

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

### «Ребусы и конструкторы (магнитный конструктор Магформерс) в развитии интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников»



Разработал:  
Горькавая Наталья Сергеевна,  
воспитатель 1 квалификационной категории

г. Нижневартовск

## Оглавление

<b>I</b>	<b>Введение</b> .....	3
	<b>Паспорт Проекта</b> .....	3
<b>1.1</b>	Пояснительная записка.....	6
<b>1.2</b>	Цель и задачи Проекта.....	9
<b>1.3</b>	Принципы и подходы при реализации Проекта.....	10
<b>1.4</b>	Планируемые результаты.....	10
<b>II</b>	<b>Основная часть</b> .....	11
<b>2.1</b>	Схема образовательной деятельности.....	11
<b>2.2</b>	Этапы работы по реализации Проекта.....	16
<b>2.3</b>	Обеспечение реализации Проекта.....	22
<b>2.3.1</b>	Материально-техническое обеспечение Проекта.....	22
<b>2.3.2</b>	Кадровые условия реализации Проекта.....	23
<b>2.3.3</b>	Результаты качества образовательной деятельности по Проекту.....	24
<b>III</b>	<b>Заключение</b> .....	27
	<b>Список литературы</b> .....	29
	<b>Приложения</b> .....	30

### Паспорт проекта

Наименование проекта	«Ребусы и конструкторы (магнитный конструктор Магформерс) в развитии интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников».
Цель проекта	Развитие интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников с использованием интеллектуально-игровых средств: ребусов, магнитного конструктора Magformers (Магформерс)
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Учить детей решать и самостоятельно составлять различные типы ребусов (схем), головоломок.</li> <li>2. Формировать у детей конструктивные навыки, навыки пространственного мышления.</li> <li>3. Развивать логическое мышление, воображение, внимание, память.</li> <li>4. Воспитывать интерес к конструктивному творчеству, к интеллектуальным играм.</li> <li>5. Воспитывать потребность в коллективном творчестве, взаимопомощь.</li> </ol>
Автор проекта	Горькая Наталья Сергеевна, воспитатель
Целевая группа	Дети старшего дошкольного возраста
Вид проекта	Познавательно-творческий
Адрес учреждения	628605, Ханты-Мансийский автономный округ - Югра, город Нижневартовск, улица Дружбы Народов, дом 14 б Телефоны: 46-80-22 – заведующий, Тел./факс: (3466) 44-17-70 Электронная почта: <a href="mailto:guravushka62@mail.ru">guravushka62@mail.ru</a> Сайт: <a href="https://dou62.edu-nv.ru/">https://dou62.edu-nv.ru/</a>
Нормативная база	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</li> <li>2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.07.2020 г. № 373 «О внесении изменений и дополнений в федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»;</li> <li>4. Указ Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203 «О Стратегии</li> </ol>

	<p>развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы».</p> <p>5. Стратегия развития образования Ханты-Мансийского автономного округа - Югры до 2025 года.</p> <p>6. Программа развития МАДОУ города Нижневартовска ДС №62 «Журавушка» на 2020-2025 годы и на период до 2030года.</p>
<p>Этапы реализации проекта</p>	<p><i>Подготовительный этап – август-сентябрь 2021г.</i> (анализ содержания эффективных технологий и методик в области развития творческих способностей у старших дошкольников, подбор учебно-дидактического и наглядного материала; планирование образовательного процесса по использованию интеллектуальных игр - ребусов)</p> <p><i>Основной этап (сентябрь 2021 – май 2023)</i> (создание условий, подбор средств, методов достижения цели, непосредственная реализация проекта, организация работы через совместную и самостоятельную деятельность детей, осуществление корректировки проектной деятельности, реализация детско-родительских проектов, мастер-классов по работе с детьми, родителями, педагогами).</p> <p><i>Заключительный этап (май 2023 – сентябрь 2023)</i> (распространение опыта, систематизация и обобщение полученных результатов, их статистическая обработка; итоговые мероприятия, участие воспитанников в конкурсах городского, регионального и Всероссийского уровня).</p>
<p>Принципы и подходы при реализации проекта</p>	<p><i>Принцип деятельности</i> (действие в игре – способ познания, переживания, сопричастности, как со стороны педагога, так и со стороны ребенка);</p> <p><i>Принцип вариативности</i> (пройденный, накопленный материал варьируется, представляя тем самым новизну, эффект сюрпризности);</p> <p><i>Принцип непрерывности</i> (процесс развития не заканчивается на занятиях, дети с удовольствием продолжают творить в других условиях, обстановке);</p>

