цифра – какой сейчас день недели по счету.</p> <p>2. Соберите головоломку по схеме.</p> <p>3. Выполненное задание покажите хранителю времени. Он укажет дальнейший путь.</p> <p>Каждый участник выполняет задание по QR-коду. Определяют шифр на замке чемодана, открывают его. В чемодане – 3 головоломки «ГАЛА-КУБ», к ней – 3 разные схемы. Каждая пара «ребенок – родитель» составляет головоломку по схеме. Выполненное задание команда демонстрирует хранителю времени. Он вручает QR-код со следующей точкой маршрута.</p> <p>Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить робота: «кактус»</p>	<p>- QR-код следующей точки маршрута «Детский вернисаж», для последней команды – «Музыкальный зал»</p>
<p>Четвертая точка маршрута. Детский вернисаж</p>	
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания – 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Задание, сгенерированное в QR-код:</p> <p>1. Достаньте послание из бутылки с помощью магнита.</p> <p>2. Отгадайте кодовое слово с помощью шифра.</p> <p>3. Кодовое слово – следующая точка маршрута.</p> <p>Участники команды достают послание из бутылки с помощью магнита. В нем</p>	<p>- Песочные часы - QR-код задания - Стеклоанная бутылка (ваза) - Магнит - Текст стихотворения: Дуют ветры в феврале, Воют в трубах громко. Змейкой мчится по земле Легкая поземка.</p>

<p>стихотворение, в строках которого зашифрована следующая точка маршрута.</p> <p>Зашифровать слово можно в любом стихотворении, мы предлагаем использовать стихотворение С.Я. Маршака «Февраль».</p> <p>Шифр к стихотворению:</p> <table border="1" data-bbox="167 604 981 660"> <tr> <td>1-4-1</td> <td>3-2-3</td> <td>2-3-1</td> <td>4-2-2</td> <td>2-3-4</td> <td>4-2-7</td> <td>2-4-2</td> </tr> </table> <p>Первая цифра – это строка, вторая цифра – это слово на строке, третья цифра – это буква в слове.</p> <p>В итоге получается слово «фитобар» (следующая точка маршрута).</p> <p>Для последней команды зашифровано слово «финал».</p> <p>Шифр для этой команды следующий:</p> <table border="1" data-bbox="167 1075 981 1131"> <tr> <td>1-4-1</td> <td>3-2-3</td> <td>5-1-4</td> <td>5-2-3</td> <td>6-1-5</td> </tr> </table> <p>Последней команде хранитель времени говорит слово-код, которым можно отключить работа: «шмактус»</p>	1-4-1	3-2-3	2-3-1	4-2-2	2-3-4	4-2-7	2-4-2	1-4-1	3-2-3	5-1-4	5-2-3	6-1-5	<p>Поднимаясь, мчатся вдаль Самолетов звенья – Это празднует февраль Армии рожденье. – Шифр к стихотворению</p>
1-4-1	3-2-3	2-3-1	4-2-2	2-3-4	4-2-7	2-4-2							
1-4-1	3-2-3	5-1-4	5-2-3	6-1-5									
<p>Пятая точка маршрута. Фитобар</p>													
<p>Команду встречает хранитель времени, выдает команде QR-код, отсканировав который команда читает задание. Хранитель времени озвучивает время выполнения задания – 7 минут, переворачивает песочные часы.</p> <p>Участники в паре «ребенок – родитель» собирают головоломку «Слагалица» по схеме. Показывают собранный вариант хранителю времени. Он вручает лист бумаги, на котором свечой или парафином написана следующая точка маршрута, а также кисть и гуашь.</p>	<p>- Песочные часы - Головоломка «Слагалица» – 3 шт. - Разные схемы к головоломке «Слагалица» – 3 шт. - Лист А4 с надписью парафином «Зимний сад»</p>												

<p>Участники игры определяют следующую точку маршрута, закрашивая лист гуашью. У последней команды надпись – «музыкальный зал».</p> <p>Последней команде хранитель времени говорит фразу-код, которой можно отключить робота: «вжух-петух»</p>	<p>(следующая точка игры)</p> <p>- Гуашь, кисть</p>
<p align="center">Заключительный этап игры. Музыкальный зал</p>	
<p>Все участники игры собираются в музыкальном зале. На экране робот, он переливается огнями различных цветов. Ведущий организует команды, чтобы они поочередно проговорили код: «Мамба – шрямба – кактус –шмактус – вжух-петух!»</p> <p>Огни на роботе гаснут, он отключается. Ведущий награждает семейные команды играми-головоломками</p>	<p>- Экран - Проектор - Презентация «Робот»</p> <p>- Игры-головоломки для награждения</p>

**Семейный клуб «Мир головоломок»
Вовлечение родителей в образовательное пространство
детского сада через приобщение детей
к играм-головоломкам посредством организации
семейного клуба**

*Н.О. Кострова, Л.А. Парамонова, воспитатели,
МДОУ «Детский сад №18»,
г. Заречный, Пензенская область*

...Дошкольник не эстафета,
которую передает семья в руки педагогов детского сада.
Здесь важен не принцип параллельности,
а принцип взаимопроникновения двух социальных
институтов...
«Концепция дошкольного воспитания»

На современном этапе развития дошкольного образования большое внимание уделяется проблемам семейного воспитания, сотрудничества семьи и образовательной организации. Поэтому важнейшим условием совершенствования системы дошкольного воспитания является деятельность педагогов, ориентированная на освоение инновационных форм взаимодействия с родителями.

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» одной из основных задач, стоящих перед ДОО, является «взаимодействие с семьей для обеспечения полноценного развития личности ребенка».

Одним из основных принципов Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является организация взаимодействия образовательного учреждения с семьями детей для успешной реализации основной общеобразовательной программы ДОО (п. 1.4 «Основные принципы дошкольного образования»).

Организуя сотрудничество с семьей в стенах детского сада, помимо традиционных форм работы мы активно используем

инновационные формы и методы работы с семьей. Одной из таких форм является организация семейного клуба.

Семейный клуб, по мнению Е.А. Тавберидзе и В.А. Калугина, – важнейшая составная часть системы образования и воспитания в детском саду. Клуб становится помощником педагогов, так как в нем реализуется не только творческая, но и нравственная программа.

Главная цель деятельности семейного клуба – создание позитивного микросоциума, в котором каждый его участник (взрослый или ребенок) может творчески организовать свой досуг в процессе совместной деятельности (квесты, мастер-классы, лекции, занятия и др.), получить консультации, рекомендации специалистов детского сада. Встречи в клубе позволяют родителям лучше понимать собственного ребенка, детям – привить чувство гордости за свою семью, педагогам – более эффективно строить образовательный процесс. При этом очень важны поддержка родителей и их помощь.

Понимая эффективность этой формы работы, решили применить ее во взаимодействии с родителями и организовали семейный клуб «Мир головоломок» для детей старшего дошкольного возраста и их родителей. Руководителями клуба являются воспитатели. Направление клуба – игры-головоломки. Заседания семейного клуба проводятся 1 раз в месяц во второй половине дня. Семейный клуб действует на базе одной группы, которую посещают дети 6–7 лет. Участниками клуба стали воспитанники группы, члены их семей (мамы, папы, бабушки, дедушки, братья, сестры и т. д.), воспитатели, а также гости, привлеченные специалисты (педагоги дополнительного образования, педагог-психолог и др.) в соответствии с планом работы клуба.

Цель нашего семейного клуба – формирование интереса к решению головоломок у дошкольников и членов их семей.

Задачи:

1. Развивать логическое мышление, быстроту реакции, внимание, расширять кругозор детей и взрослых через знакомство с играми-головоломками.

2. Учить выстраивать логические цепочки, делать умозаключения на основе анализа произведенных действий.

3. Развивать коммуникативные навыки, желание и стремление помочь сверстнику или взрослому, обучить его.

4. Формировать умение доводить начатое дело до конца.

Решение головоломок актуально, так как в процессе работы с головоломками развиваются такие качества, как настойчивость (ведь задания настолько сложные, что их приходится решать несколько раз), смекалка и умение мыслить неординарно. Головоломки положительным образом воздействуют на мозг, тренируют мелкую моторику рук и логику.

Решение головоломок – отличный способ проведения досуга, особенно семейного, ведь они не только развивают интеллект, сообразительность и креативность мышления, но и позволяют семьям собраться вместе, лучше узнать друг друга, увидеть своего ребенка, с другой стороны, наладить общение со сверстниками, педагогами, родственниками. А правильно найденный ответ на заковыристое задание поднимает уровень самооценки, вселяет уверенность в собственных умственных способностях и просто повышает настроение.

Формы работы клуба используем разнообразные: консультации, квест-игры, мастер-классы, развлечения, встречи с интересными людьми.

Заседание семейного клуба всегда начинается с традиционного приветствия, которое сочинили на одном из заседаний клуба по инициативе родителей:

В клуб семейный я спешу,
Новой встречи очень жду!
Мне все задачи по плечу,
Любую головоломку я решу!

Дети и взрослые здороваются друг с другом, желают успешной, плодотворной работы. Мы вспоминаем, какое домашнее задание получили участники клуба на предыдущем заседании, узнаем, что удалось сделать, что не получилось, что было сложно выполнить. Вместе ищем решение невыполненных задач.

Далее воспитанники группы, воспитатели или приглашенные гости знакомят участников клуба с новой головоломкой, рассказывают, из какого материала она сделана, из каких деталей состоит, объемная или плоскостная, кто и как ее может собирать.

Дети и взрослые рассматривают головоломку, изучают ее составные части и начинают сборку самого простого по сложности уровня. Участники обмениваются карточками и пытаются собрать все головоломки первого уровня. Далее задания усложняются, и начинается освоение более сложных уровней. Когда у головоломки освоены все предложенные уровни сложности, начинается творческая работа по придумыванию собственных образцов. Данная работа очень нравится детям, так как здесь к своей работе они подключают творчество, воображение, смекалку.

Нередко заседания клуба заканчиваются мини-соревнованиями по скоростной сборке головоломок, которые организуют дети среди сверстников, взрослых участников и семейных команд. Когда головоломка полностью освоена всеми участниками семейного клуба, планируется итоговое мероприятие. Оно может проходить в виде квест-игры или развлечения, где в игровой форме присутствуют задания всех уровней сложности. Такие мероприятия, несомненно, любимы как детьми, так и взрослыми. Ведь на них каждый участник имеет возможность проявить себя в качестве лидера, организатора.

Членами семейного клуба «Мир головоломок» уже освоены головоломки В.И. Красноухова «Складушки» и «Репка». Дети с удовольствием и неподдельным интересом изучили новые для них игры-головоломки и стараются поделиться своими знаниями, умениями и навыками со сверстниками и знакомыми взрослыми. На заседаниях семейного клуба прошли развлечения «По следам "Репки"», «Складушки, вперед!». Детями и родителями придумана сказка «Верные друзья», проиллюстрирована и оформлена в виде книги.



На очередном заседании клуба по желанию детей был организован мастер-класс по ознакомлению родителей с головоломкой «Складушки», где дети выступали в качестве наставников и обучали взрослых навыкам сборки. ([Видео 1.](#))



Новым для всех стало осознание своей сопричастности: «Я кому-то помогаю». Нередко дети сами предлагают свою помощь сверстникам, учат, поддерживают, наставляют своих товарищей, что помогает им улучшить взаимоотношения, быть чуткими и внимательными по отношению друг к другу.

Использование разнообразных форм работы с семьями воспитанников в родительском клубе дало положительные результаты: повысился уровень знаний, умений и навыков, установились доверительные отношения между дошкольным учреждением и родителями. Все участники семейного клуба «Мир головоломок» получили позитивные эмоции, радость от совместной деятельности.



РОДИТЕЛЬСКИЙ КЛУБ «ПОИГРАЙ СО МНОЙ»

*Е.В. Дронина, старший воспитатель,
А.М. Клепова, воспитатель,
МБДОУ детский сад «Сказка»,
Моршанский район, Тамбовская область*

В старшем дошкольном возрасте ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, делать выводы, умозаключения, проявлять умственное напряжение. Планирование работы с детьми осуществляем по разделам: мир растений, животных, профессий, предметов, русской культуры, безопасности, элементарной математики, грамоты. И с ними параллельно живет мир головоломок.

Мы дополнили развивающую предметно-пространственную среду группы играми-головоломками «Уникуб», «Сложи квадрат», «Логико», кубики Никитина, электронными играми; приобрели игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК». Появление в группе данного игрового набора способствовало поиску новых путей интеллектуального развития дошкольников, а также более эффективному взаимодействию детского сада и семьи. Рассказали родителям о развивающем воздействии игр-головоломок на детей, раскрывая это на конкретных примерах. Представили занимательный материал в качестве одного из эффективных средств подготовки детей к обучению в школе. Интерес родителей к конечному результату взаимной системы обучения детей стал инициативой для создания семейного клуба «Поиграй со мной».

Идея клуба – создание условий для организации игровой среды дома и в детском саду и поддержания и развития интереса детей к самостоятельному поиску решений задач, стимулирования игровой инициативы.

Цель: расширение игрового пространства между родителями и детьми при использовании игр-головоломок.

Задачи:

1.Познакомить родителей со своеобразием игровой интеллектуальной деятельности.

2. Содействовать становлению устойчивого интереса родителей к играм-головоломкам как к средству развития ребенка при подготовке к школе.

3. Обогащать опыт продуктивного взаимодействия и общения родителей и детей.

**План работы родительского клуба
«Поиграй со мной»**

Месяц	Тема	Содержание
Сентябрь	«Мир головоломок»	Ознакомление родителей с работой инновационной площадки
Октябрь	«Роль занимательных интеллектуальных игр в подготовке детей к школе»	Консультация и открытое мероприятие для родителей – кружок «Занимательная математика»
Ноябрь	Семинар-практикум «Какие игры-головоломки можно создать в домашних условиях»	Игры с головоломками «Складушки», «Колумбово яйцо», «Танграм», игры с палочками
Декабрь	«Моя любимая игра»	Представление детьми любимых игр-головоломок. Совместная игра с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК» с учетом уровней сложности
Январь	«Помоги мне»	Совместные игры с головоломками, взаимопомощь
Февраль	«Кто быстрее»	Игра-соревнование на время между родителем и ребенком (ВИДЕО)

			
	Март	«А я научился играть в новую головоломку»	Знакомство с успехами своего ребенка. Совместная игра
	Апрель	«В мире приключений»	Квест-игра
	Май	«Какими мы были, какими мы стали»	Подведение итогов, обмен информацией по созданию домашней игровой среды «Мой мир головоломок»

Работа родительского клуба способствовала не только расширению у родителей представлений о средствах интеллектуального развития детей, но и развитию у них интереса к головоломкам, а также продуктивному взаимодействию в процессе совместной деятельности.

Сказочный «МИР ГОЛОВОЛОМОК»
Совместная деятельность детей и родителей

*Г.Н. Дементьева, старший воспитатель,
Т.С. Шошина, воспитатель,
Е.В. Шапорева, воспитатель,
Д.А. Ковалева, воспитатель,
МДОУ «Детский сад №1 "Теремок"»,
г. Гаврилов-Ям, Ярославская область*

Участие семьи в создании единого образовательного пространства является одним из необходимых психолого-педагогических условий, обеспечивающих полноценное развитие ребенка дошкольного возраста. Головоломки увлекают не только детей, но и взрослых, во многих случаях ставя их на одну ступеньку усвоения способов решения. В представленном мероприятии дети и родители имеют возможность не только познакомиться с новыми головоломками, но и показать свои умения в работе с уже знакомыми. Форма проведения мероприятия, игровые и проблемные ситуации, возникающие в ходе деятельности, мотивируют участников на выполнение предложенных заданий.

Форма проведения: квест-игра.

Предварительная работа: организация выставки «Мир головоломок. Играем дома».



Оборудование: головоломки: «Репка», «Слагалица», «Складушки», «Осенний кубик», «Узел 1-2-3», веревочная головоломка Ми1-ШИ, «Заколдованный ящик», карточка-схема «Репка»; пуговицы, карта-схема «По две, по четыре», «Раскодируй», схема кодирования; карточки к головоломке «Слагалица»: №5, 5А «Дом», №7 «Дерево», к головоломке «Осенний кубик»: №1 «Собачка», №2 «Сторожевой пес», №3 «Домик», №5 «Петушок», №12 «Собака», к головоломке «Складушки» №10, презентация, карты путешествия, карты-обозначения станций.

Справочная информация: на каждой станции предусмотрен дополнительный набор игр при условии быстрого выполнения основного задания участниками.

Ход встречи

Добрый вечер, уважаемые родители, добрый вечер, дорогие дети! Я рада видеть вас в этом зале! Сегодня мы собрались, чтобы отправиться в путешествие в загадочный и сказочный мир головоломок.

Участники:

В мир головоломок
Путь открыт для нас,
Решить – не каждый ловок,
Мы сможем – хоть сейчас!

– А кто может сказать, что значит слово «головоломка»?

Головоломка – доступное с детства средство для тренировки мозга, ее еще называют зарядкой для ума. И я предлагаю вам сделать такую зарядку. Вы согласны? Наша встреча называется «Сказочный мир головоломок», поэтому без сказки нам не обойтись. Итак, в некотором царстве, в некотором государстве жили-были дед да баба. Посадил дед репку, выросла репка большая-пребольшая! Но вдруг, откуда ни возьмись, приползла серая гниль и съела репку. Дед плачет, баба плачет.

Что же делать? Как нам быть? (*Надо помочь.*) Вы знаете, есть такая головоломка «Репка». Мы могли бы собрать ее и подарить бабушке с дедушкой, да вот беда, разъехались детали головоломки знакомиться с разными сказками. Поможете их вернуть? Спасибо.

Мы поделимся на группы по цвету жетона, который вы получили при входе в зал, у каждой группы будет своя карта путешествия. Вам предстоит побывать на четырех станциях в разных сказках и взять элементы головоломки. Если вы забудете, где какая станция находится, вам поможет путеводитель.

Каждую команду приглашаю получить карту. По сигналу колокольчика отправляемся в путь. Время пребывания на каждой станции ограничено. О его завершении вы узнаете по сигналу колокольчика. По окончании собираемся в музыкальном зале.

Станция «Пуговкино»

– Здравствуйте, гости дорогие. Зачем пожаловали? *(Нам нужна деталь головоломки, чтобы помочь бабушке с дедушкой.)*

Приехали ко мне деревянные друзья, но так просто я их с вами не отпущу. Для начала отгадайте мою сказку.

Игра «Раскодируй картинку». Задание: разложи желтые пуговицы в нужные клеточки (*яйцо, сказка «Курочка Ряба»*).

1Г	2В	3Б	4Б	5Б	6Б	7В	7Г	7Д	6Е	5Е	4Е	3Е	2Д
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Молодцы! Кто является героями этой сказки? *(Дед, баба, мышка, курочка Ряба.)* А вы знаете, что в молодости бабушка рукодельницей была, шила всем на зависть? Сейчас глаза плохо видят. Но от прежнего увлечения осталось много пуговиц. Чего добру пропадать, стали дед с бабой в эти пуговицы играть.

Игра «По две, по четыре». Задание: убери 6 пуговиц так, чтобы в каждом столбике и строчке осталось по 2 или 4 пуговицы.



Молодцы, за это возвращаю вам деталь головоломки.

Дополнительная игра «НИМ». Играют два человека. На столе лежат два ряда пуговиц с любым количеством. Игрок может брать любое количество пуговиц из одного ряда. Выигрывает тот, кто возьмет последнюю пуговицу. Первый вариант: в первом ряду лежит одна пуговица, во втором ряду – одна пуговица. Второй вариант: в первом ряду лежит одна пуговица, во втором – шесть.

