

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №7 с приоритетным осуществлением
деятельности по физическому направлению развития воспитанников»

623300 Свердловская область г. Красноуфимск, ул. Воробьева, 4
телефон: 8(343)946-03-27, email: mdou7.2011@yandex.ru

Сборник успешных практик по теме муниципального ресурсного центра:

***«Использование технологии
смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод
формирования функциональной грамотности
дошкольников»***

г. Красноуфимск,
2025 года

Сборник содержит материалы работ в рамках муниципального ресурсного центра по теме: «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников». В него входят тезисы, мастер-классы, конспекты педагогических работников дошкольной образовательной организации МАДОУ детский сад 7, расположенный на территории Западного управленческого округа. Представленные участниками материалы содержат информацию об успешных практиках использования современных педагогических технологий по теме муниципального ресурсного центра *«Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»*.

Проверку материалов и составление сборника осуществляла экспертная группа из числа педагогических работников данной муниципальной дошкольной образовательной организации:

- Черепанова Инна Николаевна, старший воспитатель.
- Можевитина Анастасия Александровна, воспитатель.
- Попова Марина Владимировна, воспитатель.

Оглавление

Крашенинникова С.В., Третьякова О.В. Мастер-класс в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников» по теме «Игры головоломки в детском саду».....	4
Куприна Е.В., Бурба Л.А. Конспект образовательной деятельности с использованием игрового набора по технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» на тему «Путешествие в страну сказок»	7
Можевитина А.А., Попова М.В. Конспект театрализованного занятия «В поисках Колобка» с использованием игрового набора по технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»	10
Полуянова Т.Н. Конспект образовательной деятельности по познавательному развитию для детей старшего дошкольного возраста в рамках муниципального ресурсного центра «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников» по теме «Цветы для мамы»	13
Попова Е.М. Конспект занятия с использованием «Танграм» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»	15
Собенина М.А. Тезисы в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников на музыкальных занятиях» на тему «Коты - музыканты»	21
Хузина А.Ф, Пастухова Е.Р. Мастер-класс «Волшебные палочки» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»	23
Цепилова Е.А. Конспект образовательной деятельности «Спасение королевства Головоломок» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»	27
Шемякина Н.А. Тезисы на тему «Использование игры-головоломки «Танграм» для предпосылок формирования функциональной грамотности детей старшего дошкольного возраста» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»	30

Крашенинникова Светлана Владимировна,
инструктор по физическому воспитанию МАДОУ детский сад 7,
Третьякова Оксана Владимировна,
педагог-психолог МАДОУ детский сад 7,
городской округ Красноуфимск

Мастер-класс в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников» по теме «Игры головоломки в детском саду»

Цель: сформировать познавательный интерес у детей к головоломкам.

Задачи:

- 1.Развить логическое мышление и аналитические способности
- 2.Обучить работать по образцу, обдумывать и планировать свои действия
- 3.Расширить кругозор и творческие способности.

Цель: Создание условий для формирования познавательного интереса к головоломкам у детей дошкольного возраста.

Задачи:

Образовательные: Продолжать работать по образцу, обдумывать и планировать свои действия, расширить кругозор и творческие способности.

Развивающие: Развитие внимание, восприятие, память, мышление, воображение. Речь и зрительно-моторную координацию у детей дошкольного возраста.

Воспитательные: Воспитывать инициативность, самостоятельность, ответственность через игру –смекалку.(головоломку).

Мастер-класс

- Добрый день, уважаемые коллеги! Мы рада Вас приветствовать на Мастер – Класе и хотим пожелать Вам «Доброго дня».

Предлагаю начать наш мастер- класс с разминки:

Вы друг другу улыбнитесь (смотрят друг на друга вправо-влево)

И сейчас же подружитесь (берут друг друга за руки)

Передайте это тепло друг другу!

Тема сегодняшнего мастер-класса: ***«Игры - головоломки в детском саду».***

Мы живем в 21 веке, веке информационных технологий, когда происходит коренное преобразование характера человеческого труда и взаимоотношений. Наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли, интеллектуальном развитии.

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста является одной из самых актуальных проблем педагогики настоящего времени.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Дети просто обожают играть - посредством игр они учатся, развиваются и познают мир. Одними из самых развивающих игрушек, как для детей, так и для взрослых, по праву считаются головоломки. Они невероятно интересны и порой ими просто невозможно наиграться. А все потому, что они стимулируют мозг, предлагая необычные задачи, которые решить не так уж и просто.

Головоломка - лучшая развивающая игрушка в мире. Слово «головоломка» произошло от выражения "ломать голову" и означает, как несложно догадаться, решить трудноразрешимую задачу. Чтобы найти решение, нужно немало подумать, применить логику и сообразительность.

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

Актуальность Головоломка - игрушка на все времена. В наше время очень много людей увлекаются головоломками. Они любимы не только детьми но и взрослыми. Игра помогает развивать интеллектуальное, логическое мышление, геометрическую интуицию, творческое воображение. Игры – головоломки способствуют успешной подготовке детей к школе.

Итак, сейчас мы предлагаем познакомиться с игрой - головоломкой, *ЛЕСНАЯ МАСТЕРСКАЯ*, предназначенная для старшего дошкольного возраста, под названием «УМНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ». Данная игра состоит из 50 деталей и 10 карточек с заданиями. Игра представляет из себя деревянный сундучок с резной крышкой. Детали деревянные, гладкие, что не мало важно, соответственно экологически чистый продукт, не вызывающий аллергии у детей при использовании. Карточки плотные с четкими понятными изображениями. В комплекте помимо палочек еще имеются несколько лиц с разными эмоциями, благодаря которым ребенок может изучать, различать и классифицировать по характеру данные эмоции. Или например, педагог может понять по данному выбору воспитанника, какое у него сегодня настроение и в случае чего помочь ему в этом.

Раздать схемы и головоломки педагогам.

Вам нужно выбрать понравившуюся фигуру человечков и попробовать сложить по образцу из деревянных палочек. Начинать нужно с самых простых заданий, затем по уровню сложности выбираем наиболее сложные фигуры. После этого можно предложить выполнить и показать получившиеся формы человечков в упражнениях, например, встать в исходное положение: руки согнуты в локтях, ноги в приседе и выполнить физ. минутку. Так же можно разнообразить задание для детей, предложить придумать из палочек свои силуэты животных, транспорта, даже составить небольшие рассказы или сказки. Очень интересная и многофункциональная игра для детей. Можно играть с эмоциями, ориентацией в пространстве, в собственном теле, изучать понятия вправо, влево, вверх, вниз.