	<p><i>Принцип креативности</i> (организуется творческая деятельность, создаются ситуации, в которых ребенок становится настоящим конструктором, дизайнером реализует свое творческое начало через коллективную и индивидуальную деятельность);</p> <p><i>Принцип индивидуального подхода</i> (каждый ребенок – отдельный субъект со своими задатками и возможностями);</p> <p><i>Принцип от простого к сложному</i> (постепенное развитие способностей);</p> <p><i>Учет принципа интеграции образовательных областей</i> (в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей).</p>
Ожидаемые результаты	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дети умеют решать ребусы и головоломки, составляют простейшие ребусы.</li> <li>2. У детей сформированы конструктивные навыки, навыки пространственного мышления</li> <li>3. Сформирован интерес к конструктивному творчеству, к интеллектуальным играм.</li> <li>4. Сформирована мотивация к работе в коллективе сверстников.</li> </ol>
Продолжительность	Долгосрочный (в течение 2 лет)
Сроки реализации проекта	2021 – 2023 учебные годы и на период до сентября 2023 года

## 1.1. Пояснительная записка

### **Актуальность.**

Наше современное общество живет в «век высоких технологий», где развитие интеллектуально-творческих способностей стало одним из приоритетных направлений в сфере экономики, промышленности, здравоохранения, и других направлений деятельности человека. На современном рынке производственных отношений возникла необходимость в профессиях, требующих навыки работы с инновационными программируемыми устройствами, которые поступают на производство. Однако в современной России существует проблема недостаточной обеспеченности инженерными кадрами и низкий статус инженерного образования. Назрела необходимость вести популяризацию профессии инженерно-творческой направленности. Важная задача дошкольного образования – сформировать у ребенка интерес к изобретательской, рационализаторской и исследовательской деятельности, к техническому творчеству.

Психолого-педагогические исследования (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, Н.Н. Поддьяков, Л.А. Парамонова и др.) показывают, что наиболее эффективным способом развития склонности у детей к техническому творчеству, является практическое изучение, проектирование и самостоятельное создание детьми технических объектов, обладающих признаками полезности или субъективной новизны, развитие которых происходит в процессе специально организованного обучения.

Выбор приоритета интеллектуального развития воспитанников в нашей дошкольной организации обусловлен его актуальностью в свете нововведений в области образования и в связи с социальным заказом родителей (законных представителей).

Для дошкольников характерны живой интерес к окружающей жизни, жажда ее познания, огромная восприимчивость к тому, что он узнает самостоятельно и от взрослых. Они очень впечатлительны и эмоциональны.

В старшем дошкольном возрасте внимание становится более сосредоточенным, устойчивым, в связи с этим развивается способность запоминать, мобилизуя волю. Детский интеллект уже функционирует на основе принципа системности. Заметно повышается уровень наглядно-образного мышления, за счет чего становится возможным формирование не только конкретных, но и обобщенных знаний. Именно в дошкольном периоде начинает формироваться исследовательская деятельность. Таким образом, зная о психофизиологическом развитии детей дошкольного возраста, мы можем решать задачи конструктивного характера.

Формирование конструктивных навыков эффективно при развитии у детей логического мышления. Логическое мышление, в свою очередь, позволяет развивать:

элементарные мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного, классификация, раскованность мышления, проявляющуюся в продуцировании различных гипотез, идей.

Актуальность развития интеллектуально-творческих способностей у старших дошкольников значима и в свете реализации федеральных стандартов так как:

- является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей;
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры;
- формирует познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Использование занимательного игрового материала в нашем дошкольном учреждении способствует решению задач развития и воспитания детей: активизировать умственную деятельность, заинтересовать не стандартным игровым материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять представления об окружающем предметном мире, закреплять полученные знания и умения.

Дошкольники с большим интересом воспринимают задачи-шутки, головоломки, загадки, ребусы, математические фокусы; настойчиво ищут пути решения, ведущие к результатам.

Конструктор «Магформерс» выступает как средство активизации познавательной деятельности у дошкольников. Обогащает предметно-игровую среду, способствуя ненавязчивому обучению и развитию ребёнка.