Станция «Загадкино»

– Добрый вечер, проходите, присаживаетесь. Зачем пришли, гости дорогие? Детали вам заслужить надо. Сейчас я вам расскажу несколько необычных историй, которые произошли с героями одной сказки (*каждая пара «родитель – ребенок» выполняет свое задание*).

Жили-были звери. Жили они дружно.

Лягушонок и зайчонок любили плести бусы для разных ярмарок. И вот бусы уже были почти готовы, как вдруг лягушонок и зайчонок заметили, что им не хватает одного колечка. Это колечко оказалось на запутанной в веревочках дощечке. Помогите лягушонку и зайчонку снять колечко (веревочная головоломка Ми1-ШИ).

Мышонок и лисенок любили строить, но вот пришла пора убираться, а у них никак не получается поместить все детали конструктора в один ящик. Помогите мышонку и лисенку уложить весь конструктор в этот ящик, так чтобы его можно было закрыть (головоломка «Заколдованный ящик»).

Волк и медведь любили завязывать узлы из разных материалов. И вот однажды, читая книгу, они увидели очень интересный узел, да не простой, а сделанный из дерева. Выпилили они все детали к нему и стали собирать, но что-то у них не получается. Помогите волку и медведю собрать узел (головоломка «Узел 1-2-3»).



– Вспомните, каким героям вы помогали? Догадались ли вы, в какой сказке они живут? («Теремок».) Молодцы! Вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: пары меняются головоломками.

Станция «Складушкино»

– Здравствуйте, дорогие гости! Зачем пожаловали? Выполните мои задания, получите деталь головоломки. Для начала решите ребус и отгадайте, в какую сказку вы попали («Колобок»).



Вы знаете героев этой сказки? Как вы думаете, про кого мы можем сказать, что он главный герой этой сказки? (*Колобок.*)

У меня есть головоломка «Складушки» (*ведущий раздает каждой команде по одному комплекту*). Соберите Колобка из четырех квадратных фишек деталей головоломки «Складушки» так, чтобы углы и стороны совпадали по цвету.

Положила бабушка Колобок на окошечко постудить. Колобок полежал-полежал, да вдруг и покатился – с окна на лавку, с лавки на пол, по полу да к дверям, перепрыгнул через порог в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца – на двор, со двора за ворота, дальше и дальше. Выложим из фишек дорожку для Колобка так, чтобы нижние уголки совпадали по цвету.

Колобок катился, катился по дорожке и прикатился на цветную полянку. Соберите полянку, используя схему.



С кем встретился Колобок на вашей полянке?

Молодцы, вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: игра «Лабиринт». Задания: помоги Колобку добраться до леса, помоги Колобку убежать от бабушки, дедушки, зайца, волка, медведя и лисы и вернуться на тарелочку.

Станция «Играйкино»

– Здравствуйте, зачем пожаловали? Чтобы получить деталь, надо выполнить несколько моих заданий. Возьмите на столе карточки. Назовите, кто на них изображен? Как вы думаете, в какой сказке мы можем встретиться с этими героями? Послушайте загадку, может, она поможет вам узнать сказку:

Это очень необычное стекло,

Только тронешь – и оно вдруг потекло.

Лишь возьмешь в ладони – и, увы и ах!

Превратилось в воду стеклышко в руках! (Лед.)

Петух, медведь, собака, лед – в какую сказку вы пришли? Совершенно верно, это сказка «Заюшкина избушка».

Какие герои еще были в сказке?

Что произошло с зайчиком?

Вы могли бы сделать так, чтобы и зайчику, и лисе было хорошо?

Давайте построим им новые дома. В этом нам помогут детали головоломки «Слагалица» и «Осенний куб» (*дети строят дома по схемам*).

Молодцы, вы помирили лису и зайца. Вот вам деталь головоломки.

Дополнительное задание: собери из деталей головоломки «Слагалица» дерево (карточка №7), из деталей «Осеннего кубика» – героев сказки петушка (карточка №5), сторожевого пса (карточка №2), собаку (карточка №12), собачку (карточка №1).

Заключение

По окончании путешествия все команды снова встречаются в музыкальном зале.

– Здравствуйте, здравствуйте. Как прошло путешествие? В каких сказках вы побывали? А детали головоломки собрали? Молодцы! Теперь осталось репку составить, да не одну (*участники составляют из деталей головоломки «Репка» образы репки: одну – с использованием карточки с контурным делением на части, другую – с использованием карточки с недостающими деталями*). Теперь у бабушки с дедушкой не одна, а целых две репки!

Понравилось вам путешествие в Сказочный мир головоломки? Что запомнилось больше всего? (*Участники делятся впечатлениями.*)

Семейная интеллектуальная игра «ГениУм»

Ю.Н. Кривешко, учитель-логопед,
СП «Детский сад № 98» МАДОУ «Радость»,
г. Нижний Тагил, Свердловская область

Предварительная работа: работа с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК», подготовка вопросов, загадок, проведение ряда занятий по развитию познавательных способностей детей; изготовление карточек, пособий, игр.

Материал: мешочек с фишками, конверты с заданиями, галстуки (количество цветов соответствует количеству команд) для отличия команд.

Ведущий: Добрый день всем присутствующим на нашем мероприятии. Мы рады приветствовать вас в гостях! Сегодня состоится интеллектуальная семейная игра «ГениУм». Для того чтобы начать игру, предлагаю разделиться на команды. Для этого представитель от каждой семьи вытянет шарик из волшебного мешочка. Какого цвета шарик – в такой вы команде. (*Повязываем галстуки.*) Команды определены, и мы готовы начать игру.

За синий игровой стол приглашается команда «Знатоки».

Звучит музыка. Команда проходит по залу и садится за стол, где установлена табличка «Знатоки».

За зеленый игровой стол приглашается команда «Умники».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Умники».

За красный игровой стол приглашается команда «Эрудиты».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Эрудиты».

За желтый игровой стол приглашается команда «Мудрецы».

Под музыку команда проходит по залу и садится за стол с табличкой «Мудрецы».

Разрешите представить членов жюри...

Напоминание правил игры:

1. Нельзя подсказывать в ходе игры, бал уйдет другой команде.

2. Кто знает вопрос, поднимает руку и отвечает.

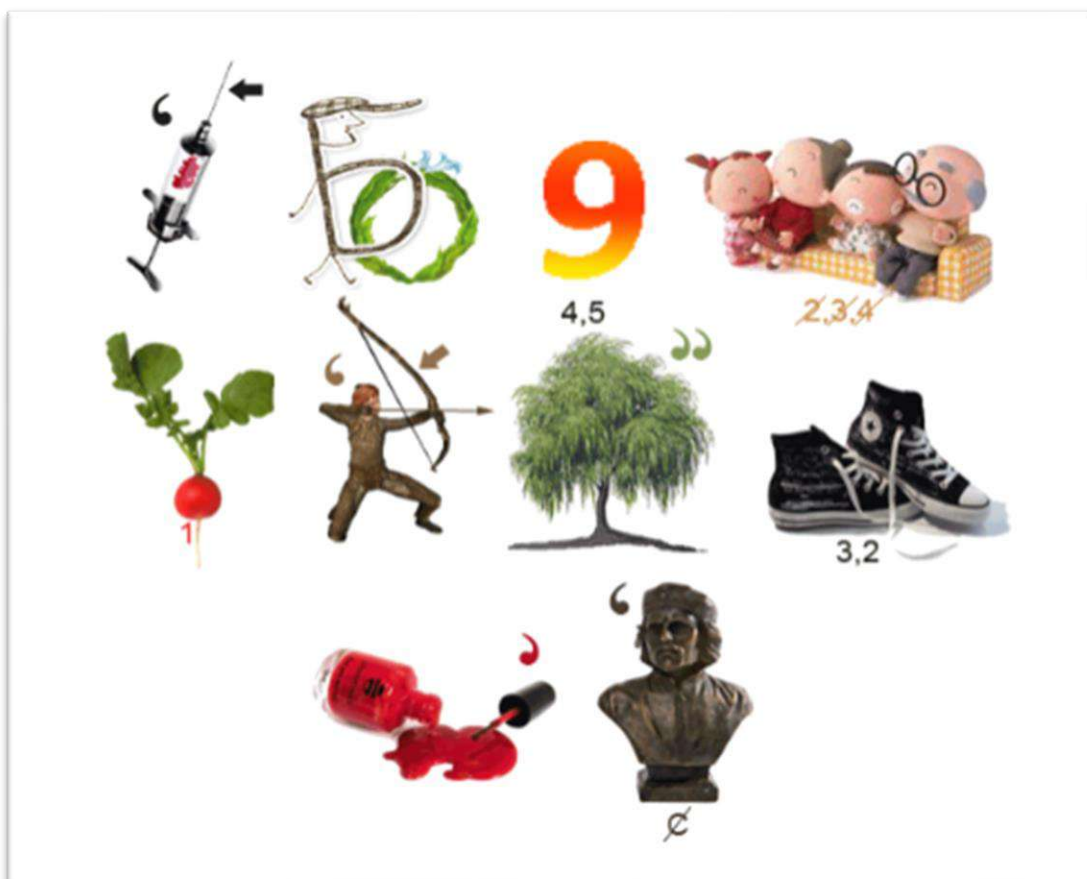
3. Оценивается участие всей семьи. В решении задач принимают участие взрослые и дети.

Первый раунд

Разминка – ребусы. Предлагаются 3 ребуса различной степени сложности.

Например:





Второй раунд





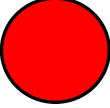

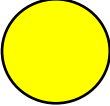
Задание: «Собери новогоднюю гирлянду» (головоломка «Складушки»).

Предлагаем участникам игры собрать новогоднюю гирлянду, которая состоит из трех шаров: красного, синего, зеленого.

Третий раунд

Задание «Сортировка пуговиц» (игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ»).

Предлагаем участникам игры заполнить пустые клеточки по предложенному заданию.












				
				
				
				

Четвертый раунд



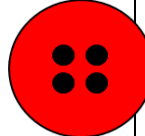
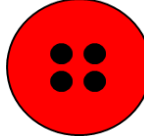
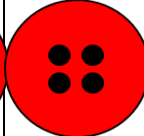
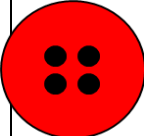

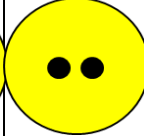

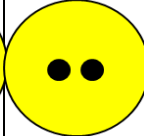
«Гриб» (игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ»)

Предлагаем участникам игры с помощью карточки-шифровки составить предмет.

Карточка-шифровка

  2В 2Г	   3Б 3В 3Г 3Д	   4В 4Г	   5В 5Г
--	---	---	---

Ответ: **ГРИБ**

	А	Б	В	Г	Д	Е
1						
2			 			
3			 			
4			 			
5			 			
6						

Ведущий: А сейчас предлагаю вам немного размяться и поиграть.

Разминка.

Пятый раунд

«Шерстяной комочек» (головоломка «Осенний кубик»).

Предлагаем участникам игры с помощью деталей объемной головоломки «Осенний кубик» собрать предмет. А что мы будем собирать, узнаем, отгадав загадку:

Лает как звоночек,
Влажный носик,
Молочка просит!
(Щенок)

Участникам игры предлагается по карточке-образцу собрать щенка, используя детали головоломки «Осенний кубик».

Шестой раунд

Творческий конкурс.

Участникам игры предлагается собрать фигуру по замыслу, используя детали головоломки «Осенний кубик», и представить ее.

Седьмой раунд

«Рубашка» (головоломка «Слагалица»).

Предлагаем участникам игры с помощью деталей объемной головоломки «Слагалица» собрать предмет. А что мы будем собирать, узнаем, отгадав загадку:

Широка да тонка,
Надувает бока,
Весь день на мне ездит.
Не слезая сидит,
А ночь придет –
вернется и спит.

Участникам игры предлагается по карточке-образцу третьей степени сложности собрать рубашку, используя детали головоломки «Слагалица».

Ведущий: Наша игра подошла к концу. Слово предоставляется жюри.

Использование онлайн-доски Padlet как средства эффективного взаимодействия с родителями

В.В. Стеблецова, воспитатель,

Е.Г. Новичкова, воспитатель,

Н.Л. Шут, педагог дополнительного образования,

МБДОУ ЦРР – детский сад № 32,

г. Братск, Иркутская область

Современные реалии изменяют разные стороны жизни дошкольного учреждения, в том числе меняются и формы взаимодействия педагогов с родителями. Педагоги стремятся приобщить родителей к жизни детского сада, сделать их полноценными участниками образовательного процесса. Для этого используются различные формы работы.

На сегодня одними из востребованных форм работы являются дистанционные формы сотрудничества с семьей. Они значительно расширяют возможности эффективного общения с родителями и оказания им помощи в вопросах развития и воспитания детей. Целевая аудитория такого общения – это дети и члены их семей. Целью такой работы является создание условий для привлечения семей воспитанников к эффективному взаимодействию с сотрудниками детского сада.

Термин «взаимодействие» – это объективная и универсальная форма движения, развития, которая определяет существование и структурную организацию любой материальной системы. Мы стараемся не использовать в своей педагогической лексике словосочетание «работа с родителями», потому как в наших отношениях мы инициативно их подталкиваем к тому, чтобы они вникали в суть нашего педагогического процесса, становились полноценными участниками образовательной деятельности в целом. Родителей мы приобщаем к жизни в образовательной организации. Взаимодействие предполагает взаимное уважение, участие, вовлеченность, взаимопомощь. К сожалению, в современных реалиях полноценное взаимодействие выстроить сложно. Родительские собрания очень часто проходят

в дистанционном формате. На помощь нам приходят компьютерные сервисы в режиме онлайн.

Одним из этих сервисов является доска Padlet.

Что такое Padlet? Это интерактивный аналог пробковой доски со стикерами. Padlet – это аналог записной книжки и платформы для обмена файлами. В нашем случае мы используем доску Padlet как систему хранения документов по теме инновационной площадки, которые находятся в одном месте и доступны в любое время. Назвали мы ее «В мир головоломок с нами вместе».

Доска Padlet является относительно новой формой взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса. Этот ресурс содержит разнообразные методические (теоретические) и практические материалы, помогающие родителям познакомиться с темой в рамках инновационной площадки, позволяет нам делиться фотографиями образовательных событий и получать обратную связь.

Сервис Padlet имеет содержание с удобной навигацией, обеспечивающей доступ к методическим материалам практико-ориентированной направленности. Пользователь доски имеет возможность предварительного просмотра материала, размещенного на ней, или может скачать документ в формате Word, что позволяет пользоваться данным ресурсом в любое удобное время, а также распечатать понравившийся материал.

Данная доска является открытой, отсутствует необходимость пользователю регистрироваться на данном сервисе. Необходимо только поделиться ссылкой с данной доски, используя для этого все доступные мессенджеры: отправить по электронной почте, выложить в доступных сетях.

На доске размещены следующие разделы:

1. **«Интересные факты»** – представлена информация, позволяющая родителям познакомиться с инновационной площадкой «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников», с ее авторами, научным руководителем.

2. **«Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК»** – здесь мы знакомим родителей с головоломками, которые есть в данном наборе и используются для работы с детьми в группе.

3. **«Виды головоломок»** – представлены все известные головоломки: лабиринты, «Колумбово яйцо», «Танграм», кубики Никитина и др., которые не входят в основной набор, но родители могут их использовать для занятий с детьми дома.

4. **«Играем дома»** – размещен материал, с помощью которого можно с пользой провести время дома, поиграв с детьми в головоломки. В данном разделе есть готовые шаблоны кубиков Никитина, лабиринтов, схемы для сбора Танграма и другой материал.

5. **«Фотогалерея»** – здесь мы начали размещать фотографии-отчеты о том, с какими головоломками удалось родителям поиграть с детьми дома.

6. **«Консультации для родителей»** – размещен консультативный материал, который знакомит родителей с тем, как можно работать с набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК», а также с другими головоломками.

7. **«Обратная связь»** – здесь мы надеемся получить отзывы и впечатления от родителей об использовании данного сервиса, о том материале, который там размещен.

Мы только начали работать по этой теме, и на нашей доске пока 7 разделов. Планируем добавить еще новые.

Таким образом, Padlet – это такой интернет-ресурс, который может помочь в решении очень многих вопросов: в построении отношений педагогов и родителей, получении обратной связи, разработке методических рекомендаций для родителей и др.

IV.Режиссерские подсказки

О режиссерских подсказках

И.И. Казунина,
научный руководитель
инновационной площадки
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»

Как укрепить доверие между ребенком и взрослым, педагогом и родителями? Как сформировать сообщество единомышленников? Работа нашей инновационной площадки помогла нам найти ответы на эти и многие другие вопросы.

Проведение совместных с родителями игр, праздников, конкурсов, квестов показало, что все эти мероприятия помогают создать условия, стимулирующие познавательную активность детей, их инициативу и самостоятельность, при этом удовлетворяют потребности во взаимопонимании и общении.


В раздел «Режиссерские подсказки» включен материал, который был апробирован в детских садах инновационной площадки «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи». Он позволил всем участникам образовательного процесса нестандартно организовать досуг, погрузиться в «МИР ГОЛОВОЛОМОК», который направлен на развитие творческой личности, способной находить оригинальные решения подчас непростых задач.

Как показала практика проведения данных мероприятий, у детей происходят накопление определенного багажа, освоение коллективных действий, формируется умение соразмерять их со своими.

Предлагаемые педагогами нашей площадки режиссерские подсказки открывают страницу больших возможностей для творчества и личностного развития детей и взрослых.

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» позволяет учитывать возрастные, индивидуальные особенности и познавательные потребности всех участников образовательного процесса: педагогов, детей и родителей.

Надеемся, что наши подсказки будут полезны всем взрослым, любящим головоломки и желающим их использовать в познавательном развитии дошкольников.

№	Тема	Образовательная организация	Авторы	QR-код
1	Игра «Загадочный лабиринт»	МАООУ СЛШ «Полянка», г.о. Балашиха, Московская область	В.У. Файзулина	
2	Интеллектуальная игра «Битва умов»	МАДОУ ЦРР – детский сад № 1 «Жар-птица», г. Рубцовск, Алтайский край	И.В. Ахмадулина, О.В. Питайкина, Е.В. Глухова	

ТОНУЩИЙ ОСТРОВ

интерактивное приключение для старших дошкольников с использованием игрового набора

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1

Методическая разработка

*Н.В. Пудовкина, воспитатель,
Ю.Е. Гаврилова, воспитатель,
Е.В. Сдобина, старший воспитатель,
МБДОУ №3 «Теремок»*

*п. Красная Горбатка, Селивановский район,
Владимирская область*

Дети находятся в групповом помещении. Неожиданно раздается телефонный звонок. Воспитатель обращает внимание детей на сигнал.

Включается аудиосообщение.

SOS!SOS! Наш остров «Зеленый» сегодня в опасности! Уходит под воду! Животные – обитатели острова просят:

Скорее спасите! И нас увезите!

И нас увезите отсюда!

Но помните: только когда всех зверей вы спасете –

Слово важное, главное вы соберете.

Спешите! Спешите! Сюда! Сюда!

Вы нас увезите! Беда!

Воспитатель: Что же делать?

Дети: Надо спасти зверей и узнать важное слово.

Воспитатель: Ну, что же, теперь мы не просто ребята, а команда спасателей. Спасатели, вперед! А как же мы доберемся до острова?

Дети предлагают варианты видов транспорта, изображения которых появляются на доске: корабль, грузовик, самолет.

Давайте подумаем, какой же транспорт лучше всего подойдет для нашего путешествия?

Дети: Грузовик не подойдет – к острову не проедет, мешает вода. Корабль подойдет к острову, но он долго будет плыть. Больше всего подойдет самолет. Он быстро доставит нас на остров.

Воспитатель: Спасатели, за дело! Чтобы самолет был готов к вылету, нам нужно подобрать карточку к головоломке «Самолет».