Головоломка способствует развитию воображения, умственных творческих способностей дошкольников, развивает логическое и пространственное мышление. Дети учатся планировать свои действия. У детей формируется усидчивость и привычка к умственному труду, стимулируется проявление

творчества. Подобные игры играют очень важную роль в подготовке детей дошкольного возраста к обучению в школе. Они позволяют знакомить ребёнка с разными способами передачи информации, поскольку задачи в них даются в различной форме с помощью рисунка, чертежа, схемы, инструкции.

Рефлексия:

На этом наш мастер-класс подходит к концу. В заключении предлагаем обратить Ваше внимание к настольной игре, с помощью которой мы проведем рефлексия.

Итак, «МИКАДО» -это настольная игра японского происхождения на развитие мелкой моторики, аналог восточнославянских бирюлек. Состоит из бамбуковых разноцветных палочек, кубика и обруча.

-Уважаемые коллеги! Предлагаем по очереди бросать кубик и в соответствии с цветом выпавшем на верхней поверхности кубика, вытянуть палочку из обруча и при этом прокомментировать плюсы сегодняшнего мастер класса! А затем минусы, если таковы имеются.

Замечательно! Вы самостоятельно создавали образы «Умных человечков», а это значит, что у Вас сложились представления об игре-головоломке.

Нам остается только поблагодарить вас за внимание и активную работу. Надеемся, что опыт, приобретенный на сегодняшнем мастер-классе, поможет Вам воспитать творческих, интеллектуально развитых, здоровых и любознательных детей!

Спасибо всем за активное участие! Любите и цените себя, свой труд, свою жизнь! Верьте в себя, в свои силы и возможности!

Спасибо за внимание !

Конспект образовательной деятельности с использованием игрового
набора по технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» на тему
«Путешествие в страну сказок»

Цель: создание условий для развития предпосылок формирования логического мышления дошкольников.

Задачи:

Образовательные:

Продолжать знакомить детей с играми-головоломками: «Складушки», «Слагалица». Упражнять в умении составлять фигуры по заданному силуэту, по образцу, по памяти. Формировать интерес к играм с головоломками.

Развивающие:

Развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику, зрительную координацию, познавательный интерес, умение отвечать на вопросы.

Воспитательные:

Воспитывать самостоятельность через конструктивную деятельность детей дошкольного возраста.

Материал: головоломки: «Складушки» (фишки формата А-4, карточка с заданием), «Слагалица», смайлики настроения.

Словарь: Складушки, Слагалица.

Ход занятия

Вводная часть.

Организационный момент.

Доброе утро, людям и птицам,

Доброе утро, улыбчивым лицам,

И сразу становишься добрым, доверчивым,

Пусть доброе утро, длится до вечера!

-Вы любите сказки? Наверняка у вас есть любимые сказки, ведь их любят даже взрослые.

-А хотите мы отправимся с вами в страну сказок?

-А на чем мы сможем туда отправиться? (на машине, самолёте, поезде, корабле и т.д.)

-Мы сегодня с вами полетим на ковре-самолёте, но сначала мы должны его сделать сами, в этом нам поможет игра-головоломка «Складушки».

Основная часть.

Дети составляют рисунок ковра-самолёта (*с опорой на образец*) путём соединения квадратов так, чтобы углы и стороны совпадали по цвету.

-Вот наш волшебный ковер-самолет, он домчит нас в страну сказок. Только нужно сказать волшебные слова:

Ковёр-самолёт, возьми нас в полёт,

Взлетай ввышину, неси в волшебную страну.

Дети становятся на ковер, говорят слова, звучит музыка полета....

- Вот мы и прилетели.

-Ребята, посмотрите какой красивый осенний листочек (*рассматривают листик*) листочек не простой, волшебный с загадками.

-Любите отгадывать загадки.

- Тогда слушайте первую загадку.

Четыре стены, печь внутри,

Крыльцо снаружи, спасает от стужи... (*дом*).

- В какой сказке три домика? «Три поросёнка»

-В какой сказке в домике жило много зверей? «Теремок»

-В какой сказке горел дом? «Кошкин дом»

- В какой сказке с окна кто-то укатился?«Колобок»

- В какой сказке растаяла избушка? «Заюшкина избушка»

- В какой сказке надо дёрнуть за верёвочку, чтобы дверь открылась?

«Красная шапочка» и т.д.

-Мы сейчас соберём отгадку (*дом*) из деталей головоломки «Слагалица».

- Усаживаемся поудобнее на стульчики (*дети рассаживаются за столы*).

- Из чего будет состоять наш дом? (*из геометрических фигур*).

Перед строительством дома, я предлагаю вам размять наши пальчики.

Пальчиковая гимнастика «Дом»

В гости к пальчику большому, (*Сжать пальцы в кулачки, поднять вверх большие пальцы обеих рук*).

Приходили прямо в дом, (*Руки сложить домиком и поднять над головой*).

Указательный, средний, безымянный, мизинец. (*Называем и соединяем вместе с большим пальчиком по очереди указательный, средний, безымянный, мизинец*).

Дети выполняют задание (*по схеме, по образцу, по памяти*).

-Молодцы!!!

- Следующая загадка.

У отца был мальчик странный, необычный деревянный,

На земле и под водой, ищет ключик золотой. Кто же это? (*Буратино*).

Физкультурная минутка

Буратино потянулся, (*руки поднять через стороны вверх, потянуться, поднявшись на носочки*)

Раз - нагнулся,

Два - нагнулся, (*наклоны корпуса вперед*)

Руки в сторону развел, (*руки развести в стороны*)

Ключик, видно, не нашел. (*повороты вправо и влево*)

Чтобы ключик нам достать,

Надо на носочки встать. (*руки на поясе, подняться на носочки*)

- Следующая загадка.

У девочки в корзинке

Лежит живой клубочек.

Не лает, не кусает.

Мяукает и играет ...(*кошка*)

- В каких сказках встречается кошка? («Кот в сапогах», «Кошкин дом», «Лиса и кот», «Бременские музыканты», «Кто сказал МЯУ», «Баба-яга», «Страшный зверь» и т. д.).

-Как вы думаете, с помощью какой головоломки мы выложим кошечку?с

помощью головоломки «Слагалица»

Дети выполняют задание (*по схеме, по образцу, по памяти*).

