Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад комбинированного вида № 38 «Колокольчик» г.Светлоград

**Мастер – класс для родителей**

**«Игровые SMART – технологии**

**как средство повышения эффективности воспитания и обучения дошкольников»**



Подготовил: воспитатель

первой категории: Е.В. Коробка

г. Светлоград

1. Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодня мы с вами поговорим о МИРЕ ГОЛОВОЛОМОК. Смарт-тренинг для дошкольников.

В памяти взрослого человека особенно ярким воспоминанием остается детство. Время, когда рядом были взрослые и много забавных и умных игрушек. Одни ждали нас в детском саду, другие - дома.

Современное время поставило перед взрослыми ряд вопросов: чем заняться с ребёнком дома? Какие игры помогут дошкольнику в интеллектуальном развитии и откроют ему дверь в успешное будущее?

Сегодня научно доказано, что совместные занятия, общие интересы детей и взрослых укрепляют данный союз, а в семьях создают обстановку взаимного внимания и делового содружества, столь необходимого для формирования личности ребенка.

Именно поэтому мы предлагаем вам познакомиться с увлекательным миром головоломок.

2. В феврале 2024 года детскому саду присвоен статус федеральной сетевой инновационной площадки по теме: «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников» АНО ДПО НИИ дошкольного образования «Воспитатель России».

Давайте же подробнее рассмотрим, что представляет собой данная технология.

3. Игры-головоломки способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности дошкольника; способствуют успешной подготовке детей к школе; формируют усидчивость, умение решать проблемы, развивают воображение, логическое и образное мышление, а также зрительно-моторную координацию.

4. Не следует забывать и про развитие логического мышления у детей дошкольников. Мышление является высшим познавательным процессом. Оно представляет собой порождение нового знания, активную форму творческого отражения и преобразования человеком действительности. Способы, которыми осуществляется мышление, называют способами операций логического мышления.

5. Что же означает понятие «СМАРТ-ТРЕНИНГ»?

Значение слова СМАРТ определяется как толковый, сообразительный, умный и находчивый.

6. Слово ТРЕНИНГ - в пер. с англ. обучать, воспитывать.

Под СМАРТ-ТРЕНИНГОМ мы будем понимать метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленных целей, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

7. ЦЕЛЬ: развитие умственных и творческих способностей у детей дошкольного возраста средствами игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

8. ПРИНЦИПЫ:

Согласно принципам данной технологии, нужно учить ребенка решать проблемы самостоятельно; в применении головоломок должна быть определенная система, от простого к сложному; учитываются индивидуальные особенности ребенка; задания выполняются в игровой форме; используются иллюстрации, схемы задания; игры применяются в разных видах деятельности; первый опыт в применении ребенком головоломки должен быть положительным; на базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий; не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения; привлекать к применению данной технологии родителей.

9. В игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК» входят несколько видов игр, карточки с заданиями к ним и методическое пособие.

10. Все головоломки имеют три уровня сложности – от простого к сложному.

11. *«Складушки».* Головоломка представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета. Суть игры – в составлении рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы или стороны совпали по цвету.

12. *«Слагалица».* Игра-головоломка состоит из 7 игровых элементов и коробочки.

Суть игры: 1. Составление жанровых картинок. 2. Составление фигур по заданным силуэтам. 3. Составление фигур с заданными свойствами.

13. *«Осенний кубик».* Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.

14. *«Гала-куб».* В состав головоломки "Гала-куб" входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов. Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора.

15. *«Репка».* Представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации. Суть игры – составление различных образов из элементов путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов.

16. А сейчас приглашаю Вас поближе познакомиться с игровым набором…

17. На этом наш мастер-класс подошел к концу. Спасибо Вам за отклик и за участие. Играйте в головоломки сами, играйте с детьми и будет вам радость!