Дети подходят к столам, выбирают карточки и детали головоломки. Выполняют задания.

Прекрасно справились! И вот мы в пути! На тонущий остров быстро летим.

Перемещаются к модулю «Остров».



Вот мы уже на месте!

Включается аудиозапись голоса слона.

Воспитатель: Слышите, кто-то зовет на помощь?

Дети: Это слон, только он так трубит.

Воспитатель: Верно, а что нам нужно сделать, чтобы спасти слона?

Дети: Нам нужно собрать головоломку.

Воспитатель: Но помните, только тот, кто быстрее по схеме слона соберет, его и спасет. И слово волшебное для нас он найдет.

Дети собирают образ слона, используя карточки разного уровня.



Воспитатель: Ура, ребята, у нас получилось! Мы спасли слона! Смотрите, у него в хоботе какая-то записка. Это, наверное, и есть важное слово? Нет. Здесь фотографии каких-то животных.

*Дети рассматривают фотографии травоядных животных.
А что же объединяет всех этих животных?*

Дети: Они все питаются травой, веточками, листьями. Они травоядные.

Воспитатель: Правильно. Спасатели, смотрите – на телефоне появилось слово... Нет, не слово, а что?

Дети: Буквы З и Н.

Воспитатель: Можем мы собрать слова из этих букв?

Дети: Нет. Значит, нам надо идти дальше и искать новые буквы.

Раздается звук обрушающейся постройки из конструктора.

Воспитатель: Ох! Это новый толчок! Скорее к завалам, ведь там могут быть какие-то животные!

Дети «разбирают» завалы и находят новые схемы.



Воспитатель: Напоминаю! Только тот, кто быстрее по схеме животное соберет, его и спасет. И слово волшебное для нас он найдет.

Выкладывание головоломок «Тигренок», «Крокодил», «Собака» в 2D и 3D-моделях.



Воспитатель: Молодцы, спасатели, справились и с этой задачей. Но что же объединяет всех этих животных?

Дети: Они хищники.

Беседа о хищных зверях.

Слышится звуковой сигнал. На экране появляются новые буквы.

Воспитатель: Ребята, на нашем телефоне появились новые буквы (А и Н). Давайте попробуем собрать из них слово. Не получается.

Дети: Значит, нужно идти дальше и искать еще буквы.

Воспитатель: Верно. Только нам уже пора улететь с острова, пока остров окончательно не ушел под воду. Скорее думайте, сможем ли мы все улететь обратно на самолете?

Дети: Нет, с животными самолет не сможет лететь, будет очень тяжело.

Воспитатель: Какой же вид транспорта нам поможет?

Дети: Корабль. Он сможет перевозить более тяжелые грузы. Выдержит всех зверей.

Воспитатель: Спасатели, за дело! Пора построить корабль и скорее добраться до нашего детского сада.

Выкладывание головоломки «Корабль» в 3D-модели. Снова звучит сигнал.

Ребята, вот чудо! На телефоне появились новые буквы: Ии Я. Давайте попробуем собрать из них слово.

Дети совместно с воспитателем собирают слово «знания».

Снова звуковой сигнал, и появляется на экране слово «Молодцы!».

Ребята, как вы думаете, всех зверей спасли? Секретное слово собрали?

Дети: Да!

В группу входит Главный спасатель.

Ребенок в костюме спасателя: Ребята, сегодня вы были настоящими храбрецами! Выражаю вам благодарность за спасение животных с тонущего острова и награждаю вас памятными медалями. *(Награждение.)*

Ребята, тяжелым был путь? Какие задания были самыми сложными? А слово главное вы нашли, отгадали?

Дети: Знания.

Ребенок в костюме спасателя: Правильно, это такое важное слово – знания! И помните – знания ищите всегда!

Дорогой добрых дел. Игра-путешествие.

Методическая разработка с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей старшего дошкольного возраста

*М.В. Корнева, учитель-дефектолог,
Н.В. Ловцова, воспитатель,
Г.Ю. Столбова, воспитатель,
МОУ «Раменская СОШ № 5»,
г.о. Раменское, Московская область*

Цель: обобщение и закрепление знаний детей о русских народных сказках.

Задачи:

1. **Образовательные:** актуализировать знания детей о русских народных сказках, уметь узнавать и называть их.
2. **Развивающие:** способствовать развитию зрительного внимания, умению устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции: синтез, анализ.
3. **Воспитательные:** создавать условия для развития чувства гордости за выполненное дело, развивать сообразительность, находчивость, проявление инициативы и самостоятельности в познавательной деятельности и общении. Развивать умение договариваться со сверстниками.

– Ребята, вы любите русские народные сказки? Предлагаю вспомнить, какие сказки вы знаете. (*Ответы детей.*)

Молодцы! Много сказок вспомнили! В некоторых из них встречаются ситуации, когда необходима помощь. Хотите отправиться в путешествие и помочь сказочным героям?

Ответы детей.

У вас на столах игры-головоломки, из них можно построить много различных образов. Я вам предлагаю использовать эти головоломки в нашем путешествии. Согласны?

Итак, наше путешествие начинается! Отгадайте, о какой сказке идет речь?

Суть сказки такова: друг за другом на полянку к домику приходят лесные звери и спрашивают позволения пожить и остаются все вместе до тех пор, пока к ним не приходит медведь.

Как же называется эта сказка? Конечно, эта сказка называется «Теремок». Скажите, что стало с теремком, когда пришел медведь? *(Он его сломал.)*

Как мы сможем помочь героям сказки? *(Построить новый домик для зверей.)*

Домик мы можем построить, используя головоломку «Слагалица» или «Осенний кубик».

– Угадайте следующую сказку.

В ней говорится, как живут старик с котом и петушком. Когда хозяин уходит на работу, кот носит ему еду, а петух остается дома. Это подмечает лиса и приходит к нему, чтобы унести к себе и съесть. Как называется эта сказка? *(Эта сказка называется «Кот, петух и лиса».)*

Скажите, что сделала лиса, когда дед ушел? *(Ответы детей.)*

Давайте поможем освободить петушка. Соберем его, используя головоломку «Осенний кубик». А чтобы лиса больше не приходила за петушком, предлагаю посадить возле дома сторожевого пса. Согласны? Выложим его, используя головоломку «Осенний кубик».

– Отгадайте о какой сказке идет речь? Русская народная сказка про девочку, вылепленную дедом и бабой из снега...*(Снегурочка.)*

Расскажите, что стало со Снегурочкой, когда пришла весна? *(Ответы детей: она растаяла.)*

Дед с бабкой очень расстроились, что у них не стало девочки-помощницы. Подумайте, как мы можем помочь? *(Ответы детей: сложить девочку.)*

Мы будем использовать головоломку «Репка».

– Отгадайте следующую сказку.

Лиса однажды притворилась мертвой посреди дороги, чтобы украсть рыбу у старика. Она скинула весь улов с воза и сама сбежала.

Как называется эта сказка? (*«Лиса и волк».*)

Как мы сможем помочь старику? Выложим рыбок, чтобы бабка была довольна и приготовила вкусный обед. А использовать вы можете головоломки «Репка» и/или «Осенний кубик».

– Какие сказки мы вспомнили? (*Ответы детей.*)

А теперь предлагаю каждому из вас выбрать сказочного героя, которого вы хотите выложить из игрового набора.

Приступаем к выполнению заданий, используя схемы.

Дети создают образы, используя технологию смарт-тренинга для дошкольников из деталей головоломок с опорой на карточки, входящие в игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Презентация и демонстрация работ детей с рассказом о том, что они собрали и кому помогли.

– Вот и закончилось наше путешествие по дороге добрых дел. До новых встреч в новых играх-путешествиях с головоломками.

Игры с озорными пуговками
Сценарный план интеллектуального турнира

А.С. Айзятова, заведующий,
И.Е. Граматкина, заместитель заведующего по ВМР,
О.В. Исаева, педагог-психолог,
МБУ детский сад № 22 «Лучик»
г.о. Тольятти, Самарская область

Наш детский сад вот уже несколько лет работает над адаптацией головоломок, ставших известными для детей старшего дошкольного возраста, а также созданием новых. Работа ведется совместно с образовательным учреждением г. Жигулевска при поддержке нашего научного руководителя – Ирины Ивановны Казуниной.

Педагоги нашего дошкольного учреждения активно вводят игры-головоломки в повседневную жизнь дошкольника: реализуют дополнительную программу занятий с дошкольниками по развитию навыков решения головоломок; используют игры с головоломками как часть занятия по ФЭМП; применяют в совместной работе родителей с детьми; готовят консультации и статьи о развивающей пользе головоломок; побуждают детей использовать данные игры в самостоятельной деятельности, разработали и проводят диагностику уровня овладения детьми навыками решения головоломок. Особенно широко используются нами головоломки с пуговицами, упражнения и задания с ними разнообразны авторским коллективом педагогов и интересны детям.

Чтобы повысить мотивацию детей к интеллектуальным играм, мы решили разнообразить формы работы с детьми с использованием игр-головоломок. Решили проводить праздники, интеллектуальные турниры.

Интеллектуальные турниры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). Турниры можно использовать и как

итоговые занятия в работе с головоломками, и как интеллектуальное развлечение. Дети соревнуются (индивидуально и командой) между собой в смекалке, настойчивости, находчивости, быстроте мышления.

Основная цель таких турниров – выявить имеющиеся навыки у детей и умения применять их в новых ситуациях; стимулировать желание и интерес к освоению новых головоломок.

Задачи:

- активизировать имеющиеся знания и навыки;
- развивать любознательность, самостоятельность, настойчивость, ответственность детей за результаты своей деятельности, элементы логического мышления;
- формировать умение договариваться друг с другом, налаживать диалог при выполнении заданий;
- воспитывать умение радоваться успехам товарищей.

Хотим представить вашему вниманию сценарный план интеллектуального турнира для детей 6–7 лет **«Игры с озорными пуговками»**.

Как уже понятно из названия, в нем будут использованы игры-головоломки с пуговицами. Нам понадобятся следующие **материалы и оборудование:**

- компьютерная презентация с заданиями для участников;
- музыкальная композиция «Пуговицы» (исполнитель «Е-нотки»);
- музыкальный центр;
- разноцветные обручи;
- микрофоны;
- 4 набора пуговиц, 4 карточки «Волшебный квадрат»;
- 4 памятки-схемы к головоломке «Соседи»;
- 4 поля для конкурса капитанов и 4 памятки;
- 4 карточки для головоломки «Рассели пуговицы»;
- 4 карточки-схемы для блиц-игры и 4 различных карточки-схемы в 4 экземплярах;
- медали для всех участников;
- грамота победителям или вымпел.

Следует провести **предварительную работу**: разучить сценарий с ведущими – детьми, заранее разбить детей на команды и предложить до турнира подготовить таблички с названием команды и рисунком, отражающим название команды (визитные карточки, которые будут находиться на столах команд). Турнир состоит из нескольких этапов:

1. Тур I. Интеллектуальная разминка. Игра «Волшебный квадрат».
2. Тур II. Головоломка «Соседи».
3. Тур III. Конкурс капитанов. «Предводитель пуговиц».
4. Музыкальная пауза. Танец озорных пуговиц.
5. Тур IV. Головоломка «Рассели пуговицы».
6. Тур V. Блиц-игра «Читаем по пуговичкам».
7. Подведение итогов и награждение.

Ход занятия

Ведущий: Здравствуйте, участники и гости интеллектуального турнира «Игры с озорными пуговками»! Проводить его буду я (*назвать свое имя и отчество*) и мои помощники-соведущие (*представить имена детей*). Они будут следить за соблюдением правил участниками команд и помогать оценивать результаты.

Первый соведущий: Давайте познакомимся с участниками и поприветствуем их.

Второй соведущий называет команду и капитана команды, участники команды приветственно машут руками.

Второй соведущий: Какие интересные названия у команд. Скажите, почему ваша команда имеет такое название? (*Подходит с микрофоном к участникам одной из команд, заслушивает ответ.*)

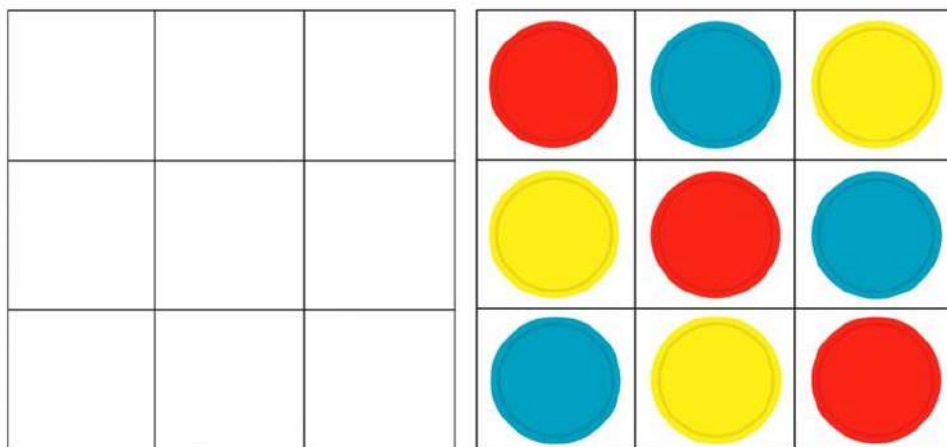
Ведущий: Мы познакомимся с нашими участниками, и сейчас я предлагаю ознакомиться с правилами нашего турнира:

1. Внимательно слушать инструкцию.
2. Начинать выполнение заданий только по команде ведущих.
3. Соблюдать тишину, когда говорят ведущие.

4. Не перебивать ведущих.
5. Громко не шуметь во время выполнения заданий, это мешает другим участникам.
6. Работать в команде дружно, не ссориться.
7. Помнить, что главный в команде – капитан, прислушиваться к его мнению.

Если нет нарушений правил, то команда дополнительно получает 1 балл, если незначительные нарушения – 0 баллов, много нарушений – минус один балл, оценивание происходит после каждого тура.

Первый соведущий: Начинаем нашу игру! Тур первый.
Разминка «Волшебный квадрат».



Ведущий: Посмотрите внимательно на экран и выберите такую же карточку из коробки на вашем столе. Расположите ее по центру стола. По команде ведущих игроки по очереди должны будут выкладывать пуговицы в пустые ячейки квадрата так, чтобы цвет пуговиц не повторялся ни в столбике, ни в ряду (*показывает на экране*). Сначала кладет пуговицу в ячейку первый игрок команды, затем второй, затем третий, затем опять первый и т. д. Первые игроки в команде, поднимите руки вверх! Молодцы. Вторые игроки, поднимите руки, теперь третьи игроки. Правило: капитан команды может поправить размещение пуговицы, если видит ошибку, в любой момент. Всем понятно задание?





Соведущие: Раз, два, три – начни!

Ведущий: Первый игрок выкладывает пуговицу; второй игрок; третий; первый игрок; второй игрок... (и т.д.). Стоп! Мои помощницы проверяют, верно ли выполнено задание.

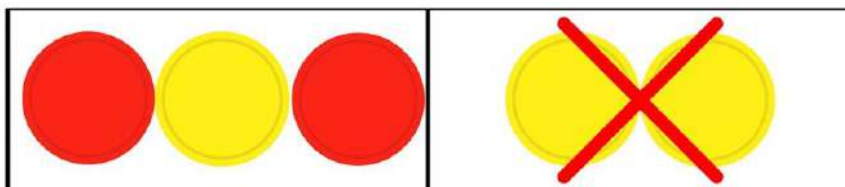
Далее тем командам, которые верно выполнили задание, начисляется 2 балла, остальным дается дополнительное время – 1 минута, чтобы исправить. Если команда исправляет ошибки в течение минуты, то начисляется 1 балл, если ошибки не устранены – ноль баллов.

Ведущий: Внимание на экран. Мы видим таблицу с баллами за выполнение заданий первого тура (озвучивает результаты). Нарушений правил не было, всем добавляется один балл.

Турнирная таблица

Команды	Тур 1	Тур 2	Тур 3	Тур 4	Тур 5	Правила	Итого
Осенние листочки 							
Звезды 							
Радуга 							
Клубничка 							

Второй соведущий: Тур второй. Головоломка «Соседи».

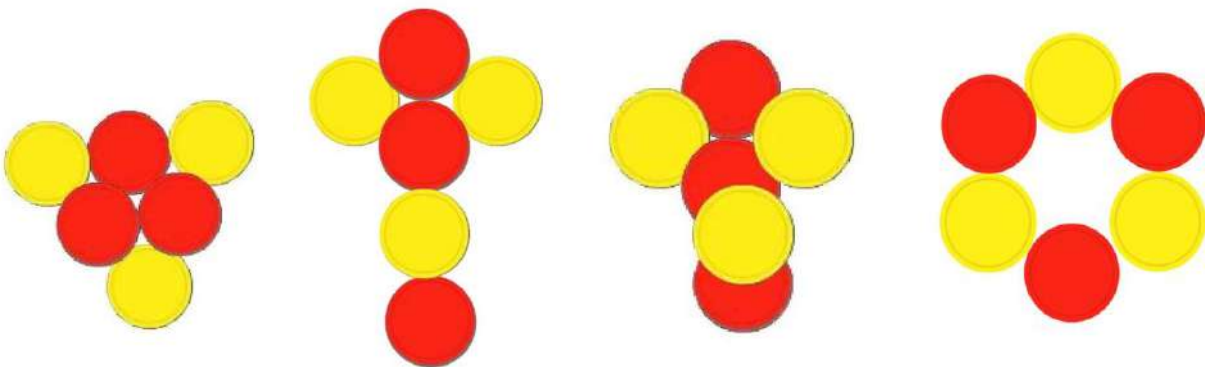


Ведущий: Посмотрите внимательно на экран. Выберите такую же схему из коробки на столе, расположите ее в центре стола. Возьмите три красные и три желтые пуговицы, всего шесть на команду. Ваша задача – разложить пуговицы так, чтобы желтые пуговицы не соприкасались друг с другом, а каждая желтая

пуговица касалась двух красных пуговиц (прикасалась не к одной, не к трем пуговицам, а именно к двум). Схема напомнит вам условие задачи. Все понятно? Выполняют дружно все участники команды. Как только команда справится – сразу капитан поднимает руку вверх. Время – три минуты.

Соведущие: Раз, два, три – начни!

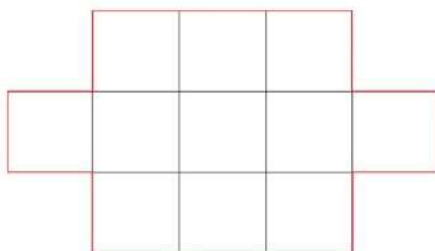
По истечении трех минут всем командам, которые выполнили задание, начисляется один балл. Далее командам предлагается найти еще один способ выполнения задания. Кто выполнит – тому еще один балл. Время – 1 минута.



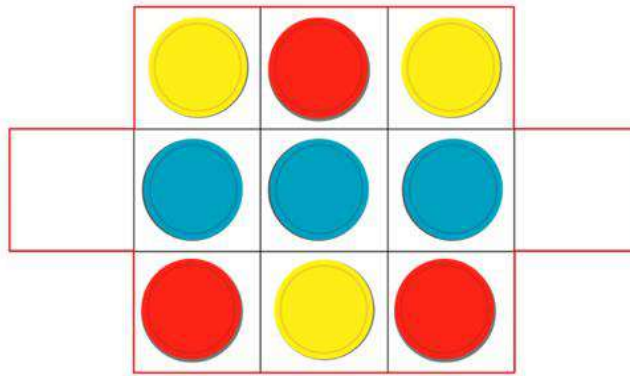
Ведущий предлагает посмотреть на таблицу результатов, зачитывает баллы.