- Какие вы молодцы!

-Наше путешествие по волшебной стране к сожалению, заканчивается. Нам пора возвращаться в детский сад. Пройдём к нашему ковру-самолёту и произнесём волшебные слова:

Ковёр- самолёт, возьми нас в полёт.

Верни нас в наш любимый детский сад!

- Вот и закончилось наше путешествие в волшебную страну...

Рефлексия: какое у вас настроение после нашего путешествия? Выберите смайлик, который подходит вашему настроению (*смайлики настроения*).

Конспект театрализованного занятия «В поисках Колобка» с использованием игрового набора по технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» в рамках МРЦ
«Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»

Цель: создание условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания у детей дошкольного возраста.

Задачи:

- развивать зрительную память, воображение, смекалку, самостоятельность, умение понимать задание и выполнять его;
- воспитывать познавательный интерес к головоломкам.

Актуальность: Непосредственный контакт ребенка с интеллектуальными играми позволяет ребенку научиться умению добиваться поставленной цели, развитию его познавательных потребностей. Головоломка – это один из наиболее интересных и доступных способов заниматься вместе с ребёнком «зарядкой для ума». Она учит дошкольника анализировать информацию, воспринимать всю картину целиком и искать нестандартные решения, то есть мыслить смело, креативно и рационально.

Предполагаемый результат:

- знают разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
- владеют способами и правилами решения головоломок;
- используют алгоритм при решении головоломок;
- понимают заданную инструкцию и применяют ее в решении головоломок;
- владеют элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
- ориентируются в пространстве, анализируют, синтезируют, сравнивают, обобщают, классифицируют;
- проявляют познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Ход занятия:

(Выходит бабушка-старушка плачет и загадывает загадку).

Отгадайте—ка ребятки, кто ушел от старой бабки?

Очень он похож на мячик,

Круглый, мягкий и горячий.

Спрыгнул со стола на пол

И от бабушки ушел.

У него румяный бок.

Кто же это? (колобок)

- Помогите мне найти колобка, наверное, он укатился в лес.

(звучит музыка) Выбегает зайчик
Бабушка: Здравствуй, зайныка-дружок!
Подскажи, где колобок?
Зайка: Вы сперва мне помогите и репку соберите!
Если будет в этом толк, я скажу, где колобок.
Детям предлагается собрать головоломку «Репка» (карточки №1, 2,5,7)
(говорит на ушко, что Колобок покатился к волку)
Бабушка: Колобок из виду скрылся.
К волку в гости покатился.
(звучит музыка) Выходит волк
Бабушка: Здравствуй, серенький волчок,
Подскажи, где колобок?
Волк: Вы мне помогите
Дом с ракетой соберите.
Если будет в этом толк, я скажу, где колобок.
Детям предлагается выполнить задания игры – головоломки «Слагалица»,
карточки №2,5
(говорит на ушко, что Колобок покатился к медведю)
Бабушка: Колобка у волка нет,
Покатился он к медведю на обед.
(звучит музыка) Выходит медведь.
Бабушка: Мишка, мишка, толстый бок,
Подскажи, где колобок?
Медведь: Наварил я много каши и наквасил простокваши,
А непоседы белки разбили все тарелки.
Вы, ребята, помогите, мне тарелки смастерите.
Если будет в этом толк, я скажу, где колобок.
Детям предлагается выполнить задание из игры – головоломки «Складушки»
(тарелки), карточка №7
(говорит на ушко, что Колобок покатился к лисе)
Бабушка: Прокатился мимо колобок,
Лишь мелькнул в траве румяный бок.
Покатился по росе к хитренькой лисе.
(звучит музыка) Выходит лиса.
Бабушка: Ты, лисичка, нам скажи,
Да всю правду доложи!
Ты не съела ли случайно колобка,
Нашего веселого дружка?
Лиса: За фигурой я слежу на диете я сижу.
И трудом я занимаюсь, колобками не питаюсь!
В лесу елочки сажаю.
Вы мне лучше помогите, тоже елки посадите.
Если будет в этом толк, я скажу, где колобок.
Детям предлагается игра – головоломка «Пуговицы»
Лиса: Колобок ваш за ёлкой
Мне он без толку!
Бабка находит за елкой колобка.

Бабушка: Хорошо, что ты нашелся, колобок,
Для тебя это будет урок!
Никогда ты из дома не уходи!
А теперь улыбки детям подари!
Колобок дарит детям смайлики.
Бабушка: Молодцы, ребята - зверята, все задания прошли,
Колобка найти мне помогли!

Конспект образовательной деятельности по познавательному развитию для детей
старшего дошкольного возраста в рамках муниципального ресурсного центра
«Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод
формирования функциональной грамотности дошкольников» по теме
«Цветы для мамы»

Возраст воспитанников: старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Виды деятельности: игровая, коммуникативная, речевая, двигательная

Образовательные области: социально-коммуникативное, познавательное,
художественно-эстетическое.

Цель: Развитие предпосылок формирования логического мышления
дошкольников.

Задачи:

Образовательные:

- Познакомить детей с различными логическими играми и головоломками.
- Формировать интерес к играм с головоломками.

Развивающие:

- Развивать образное, конструктивное, логическое мышление, продолжать учить строить по схемам, по образцу и замыслу;
- Совершенствовать знания, умения и навыки с игровыми головоломками.
- Развивать познавательной и творческой деятельности через логические игры.

Воспитательные:

- Воспитывать любовь и интерес к празднику «День Матери».
- Воспитывать интерес к решению логических задач и игр.

Материалы и оборудование: схемы; головоломки: «Складушки», «Слагалица», «Пуговицы»; лист с заданиями «Соберем подарок»; дидактическая игра «Танграм»; клей-карандаш, листы бумаги (на каждого).

Ход ОД:

Организационный момент.

Воспитатель: Станем рядышком, по кругу,
Скажем «Здравствуй!» друг другу.
Нам здороваться ни лень:
Всем «Привет!» и «Добрый день!»;
Если каждый улыбнётся –
Утро доброе начнётся.
– ДОБРОЕ УТРО!

Воспитатель: Ребята, Вам загадку загадаю,
Отгадают все, я знаю.
Кто красивей всех на свете?
Это знают даже дети.

Кто любить готов всегда?

Это (Мамочка моя)

Воспитатель: Какой праздник мы с вами отмечаем на этой неделе?

Дети: День матери!