В ходе работы с конструктором, повышается коммуникативная активность каждого ребёнка, формируется умение работать в парах, в группе, происходит развитие творческих способностей. Конструктор «Магформерс» помогает детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат.

Благодаря конструктору легко и интересно проходит знакомство с геометрическими плоскостными и объёмными фигурами.

Играя, конструируя, у ребёнка формируется пространственное и абстрактное мышление. То есть увлеченно происходит знакомство с геометрическими фигурами. Ребёнок погружается в увлекательный мир 3 D моделирования.

ФГОС ДО нацеливает нас на создание условий для развитие у детей инициативы, самостоятельности, творческого воображения, стремление применять настойчивость в достижении результата деятельности. Именно конструирование и решение ребусов естественным образом интегрирует основные линии развития ребенка ( познавательное, художественно – эстетическое, социально – коммуникативное, речевое и физическое), являются эффективной инновационной технологией для детского творчества и технического усовершенствования. Эти практические деятельности как раз таки направлены на получения заранее задуманного реального продукта, в соответствии с его функциональном назначении. Детское конструирование и решение ребусов, отвечает интересам дошкольников, способствует развитию изобретательности, фантазии, творческой и познавательной активности. Оно не является самоцелью, а рассматривается как средство развития детских способностей.

**Новизной** проекта является использованием инновационных игровых средств (конструктор Магформерс, ребусы) для развития интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников.

Учитывая все вышеизложенное, в нашем образовательном учреждении разработан педагогический проект: «Ребусы и конструктор ( Магформерс) в развитии интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников».

**Проблема:** Современное время по праву считается веком компьютеризации и роботостроения. Научно-технический прогресс диктует новые требования к содержанию и организации образовательного процесса. Появляются новые технологии и средства информатизации, которые благодаря приоритетному национальному проекту «Образование» активно поступают в российские образовательные учреждения. При этом ребенку необходимо не только владеть определённым багажом знаний, но и уметь добывать эти знания самостоятельно, оперировать ими, трансформировать и адаптировать имеющийся опыт к быстро меняющимся условиям. Перед педагогами стоят новые задачи в развитии интеллектуально – творческих способностей детей. Возрастают требования ФГОС ДО к созданию развивающей предметно - пространственной среды, ориентированной на овладение детьми способами усвоения знаний на основе системно-деятельностного подхода. Необходимо организовать содержательную деятельность в структурированной развивающей предметно-пространственной среде детского сада. Такую стратегию обучения возможно реализовать в образовательной среде конструктора «Магформерс», а также использование занимательного игрового материала ( ребусов), как средство активизации познавательной деятельности у старших дошкольников.



Взаимосвязь ребусов и магнитных конструкторов нового поколения научит детей фантазировать, создавать модели, увлеченно работать и видеть конечный результат; быть подготовленными к школьному обучению.

## 1.2. Цель и задачи Проекта

**Цель проекта:** Развитие интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников с применением игровых средств: ребусов, магнитного конструктора (Магформерс).

### **Задачи:**

1. Учить детей решать и самостоятельно составлять различные типы ребусов (схем), головоломок
2. Формировать у детей конструктивные навыки, навыки пространственного мышления.
3. Развивать логическое мышление, воображение, внимание, память.
4. Воспитывать интерес к конструктивному творчеству, к интеллектуальным играм.
5. Воспитывать потребность в коллективном творчестве, взаимопомощь.



### 1.3. Принципы и подходы при реализации Проекта

- ✓ *Принцип деятельности* (действие в игре – способ познания, переживания, сопричастности, как со стороны педагога, так и со стороны ребенка);
- ✓ *Принцип вариативности* (пройденный, накопленный материал варьируется, представляя тем самым новизну, эффект сюрпризности);
- ✓ *Принцип непрерывности* (процесс развития не заканчивается на занятиях, дети с удовольствием продолжают творить в других условиях, обстановке);
- ✓ *Принцип креативности* (организуется творческая деятельность, создаются ситуации, в которых ребенок становится настоящим конструктором, дизайнером реализует свое творческое начало через коллективную и индивидуальную деятельность);
- ✓ *Принцип индивидуального подхода* (каждый ребенок – отдельный субъект со своими задатками и возможностями);
- ✓ *Принцип от простого к сложному* (постепенное развитие способностей);
- ✓ *Учет принципа интеграции образовательных областей* (в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей).