Первый соведущий: Тур третий. Конкурс капитанов «Предводитель пуговиц».

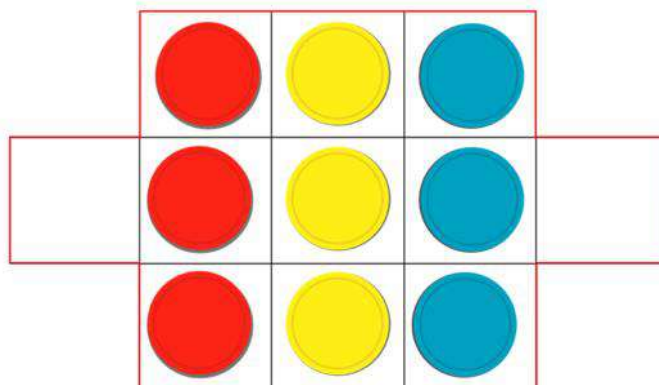
Ведущий: Внимание на экран. Капитаны, выберите такую же карточку и положите перед собой.



Разложите пуговицы на ней, как показано на экране. (Соведущие проверяют, верно ли подготовились команды к заданию.)



Ваша задача – разложить все пуговицы так, чтобы в первом столбике были все красные пуговицы, во втором – все желтые, в третьем – синие. Передвигать пуговицы можно по ячейкам (показывает на экране указкой) только вверх-вниз, влево-вправо. Наискосок (по диагонали) пуговицы передвигать нельзя. Задание понятно? Кто первый закончит – поднимает руку вверх. Время – 1 минута.



Далее ведущий начисляет баллы. Двум первым справившимся с заданием игрокам начисляется по два балла. Остальным игрокам, уложившимся в минуту, – один балл. Кто не уложился в минуту – ноль баллов. Результаты появляются на экране, ведущий их озвучивает.

Второй соведущий: Сейчас –музыкальная пауза. Танец озорных пуговиц.

Ведущий: Возьмите каждый по одной пуговице: первые игроки каждой команды – красную пуговицу, вторые – синюю, третьи – желтую. Проходим в центр зала. Пока звучит музыка (песня «Пуговицы»), все ребята танцуют, как только музыка

закончилась – всем необходимо расселиться по домикам. Красные пуговички – в красный домик (обруч), синие – в синий, желтые – в желтый. Правила понятные? Начинаем!

Звучит музыка, дети танцуют, соведущие показывают танцевальные движения. Музыка прерывается – дети разбегаются, занимая свое место в обруче. Сведущие проверяют, верно ли заняли ребята домик, проверяют пуговички в ладошке детей.

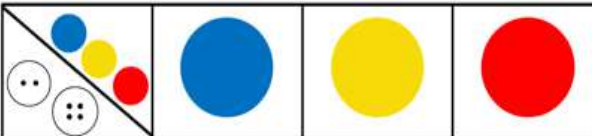



Задание усложняется. Пока звучит музыка, все танцуют. Как только музыка закончилась, те дети, у кого в руке пуговица с двумя дырочками, бегут к первой соведущей. У кого пуговица с четырьмя дырочками – ко второй. Запомнили? Начинаем!

Звучит музыка, дети танцуют. Музыка прерывается – дети бегут к соведущим, согласно инструкции. Сведущие проверяют, верно ли ребята выполнили задание.

Ведущий: Музыкальная разминка закончилась. Прошу участников занять свои места за столом. Кладем пуговицы на место.

Первый соведущий: Тур четвертый. «Рассели пуговицы».

Ведущий: Посмотрите внимательно на экран и возьмите соответствующую карточку. Задача – разложить пуговицы в пустые ячейки квадрата так, чтобы в каждой ячейке была только одна пуговица.

			
10			
8			
6			

Обратите внимание на обозначения сверху (*показывает на экране*) и сбоку, подумайте, что они могут обозначать. Работаем

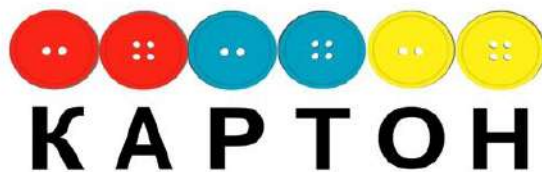
дружно всей командой. Команда, первой выполнившая задание, поднимает руки вверх. Все ясно? Время – две минуты.

Соведущие: Раз, два, три – начни!

Дети выполняют задание, соведущие помогают проверять. Могут спросить у игроков, почему они разложили пуговицы именно так. Первые две команды, которые справились раньше времени, получают два балла, остальные, кто выполнил задание, – один балл. Результаты на экране, ведущий комментирует.

Первый соведущий: Тур пятый. Блиц-игра «Читаем по пуговицам». Внимание на экран.

Ведущий: Ребята, многие из вас умеют читать по буквам, а мы с вами будем читать по пуговицам. Перед вами схема-памятка, на ней буквы и пуговицы. Каждая пуговица обозначает какую-либо букву. Найдите у себя такую же карточку и положите перед собой.



У вас есть также набор магнитных букв и пуговицы. Выкладываете пуговицы так, как будет в образце на экране. Под ними располагайте соответствующие буквы согласно схеме-памятке. И тогда вы сможете прочесть слово. На экране сейчас появится зашифрованное слово, кто первый его прочтет, поднимает руку. За каждое слово – один балл. Приготовились? Начали!



На экране появляется первое слово (нота), дети угадывают, получают балл, затем второе слово (окно), детям начисляются баллы.

Теперь правила меняются, чтобы у каждой команды была возможность прочесть слово. Мои соведущие раздадут каждой

команде разные задания с зашифрованным словом. Время на расшифровку – 1 минута. Затем капитан команды должен назвать слово и сравнить свой ответ с ответом на экране в виде картинки. За верный ответ команда получает один балл.

Ответы-картинки:



Участники команд выкладывают слова из магнитных букв азбуки согласно шифру, читают его и дают ответ. Слова: *торт, кран, крот, трон*. Далее подсчет баллов за пятый тур, просмотр турнирной таблицы на экране.

Ведущий: Пока жюри ведет общий подсчет баллов и готовит грамоты командам участников, мы с соведущими хотим вручить каждому игроку медали и поблагодарить за волю к победе, за старание, за интерес к головоломкам всех ребят. Вы все были быстрые, веселые, сообразительные и активные! Продолжайте играть с веселыми пуговичками и дальше!

Игрокам вручаются медали под музыку «Пуговички». Далее жюри вручает грамоты и дипломы командам за первое, второе, третье и четвертое место.

«Форт Боярд», или «На пути к сокровищам».

Квест

***Н.В. Соловьева**, заведующий,
Е.А. Степанова, старший воспитатель,
СП «Детский сад № 98» МАДОУ «Радость»,
г. Нижний Тагил, Свердловская область*

Ход игры

Вводная часть

Ведущий: Здравствуйте, дети! Сегодня я предлагаю вам стать участниками увлекательной игры «Форт Боярд: по следам к сокровищам» и совершить увлекательное путешествие. (Презентация.)

Ходят легенды, что много лет назад один мудрец, живущий в высокой башне старого заброшенного форта, создал самую загадочную игру всех времен «Форт Боярд». В этой игре каждое задание – это испытание силы ума и смелости, справиться с которым нужно, пока не закончилось время. Ваша задача – выполнить все задания и добыть ключи для своей команды. Собрав все 5 ключей, вы получите доступ к подсказкам, которые помогут разгадать вам секретное слово и открыть дверь в сокровищницу с золотыми монетами. А поможет вам в этом карта форта Боярд. Но сначала, чтобы стать настоящей командой, нам нужно прочитать наш девиз.

Капитан: Кто мы такие?

Команда: Дети!

Капитан: Что мы хотим?

Команда: Завоевать крепость!

Капитан: Что нам для этого нужно?

Команда: Сила и смелость, ловкость и ум!

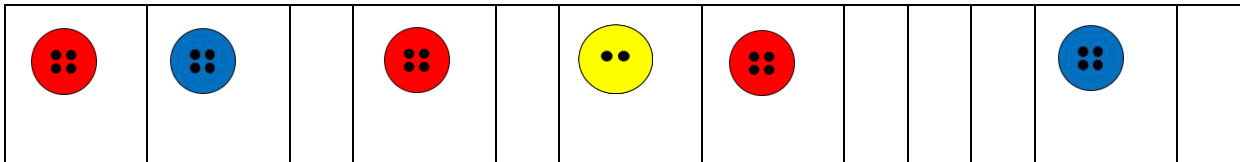
Мы покорители форта Боярд!

I. Основная часть

Ведущий: Отлично, дети! А теперь вперед, навстречу приключениям! Итак, открываем карту. Наше первое испытание под номером один. Для выполнения нам понадобятся

разноцветные пуговицы. Их нужно разложить в правильном порядке, соблюдая закономерность.

1. Разложи пуговицы



Перед вами лежат листы с заданиями и мешочки с пуговицами. Ваша задача – выложить ряд пуговиц в таком порядке, как показано на карточке-образце. *(Над заданием дети работают в парах.)*

Дети, я вижу, что вы закончили работу. Предлагаю показать, что у вас получилось, поменяться местами и проверить у соседей, как выполнено задание и нет ли ошибок.

Отлично, все молодцы! Справились с первым испытанием. И команда получает первый ключ! Двигаемся дальше, нас ждет второе испытание. Давайте посмотрим карту.

Дети с помощью карты находят следующее испытание. Подходят к столу согласно обозначениям.

2. «Осенний кубик»

Ведущий: Второе испытание называется «Осенний кубик». Для его выполнения вам также надо работать в парах. Итак, на столе лежат головоломки «Осенний кубик» и карточки с изображением предмета. Ваша задача – собрать предмет с помощью деталей головоломки. На прохождение испытания у вас есть 3 минуты. Поехали!

Итак, время подходит к концу, и я предлагаю проверить, как вы справились с заданием.

Вы достойно показали себя в этом испытании, и команда получает второй ключ! Предлагаю отправиться дальше навстречу испытаниям форта Боярд! Давайте посмотрим, что нас ждет.

Дети с помощью карты находят следующее испытание.

3. Обитатели форта Боярд

Ведущий: Следующее испытание – «Обитатели форта Боярд». И нам необходимо отправиться в зоопарк, где обитают животные форта. Но чтобы узнать, что это за обитатели, вам необходимо с помощью головоломки «Репка» выложить отгадку.

Детям предлагаются карточки с изображением лебедя, рыбы из головоломки «Репка».

Не забудьте, что у вас будет только 3 минуты. И время выполнять задание начинается прямо сейчас!

Дети выполняют задание.

Время подошло к концу, и сейчас давайте же откроем тайну обитателей форта Боярд. Кто же живет здесь?

Дети отвечают.

Вы снова справились с испытанием, и команда получает третий ключ. Но советую вам не расслабляться, потому что впереди еще много испытаний! А чтобы узнать, что еще приготовил нам загадочный форт, давайте откроем карту.

Дети смотрят карту и находят следующее испытание.

4. В гостях у старца Фура

Ведущий: Карта говорит нам о том, что нас ждет башня старца Фура. Ребята, вы готовы отправиться в гости к самому загадочному жителю форта? Тогда предлагаю это сделать прямо сейчас. Старец приготовил для вас непростые карточки-образцы, которые лежат перед вами. На них изображены три цветных круга: красный, зеленый, желтый. Вам следует быть предельно внимательными и выложить с помощью шести карточек то, что задал старец Фура. Удачи!

Дети выполняют задание.

Время подошло к концу. Давайте проверим, как вы справились с задачей старца Фура.

Молодцы! И здесь не подвела команда! И вы получаете четвертый ключ! Время спешить дальше.

5. Отважные искатели

Ведущий: И так, друзья, мы подошли к последнему испытанию, которое называется «Отважные искатели». Для этого нам нужно попасть в таинственный подвал. Давайте отыщем его на карте.

Дети смотрят карту, находят место следующего испытания.

Давайте посмотрим, что же это за таинственный подвал. На столе стоят 4 контейнера с разным наполнением (подкрашенная вода, мелкие игрушечные змеи и насекомые, бумажные опилки, фасоль). В одном из контейнеров спрятан ключ. Команда выбирает одного участника, которому я завяжу глаза. Он должен наощупь найти ключ. Это последний ключ, который необходимо заработать для своей команды, чтобы получить все подсказки.

Дети выбирают одного человека из команды, ведущий завязывает ему глаза платком, по команде он по очереди подходит к каждому контейнеру и, окуная руку в содержимое, ищет ключ. После того как ключ найден, он передает его команде и испытание считается пройденным.

Ведущий: Подведем итоги всех испытаний. Команда, вы заработали 5 ключей и перешли к самому главному в нашей игре. Сейчас вам необходимо пройти в хранилище подсказок и обменять там ключи на подсказки. Когда вы получите все подсказки, у вас будет ровно 2 минуты, чтобы угадать зашифрованное слово и выложить его по буквам на алфавитной доске с помощью камешков.

Дети отдают ключи, а ведущий по очереди открывает конверты с подсказками, вывешивает их на доску. Дети называют, что изображено на них.

Подсказки:

- 1-я картинка – «Ученик»;
- 2-я картинка – «Учитель»;
- 3-я картинка – «Ручка»;
- 4-я картинка – «Портфель»;
- 5-я картинка – «Тетрадь».

Ведущий: Все подсказки получены. Вы знаете, что нужно делать, время пошло!

Дети обдумывают ответ. Дальше выкладывают слово камешками по буквам на алфавитной доске. Если ответ правильный, ведущий открывает сундук с сокровищами – сладкими золотыми монетами.

Зашифровано было слово «Школа». Вы справились со всеми испытаниями, угадали зашифрованное слово, и сундук с сокровищами открылся. Но чтобы взять монеты, вам нужно пройти через тоннель, взять монету и вернуться обратно.

Дети выстраиваются перед тоннелем в колонну и по очереди пролезают через него, берут в руку из сундука монету и возвращаются бегом назад. Монету оставляют себе. Так полосу препятствий проходят все участники команды.

Заключительная часть

Ведущий: Дети, поздравляю вас с успешным прохождением всех испытаний. Вы заработали монеты.

Наша игра подошла к концу, форт Боярд с его обитателями прощается с вами.

Юнармейцы

**Квест с использованием игрового набора
«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1 для детей
старшего дошкольного возраста**

**А.Ш. Нигматулина, С.В. Макарова,
И.О. Чувайченко**, воспитатели,
СП детский сад «Лукоморье»
ГБОУ СОШ ОЦ «Южный город»,
пос. Придорожный, Самарская область

Цель – формирование положительного эмоционального отклика детей на профессию военнослужащего через прохождение квеста с использованием игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1.

Задачи

Образовательные:

1. Создать условия для развития познавательной активности детей.
2. Закреплять знания детей о военных профессиях, родах войск.

Развивающие:

1. Развивать познавательный интерес детей.
2. Развивать мыслительные операции, внимание, память, речь.

Воспитательные:

1. Воспитывать патриотические чувства к своей Родине, Отчизне.
2. Воспитывать отзывчивость, желание прийти на помощь товарищу, солдатам на службе.
3. Воспитывать желание выполнять работу до конца.

Материалы и оборудование: два игровых набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1; вырезанные из бумаги и заламинированные солдатские жетоны; карточки №3, 3А «Самолет» для головоломки «Слагалица»; карточка №1 «Собачка» для головоломки «Осенний

кубик»; карточки №20, 20А, 20Б «Ракета» для головоломки «Репка», аптечка с медицинским набором для военнослужащих.

Участники: дети, педагоги, медицинская сестра, родители.

Вводная часть

Педагог с детьми в кругу проводят беседу о приближающемся празднике – Дне защитника Отечества.



– В этот день мы с вами будем поздравлять наших доблестных защитников, наших пап, дедушек и, конечно же, наших будущих защитников – мальчиков. Сегодня военнослужащие армии России выполняют свой воинский долг, защищают нашу Родину! Это очень сложная задача!

Уточняет, какие рода войск дети знают и что нужно для службы любому солдату. Далее педагог предлагает детям попробовать себя в роли артиллеристов и танкистов.

Организационная часть

Взрослый просит детей разделить на две команды и выбрать соответствующие эмблемы: артиллеристы и танкисты. Сообщает, что за успешное прохождение заданий команды получат

солдатские жетоны. Команда, выполнившая задание первой, получает два жетона, а команда, выполнившая задание второй, – один жетон. Выполнить задания должны обе команды. В конце квеста заработанные жетоны можно будет обменять на предметы, которые обязательно будут направлены военнослужащим Российской Федерации.

Уточняет, что солдаты на службе выполняют приказы старшего по званию. Обращается к детям:

– Артиллеристы и танкисты, к кому вы должны обратиться, чтобы получить первое задание? (Ответы детей.) Правильно, к руководителю.

I этап квеста. Дети с педагогом приходят к руководителю дошкольной организации, который сообщает, что приготовил жетоны. Но чтобы их получить, нужно ответить на вопрос с помощью подсказки:

Летят на серебряных крыльях

Защитники нашей страны.

Здесь скорости сверхзвуковые,

Здесь знания очень важны.

Стать летчиком очень непросто.

Хоть небо мальчишек зовет,

Важны здесь отвага и смелость,

Лентяй в их отряд не пройдет. (Военные летчики.)

Руководитель уточняет: на чем летают военные летчики? (Ответы детей.) Сообщает, что чтобы получить жетоны, необходимо собрать образ самолета (по карточкам №3, ЗА «Самолет» для головоломки «Слагалица» методом постройки по схеме) из частей головоломки «Слагалица». После выполнения задания дети получают жетоны.



Педагог сообщает детям, что чтобы получить следующее задание, нужно отгадать, куда пойти дальше.

– Чтобы быть сильными, ловкими и умелыми, военнослужащие должны быть в отличной физической форме! А где в детском саду дети тренируются, чтобы быть в хорошей форме? (Ответы детей.)

Воспитанники с педагогом отправляются в спортивный зал.

II этап квеста. Инструктор по физической культуре встречает детей, сообщает, что приготовила жетоны.

– Чтобы получить жетоны, нужно отгадать загадку:

Кто, ребята, на границе

Нашу землю стережет,

Чтоб работать и учиться

Мог спокойно наш народ? (Пограничник.)

После ответов детей педагог уточняет: какой верный четвероногий друг всегда поможет ему? (Ответы детей.) Предлагает детям собрать образ собаки (по карточке №1 «Собачка» для головоломки «Осенний кубик» методом наложения) из частей головоломки «Осенний кубик». После выполнения задания дети получают жетон.



Инструктор предлагает получить следующее задание, для этого нужно отгадать загадку:

И на фронте, и в тылу

День и ночь ведут борьбу:

Жизни раненым спасают,

В строй вернуться помогают. (Военные врачи, медсестры.)

Дети вместе с педагогом отправляются в медицинский блок детского сада.

III этап квеста. *Медицинская сестра встречает детей, сообщает, что чтобы получить следующее задание, нужно отгадать загадки:*

У них есть «Тополь» и «Тополь М»,
Не флоре служат они совсем.
Стоят на страже нашей страны,
Чтоб у нас не было войны. (*Ракетные войска.*)

Имя девичье носила,
Ну а как врага косила!
Замыслы врага порушит
Легендарная...(*Катюша.*)

После ответов детей педагог предлагает собрать образ ракеты (по карточкам №20, 20А, 20Б «Ракета» для головоломки «Репка» методом «Заверши образ») из деталей головоломки «Репка». После выполнения задания дети получают жетоны.



Педагог предлагает отгадать следующую загадку:

Музыка эта зовет на парад,
Люди шагают за рядом ряд.
Трубы гудят, барабаны бьют,
Музыку эту как назовут? (*Военный марш.*)

Далее воспитанники совместно с педагогом отправляются в музыкальный зал.