Воспитатель: В этот день поздравления принимают все мамы. Скажите, а вы будете поздравлять своих мам? Как их можно поздравить? (*Ответы детей*) (Подвести детей к выводу, что можно подарить цветы.)

Воспитатель: А почему именно дарят цветы?

Дети: красивые, нежные, вкусно пахнут.

Воспитатель: Цветы прекрасны. Только у нас с вами не получается подарить мамам цветы, потому что в нашем цветочном магазине случайно активировалась древняя головоломка, и все цветы оказались заперты в лабиринте из загадок. Не расстраивайтесь, мы с вами решим все головоломки и принесём цветы из волшебного лабиринта для всех наших мам.

Ребята, вы готовы? (*Ответы детей*)

Воспитатель: Тогда в путь, вот первое задание.

Основная часть.

1. Задание. Игровое упражнение. «Лесенка» «Складушки» МИР ГОЛОВОЛОМОК

Воспитатель: Чтобы пройти все задания, нам нужно собрать лесенку к лабиринту при помощи головоломки «Складушки».

- Назовем все геометрические фигуры, которые понадобятся для лесенки?

(*Ответы детей*)

- Сколько квадратов (фишек) понадобится? (*Ответы детей*)

- Какие цвета на них? (*Ответы детей*)

Воспитатель: Давайте составим лесенку таким образом, чтобы углы и стороны совпадали по цвету. (*Дети собирают по образцу*)

- Отлично, продолжим путь.

2. Задание: Игровое упражнение «Продолжи узор». «Пуговицы» МИР головоломки

Воспитатель: Посмотрите, в лабиринте разбросаны пуговицы, нам нужно их собрать. (На столе лежат схемы) Что мы с ними будем делать?

Дети: соберём и продолжим узор.

Воспитатель: Какие здесь пуговицы? В каком порядке будем продолжать?

Дети: Синие, желтые, красные пуговицы. (Называют порядок по схеме)

Воспитатель: Как вы думаете, на что похожа наша цепочка из пуговиц? (*Ответы детей*)

Воспитатель: Как здорово, у нас получились бусы, нашим мамам они бы понравились.

3.Задание. Логическая задача. «Загадки».

Воспитатель: Пройдем дальше. Лабиринт отправил нам загадки. Нужно посчитать и дать правильный ответ на загадки:

-Шесть орешков мама-свинка
Для детей несла в корзинке.

Свинку ёжик повстречал
И ещё четыре дал.

Сколько орехов свинка
Деткам принесла в корзинке?
(10 орешков)

-Три зайчонка, пять ежат
Ходят вместе в детский сад.
Посчитать мы вас попросим,
Сколько малышей в саду? (8
малышей)

-У нашей кошки пять котят,
В лукошке рядышком сидят.
А у соседской кошки – три!
Такие милые, смотри!
Помогите сосчитать,
Сколько будет три и пять? (8
котят)

Молодцы, правильно ответили, нам пора переходить к следующей головоломке лабиринта.

4. Задание. «Слуховой диктант».

Воспитатель: Скоро праздник «День Матери», а значит нам надо собрать подарочные наборы. Перед вами подарочная коробка, положите в неё:

- духи в правый верхний угол
- помаду в левый нижний угол
- лак для ногтей в правый нижний угол
- тушь в левый верхний угол
- коробочку с колечком в середину.

Воспитатель: Сравните с образцом.

Всё верно. Продолжаем отгадывать головоломки дальше.

5. Задание. «Замок». «Слагалица» МИР ГОЛОВОЛОМОК

Воспитатель: Ребята, на лабиринте висит замок, и чтобы попасть в цветочный магазин, нам его надо открыть. Посмотрите и подумайте, что нужно сделать?

Дети: Собрать по схеме.

Воспитатель: Правильно, нужно правильно собрать по схеме замок, и он откроется. Приступайте к выполнению задания.

(Дети по образцу выполняют задание – выкладывают головоломку.)

Воспитатель: Ура, мы справились с заданием, замок открылся, и мы с вами попали в цветочный магазин.

- Давайте, отдохнём немного с дороги.

Физминутка «Букет»

По тропинке, по дорожке *(ходят по кругу, взявшись за руки)*

К вам цветы — был путь далек *(останавливаются)*

Мак, ромашка, колокольчик *(в середину круга по очереди выходят дети с картинкой цветка)*

Незабудка, василек. Соберем большой букет *(остальные идут по кругу)*

Лучше вас цветочков нет *(дети останавливаются)*

Красный, белый и лиловый *(стоящие в середине круга по очереди поднимают руки вверх)*

Голубой и синий цвет.

Ах, какой букет красивый!

Замечательный букет! *(Хлопают в ладоши, повторяя текст)*

6. Задание. «Танграм»

Воспитатель: Вот мы с вами и оказались в цветочном магазине. Я предлагаю вам выбрать какой хотите сделать цветок, сесть за столы и начать работу. Посмотрите, что нам понадобится для работы?

Дети: Танграм (бумажный, схема, лист, клей)

Воспитатель: Танграм – состоит из 7 плоских фигур. Их необходимо сложить определенным образом, чтобы получилась фигура – цветок.

-Из каких геометрических фигур будет у вас цветок? *(Ответы детей)*

(Дети садятся за столы и начинают выполнять работу, складывают бумажные детали, приклеивают. Воспитатель комментирует и помогает детям)

Подведение итогов ОД:

Воспитатель: Посмотрите, какие красивые цветы у вас получились.

Воспитатель: Ребята, где мы с вами сегодня побывали? *(Ответы детей)*

-Трудно было выполнять задания? *(Ответы детей)*

-Что мы делали? *(Ответы детей)*

-Что понравилось больше всего? *(Ответы детей)*

-Для чего мы выполняли различные задания? *(Ответы детей)*

- А, как вы думаете, мамы обрадуются вашему подарку? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Давайте оформим выставку для мам, и они порадуются.

Конструкт занятия с использованием «Танграм» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»

Цель: автоматизация навыков слуховой дифференциации и правильного произношения оппозиционных (парных) согласных [Д] и [Т], развитие фонематического анализа.

Задачи:

Коррекционно-развивающие:

- развивать фонематический слух (умение различать звонкий и глухой согласный);
- совершенствовать навыки звукового анализа и синтеза (определение наличия и позиции звука в слове);
- активизировать и расширять словарный запас;
- развивать артикуляционную и мелкую моторику;
- развивать пространственное мышление и зрительно-моторную координацию при работе с танграмом.

