**Мастер-класс для педагогов ДОУ**

**«Интеллектуальное развитие дошкольников»**

**Цель:** распространение из опыта работы элементов по использованию смарт-тренинга «Мир головоломок» как средства интеллектуального развития дошкольников.

**Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с опытом работы по выстраиванию

процесса развития ребенка через смарт-тренинг «Мир головоломок».

2. Заинтересовать педагогов новизной методов и приемов интеллектуального

развития дошкольников, активно реализуемых в воспитательно- образовательном процессе детского сада и семьи.

**Оборудование:** ноутбук, проектор, экран.

**ХОД МАСТЕР-КЛАССА**

**Слайд 1.**

Добрый день, уважаемые коллеги! Свой мастер-класс мне хотелось бы начать с такой цитаты:

«*Интеллектуальный рост должен начинаться с рождения и прекращаться только со смертью»* (А. Эйнштейн)

**Слайд 2.**

Так как тема моего мастер - класса звучит «Интеллектуальное развитие дошкольников», давайте сначала разберемся, а что же такое интеллектуальное развитие? (*ответы участников*).

Интеллектуальным развитием называют способности к усвоению знаний и решений нестандартных задач. Развитием интеллекта ребенка необходимо заниматься с раннего возраста, т.к. дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Наиболее интенсивно развитие интеллекта происходит в возрасте с 2 до 8 лет.

**Слайд 3.**

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста является одной из самых актуальных в современной педагогике. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются к в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Современные педагоги для раннего развития детей используют самые разнообразные средства, но одной из самых эффективных средств формирования и развития интеллектуальных способностей ребенка – головоломки – в образовательно-игровой деятельности дошкольников.

В нашем детском саду с сентября месяца открыта сетевая инновационная площадка федерального уровня АНОДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России», «Образовательный модуль «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников».

**Слайд 4.**

Головоломка - это особая задача, для решения которой, как правило, требуется смекалка, догадка, а не специальные познания.

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

Игры-головоломки являются эффективным средством интеллектуального развития дошкольников. Они направлены на развитие логического , пространственного и конструктивного мышления, сообразительности. В результате этих игровых упражнений и заданий, ребенок учится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель.

**Слайд 5.**

На первых этапах обучения детей решению головоломок нельзя оставлять ребенка один на один с новой задачей. Необходимо понять, в чем он испытывает трудности, и помогать ему. Но навязывать игры нельзя, ни в коем случае, иначе пропадет интерес, не стоит подавлять инициативу ребенка. Там, где ребёнок может справиться сам, надо позволить ему получить удовольствие от самостоятельно найденного решения. И, конечно же, порадоваться за него и его успехи.

**Слайд 6.**

Организуя педагогический процесс, следует придерживаться определенных правил:

1. Важно, чтобы ребенок решил первую головоломку.

2. Не раскрывать секретов.

3. Лучшая подсказка — это вопрос.

4. Головоломок должно быть мало.

5. Очень важно не выносить низких суждений по поводу способностей дошкольника.

6. В первую очередь необходим личный интерес педагога к головоломкам.

Педагогу следует самостоятельно прорешать максимальное количество головоломок. Только так можно понять весь спектр чувств, возникающий у решателей головоломок. Сложные головоломки можно решать вместе с детьми.

**Слайд 7.**

Представляю вашему вниманию игровой набор «Мир головоломок». В его состав входит:

**Слайд 8, 9.**

**Игра-головоломка «Осенний кубик»**.  
 Игра представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов.   
Суть игры – составление конструкций в 2Д и 3Д моделировании.  
Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.  
Конструкция 2Д- моделирования, отмеченные на карточках одной или двумя звездочками, доступны детям с 5 лет. Конструкции 3Д-моделирования предполагает объемные постройки. Отмеченные на карточках тремя звездочками, их следует предлагать детям с 6 лет.

**Слайд 10, 11.**

**Игра – головоломка «Слагалица».** Знакомство с головоломкой можно начать с 5 лет.  
 Головоломка «Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур, уложенных в коробочку. Площадь каждой фигуры соответственно составляет 1,2,3,4,5,6 и 8 условных квадратных единиц (квадратиков). Общая площадь всех элементов – 28 квадратиков.   
 В некоторых заданиях коробочка может использоваться как элемент игры.  
Суть игры – составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.  
 К комплект входят карточки трёх уровней сложности. В некоторых случаях игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимые (при создании могут быть задействованы не все детали головоломки) и сложить из них предложенный образ.  
 Карточки можно использовать во время проведения игр-соревнований (индивидуальных, командных), например: « Кто быстрее соберет», «Кто больше придумает жанровых картинок».

**Слайд 12, 13.**

**Игра – головоломка «Гала –куб».** Рекомендуемый возраст 5+  
Головоломка «Гала – куб» представляет собой набор из 8 деревянных деталей.  
Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора, познакомится с симметрией.  
 Головоломка «Гала – куб» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.

**Слайд 14, 15.**

**Головоломка «Репка».** Знакомство с данной головоломкой можно начать с 5 лет.   
Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.   
 Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, путем соотнесения с изображением на карточке, путем подбора недостающих элементов, а также решение головоломки – составление образа по сплошной заливке.  
 Для работы с детьми 5-7 летнего возраста рекомендуется использовать серию карточек с заданиями разного уровня сложности, которые обозначены звездочками.

**Слайд 16, 17.**

**Игра – головоломка «Складушки».** Знакомство с головоломкой можно начинать с 2,5 лет.  
Головоломка «Складушки» представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде ¼ круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета.  
 Суть игры – в составлении рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы и (или) стороны совпали по цвету.  
Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.   
 В игре можно использовать одновременно несколько наборов головоломки. В этом случае целесообразно будет промаркировать фишки каждого набора с обратной стороны.

**Слайд 18.**

Решение головоломок активизирует не только мыслительную деятельность ребенка, но и развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он не трудился.

**Практическая часть**

Теперь я хотела бы перейти к практической части нашего мастер-класса. Я предлагаю вам побыть сегодня в роли детей.

**Итог**

Уважаемые коллеги! Я продемонстрировала вам только часть той работы, которую можно проводить по интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста. Я надеюсь, что мой мастер – класс был для вас полезен!

**Релаксация**

*(поднос с картинками, контейнер)*

Я благодарю вас за участие в моём мастер-классе, и хочу узнать ваше мнение о нём, для этого вам нужно выбрать соответствующую картинку и положить в контейнер.

На подносе лежат картинки с изображением: чемодана, мясорубки, корзины.

**Чемодан** – всё пригодится в дальнейшем.

**Мясорубка** – информацию переработаю.

**Корзина** – всё выброшу (*педагоги оценивают мастер – класс*).

**Слайд 19.**

Спасибо за внимание.