IV этап квеста. Музыкальный руководитель встречает детей, сообщает, что в зале присутствуют родители, чтобы их поддержать!

– Но остался всего один жетон. Следующее задание предлагаю выполнить всем вместе.

В качестве задания предлагается ребятам назвать качества, которыми должен обладать человек, защищающий свою Родину.

Обобщает ответы детей: «Военнослужащие должны быть сильными, ловкими, умелыми, храбрыми и отважными!»

– Именно эти качества мы должны воспитывать в себе, чтобы в будущем стать настоящими защитниками Отечества!



После выполнения задания дети получают жетон. Педагог предлагает посчитать и обменять жетоны на предметы для аптечки первой помощи, которые обязательно будут отправлены солдатам, которые в настоящее время исполняют свой священный долг – защищают Родину!



Волшебные пуговики
Мастер-класс для родителей и детей

*А.Н. Ерофеева, старший воспитатель,
В.В. Богданова, воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 17 "Звездочка"»,
г. Лесосибирск, Красноярский край*

Здравствуйтесь, уважаемые родители и ребята! Сегодня мы с вами поломаем голову, поиграем, поупражняемся с очень привычным для нас предметом. А что это, вы узнаете, отгадав загадку:

Одеваться соберешься –
Без меня не обойдешься.
Знают взрослые и дети –
Застегну я все на свете. Что это? *(Варианты ответов.)*
Давайте посмотрим на экран. *(На экране картинка*

пуговицы.)

Действительно, играть мы сегодня будем с пуговицами. Мы обязательно послушаем историю пуговики, но сначала давайте рассмотрим, какие у нас пуговики в игровом наборе «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ» № 2. *(Рассматриваем пуговицы, отмечаем, какие они, чем отличаются.)* А теперь послушаем историю пуговики (на основе рассказа Н. Крюковой «Потерянная пуговка»).

На пушистом ярком ковре лежала красная Пуговица. Ей было одиноко и страшно. Еще вчера она красовалась на белой кофточке у девочки. Ее то застегивали, то расстегивали, и поэтому она чувствовала себя очень нужной. А теперь все изменилось – она просто лежала, и ее никто не замечал.

– Что же делать? – подумала крошка. В квартире тихо, темно. Все ушли по делам. – Как мне найтись?

Она с грустью посмотрела вокруг своими дырочками-глазками. Попробовала пошевелиться. Но ничего не вышло.

– Какая я неуклюжая! Ну что ж, пожалуй, посплю.

Маленькая Пуговичка проснулась от шелестящего звука. На нее надвигалось что-то мохнатое с длинными иголками.

– Ой, кажется, это веник! Спасите, – закричала она. Но никто не услышал.

Сильные прутья захватили Пуговичку, и она полетела под диван. Оглядевшись, малышка заметила, что тут еще кто-то есть. Рядом оказалась Скрепка, а чуть подалее – много красных, синих и желтых пуговиц.

– Добрый день, – хотела сказать Пуговичка, но получилось только: апчи!

– Апчи, апчи, – ответили обитатели.

– Вы давно здесь? – поинтересовалась малютка.

– Давно, давно, – хором пожаловались они.

– Я дольше всех. Это так грустно, – сказала Скрепка. – Я помогала скреплять разные документы Хозяину. А потом, когда листы складывали, упала со стола. Он меня искал очень долго, но не нашел.

– А мы лежали в шкатулке хозяйки, – сказали Пуговички. – Нам было очень весело. Но однажды девочка уронила шкатулку, и мы рассыпались. Нам так хочется попасть назад.

– Не расстраивайтесь, ведь мы все вместе, – ответила красная Пуговка. – Нас обязательно найдут!

– А что будет, если нас не найдут? – забеспокоилась Скрепка.

– Этого не может быть! Ведь мы такие нужные. Как же они без нас? – сказала Пуговичка. – А чтобы время шло быстрее, давайте будем играть, ведь нас много, но мы разные, а Скрепка будет нами руководить и давать нам задания.

Так и решили.

– Ну что, – сказала Скрепка. – Готовы играть?

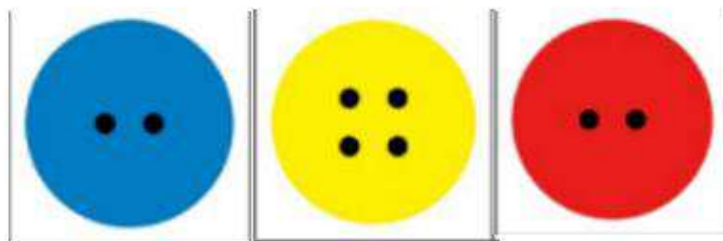
Воспитатель: А вы, ребята, готовы? *(Да!)* Уважаемые родители, даем возможность детям подумать, порассуждать, правильные ответы не говорим, пусть пробуют сами.

– Сейчас я проверю, какие вы внимательные, – сказала Скрепка. – Становись, пуговки, в ряд!

1. «Продолжи ряд»: выложи пуговицы, как на карточке, и продолжи ряд дальше.

"Продолжи ряд" (1 ур. сложности)

Упражнение на внимание и учёт признаков"



Ребята выполняют задание, родители помогают, направляют.

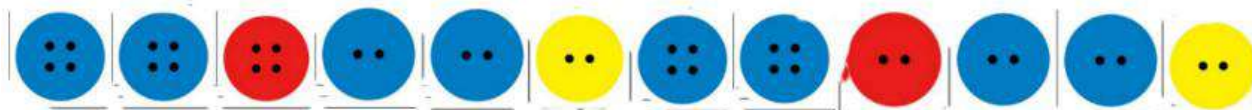


– Молодцы, – сказала Скрепка. – Теперь задание будет посложнее. Пуговицы на карточке выстроились в ряд, но оказалось, что в каждом ряду есть одна ошибка. Найдите ее.

2. «Найди ошибку»: выложи пуговицы, как на карточке, найди ошибку в ряду пуговиц и исправь.

Анализ

"Найди ошибку"
(2 ур. сложности)



Ребята рассказывают, где они нашли ошибку. Проверяем на экране, у всех ли так же получилось.

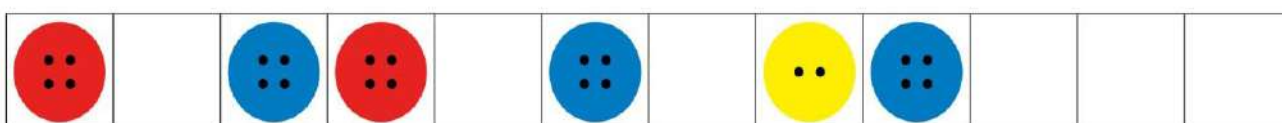


– Очень догадливые ребята и ловкие пуговицы, – сказала Скрепка. Настолько ловкие и шустрые, что некоторые пуговицы укатились и нам надо вернуть их в ряд.

3. «Вставь пропущенные пуговицы».

Карточка № 1

Вставь пропущенные пуговицы



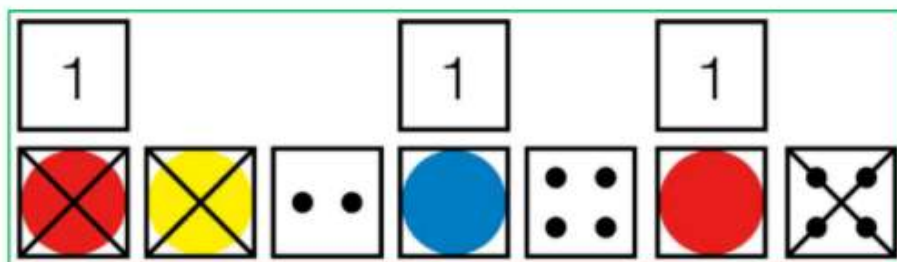
Ребята рассказывают, как они узнали, где какая пуговка должна быть. Проверяем на экране, у всех ли так же получилось.

– А сейчас надо быть очень внимательными, потому что нам предстоит решить пуговичные ребусы. Вам надо выложить пуговицы, следуя данной схеме.



4. «Пуговичный ребус».

Классификация



Внимательно посмотрите на карточку. Как вы думаете, что может означать цифра 1, зачеркнутые красная и желтая пуговицы? А всего сколько пуговиц у вас будет выложено?

Решаем ребус, обсуждаем и проверяем на экране.



– Замечательно вы, пуговицы, справляетесь с моими заданиями, а ребята и родители – настоящие умники! Теперь пришло время немного поломать голову над моими заданиями-головоломками. Слушайте внимательно, пуговицы, как вам надо расположиться.

5. «Положи пуговицы».



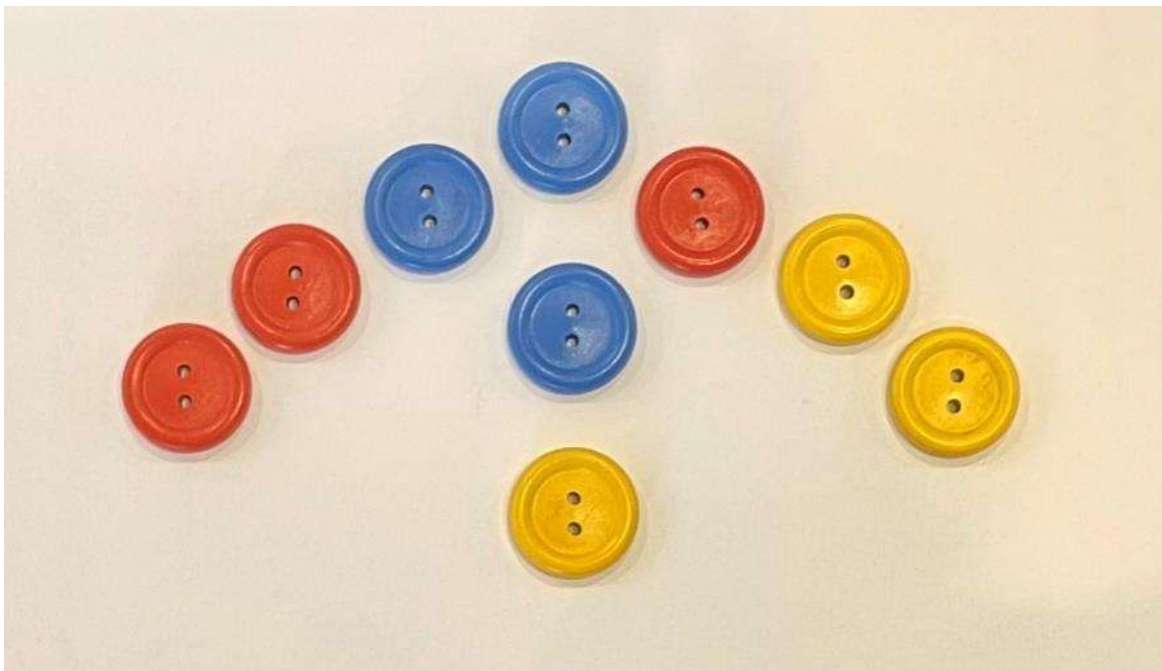
Возьмите 4 любых пуговицы и разложите на столе так, чтобы каждая пуговица касалась трех других.

Обсуждаем, пробуем, и тот, кто первый сделает, объясняет другим, проверяем на экране.

– Смотрите, пуговицы, – сказала Скрепка, – мы с вами много играли, упражнялись, и вдалеке появилась полоска света. Нам нужно туда, к свету. А ну-ка, пуговицы, превратитесь в стрелку!

И пуговицы начали выстраиваться вот в такую стрелочку, как на карточке.

6. «Перемести пуговицы».



Разложите пуговицы так, как на карточке. Теперь переместите две пуговицы так, чтобы вместо стрелки получился квадрат (ромб).

Обсуждаем, пробуем, и тот, кто первый сделает из ребят, объясняет другим, и проверяем на экране.

Вот так пуговицы играли, играли, веселились, и вдруг наша пуговка выкатилась из-под дивана, и ее сразу заметили. А потом отодвинули диван и достали все пуговицы и Скрепку.

– Вот они, наши потери, – обрадованно сказала Хозяйка. – Как долго мы их искали!

– Вот она, моя красная пуговка. Теперь я смогу надеть свою любимую кофту, – воскликнула Девочка.

– А это моя самая лучшая скрепка, – обрадовался Хозяин. – Теперь мои бумаги не будут разлетаться.

И всем было радостно и весело потому, что находить потерянное очень приятно и весело.

Вот такая история. Мы с вами выполняли сейчас непростые упражнения с пуговицами. Уважаемые родители, вы увидели, что это не просто, но такие игры-упражнения способствуют развитию у детей внимания, зрительного восприятия, мыслительных операций, мыслительной деятельности, и, справляясь с ними, ребята приобретают уверенность в себе, веру в свои возможности выполнять любые хитрые задачи. Мы с ребятами еще много будем играть с пуговицами и решать их непростые головоломки.

В поисках золотой рыбки

*Ю.Н. Бадретдинова, учитель-логопед,
С.Н. Назарова, учитель-логопед,
Т.А. Фомина, учитель-дефектолог,
МАОУ детский сад №200 «Волшебный башмачок»,
г.о. Тольятти, Самарская область*

Цель: обобщение и закрепление знаний детей об обитателях морей и океанов.

Задачи:

Образовательные: актуализировать знания детей о морских обитателях, уметь узнавать по внешнему виду и называть их.

Развивающие: способствовать развитию зрительного внимания, умению устанавливать причинно-следственные связи, развивать мыслительные операции: синтез, анализ.

Воспитательные: создавать условия для развития чувства гордости за выполненное дело, развивать сообразительность, находчивость, проявление инициативы и самостоятельности в познавательной деятельности и общении. Развивать умение договариваться со сверстниками.

Разновидности детской деятельности:

- игровая;
- коммуникативная;
- конструирование;
- двигательная.

Материалы и оборудование:

- Демонстрационный материал: аквариумы, нарисованные на бумаге, – 2 шт. (А2).
- Макет моря на листе ватмана, тонированном под море (А1).
- Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК».
- Головоломки: «Осенний кубик», №1 (или карточка №6А), «Репка», «Рыбка», карточка №6 (или карточка №6А), головоломка «Слагалица» – «Краб», карточка №1, «ГАЛА-КУБ», «Крокодил».


Презентация экскурсии по океанариуму, видео «Подводный мир».
Техническое обеспечение: проектор, экран, ноутбук.

Методы и приемы:

1. Стимулирование и мотивация деятельности:
 - вводная беседа (актуализирующая имеющийся опыт детей);
 - создание ситуации успеха;
 - демонстрация нового объекта;
 - демонстрация видеоперсонажа;
 - создание проблемной ситуации.
2. Организация и осуществление деятельности:
 - словесные (рассказ, беседа);
 - наглядные (демонстрация презентации, видео, художественных, графических, символических объектов, показ способа действия);
 - аудиовизуальные;
 - практические (упражнение, квест);
 - наглядно-практические (моделирование, оказание дозированной помощи: с опорой на схему).
3. Контроль и самоконтроль:
 - вербальная оценка результатов выполнения заданий;
 - взаимоконтроль;
 - коллективный смотр;
 - самопроверка с помощью нормирующих средств (сравнение с образцом);
 - рефлексия деятельности.

Ход деятельности

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Мотивационно-целевой	<p>I. Введение в ситуацию. Педагог выходит с глобусом: «Здравствуйте, ребята!» Показ детям глобуса. – Какой цвет преобладает на глобусе? – Сколько всего океанов и морей на планете Земля? – Назовите самые известные моря. У вас отличная память! Открою вам тайну! Нас пригласили в океанариум, помочь ученым-океанологам! Что это такое – океанариум? – Вы знаете кто такие океанологи? – Как вы думаете, вы сможете помочь океанологам? Тогда отправляемся! На экране появляется картинка океанариума: – Вижу океанариум! Видео: «Океанариум». Видеообращение океанолога: «Здравствуйте! Я ученый-океанолог. Ребята, в нашем</p>	<p>Рассматривают глобус. – Больше всего голубого цвета на глобусе. – Всего пять океанов. – Черное, Белое, Балтийское, Средиземное, Красное. – Специалисты, которые изучают океаны и моря. – Сможем. Слушают рассказ океанолога.</p>

	<p>океанариуме много рыб и других обитателей. Но нам очень хотелось бы заполучить золотую рыбку. Вы можете нам в этом помочь. Ваша задача – собрать все необходимые детали головоломки». За каждое правильно выполненное задание участники получают деталь. (<i>Видео 1.</i>)</p> 	
<p>Содержательно-деятельностный</p>	<p>II. Основной этап. Актуализация знаний. Задание 1. Загадки про водных обитателей. – Слушайте первое задание! Океанолог не назвал, какие рыбы обитают в его океанариуме, но вы сможете узнать сами, отгадав загадки: Настоящий он циркач – Носом отбивает мяч. Знают и француз, и финн: Любит поиграть...(дельфин).</p>	<p>Смотрят на экран, отгадывают загадки.</p>

Эта рыба – хищник злой,
Всех проглотит с головой.
Зубы, показав, зевнула
И ушла на дно...(акула).

Он клешнями щиплет
больно
И кричит: «С меня
довольно!
Я устал. Я вам не раб».
Распугал соседей...(краб).

На лошадку так похоже.
И живет-то в море тоже.
Вот так рыбка, скок да
скок –
Прыгает морской...(конек).

Молодцы, ребята! Вы
успешно справились с
заданием и получаете
первую деталь.

([Видео 2.](#))



**Задание 2. Игра
«Рассели морских
обитателей».**

Проходят к столам,
выбирают плоские
фигуры морских
зверей и рыб и
прикрепляют их
к доске-аквариуму.

Показывают части
тела рыб и морских
обитателей.

– Сегодня в океанариуме особенный день! Прибыли новые обитатели. Их необходимо осмотреть и расселить в два аквариума. В первый аквариум поселите рыб, а во второй – морских зверей. Каждый берет одного новичка и находит ему место.

– Посмотрите внимательно, все согласны с таким расселением?

– Вы сможете доказать, что это рыбы?

– Докажите, что в этом аквариуме морские звери.

– Я вижу, вы знаете морских обитателей, можете разделить их на группы. С вашей помощью мы справились с этой важной работой очень быстро! За это вы получаете еще одну деталь головоломки.

Задание 3. «Подводный мир».

– Давайте посмотрим, как весело и интересно живут морские обитатели.

Обратите внимание, как они передвигаются, какие у них плавные движения!

Просматривают видео.

Выполняют физминутку.

	<p>Чтобы получить еще одну деталь, вам нужно показать движения морских обитателей. Итак, раз, два, три – на море попади!</p> <p>Физминутка «Осьминог». Ветер дует, задувает! <i>(Руки подняты вверх.)</i> Волны в стороны качает. <i>(Раскачиваются из стороны в сторону.)</i> Осьминог на дне сидит И ногами шевелит. <i>(Топают ногами, руки на поясе.)</i> Чайка над водой летает И за рыбками ныряет. <i>(Приседают.)</i> Осьминог на дне сидит И ногами шевелит. <i>(Топают ногами, руки на поясе.)</i> Под водой на глубине Крокодил плывет в воде. <i>(«Плавают брассом».)</i> Осьминог на дне сидит И ногами шевелит. <i>(Топают ногами, руки на поясе.)</i> – Молодцы! Справились с заданием! Пока вы играли с морскими обитателями, у нас появились необычные аквариумы. В одном из них</p>	<p>Получают еще одну деталь.</p> <p>Выбирают головоломки, собирают образы.</p> <p>Рассказывают о постройках.</p>
--	---	--

вы сможете найти деталь головоломки.

Задание 4. «Сбор головоломок».

– Ребята, чтобы собрать золотую рыбку, нам не хватает еще деталей. Предлагаю продолжить нашу игру. Сейчас вам необходимо из головоломок собрать образы морских обитателей. В этом вам помогут карточки-схемы. Подойдите к столу и выберите себе головоломку.