Образовательные:

- закреплять понятие о звонких и глухих согласных звуках.
- учить собирать фигуры из "Танграма" по схеме и собственному замыслу.

Воспитательные:

- формировать сосредоточенность, умение доводить начатое дело до конца.

Оборудование: набор «Танграм» для каждого ребенка, карточки-схемы, фишки для звукового анализа, зеркала.

Этап занятия, время	Задачи этапа	Деятельность логопеда	Деятельность воспитанников	Планируемый результат
I. Организационный момент (2 мин)	Создание мотивации к занятию, активация внимания.	Приветствие. Сообщение темы: "Сегодня мы будем учиться различать два очень похожих звука: [Д] и [Т]. А поможет нам в этом игра Танграм".	Дети слушают, готовятся к работе.	Установление контакта, готовность к деятельности.
II. Актуализация знаний. Артикуляционная и пальчиковая	Подготовка артикуляционного аппарата к работе, развитие речевого дыхания.	1. Артикуляционная гимнастика: Упражнения: «Часы», «Чачели», «Парус». «Чашечка»,	Дети выполняют упражнения перед зеркалом.	Активизация мышц артикуляционного аппарата.

гимнастика (5 мин)		Объяснение разницы звуков [Д] (звончек звенит в горле) и [Т] (ветерок дует). 2. Пальчиковая гимнастика с элементами Танграма: "Волшеб ные фигуры": дети перебирают элементы танграма, называют геометрические фигуры.	Выполняют манипуляции с фигурами танграма, называя их.	
III. Основная часть. Развитие фонетико- фонематичес ких процессов с "Танграмом" (15-20 мин)	Развитие слухового внимания и фонематического слуха	1. Дифференциация звуков [Д] и [Т] в словах. Игра "Построй дорожку": Логопед называет слова. Если в слове звук [Д] – ребенок кладет синюю деталь танаграма если [Т] – красную. Слова: батон, каток борода, тапок, дым, дорога.	Раскладывают детали танграма на две стороны, соотнося слова со звуками [Д] и [Т].	Различение оппозиционных звуков на слуховом уровне.
	Формирование навыков звукового анализа и синтеза, развитие пространственного мышления и мелкой моторики.	2. Задание "Собери фигуру по слову": Логопед предлагает детям собрать из танграма фигуру "Дом" (со звуком [Д]) или "Кот" (со звуком [Т]) по схеме-образцу.	Собирают фигуру "Кот" или "Дом" из частей танграма.	Развитие зрительно- моторной координации. звуковой анализ слов, обогащение словаря.
	Умение выделить звуки в слове в правильной последовательност и.	3. Задание "Звуковой анализ собранного слова": после того как фигура собрана, дети вместе с логопедом выкладывают схему слова фишками.	Выполняют звуковой анализ слова с помощью фишек.	Формирование у ребенка целостного представления о звуковом составе слова
IV. Динамическая пауза (3 мин)	Снятие мышечного напряжения, переключение внимания.	Динамическая пауза с проговариванием чистоговорки	Дети выполняют упражнения.	Физическая активность, разрядка.
V. Закрепление	Закрепление	1. Игра "Слово на	Дети	Закрепление

материала. Творческое задание (3 мин)	пройденного материала.	кончике языка": Дети придумывают слова со звуками [Т] или [Д].	называют слова.	фонематических навыков.
VI. Подведение итогов занятия (2 мин).	Оценка деятельности детей, обратная связь.	Обсуждение результатов. Что было сложно? Что понравилось? Оценка работы детей.	Дети делятся впечатлениями и, отвечают на вопросы логопеда.	Осознание результатов своей деятельности, положительный эмоциональный настрой.
Открытость, творческое задание	Развитие творческих способностей.	Творческое задание "Составь свою фигуру". Дети создают собственную фигуру из танграма.	Придумывают и собирают свою фигуру, в название содержащее один из изучаемых звуков	Творческое самовыражение.

Собенина Мария Андреевна,
музыкальный руководитель
МАДО детский сад 7,
городской округ Красноуфимск

Тезисы в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «Мир головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников на музыкальных занятиях» на тему «Коты - музыканты»

Педагог дошкольной образовательной организации должен понимать, что функциональная грамотность – это способность человека адаптироваться к окружающей среде (изменяющимся условиям) и функционировать в ней, применяя уже имеющиеся знания (умения, навыки) в конкретных ситуациях, для решения разнообразных жизненных задач (для дошкольного возраста примером может быть: функциональная готовность к школе).

Под функциональной грамотностью на музыкальных занятиях в ДОУ мы понимаем базовые навыки музыкальной деятельности детей, как отдельной личности, обладающей определенными качествами так и коллектива в целом.

Исходя из опыта музыкальных руководителей можно с уверенностью сказать, что музыка непосредственно влияет на психику и физиологию ребенка через прослушивание различных произведений композиторов, пение, музыкальные игры, ритмические движения, игру на музыкальных инструментах, музыкально-дидактические игры, театрализованную деятельность на музыкальных занятиях.

В музыкальном воспитании и обучении детей дошкольного возраста музыкальный руководитель должен применять Один из самых важных методов - это наглядный.

Наглядный метод, делится на наглядно-слуховой и наглядно-зрительный (по О. П. Радыновой).

Наглядно-слуховой метод является основным методом музыкального воспитания детей. Основным содержанием этого метода – прослушивание музыкальных произведений детьми, которые исполняет педагог или использует технические средства обучения.

К наглядно-зрительному методу можно отнести показ движений в танцах, играх (музыкальных, музыкально-дидактических, дидактических), музыкально-ритмических упражнений, показ певческих приемов, показ картинок, игрушек, показ иллюстраций с использованием мультимедийных технологий.

Пазл «Коты-музыканты» автора Натальи Авдеевой относится к музыкально-дидактическим играм. Данная игра направлена на развитие зрительного внимания и восприятия, пространственных представлений, логики, зрительно-моторной координации.

Данное дидактическое пособие также направлено на изучение музыкальных инструментов. Музыкальные инструменты на которых играет квинтет- гитара, бубен, маракасы, дудочка и гармошка. Игра напоминает всем известные пазлы, которые нужно составить в правильном порядке, чтобы получилась общая картина.

Автор предлагает несколько игр которые можно предложить воспитанникам в качестве дополнительного задания, в ходе сбора деталей пазла. Таким образом можно проговорить названия инструментов, тем самым повторяя и запоминая их названия. Рассказать детям, какие бывают музыкальные инструменты: струнные, духовые, ударные. Дать возможность опробовать определить эти виды инструментов среди представленных.