### 1.4. Планируемые результаты

1. Дети умеют решать ребусы и головоломки, составляют простейшие ребусы.
2. У детей сформированы конструктивные навыки, навыки пространственного мышления
3. Сформирован интерес к конструктивному творчеству, к интеллектуальным играм.
4. Сформирована мотивация к работе в коллективе сверстников.

## II. Основная часть

### 2.1 Схема образовательной деятельности

Ребус – это загадка, в которой искомое слово или фраза закодированы в виде рисунков, знаков, букв, т.е. «предметов». Одна из главных трудностей при разгадывании ребусов – умение правильно назвать изображённый на рисунке предмет и понять, как соотносятся между собой фрагменты рисунка.

*Интеллектуальное развитие дошкольников через решение ребусов базируется на следующих принципах:*

- отсутствие соревновательного момента;
- создание мотивации по типу игровой;
- наличие элементов занимательности;
- доступность по изложению;
- красочность оформления;
- эмоциональная окрашенность занятий.

В проекте использовался следующий занимательный материал:

ребусы всех видов: математические, словесные (с буквами, ребусы – шутки, ребусы – загадки, ребусы – пословицы, ребусы - рассказы).

Методика обучения детей по разгадыванию и составлению ребусов, по использованию магнитного конструктора Магформерс носит поэтапный характер. Системность и направленность данного процесса обеспечивается включением конструирования при помощи магнитного конструктора в регламент обязательной части образовательной программы дошкольного образования.

Основная идея конструктора Магформерс - развитие восьми незаменимых форм интеллекта у детей, в том числе моделирование, логическое мышление, сенсорное развитие, любознательность, творчество, воображение, математическое, научное мышление.

*Моделирование.* Моделирование с помощью простых геометрических форм Магформерс, возможно, самый легкий и увлекательный способ создания объемных фигур любой сложности. Благодаря сильным неодимовым магнитам внутри сторон треугольников, квадратов, многоугольников ребенок учится самостоятельно создавать сложные 3D постройки.

*Креативность.* Создавая разнообразные модели животных, машин, строений, ребенок развивает объемное мышление. Следствием эволюции пространственного мышления является развитие творческих способностей и все новые идеи для моделирования.

*Научное мышление.* Развивающий конструктор Магформерс закладывает базовые принципы научного мышления. В процессе увлекательной игры происходит знакомство с понятиями «больше» и «меньше», «точно» и «приблизительно». Ребенок учится смотреть на ситуацию с разных точек зрения.

*Математическое мышление.* Разрабатывает математическое мышление. Ребенок учится объединять и разъединять различные геометрические формы, сравнивать суммировать и вычитать. Превращать плоские (2D) формы в объемные (3D).

*Воображение.* С магнитным конструктором Магформерс легко и увлекательно создавать сложные 3D модели окружающего мира и демонстрировать результаты творческих усилий. Также Магформерс предлагает безграничные возможности для удивительных трансформаций созданных моделей. Улитка, бабочка или носорог за несколько перестроений превращаются в автомобиль, самолет или сказочный дом, чему способствует огромное разнообразие аксессуаров Магформерс. Такое показательное волшебство моделирования очень позитивно влияет на развитие воображения.

*Логическое мышление.* Процесс пошагового создания моделей с Магформерс развивает логику, алгоритмизацию суждений и действий. Превращение плоских (2D) фигур в объемные (3D) способствует развитию пространственного мышления, ребенок учится правильно соотносить части и целое.

*Любознательность.* Удовлетворение от успешного решения поставленной задачи - лучший способ стимулирования любознательности. Сильные неодимовые магниты, спрятанные внутри форм Магформерс не только позволяют легко строить, но и надежно сохраняют результат, демонстрируя творческие достижения.

*Сенсорное развитие.* Улучшает мелкую моторику через прикосновение, объединение и разъединение различных геометрических форм. Стимулирует развитие мозга посредством высокой двигательной активности пальчиков рук. Разрабатывает чувства, знакомя с основными цветами спектра. Поэтому Магформерс так важен для развития с самого раннего детства.

Реализуется в совместной деятельности в рамках образовательной области «Художественно-эстетическое развитие», раздела «Конструктивно-модельная деятельность».