– Назовите головоломки, которые вы выбрали.

– Расскажите, кого из обитателей вы собрали?

– Молодцы! Справились с заданием!

– Обратите внимание, у вас остались лишние детали головоломки. Они и являются недостающими элементами для решения нашего квеста.

(Видео 3.)

Выкладывание головоломки «Рыбка» всеми детьми.



Задание 5. Сложить рыбку из полученных деталей головоломки.

– Теперь попробуйте сложить золотую рыбку для океанариума.

– Молодцы! Загадайте свои желания золотой рыбке, и они обязательно исполнятся.

Видеообращение океанолога:

– Спасибо большое вам, ребята! С вашей помощью столько новых обитателей обрели свой дом. До свидания, приезжайте к нам еще!

(*Видео 4.*)



Оценочно-рефлексивный	III. Итоговый Возвращаемся в группу. – Где мы сегодня с вами были? – Кому мы помогли? – Что в нашем путешествии было самым интересным?	Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.
------------------------------	---	--

V. Идеи детей и взрослых

Творческие способности личности

*И.И. Казунина,
научный руководитель
инновационной площадки
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»*

Никто не знает, где и как рождается талант...

Поль Вайнцвайг

Воспитатели в детском саду, родители дома являются основными организаторами образовательного процесса дошкольника. Процесс этот имеет свою смысловую направленность и влияет на развитие интеллекта дошкольника путем создания зоны ближайшего развития.

В разделе «Идеи детей и взрослых» нам удалось показать достижения всех участников образовательного процесса.

«МИР ГОЛОВОЛОМОК» смог пробудить у детей гамму эмоций, у взрослых – затронуть струны души, но все они показали творческое восприятие окружающего мира и умение преломлять его в индивидуальном, семейном и коллективном исполнении.

Взрослые участники образовательного процесса нашей инновационной площадки пошли по пути насыщения жизни детей значимыми для них событиями, используя региональный компонент, знакомя с достопримечательностями родного края, с литературными произведениями. Все это стало неисчерпаемым источником многогранного развития личности ребенка.

Педагогам и родителям удалось создать единую творческую мастерскую, в которой они использовали технологию смарт-тренинга как способ передачи определенной суммы знаний и формирования интеллектуально развитой личности дошкольника. Содружество педагогов и родителей стало активным, так как позволило, отталкиваясь от возможностей детей, обнаружить и раскрыть их творческий потенциал, изменить подход к познанию.

Предлагаем вам познакомиться с творческими находками педагогов, родителей и детей инновационной площадки «"МИР ГОЛОВОЛОМОК" для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи».

№	Тема	Образовательная организация	Авторы	QR-код
	<u>Занимательные игры с пуговицами для детей старшего дошкольного возраста</u>	СП детский сад № 98 МАДОУ «Радость», г. Нижний Тагил, Свердловская область	М.К. Бурлакова, Н.В. Соловьева	
	<u>Педагогические находки в совместной деятельности с детьми в рамках проекта "МИР ГОЛОВОЛОМОК" смарт-тренинг для дошкольников»</u>	ГБДОУ «Детский сад №83» Приморского района, г. Санкт-Петербург	Л.Б. Бойцева	

Мастерская изобретателей

В.А. Андрианова, воспитатель,
В.Н. Кабанова, старший воспитатель,
МДОУ «Детский сад №142»,
г. Ярославль

Дети всегда открыты чему-то новому, необычному, интересному. Не случайно в мире огромное количество изобретений принадлежит детям. Дети видят мир по-другому, а мы, взрослые, должны помочь развить их творческие возможности.

Мир детских игрушек яркий, огромный и богатый, в нем есть нужные и важные для детского развития, но особое место в нем занимают головоломки – увлекательные игры, которые способствует развитию логического мышления, пространственных представлений, конструкторских способностей.

Педагоги нашего детского сада начали работу с использованием игр-головоломок с детьми подготовительной группы компенсирующей направленности, имеющими диагноз «тяжелые нарушения речи». Особый интерес был к головоломкам «Слагалица» и «Репка». Использование технологии смарт-тренинга для дошкольников: «Составь по схеме», «Заверши образ», «Реши головоломку» – помогло детям добиться поставленной цели.

Следующим этапом в работе с дошкольниками стало развитие их творческих способностей – самостоятельное создание новых образов из деталей головоломок. И вот маленькие изобретатели принялись за работу! С помощью головоломки «Слагалица» появились «Машина времени», затем «Ракета», «Галчонок», а из деталей головоломки «Репка» – «Подводная лодка», «Кораблик», «Страус», «Избушка на курьих ножках» и многое другое. Сколько радости, удивления, неподдельного восторга вызвали созданные своей фантазией, изобретательностью, выложенные своими руками фигурки!



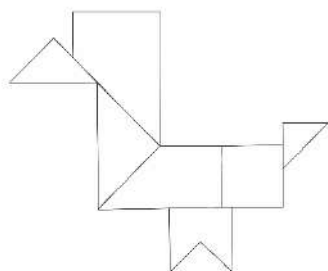
Мы предложили детям сложить новые фигуры на листе бумаги и обвести их. Сначала дети обводили каждую деталь головоломки отдельно, потом научились обводить всю фигуру полностью – это сложно, так как нужно удерживать все детали одновременно, но ребята справились. Огромную радость и чувство гордости за себя испытали дети и мы, взрослые!

Таким образом, наш игровой набор пополнился новыми схемами, которые мы хотим с вами поделиться.

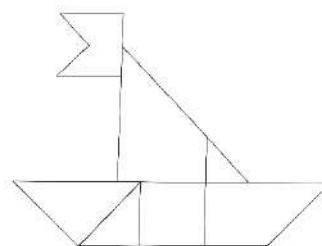
[Видео 2](#)



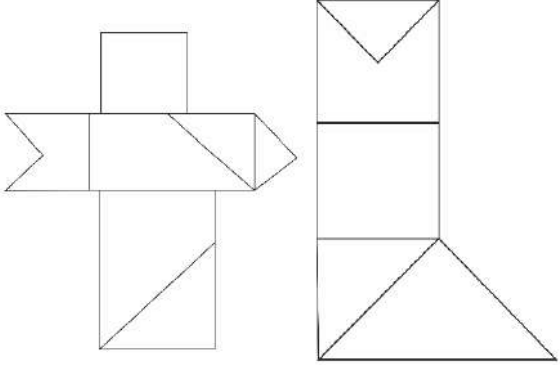
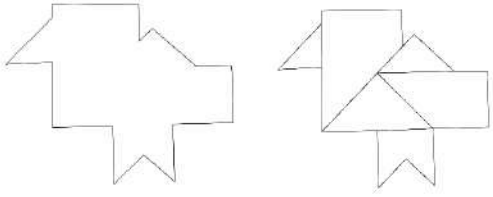


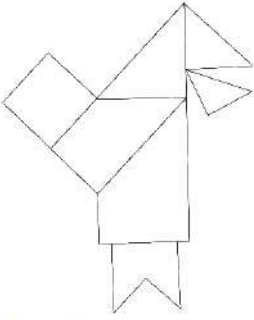

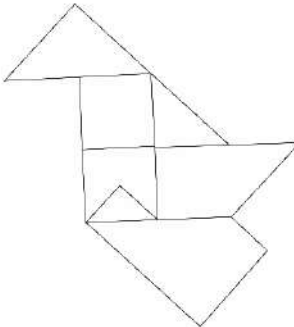

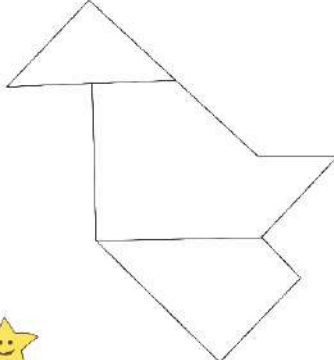

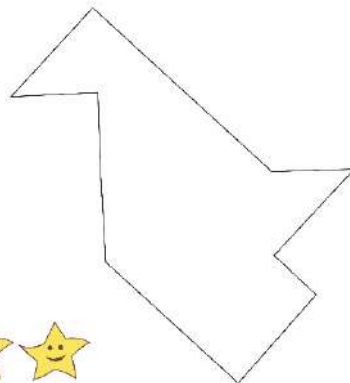

Головоломка «Слагалица»



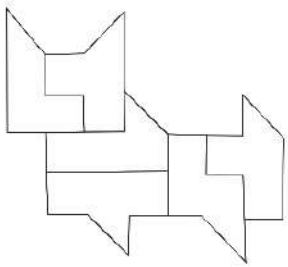
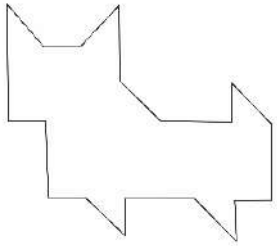
Гроч



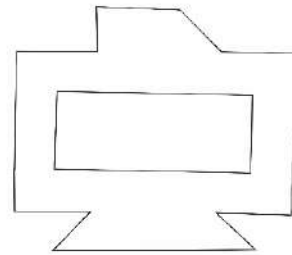
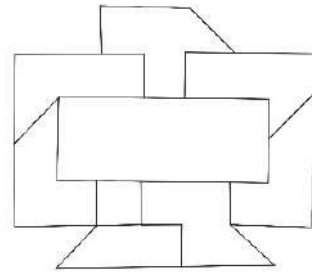
Кораблик

	  
<p>Указатель, сапожок</p>	<p>Птенец</p>
 	 
<p>Галчонок</p>	<p>Птичка</p>
 	 
<p>Птичка</p>	<p>Птичка</p>

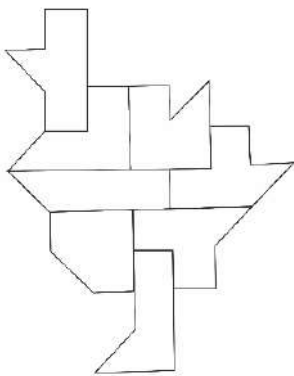
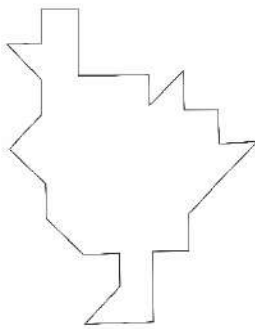
Головоломка «Репка»



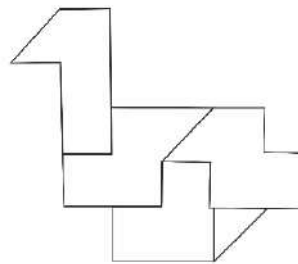
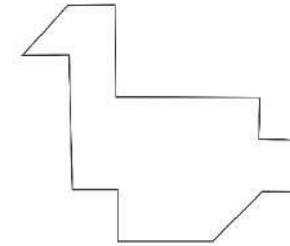
Котенок



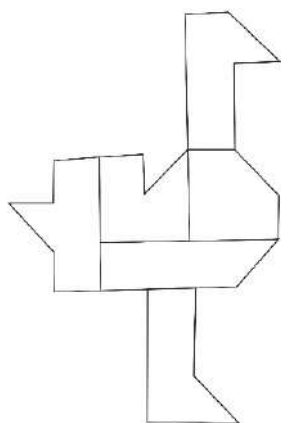
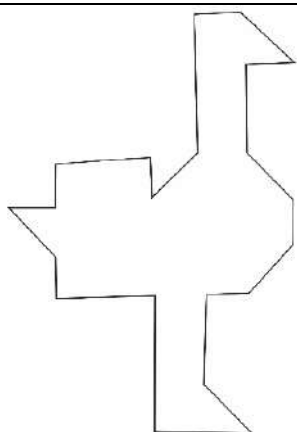
Телевизор



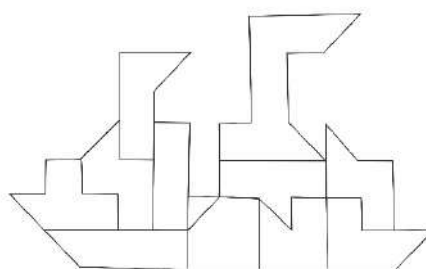
Курица



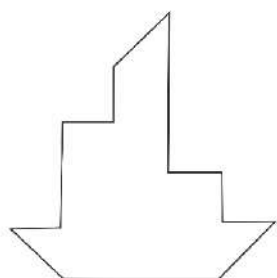
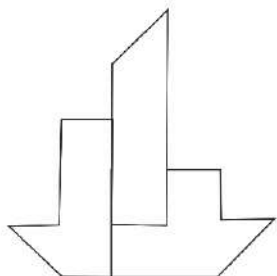
Уточка



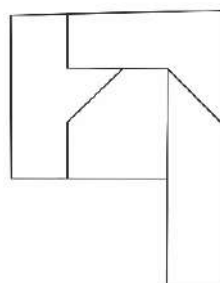
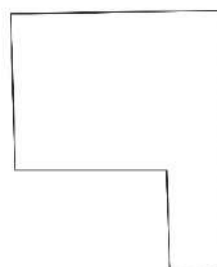
Страус



Теплоход



Кораблик



Флажок

**Авторские схемы к играм-головоломкам из игрового набора
«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1**

*Коллектив педагогов, детей и родителей
МБДОУ «Солнышко»,
г. Губкинский, ЯНАО*

В МБДОУ «Солнышко» г. Губкинского изучение Ямала является неотъемлемой частью образовательного процесса, поэтому педагогами и родителями воспитанников были разработаны с направлением регионального компонента авторские схемы к играм-головоломкам на базе игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1.

Предлагаем вашему вниманию наши авторские схемы.

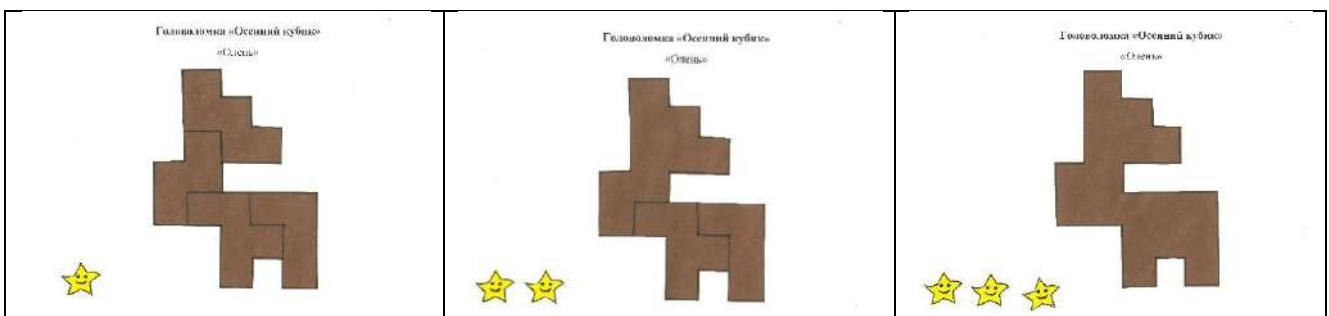
1. **«Чум»** на основе игры-головоломки «Осенний кубик».

Разработана воспитателем О.Н. Бибкевич и родителями Владимира Гулака.



2. **«Олень»** на основе игры-головоломки «Осенний кубик».

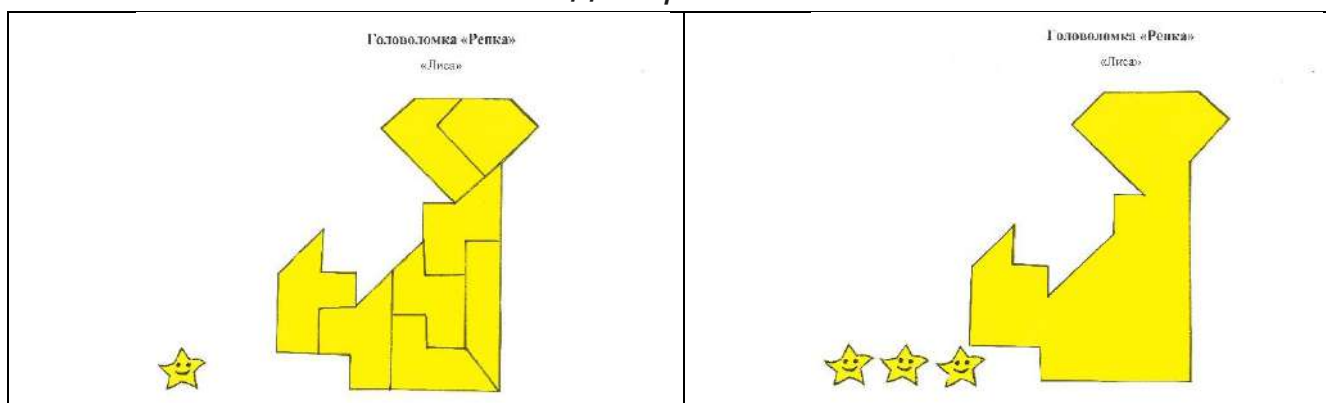
Разработана воспитателем Ю.В. Кондратенко и родителями Алисы Саблиной.



3. **«Снегоход»** на основе игры-головоломки «ГАЛА-КУБ». Разработана учителем-логопедом Г.В. Батталовой и родителями Юлии Самиковой.

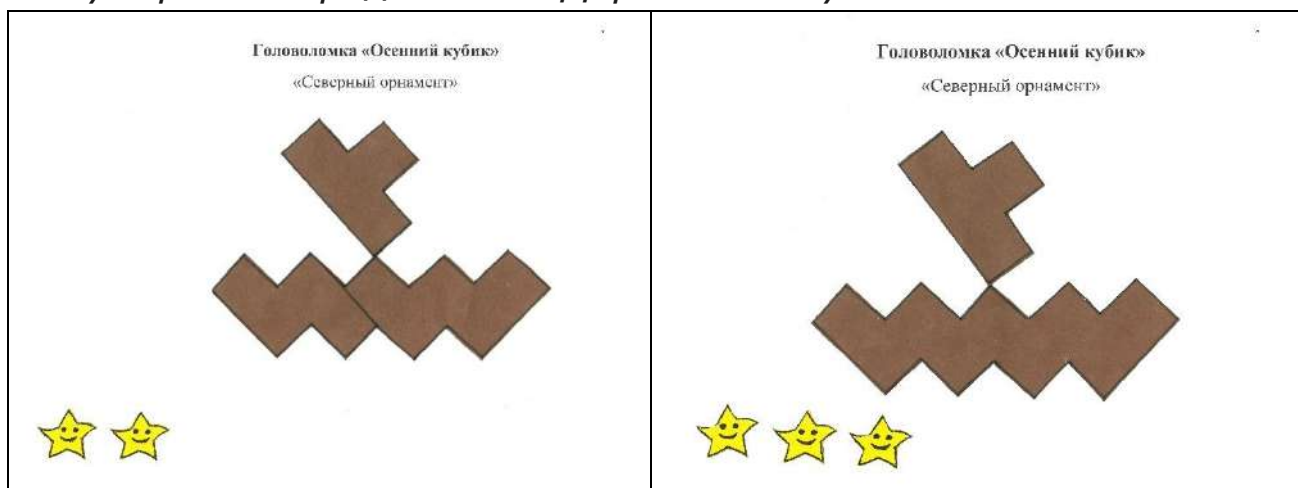


4. **«Лиса»** на основе игры-головоломки «Репка». Разработана педагогом дополнительного образования Л.В. Самиковой и ее дочерью Юлией Самиковой.



5. **«Северный орнамент»** на основе игры-головоломки «Осенний кубик».

Разработана педагогом дополнительного образования С.А. Вашумирской и родителями Дарины Капчуковой.