Также можно повторить состав ансамбля, попросив разложить всех музыкантов в ряд от самого большого к самому маленькому и наоборот. Объяснить ребенку, что если играет один музыкант- это солист, двое-дуэт, трое, трио, четверо-квартет, а пятеро – квинтет.

Еще одна игра - это «Репетиция». Нужно рассказать детям, что коты репетируют выступление перед концертом и попросить помочь музыкантам разучить мелодию: предложить хлопнуть заданный вами ритм (например, два длинных, три коротких хлопка).

Если есть напольный синтезатор, то после сбора пазла можно предложить сочинить на одном из представленных инструментов свою мелодию, тем самым устроить небольшой концерт на занятии.

Работа музыкального руководителя по формированию функциональной грамотности на музыкальных занятиях сложна и разнообразна. Благодаря грамотному подходу планирования и проведения музыкальных занятий, у детей в дальнейшем расширяются знания о музыке. Накапливается опыт восприятия произведений мировой культуры разных эпох и стилей. Музыка не только наполняет жизнь детей новым содержанием, но и способствует самостоятельному творческому проявлению и развитию музыкальной грамотности детей.

Мастер-класс «Волшебные палочки» в рамках МРЦ «Использование технологии
смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования
функциональной грамотности дошкольников»

Во всем мире широко и активно используются счетные палочки - это незаменимый дидактический материал, предназначенный для обучения математике, развития зрительного восприятия, мыслительных операций сравнения, анализа, синтеза, развития мелкой моторики руки. Основные особенности данного дидактического материала - абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Как можно простые счетные палочки превратить в «Волшебные палочки» для детей дошкольного возраста?

Для этого посмотрим с точки зрения технологии смарт-тренинга «Мир головоломок». Для освоения образовательной программы, современный дошкольник должен логически мыслить, уметь зрительно соотносить один предмет с другим, сравнивать предметы между собой. Важно не только развивать познавательные процессы у ребенка, но и стимулировать к расширению своего кругозора, развивать любознательность, пытливость, тренировать внимание, воображение, память, мышление.

Давайте попробуем наши счетные палочки использовать для решения логических упражнений и головоломок.

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.

Целью нашей работы является развитие творческих умственных способностей с помощью игр головоломок.

Задачи:

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

Будем учитывать **принципы:**

- Активной позиции ребенка (*нужно научить ребенка решать проблемы самостоятельно*)
- Системности и регулярности (головоломки нельзя применять от случая к случаю, должна быть определенная система, от простого к сложному)

- Индивидуального подхода к ребенку (*подбор заданий учитывает индивидуальные особенности ребенка*)
- Использования адекватных по возрасту форм работы (*также задания подбираются по возрасту, в игровой форме*)
- Наглядности (*легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы задания*)
- Интеграции (*включать в образовательную среду*)
- Успешности (*первый опыт должен быть положительным*)
- Вариативности, новизны (на базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий)
- Поддержки инициативы (не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения, избегать негативные оценки)
- Сотрудничества с семьёй (*повышение активности родителей*).

Для детей дошкольного возраста должен быть плавный переход от логических упражнений к головоломкам (от легкого к сложному):

- Геометрическим на плоскости и объёмным
- Логическая игра-упражнение «ПО ОБРАЗЦУ»
- Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ»
- Логическая игра-упражнение «ПО СХЕМЕ»
- Логическая игра-упражнение «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ» (*собери по схеме с элементами головоломки*)
- Логическая игра-упражнение «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ»

Логические игры с «волшебными палочками» активно используем для формирования функциональной грамотности дошкольников в познавательной деятельности. Ведь они совершенствуют представления ребенка о форме, геометрических фигурах, предметах, количестве, цвете, развивают его воображение и конструкторские навыки. Также знакомят с понятием «симметрия», формируют математические представления у детей дошкольного возраста.

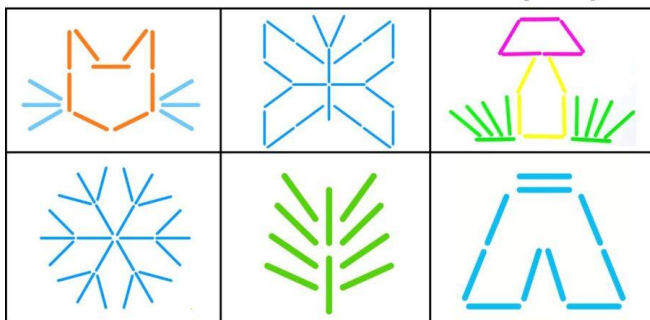
Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план. Нужно перемешать или убирать палочки, чтобы получить определенные фигуры или объекты. Создать полное, отчетливое представление о понятии, отработать навык счета, измерения, вычисления. Задания можно выполнять несколькими способами:

1. Выкладывать самостоятельно предложенный рисунок из счетных палочек.
2. Выкладывать рисунок из счетных палочек по нарисованному контуру.
3. Сосчитать количество палочек, из которых выполнена фигура. Если фигура выполнена из разноцветных палочек, то сосчитать палочки каждого цвета, и ответить палочек какого цвета больше.
4. С помощью счетных палочек можно наглядно продемонстрировать состав числа, познакомить с простейшими математическими операциями сложения и вычитания. Изучить понятия «число» и «количество».
5. Преобразование одной фигуры в другую с помощью добавления и отнимания счетных палочек, даже самому придумать и сложить фигуру.

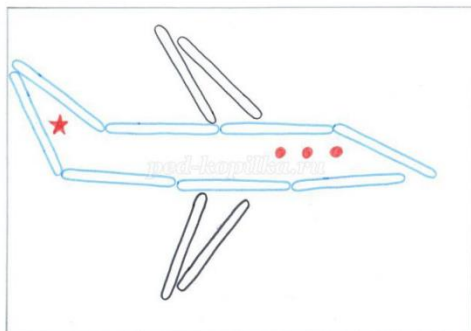
Для детей среднего возраста составление фигур из палочек начинается с простого изображения. В процессе выполнения задания нужно объяснять ребенку как

называется фигура, как ее сложить. Показ образцов изображений сопровождается стихами, изображениями.

Сложи из счётных палочек по образцу



Выкладывать рисунок из счетных палочек по нарисованному контуру.



На что похожа картинка?