Таблица №1

Деятельность	Формы и методы работы с детьми
Речевое развитие	- беседа; -ситуативный разговор; -отгадывание загадок;

	<p>-общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками;</p> <p>-придумывание историй.</p> <p>- правила разгадывания ребусов</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Названия всех предметов, изображенных в ребусе, читаются только в именительном падеже.</li> <li>2. Иногда нужный объект на картинке указывается стрелкой.</li> <li>3. Очень часто предмет, изображенный в ребусе, может иметь не одно, а два или больше названий, например, «нога» и «лапа». Или же он может иметь одно общее и одно конкретное название, например, «дерево» и «дуб». Подбирать нужно подходящее по смыслу слово.</li> <li>4. Иногда необходимо отбросить в начале или в конце слова одну или две буквы. В этих случаях употребляется условный знак — запятая. Если запятая стоит слева от рисунка, то это значит, что от его названия нужно отбросить первую букву, если справа от рисунка — то последнюю. Если стоят две запятые, то соответственно отбрасывают две буквы.</li> <li>5. Если в ребусе встречается изображение предмета, нарисованного в перевернутом виде, то наименование его нужно читать с конца.</li> </ol>
<p>Познавательно-исследовательская</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- «История возникновения и создания ребусов»;</li> <li>- «Правила разгадывания ребусов»;</li> <li>- просмотр презентаций «Как котята научились разгадывать ребусы»;</li> <li>- обучающее видео «Как разгадать ребусы», «Военная техника»;</li> <li>- рисование схемы-постройки «танк, самолет, вертолет» и т.д.;</li> <li>- решение проблемных ситуаций;</li> <li>- моделирование;</li> <li>- познавательные беседы (с использованием разнообразного наглядно-иллюстративного материала, художественного слова, развивающих игр упражнений, заданий);</li> <li>- дидактические игры: «Найди, где находится», «Найди различия», «Собери танк», «Какая буква потерялась», «Чтобы это значило», «Собери слово» и т.д.</li> <li>- физкультминутки;</li> <li>- раскрашивание картинок с изображением различных роботов;</li> <li>- сборка конструкций военной техники с помощью магнитного</li> </ul>

	<p>конструктора Магформерс;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельное составление простых ребусов, используя правила составления и разгадывания;</li> <li>- практическое применение ребусов и магнитного конструктора Магформерс при моделировании по схеме, по образцу, по задуманному сюжету, самостоятельно;</li> <li>- просмотр видеофильмов, мультфильмов о Дне Победы в Великой Отечественной войне и военных объектах: ВАСИЛЁК (1973) Режиссер: Стелла Аристакесова; САЛЮТ (1975) Режиссер: Ирина Гурвич.</li> </ul>
<p>Конструктивно-модельная деятельность</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- конструирование по образцу, используя магнитный конструктор Магформерс;</li> <li>- конструирование по модели;</li> <li>- конструирование по условиям;</li> <li>- конструирование по усложнённым чертежам и наглядным схемам;</li> <li>- конструирование по теме.</li> <li>- конструирование по замыслу.</li> </ul> <p>Организация образовательной деятельности выстраивается в индивидуальных и подгрупповых формах работы с детьми.</p> <p>В работе с детьми старшего дошкольного возраста проводится по определенным темам («Транспорт» и др.) применяются рисунки, иллюстрации, фотографии, чертежи, схемы. Они используются в качестве образцов. Это чертежи типа «Дострой танк», «Найди ошибку в чертеже»; изображения сложных построек, показывающих ребенку этапы их сооружения; чертежи, дающие лишь схему предмета, и др.</p>

Календарно-тематическое планирование совместной деятельности по формированию у старших дошкольников конструктивных навыков посредством использования интеллектуально-игровых средств: ребусов, магнитного конструктора Магформерс *(приложение 5)*.





## 2.2. Этапы работы по реализации Проекта

Проект состоит из трех взаимосвязанных блоков: работа с детьми, с педагогами, с родителями.