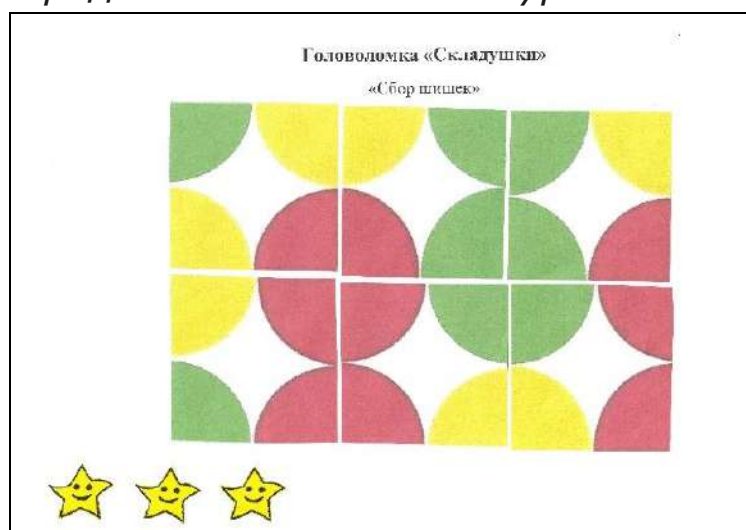
6. **«Арфа семиструнная»** на основе игры-головоломки «Репка».

Разработана музыкальным руководителем Е.Н. Дударевой и родителями Ивана Путилина.



7. **«Сбор шишек»** на основе игры-головоломки «Складушки».

Разработана инструктором физической культуры А.И. Сейтаблаевой и родителями Ализы Зимнуровой.



Достопримечательности Тульской области

Авторские схемы к головоломке «Репка»

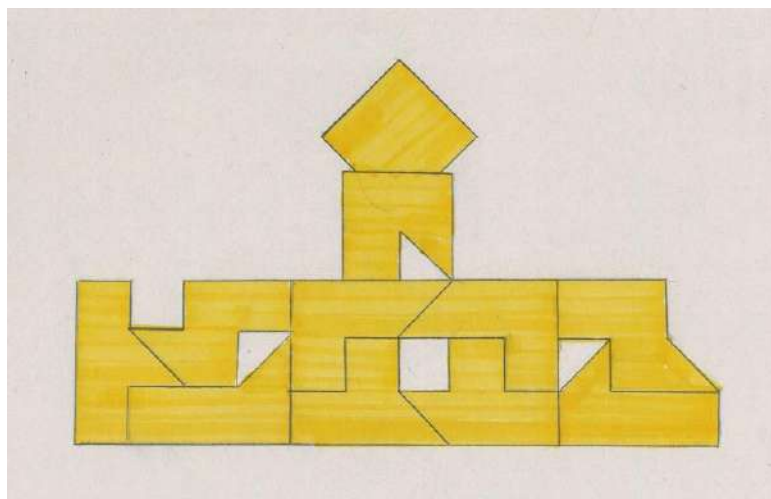
*Коллектив педагогов, детей, родителей,
бабушек и дедушек
МБОУ ЦО № 7, г. Тула*

О красоте и гостеприимности тульской земли каждый из нас узнает еще в пору своего детства и юности, когда читает Л.Н. Толстого и И.С. Тургенева, В.А. Жуковского и И.А. Бунина, рассматривает полотна В.Д. Поленова и Г.Г. Мясоедова. Тульские пряники, тульские самовары, меткость тульского оружия известны далеко за пределами нашей страны. Притягивает туристов своей неповторимостью тульский кремль и толстовская Ясная Поляна, загадочный тургеневский Бежин луг и пейзажные берега реки Оки, голубые озера Кондуки и раздолье Красивомечья.

Приглашаем вас в увлекательное путешествие по тульской земле, а совершим мы его с помощью карточек-схем, выполненных по технологии смарт-тренинга для дошкольников к головоломке «Репка» автора В.И. Красноухова.

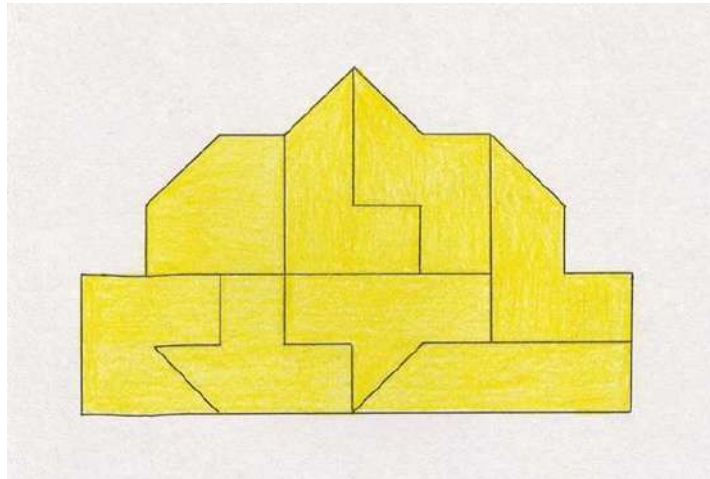
Тульский кремль

*Г.В. Данилина, бабушка,
Никита Власкин, внук*



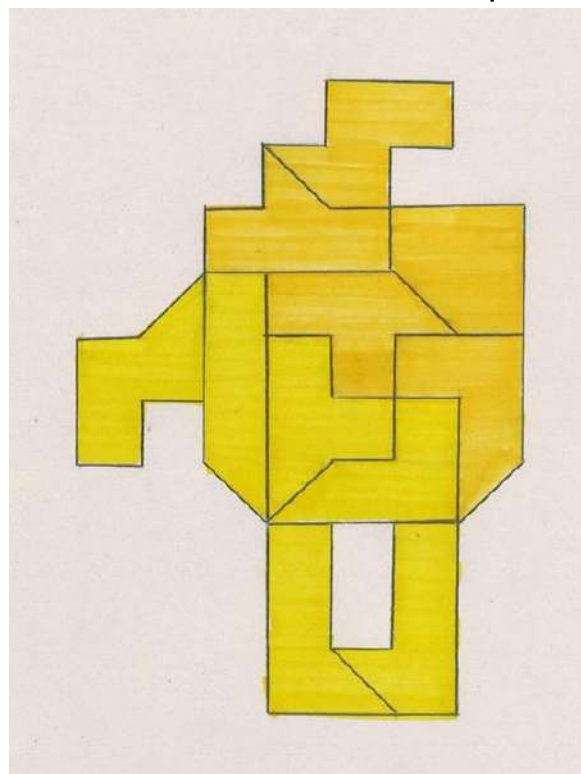
Музей оружия

*Л.А. Коростелева,
педагог дополнительного образования*



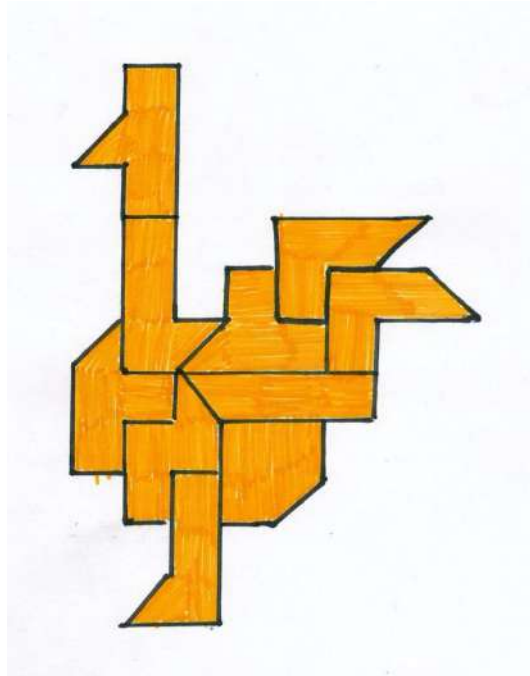
Тульский самовар

*Р.В. Копылов, папа,
Валерия Копылова, дочка*



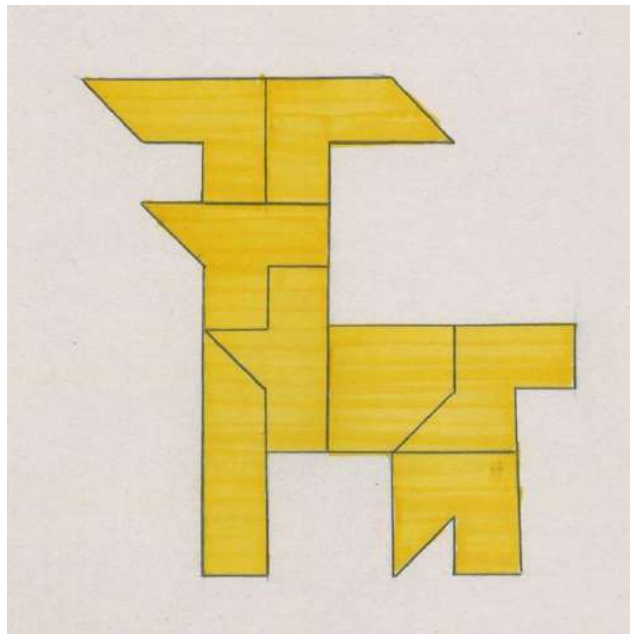
Филимоновский петушок

*Н.В. Жижонкова,
воспитатель*



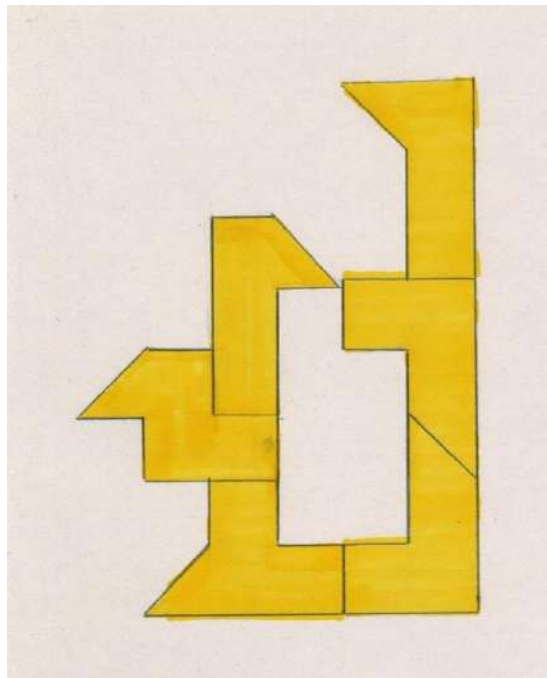
Филимоновский барашек

*Т.В. Заболотникова,
младший воспитатель*



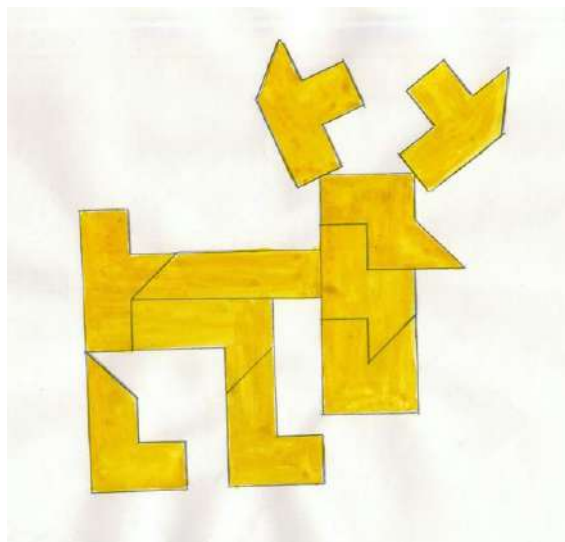
Филимоновская игрушка «Кормилица»

*Г.В. Данилина,
воспитатель*



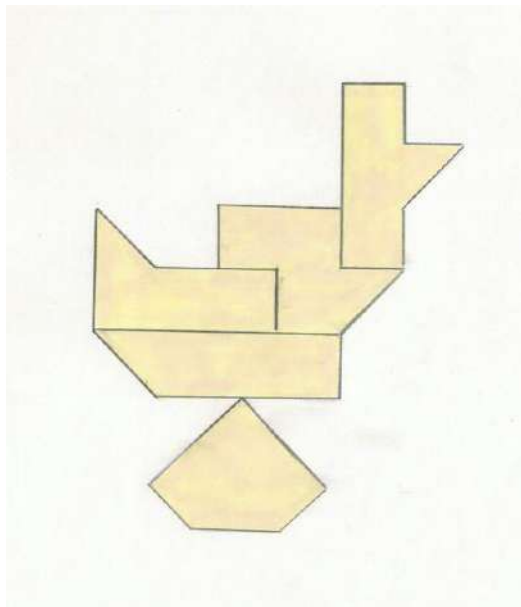
Филимоновский барашек

*Н.И. Павлова, воспитатель,
Даша Морозова,
подготовительная к школе группа*



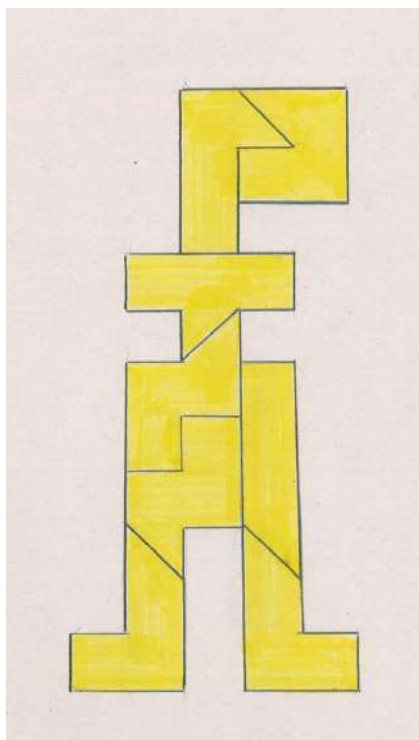
Филимоновская утка

*Ю.Н. Шелешнева, мама,
Вера Шелешнева, дочка*



«Тульский динозавр» (зооэкзотариум)

*Н.В. Копылова,
старший воспитатель*



**Авторские схемы к играм-головоломкам из игрового набора
«МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1**

И.Е. Сельцова, воспитатель,
семья Сельцовых: мама, папа, Арина и Александр,
МБДОУ «Детский сад №4»,
с. Чаадаево

Петушок – золотой гребешок

Образ петушка очень знаком и близок детям дошкольного возраста, он часто встречается в русских народных сказках, сюжетах мультфильмов и т. д. Идея создать его из деталей головоломки «Слагалица» заинтересовала и увлекла подгруппу детей 6 лет. Образ петушка можно составить, используя все семь деталей головоломки.

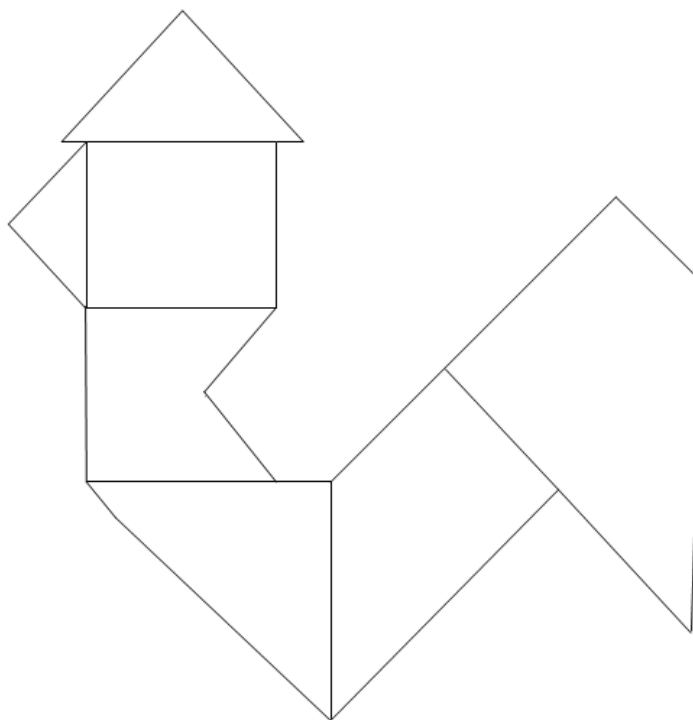


При создании этого сказочного образа у детей развивались фантазия, воображение, зрительная память, понимание формы и величины, мелкая моторика, оттачивался глазомер, формировались умения работать в команде.

Схема головоломки представлена в натуральную величину.

«Петушок – золотой гребешок»

(схема)
набор «Слагалица»



Карточка-схема имеет 2-й уровень сложности.

Кошка

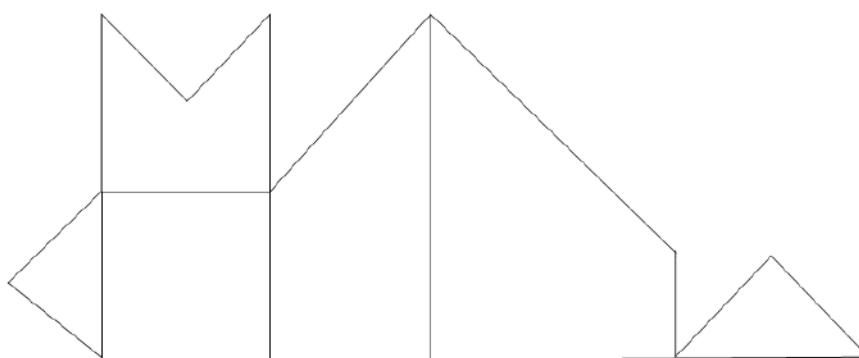
Образ кошки выполнен воспитателем с подгруппой детей 5 лет из деталей игры-головоломки «Слагалица» автора В.И. Красноухова. Создавая силуэт кошки, мы использовали не все детали, а только 6 (в головоломке «Слагалица» их всего 7).



Карточка-схема имеет 2-й уровень сложности и представлена в натуральную величину.

«КОШКА» (схема)

набор «Слагалица»



Птица выпь

Анна Сергеевна и Владимир Александрович Сельцовы, родители моих воспитанников Саши и Арины, предложили собрать образ птицы. Для создания силуэта выпи использовали детали головоломки «Репка».



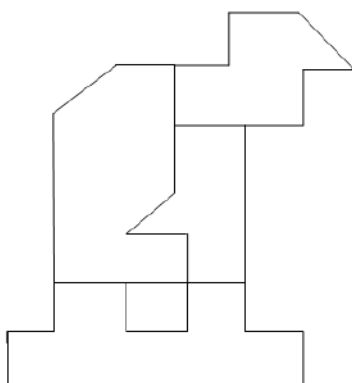
Из 12 деталей нам понадобилось только 6. Процесс поиска изображения выпи сопровождался сбором информации об этой птице. Дети узнали, что она живет на берегах водоемов, густо заросших тростником, очень скрытная, ведет ночной образ жизни, занесена в Красную книгу, является перелетной и ее можно встретить на территории России.

Придумывание образа выпи из деталей головоломки помогло детям находить сходства и различия, выделять основные признаки предмета.

Мы предлагаем вашему вниманию схему, выполненную в натуральную величину.

«ПТИЦА ВЫПЬ» (схема)

набор «Репка»



Карточка-схема имеет 3-й уровень сложности.