Постройте из палочек предмет, но не до конца. Предложите ребёнку догадаться, что это за картинка и чего на ней не хватает. Не спешите, дайте время подумать.

Задачи на построение простых фигур: Например, построить квадрат из 4 палочек.



Задачи на построение сложных фигур: (составленных из нескольких простых, имеющих или общую вершину, или общую сторону, вложенных или вписанных друг в друга).

Как построить 2 треугольника из 5 палочек,

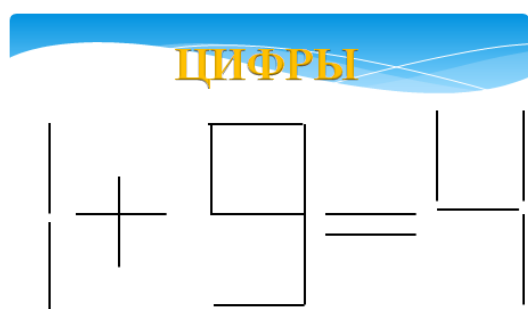


Задачи на преобразование фигур:

Сложить из 10 палочек 3 квадрата. Убрать 3 палочки так, чтобы осталось 2 квадрата. Убрать 2 палочки так, чтобы не осталось ни одного квадрата



Задачи на составление цифр, букв, неравенств и равенств.(для старшего возраста)



Переложить 1 палочку так, чтобы равенство стало верным



Переложить 1 палочку, и превратить цифру 2 в цифру 3, а затем цифру 3 в цифру

Игры-головоломки можно придумать и составить по разной тематике и сложности. Они играют большую роль и в познавательно-речевом развитии дошкольника. Регулярно занимаясь с этим материалом, дети смогут:

- оперировать понятиями «большой», «маленький», «длинный», «короткий», «широкий», «узкий»;
- научиться работе со схемами; дифференцировать цвета;
- изучить буквы, цифры; познакомиться с геометрическими фигурами и их особенностями;
- проявить свой творческий потенциал; развивать мелкую моторику рук;
- научиться описывать своё изображение, то есть развивать словарный запас, грамматически правильно строить предложения.

Вывод: Головоломки со счётными палочками — это не только увлекательное занятие, которое способствует развитию логического мышления, пространственной ориентировки, но и возможность доставить детям удовольствие, вызвать у них положительные эмоции!

Конспект образовательной деятельности «Спасение королевства Головоломок» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг «МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности дошкольников»

Тема: «Спасение Королевства Головоломок»

Цель: развитие творческих умственных способностей у детей с помощью игр-головоломок

Задачи:

1. Закреплять умение решать головоломки «Складушки», «Слагалица», работать со схемами.
2. Закреплять представление об окружающем.
3. Развивать пространственное, логическое и конструктивное мышление.
4. Развивать произвольное внимание, зрительную память, инициативность.
5. Воспитывать взаимопомощь, умение дружески взаимодействовать со сверстниками.

Методы и приемы: сюрпризный момент, игровая проблемная ситуация, введение сказочного персонажа, беседа, вопросы поискового характера, анализ схемы, работа в парах, анализ результата.

Материалы и оборудование: воздушный шар, письмо, игровой набор «Мир головоломок», смарт-бокс.

Ход:

В группу влетает воздушный шар, на нитке которого письмо.

Дети обращают внимание.

Воспитатель: Похоже на письмо. (читает адрес) Да это письмо нам – Детский сад №7 подготовительной группе «Ромашки».

Дети: От кого?

Воспитатель: От жителей Королевства Головоломок.

Дети: Интересно!

Воспитатель: Прочтем! Вскрывает конверт, читает: «Дорогие ребята, мы обращаемся к вам, потому что знаем, что головоломки для вас интересны, а в нашем Королевстве Головоломок случилось страшное! Беда! Произошла катастрофа – Королевствотрясение!!! Всё сотрясало, налетел сильный ураган – размыты дороги, разрушены дома, погублены деревья, цветы!!! Помогите нам, ребята!!!»

Воспитатель: Как же мы можем помочь жителям Королевства Головоломок?

Дети: Построить новое Королевство!

Воспитатель: Как решить проблему жителей королевства? С помощью чего? Это же необычное Королевство. Королевство Головоломок!!!

Дети: (называют разные варианты) С помощью головоломок!

Воспитатель: Вы считаете, что при помощи головоломок мы поможем жителям Королевства.

Дети: Да!

Воспитатель: Это идея! В нашем наборе «Мир головоломок» много разных головоломок. Какие именно нам помогут сегодня?

Дети: Можно это узнать, заглянув в смарт-бокс!

Воспитатель: Верно, ребята! Посмотрите, что смарт-бокс нам приготовил сегодня!

Дети открывают смарт-бокс, находят игры-головоломки «Складушки» и «Слагалицу» Называют головоломки.

Воспитатель: Какую головоломку вы бы хотели решить первой?

Как вы думаете, что мы можем создать для Королевства, решив головоломку «Складушки»?

Дети: Цветы, дорожки, лестницы, клумбы, ...

Воспитатель: Замечательно! Прежде чем приступить к решению головоломки «Складушки», напомним правила игры с ней.

Дети: детали-фишки головоломки «Складушки» должны лежать так, чтобы цвета четверти кругов совпадали.

Воспитатель: Приступайте к работе!

В процессе решения головоломок воспитатель спрашивает, что они создают, сколько фишек используют, обращает внимание детей на правильность выполнения.

Воспитатель: Вижу, что дорожки, цветники готовы. А вот я вижу большая цветочная поляна! Вы решили головоломку, использовала все фишки – собрали квадрат, все четверти кругов совпали по цвету. На что вы обращали внимание, решая головоломку?

Воспитатель: Итак, дорожки, лестницы, цветы уже готовы. Замечательно!

Предлагаю отдохнуть перед решением следующей головоломки!

Физминутка «»

После физминутки воспитатель предлагает детям пройти к другому столу, на котором лежит головоломка «Слагалица»

Воспитатель: Ребята, а что еще нам нужно создать для жителей Королевства головоломок?

Дети: Дома, деревья.

Воспитатель: С помощью какой головоломки мы можем это сделать?

Дети: «Слагалицы»!

Воспитатель: Прежде чем приступить к решению, распределитесь парами.

Воспитатель: вспомним правила игры.

Дети: Решать головоломку можно, используя схемы с контуром и без контура.

Воспитатель: Схемы отличаются по уровню сложности?