Мероприятие	Цель	Сроки проведения	Выход документа
<u>І этап</u> <u>Подготовительный</u>			
1. Анализ актуальности разработки и реализации Проекта в данной возрастной группе	Обоснование необходимости изучения данной темы и проведения педагогической работы	август 2021 – сентябрь 2021	- Оформление пояснительной записки Проекта, - Формулирование целей и задач Проекта, - Формулирование планируемых результатов реализации Проекта
2. Изучение психолого-педагогической литературы	Анализ содержания эффективных технологий и методик в области развития творческих способностей		- Диагностическая карта
3. Мониторинг уровня развития интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников	Определение уровня развития интеллектуально-творческих способностей на начальном этапе реализации Проекта		- Результаты анкетирования
4. Анкетирование родителей	Определение уровня информированности родителей, изучение потребности в реализации проекта		- Описание дидактического материала, способов его применения
5. Подготовка дидактического материала	Материально-техническое и дидактическое обеспечение Проекта		
<u>ІІ этап</u> <u>Основной</u>			
1. Работа с детьми	Развитие интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников с использованием интеллектуально-игровых средств: ребусов, магнитного конструктора Magformers (Магформерс)	сентябрь 2021 – май 2023	- Реализация календарно-тематического плана, - Интерактивная игра «Путешествие в Ребусляндию»
2. Работа с родителями воспитанников	Установление единых подходов детского сада и семьи в развитии интеллектуально-творческих способностей детей с		- Рекомендации - Буклеты - Анкеты - Альбомы и т.д. - Размещение



	использованием ребусов и магнитного конструктора Magformers (Магформерс)		рекомендаций на сайте
3. Работа с педагогами	Вовлечение педагогов в реализацию Проекта		- Методическое пособие «Путешествие в Ребусляндию» - Рекомендации для педагогов «Задачник»
<b>III этап заключительный</b>			
1. Подведение итогов работы по Проекту.	Анализ эффективных методов и приемов работы	май 2023 – сентябрь 2023	- Формулирование результатов, выводов по Проекту
2. Сравнительный мониторинг уровня развития интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников	Определение уровня развития интеллектуально-творческих способностей на заключительном этапе реализации Проекта. Выявление динамики развития.		- Диагностическая карта
3. Представление опыта работы по Проекту	Получение публичной и общественной оценки итогов реализации Проекта		- Конкурсы, - Публикации, - Размещение материалов на сайте
<b>Результат работы</b>			
<p style="text-align: center;">Результат работы – продукты:</p> <p><b>Авторское методическое пособие «Путешествие в страну Ребусляндию»</b> предназначено для развития интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников с использованием игровых средств (ребусов и магнитного конструктора Магформерса). Пособие может быть использовано педагогами и родителями в образовательном процессе и совместном творческом досуге. В данном пособии подобраны ребусы и схемы по разным темам, объединенным одной сюжетной линией.</p> <p>Интерактивная игра «Путешествие в Ребусляндию» может быть использована в практике любых дошкольных образовательных учреждений, а так же в организации досуга воспитанников в рамках семейного воспитания.</p> <p>Имеет несколько вариантов исполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вариант с интерактивной панелью – задания выполнены с применением интерактивного редактора «Сова» (<a href="#">Инструкция-видеоролик</a>).</li> <li>2. Вариант с дидактическим материалом – задания выполнены с использованием карт, игровых полей, магнитных картинок и букв.</li> <li>3. Вариант для путешествий или домашнего досуга – задания и дидактический материал выполнен в виде миниверсий.</li> </ol> <p>Многофункциональное методическое пособие - интерактивная игра «Путешествие в страну Ребусляндию» включает в себя:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Интерактивную панель.</li> <li>– Игровой персонаж: Лёлик (мальчик), Магниробик (сказочный персонаж), Ребусик – житель Ребусляндии.</li> </ul>			

- Карточки с ребусами на 10 тем (2-х уровней сложности)
- Коробка-пенал – набор инструментов для создания ребусов: карточки с изображением предметов, знаков, символов.
- Игровые поля (10 шт.) с отгадками на ребусы.
- Полотно для выкладывания ребусов (по количеству участников игры)
- Карта страны Ребуслияндия с населенными пунктами, космодром, островом и т.д.
- Набор магнитных картинок на каждую букву русского алфавита по 20 штук ([Азбука картинок для ребусов](#))
- Маркеры для записи букв на карточках с ребусами.
- Наборы магнитных букв.
- Дорожная версия игры (для использования в поездке).

**Рекомендации для педагогов «Задачник».** В данных рекомендациях подобраны задачи, решаемые с помощью игровых полей. Задачи распределены по 3 блокам:

- обучающие задачи – целенаправленный процесс взаимодействия педагога и детей с целью усвоения ими некоторого отрезка содержания социального опыта. Обучение предполагает не только овладение знаниями, способами деятельности, но и системой отношений к окружающему, опытом творческой деятельности (И. Я. Лернер).