Лабиринт-трансформер

Универсальное графическое пособие

*О.В. Ивашкевич, воспитатель,
СП детский сад «Лукоморье» ГБОУ СОШ ОЦ «Южный город»,
пос. Придорожный, Самарская область*

Актуальность использования дидактического пособия

Использование игр-головоломок в работе с детьми дошкольного возраста может сделать жизнь ребенка в детском саду интересной и увлекательной, а образовательный процесс – более эффективным. Понимая значение головоломок в развитии дошкольников, педагоги-практики ищут методы и приемы их включения в образовательный процесс. Авторское дидактическое пособие «Универсальный графический лабиринт-трансформер» позволит обеспечить вариативность образовательного процесса, в том числе с использованием игр-головоломок:

- во-первых, лабиринт принадлежит к тем видам игр, которые способны удерживать внимание детей максимально долго;
- во-вторых, неподдельный интерес к играм-лабиринтам обусловлен тем, что детям нравится искать выход из необычной ситуации, а также менять ход событий на свое усмотрение;
- в-третьих, лабиринт предусматривает возможность преодоления каких-либо препятствий с помощью головоломок;
- в-четвертых, маршрут в лабиринте может быть всегда разным и его можно изобразить графически.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Форма использования: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Содержание и использование дидактического пособия

Название материала	Описание
<p align="center"><i>Лабиринт-трансформер</i></p> 	<p align="center">Баннер формата 80/60 см</p>
<p align="center"><i>Маркер водорастворимый</i></p>	<p align="center">Черный, красный</p>
<p align="center"><i>Липучка «репейник»+крючок на клеевой основе</i></p>	<p align="center">Белый формат 2/2 см – 2 шт. 7,5/9,5 см – 4 шт.</p>
<p align="center"><i>Фишки (красная, синяя, желтая, зеленая)</i></p>	<p align="center">Формат 7,5/9,5 см – 4 шт.</p>

Лабиринт-трансформер представляет собой картинку лабиринта, распечатанную на баннере белого цвета размером 80/60 см. Лабиринт имеет множество дорожек разной ширины и длины; один вход и один выход, перед каждым из которых находится липучка «репейник» на клеевой основе размером 2/2 см для закрепления разных картинок. Педагог самостоятельно формирует маршрут от одного объекта до другого с помощью маркера на водной основе путем дорисовки линии черного цвета, а также уровень его сложности. При необходимости линию можно стереть салфеткой.

Лабиринт-трансформер имеет 4 «острова» размером 8/10 см, в центре которых закреплена липучка «репейник» на клеевой основе для закрепления разных картинок с заданиями.

К пособию прилагается четыре фишки (красная, желтая, синяя, зеленая). Цель фишек – закрывать картинки с заданиями, которые расположены на «острове». К фишкам с обратной стороны

можно прикрепить напечатанный текст, например загадки. Фишки крепятся с помощью липучки и крючка на клеевой основе.

Лабиринт-трансформер имеет правила: нельзя проходить сквозь стенку, сходиться с пути.

Лабиринт-трансформер можно расположить на столе, ковре, прикрепить на магнитную, пробковую доску.

Авторский лабиринт-трансформер может быть использован в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

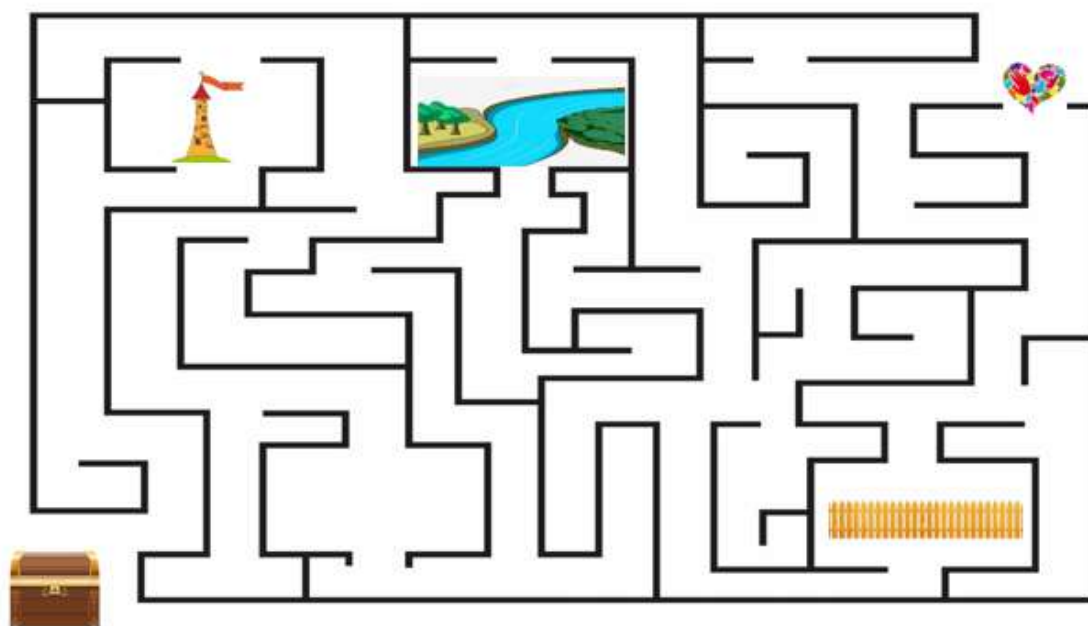
В поисках сокровищ

(вариант использования лабиринта-трансформера)

Задачи:

- развивать логическое мышление, воображение, память, внимание, зрительно-моторную координацию, усидчивость;
- формировать умение накладывать детали на схему, подбирая разные варианты расположения деталей;
- развивать интерес к оригинальным образовательным играм (образовательная область «Познавательное развитие»);
- развивать эмоциональную отзывчивость, формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками и взрослыми, воспитывать умение действовать в команде (образовательная область «Социально-коммуникативное развитие»);
- активизировать и расширять словарь по теме, развивать связную речь (образовательная область «Речевое развитие»);
- развивать умение согласовывать речь с движениями (образовательная область «Физическое развитие»).

Материал: игры-головоломки игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1: «Репка» (карточки-схемы «Ворота» № 19, 19А, 19Б); «Слагалица (карточки-схемы «Разводной мост» № 15, 15А, 15Б); «Складушки» (карточка-схема «Лесенка» № 4). Маркер красного цвета. Графический лабиринт-трансформер. Карточки-рисунки: сундук, башня, река, забор.



Формы организации совместной деятельности

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
Двигательная	Физминутка
Игровая	Создание игровой ситуации
Познавательно-исследовательская	Решение проблемной ситуации. Интеллектуальные игры с головоломками «Репка», «Слагалица», «Складушки»
Коммуникативная	Беседа. Отгадывание загадок. Ситуативный разговор

Содержание совместной деятельности.

Деятельность педагога	Деятельность детей
Организует игровую ситуацию: демонстрирует графический лабиринт-трансформер в качестве «карты сокровищ», предлагает отправиться в путешествие по лабиринту для того, чтобы найти сундук с сокровищами. Сообщает, что	Соглашаются принять участие в путешествии. Знакомятся с лабиринтом – «картой сокровищ».

<p>найдут сокровища только те, кто преодолеет все препятствия, выполнив задания.</p> <p>Просит детей найти дорогу на «карте сокровищ» до первого препятствия, которое обозначено цветной фишкой. При затруднениях оказывает помощь.</p> <p><u>Задание 1</u> (отсоединяет фишку от карты, демонстрирует на карте забор).</p> <p>Задаёт вопрос: что изображено на карте?</p> <p>Читает загадку: Есть в заборе дверь одна, Очень уж она нужна, Выйти сквозь нее охота, Называется... (<i>ворота</i>)</p> <p>Предлагает построить ворота с помощью головоломки «Репка», выбрав схемы с разным уровнем сложности: 2 звезды, 2/3 звезды, 3 звезды.</p> <p>Задаёт вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none">– Что построили?– С помощью какой головоломки построили ворота? <p>Просит детей найти дорогу на «карте сокровищ» до второго препятствия. При затруднениях оказывает помощь.</p> <p><u>Задание 2</u> (отсоединяет фишку от карты, демонстрирует на карте реку).</p>	<p>Отвечают на вопрос, размышляют, отгадывают загадку.</p> <p>Рассматривают схемы с изображением вариантов постройки «Ворота» (головоломка «Репка»). Выполняют постройку по схемам № 19, 19А, 19Б. Отвечают на вопросы.</p> <p>Отвечают на вопрос, рассуждают. Отгадывают загадку.</p>
---	--

<p>Задаёт вопросы: как нам пройти на другой берег? Читает загадку: Если речка широка И крутые берега, Чтоб до цели вам добраться И сухим притом остаться, Вам не нужен самолет, Вертолет и луноход. Ведь ответ загадки прост: Через речку строят... (мост) Предлагает построить разводной мост с помощью головоломки «Слагалица», выбрав схемы с разным уровнем сложности: 2 звезды, 2/3 звезды, 3 звезды. Задаёт вопросы: – Какие геометрические фигуры были использованы в постройке? – Сколько треугольников в постройке? – Сколько квадратов в постройке? – С помощью какой головоломки построили мост? <u>Физминутка:</u> К сказке в гости мы пришли, Сундучок с замком нашли. Справа заглянули, слева заглянули, И присели, и привстали, И зайчиком поскакали. Ручки наши разомнем И замочки отопрем!</p>	<p>Рассматривают образец постройки «Разводной мост» (головоломка «Слагалица»). Выполняют постройку по схемам № 15, 15А, 15Б.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Выполняют движения в соответствии с текстом.</p> <p>Размышляют, отвечают на вопрос.</p>
---	---

<p>Предлагает детям найти дорогу на «карте сокровищ» до третьего препятствия. При затруднениях оказывает помощь.</p> <p><u>Задание 3</u> (отсоединяет фишку от карты, демонстрирует на карте высокую башню, наверху которой находится ключ от сундука с сокровищами). Уточняет у детей, как можно добраться до ключа. Предлагает построить лестницу с помощью головоломки «Складушки».</p> <p>Демонстрирует схему с уровнем сложности: 1 звезда.</p> <p>Предлагает собрать головоломку путем наложения на образец или по образцу.</p> <p>Задаёт вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none">– Какие цвета были использованы в постройке?– С помощью какой головоломки мы построили лестницу? <p>Предлагает детям открыть сундук с сокровищами</p>	<p>Рассматривают схему головоломки «Складушки». Выполняют задание по схеме № 4.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Открывают сундук. Рассматривают сокровища – графические лабиринты разного уровня сложности</p>
---	---

Авторские схемы к головоломке «Слагалица» из игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» № 1

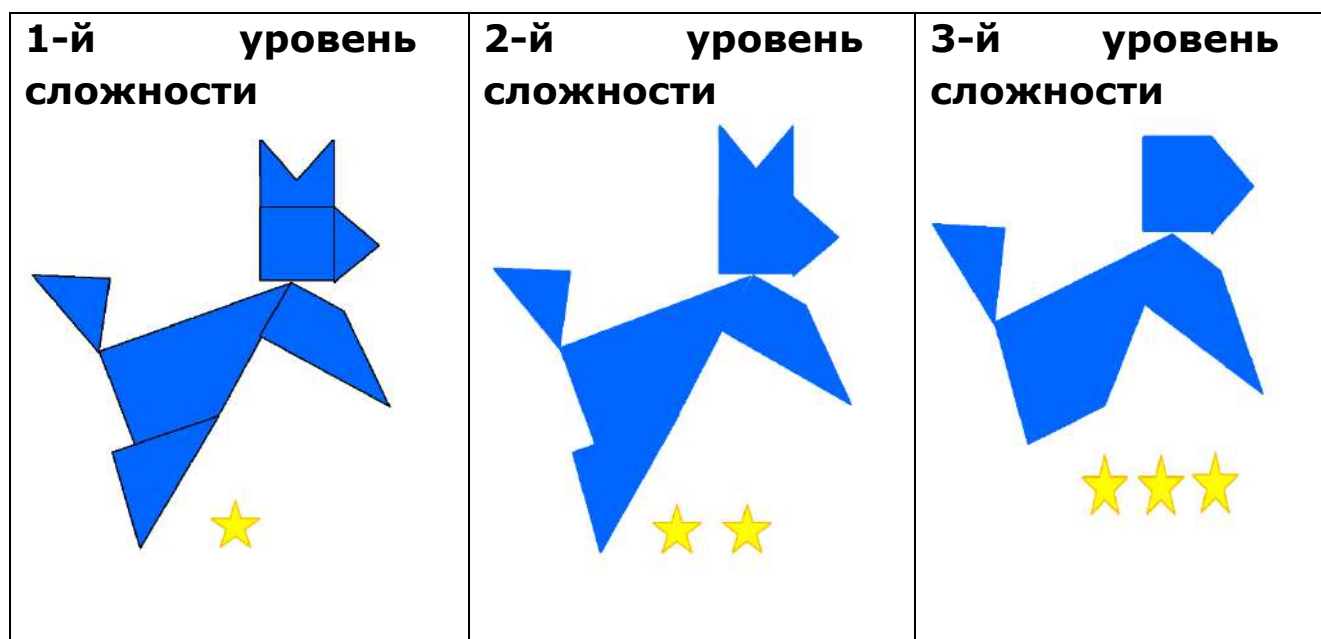
*Т.В. Жибак, воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 2 "Звездочка"»,
г. Саки, Республика Крым*

Вашему вниманию предлагается работа с карточками, которые разделены на три уровня сложности. Первые две карточки выполнены в соответствии с технологией смарт-тренинга для дошкольников, работа с ними подробно описана в методических рекомендациях к игровому набору «МИР ГОЛОВОЛОМОК» №1. Для выполнения задания третьего уровня сложности необходимо одновременно использовать карточки второго и третьего уровней.

Задание для карточки третьего уровня сложности. Положите перед собой карточки 2 и 3-го уровней сложности. Рассмотрите их, найдите сходства и различия. Определите, каких деталей головоломки «Слагалица» не хватает на карточке 3-го уровня. Доложите их и завершите образ в соответствии с изображением на карточке 2-го уровня.

Собачка

Попросите детей поделиться своими наблюдениями за собаками, поговорите о том, что собаки бывают разных пород, о том, какую пользу они приносят людям (например, служебные собаки). Почему собаку называют другом человека? Во время беседы можно использовать разнообразный иллюстративный материал: картинки, рисунки, фото-, видеоматериал. Вместе с детьми можно посмотреть детские мультфильмы, в которых главным героем является собака. Затем предложите детям создать образ собачки, используя карточки разного уровня сложности.



Лебедь

Предложите детям совершить виртуальное путешествие на озеро, где живут лебеди. Если в вашей местности есть место, где обитают лебеди, то можно рекомендовать родителям посетить его вместе с ребенком и понаблюдать за лебедями. Во время «путешествия» поговорите с детьми, спросите, что они знают о лебедях и о чем бы они хотели узнать. Заранее подготовьте интересные рассказы, сказки, легенды. Используйте иллюстративный материал к ним. Затем предложите детям собрать из деталей головоломки «Слагалица» образ лебедя, используя карточки разного уровня сложности.



Зайка

Побеседуйте с детьми о зайцах: где они живут, чем питаются, чем они отличаются от кролика. Рассмотрите разнообразные иллюстрации (фото, видео, рисунки и т.п.) с изображениями зайцев в разное время года. Для совместного просмотра используйте мультфильмы, рекомендованные федеральной образовательной программой дошкольного образования. Предложите детям поиграть в подвижную игру «Зайцы и волк». Затем предложите детям создать образ собачки, используя карточки разного уровня сложности.

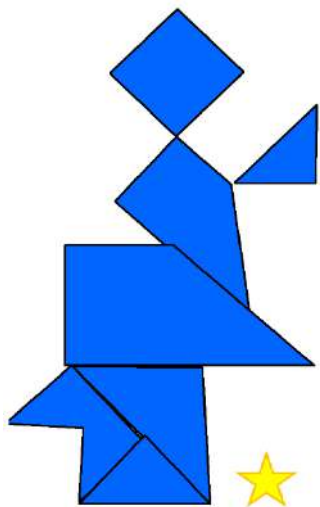


Шахматная королева

Посмотрите вместе с детьми мультфильм «Смешарики», серия «Шахматы».

После просмотра поговорите с детьми на тему, как умение героев играть в шахматы повлияло на общение с окружающими их друзьями. Познакомьте детей с шахматными фигурами и предложите собрать образ одной из основных шахматных фигур – шахматной королевы.

**1-й уровень
сложности**



**2-й уровень
сложности**



**3-й уровень
сложности**



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Закон Российской Федерации «Об образовании» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
5. Казунина И.И. МИР ГОЛОВЛОМОК смарт-тренинг для дошкольников. Методические рекомендации. Электронное издание. – М.: ВОО «Воспитатели России».
6. Игровой набор «МИР ГОЛОВЛОМОК». Смарт-тренинг для дошкольников / Под общ. ред. Казуниной И.И., Соловей Е.Ю. – Самара: ООО «НТЦ», 2021.
7. Игровой набор «МИР ГОЛОВЛОМОК. ПУГОВИЦЫ». Смарт-тренинг для дошкольников. Пуговицы/ Под общ. ред. И.И. Казуниной, Е.Ю. Соловей. – М.: ООО «Инженерная сила», 2022.
8. Игровой набор «Мир головоломок». Смарт-тренинг для дошкольников с ограниченными возможностями здоровья / Под общ. ред. Т.В. Тимофеевой. – М.: Линка-Пресс, 2023.
9. Бабонова С.С. Интеллектуальные турниры. Образовательная социальная сеть nsportal.ru.URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2022/01/13/intellektualnye-turnirov-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya> (дата обращения: 27.04.2023).
10. Шукшина С.Е. Предшкольная математическая подготовка: пособие для педагогов, родителей и детей по формированию школьной готовности по математике. – М.: Линка-Пресс, 2021.

11. Баканова Е. С. Ребенок в XXI веке: Социум. Генетика. Мозг. Монтессори-педагогика. – М.: Линка-Пресс, 2019.

12. Визель Т.Г., Клевцова С.В. Диагностика когнитивного и двигательного развития детей дошкольного возраста: учебно-методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2023.

13. Визель Т.Г., Клевцова С.В. Альбом №1. Обследование гностических и практических функций: учебно-методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2023.

14. Визель Т.Г., Клевцова С.В. Альбом №2. Обследование функций мышления, памяти, внимания: учебно-методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2023.

15. Визель Т.Г., Клевцова С.В. Альбом №3. Обследование речевой функции: учебно-методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2023.

Об авторе

Казунина Ирина Ивановна

- Отличник народного просвещения РСФСР
- Заместитель руководителя Федерального Экспертного Совета по дошкольному образованию ВОО «Воспитатели России»
- Руководитель методической службы, преподаватель АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России».
- Автор более 90 статей в периодических учебно-методических изданиях, сборниках межрегиональных и международных конференций. Одна из авторов образовательной программы «Теремок»
- Соавтор учебно-методического пособия «Организация игровой среды ребенка до трех лет»
- Автор игрового учебно-дидактического комплекта «Детям о космосе»; обучающей игры «Опасные ситуации»; речевого лото в комплекте «Детям о Краснодарском крае»
- Соавтор модуля в программе STEM - образования — мультстудии «Я творю мир»
- Автор методического сопровождения продукции «ЭЛТИ-КУДИЦ»



**Курсы повышения квалификации
АНО ДПО «НИИ Дошкольного
образования «Воспитатели
России»**

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

Казунина Ирина Ивановна

**МИР ГОЛОВОЛОМОК.
для развития интеллектуальных способностей
детей в условиях дошкольной
образовательной организации и семьи**

Интерактивное пособие

Электронное издание

Издается в авторской редакции
Компьютерная верстка Е.В. Змановская

Подписано к использованию 24.06.2023
4,93 Мб, 50 электрон. опт. диск. CD-ROM. Заказ 119.
Систем. требования: ПК 486 или выше; 8 Мб ОЗУ;
Windows95 или выше; 640 × 480; 4-CD-ROM дисковод.

ОО «Воспитатели России»
129110, Россия, Москва, Банный переулок, 3
Тел: +7 (495) 146-68-46



**Всероссийская общественная организация
содействия развитию профессиональной
сферы дошкольного образования
«Воспитатели России»**

129110, Россия, Москва, Банный переулок, 3

 **+7 (495) 146-68-46**

 **vospitateli.org**

 **vk.com/vosprf**



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