Дети: Да. Есть первый уровень сложности – с одной звездочкой. Это схемы с небольшим количеством деталей. С двумя звездочками посложнее, а стремя самый сложный уровень – деталей семь,

Воспитатель: Оцените свои возможности, выбрав схемы по уровню сложности и приступайте к решению.

Дети выбирают схемы, начинают работать, воспитатель спрашивает, что

изображено на схемах.

Воспитатель: Вижу, у вас на схемах разные дома. А какие бывают дома? (одноэтажные, многоэтажные, «небоскрёбы», ...)

Входит Слагалик

Слагалик: Ух! Здравствуйте! Наконец-то я к вам добрался!

Воспитатель и дети: Здравствуй, Слагалик!

Слагалик: Вы знаете, в нашем Королевстве случилась катастрофа – королевствотрясение!!!

Дети: Мы знаем, нам письмо пришло. И мы уже восстанавливаем Королевство Головоломок!

Слагалик: Правда? Здорово! У нас будут новые дома и дороги! Какие вы молодцы! Вам трудно было? Вы со всеми головоломками справились? Вы настоящие интеллектуалы!

Дети отвечают

Слагалик: Сейчас я сделаю фотоснимок и копии всех объектов перенесутся в Королевство Головоломок. Внимание! (Звук отправки). Спасибо вам ребята от всех жителей Королевства Головоломок! От Королевы передаю вам приглашение в наше Королевство! Ждём вас в гости! До встречи!

Воспитатель берет приглашение, благодарит Слагалика. Дети прощаются.

Воспитатель: Ребята, вы все сегодня справились с заданием. С какими головоломками вы работали? Были у вас затруднения? В чём? Какую головоломку вы бы хотели решить в следующий раз?

Тезисы на тему «Использование игры-головоломки «Танграм» для
предпосылок формирования функциональной грамотности детей старшего
дошкольного возраста» в рамках МРЦ «Использование технологии смарт-тренинг
«МИР головоломок» как метод формирования функциональной грамотности
дошкольников»

Одна из важнейших задач современного образования – формирование функционально грамотных людей. Эта задача является актуальной и для дошкольного образования, поскольку подготовка к школе требует формирования важнейших компетенций уже в предшкольный период воспитания.

Введение игр – головоломок в дошкольную практику способствует развитию наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей дошкольников.

Игра «Танграм» направлена на развитие различных мыслительных процессов – сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» / «часть» - все то, чем необходимо овладеть дошкольнику для развития предпосылок формирования функциональной грамотности.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста – одна из актуальных проблем дошкольного образования. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Интеллектуальное развитие ребенка-дошкольника – это важнейшая составная часть его психического развития. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит развитие восприятия, внимания, памяти, воображения, а также становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому.

Особую роль в развитии интеллекта ребенка играет математика, так как результатами обучения математике являются не только знания, но и определенный стиль мышления. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является игра. Уже на ранних и младших возрастных ступенях именно в игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, по своему желанию общаться со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения.

Танграм – старинная китайская игра-головоломка. Она возникла 4 тысячи лет назад. Известно около семи тысяч различных комбинаций.

Появление этой китайской головоломки связано с красивой легендой. Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по годам. Одно беспокоило старого императора: его сын,

будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. Император призвал к себе трех мудрецов, один из которых был известен как математик, другой прославился как художник, а третий был знаменитым философом, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали «Ши-Чао-Тю» - квадрат, разделенный на семь частей.

Танграм – одна из множества вариаций игр, в основу которых положено решение логических геометрических задач на разрезание. Исходное базовое тело или фигура разрезается на определенное число элементов (танов). Они создают исходный материал, из которого требуется сложить ту или иную фигуру. Различие в комбинации исходных базовых элементов порождает целый класс головоломок, как в случае плоских фигур, так и объемных.

Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.

Все собираемые фигуры должны иметь равную площадь, так как собираются из одинаковых элементов. Отсюда следует что:

- ✓ В каждую собираемую фигуру должны войти непременно все семь элементов.
- ✓ При составлении фигуры элементы не должны налегать друг на друга, то есть располагаться только в одной плоскости.
- ✓ Элементы фигур должны примыкать один к другому.

В игре Танграм можно выделить 3 основные категории заданий:

1 этап:

- ✓ Поиск одного или нескольких способов построения данной фигуры или изящного доказательства невозможности построения фигуры.
- ✓ Нахождение способа, позволяющего с наибольшей выразительностью или юмором (или тем и другим вместе) изобразить силуэты животных, людей и другие узнаваемые предметы.
- ✓ Решение различных задач комбинаторной геометрии, возникающих в связи с составлением фигур из 7 танов.

2 этап:

- ✓ Самое первое упражнение с такой игрой – составление фигуры из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенок должен сориентироваться в головоломке: посчитать все треугольники, сравнить из по размеру.
- ✓ Потом прикладываем детали друг к другу и смотрим, что получилось: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка...

3 этап:

- ✓ Через несколько занятий и игр с Танграмом, переходим к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.

Более сложной и интересной для ребят является воссоздание фигур по образцам-контурам. Воссоздание фигур по контурам требует зрительного членения формы на составные части, то есть на геометрические фигуры.

С «Танграмом» ребёнок научится логически мыслить, анализировать изображения, выделяя геометрические фигуры, визуально разбивать целый объект на части и наоборот. Эта игра развивает воображение, комбинаторные способности, внимание, наглядно - образное мышление, умение работать по инструкции, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику.

Анализируя результаты работы, с уверенностью можно сказать: успешность освоения игры «Танграм» в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

Можно сделать вывод, что применяя головоломку «Танграм», способствует развитию компетенций, определяющих функциональную грамотность:

- коммуникативность – навыки общения, умение выражать и отстаивать свою точку зрения;
- креативность – способность к творчеству, нестандартно, неформально мыслить и действовать, любопытство, инновации, самовыражение;
- критическое мышление – решение проблем, рассуждение, анализ, интерпретация, обобщение информации;
- координация – лидерство, работа в команде, сотрудничество.

В современном, быстро меняющемся мире, функциональная грамотность становится одним из базовых факторов, способствующих активному участию людей в социальной, культурной, политической, экономической деятельности. На начальном этапе обучения главное – развивать умение каждого ребенка мыслить с помощью таких логических приемов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация. Танграм в этом – отличный помощник! Функциональная грамотность – это не просто норма, но и обязанность педагога, наше с вами самообразование и саморазвитие.