- развивающие задачи – предполагают развитие психических качеств и свойств, необходимых в деятельности (логическое мышление, память, внимание, наблюдательность, познавательные умения, умение анализировать, творческий подход и т.д.). Умения – овладение способами (приемами, действиями) применения усвоенных знаний на практике. Навыки – умения, доведенные до автоматизма, высокой степени совершенства.

- воспитывающие задачи – целенаправленный процесс формирования у воспитанников качеств личности, системы отношений к себе и окружающему миру.

В разделе «предварительная работа» подобраны литературные, музыкальные и художественные произведения, мультфильмы и фильмы, которые помогут более широко раскрыть тему каждого игрового поля. Они могут применяться в качестве предварительной работы или для расширения представлений детей.

Значительная часть произведений взята из Примерного перечня литературных, музыкальных, художественных, анимационных произведений для реализации Федеральной программы (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022г. №1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» (п.33)).

Даны рекомендации по практической деятельности, как можно закрепить новые понятия в играх, рисовании, лепке, аппликации, труде, конструировании и моделировании.

### ***1 блок. Работа с детьми (см. таблицу 1)***

Календарно-тематическое планирование совместной деятельности по формированию у старших дошкольников конструктивных навыков посредством использования интеллектуально-игровых средств: ребусов, магнитного конструктора Магформерс (*приложение 5*)

Создана авторская интерактивная игра: «Путешествие в страну Ребуслияндию». Является многофункциональным пособием для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. Научившись разгадывать



ребусы, ребёнок сможет сам их изобретать. Процесс изобретения ребусов развивает гораздо больше мыслительных качеств, чем простое разгадывание.



Будет способствовать:

расширению кругозора детей;

развитию речи ребёнка через разгаданные слова, загадки, пословицы, небольшие стишки знакомству с окружающим миром и явлениями природы;

развитию зрительной и моторной памяти, вниманию через яркие рисунки, картинки.

Благодаря конструированию у детей пополнится словарный запас, разовьется речь, воображение, а также художественно-творческие способности.

Как правило, конструирование завершается игровой деятельностью. Дети используют постройки в сюжетно-ролевых играх, в играх — театрализациях.

С одной стороны ребенок увлечен творческой познавательной игрой, с другой, применение новой формы игры способствует всестороннему развитию ребенка в соответствии с ФГОС.

Конструирование и занимательный материал привлекательны еще и тем, что одно оборудование может использоваться во всех возрастных группах детского сада, меняются только цели и задачи в соответствии с возрастом, которая способствует развитию коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает творческий потенциал воспитанника.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что взаимосвязь игр-ребусов и конструктора являются отличным средством развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. Эти непростые задачи, содержащие в себе элемент проблемности, стимулируют ребёнка искать нестандартные пути решения, что не может не отразиться на умственном развитии дошкольника. Развивая познавательную деятельность с помощью конструктора и ребусов, воспитатель не дает готовых знаний,

образцов и определений, а стимулирует каждого ребенка на поиск, развивает познавательную инициативу путем создания различных проблемных ситуаций. Существенную роль в этом направлении играет поисково-познавательная деятельность дошкольников, протекающая в форме экспериментальных действий.

### **2 блок. Работа с педагогами**

Активное обучение педагогов интеллектуально-игровым технологиям посредством организации **обучающих семинаров-практикумов:**



- «Ребусы – гимнастика для ума»;
- «Ребусы и конструирование как средство развития ребенка дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО»;
- Совместная с профильными специалистами диагностика развития интеллектуально-творческих способностей

**Составление буклетов:** «Правила разгадывания ребусов» (*Приложение 3*).

### **3 блок. Работа с родителями (см. таблицу 2)**

Таблица №2

<b>Направления</b>	<b>Формы взаимодействия с родителями</b>
Информационное	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Консультации на тему «Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста» (<i>Приложение 4</i>)</li> <li>• Буклет «Решение ребусов – зарядка для ума» (<i>Приложение 3</i>)</li> <li>• Познавательные беседы с использованием наглядно – иллюстрированного материала из цикла: «Ребусы – гимнастика для ума».</li> </ul>
Аналитическое	Анкетирование «Развитие логического мышления у дошкольников» ( <i>Приложение 6</i> )
Практическое	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Совместная проектная деятельность: «Ребусы – гимнастика для ума»;</li> <li>• Организация выставки рисунков «Вот так ребус»;</li> <li>• Создание альбома «Ребусы» совместно с родителями.</li> </ul>





## 2.3. Обеспечение реализации Проекта

### 2.3.1. Материально-техническое обеспечение Проекта

Таблица №3

Обеспечение	Наименование
Информационно-методическое	<p>Методические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- конспекты занятия;</li><li>- конспект – развлечения «Умники и умницы»;</li><li>- тематические альбомы «В мире математики», «Занимательная математика», «Решай и считай», «Логические примеры»;</li><li>- картотека ребусов, задач на смекалку, загадок и т.д.</li><li>- презентации «Веселый счет», «Засели цифры в домик», «Веселые фигурки»;</li><li>- компьютерные игры;</li><li>- папки-кейсы: ребусы-загадки, ребусы-шутки, ребусы-пословицы, ребус-рассказ, ребус-задача;</li><li>- художественная и познавательная литература для работы педагога с детьми;</li><li>- консультации для родителей: «Роль игровых технологий в математическом развитии детей»; «Математические игры дома», «Развиваемся играя», «Роль компьютерных игр в математическом развитии дошкольников» и т.д.;</li><li>- буклеты «Запоминай, играя», «Математические игры и упражнения» и др.;</li><li>- памятки «Средства формирования элементарных математических представлений в детском саду»;</li><li>- консультации для педагогов «Влияние интеллектуальных игр на математическое развитие личности» и др.</li></ul>
Материально-техническое	<ul style="list-style-type: none"><li>- наборы ребусов (настольно – печатные);</li><li>- познавательно-обучающие видеоролики;</li><li>- дидактические игры;</li><li>- магнитный набор Magformers (Магформерс);</li><li>- ноутбук, мышка;</li><li>- планшет;</li><li>- интерактивная панель.</li></ul>

### 2.3.2. Кадровые условия реализации Проекта

Таблица №4

ФИО педагога	Горькавая Наталья Сергеевна, воспитатель
Образование	высшее
Квалификационная категория	первая
Трудовой стаж	
Общий	18 лет
Педагогический	18 лет
В данном учреждении	4
Курсы повышения квалификации (за последние 3 года)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- «Образовательные технологии для работы с детьми с ОВЗ в общеразвивающем детском саду», ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов», 2020 г., 108 часов;</li> <li>- «Создание развивающей речевой среды в дошкольной образовательной организации в соответствии с ФГОС ДО», Нижнетагильский филиал государственного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования Свердловской области «Институт развития образования», 2020 г., 40 часов;</li> <li>- «Применение инновационных технологий и методик для развития единой образовательной среды» - Центр онлайн-обучения Всероссийского форума «Педагоги России: инновации в образовании», г. Екатеринбург, 2020 г., 16 часов;</li> <li>- «Приёмы мнемотехники как инструмент развития памяти дошкольника и младшего школьника в соответствии с ФГОС», Академия педагогов России и стран СНГ, 2021 г., 20 часов;</li> <li>- «Логопедия: организация процесса обучения детей с тяжелыми речевыми нарушениями в условиях реализации ФГОС», ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов», г. Москва, 2022 г., 144 часа.</li> </ul>

### 2.3.3 Результаты качества образовательной деятельности по Проекту

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае). Результаты педагогической диагностики используются исключительно для решения следующих образовательных задач:

1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);

2) выявление педагогической эффективности в ходе реализации и распространения результатов данного проекта, а также накопление образцов передового педагогического опыта.

3) оптимизации работы с группой детей.

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности (см. приложение 2).

Сводные результаты уровня развития представлены в таблице (см. таблица 5)

Таблица №5

У%	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года
	Уровень развития мелкой моторики рук		Уровень развития пространственных представлений		Трудности зрительного восприятия		Сформированность логических операций		Развитие творческих способностей	
высокий	15%	69%	30%	66%	18%	74%	0%	47%	19%	46%
средний	25%	20%	25%	30%	24%	20%	35%	53%	19%	45%
низкий	60%	11%	45%	4%	58%	6%	65%	0%	62%	9%

Из таблицы видно, что развитие логических операций детей на начало года составило:

- высокий уровень - 0% детей;

- средний уровень - 35% детей - дети самостоятельно пытаются решать ребусы, присутствуют некоторые неточности, пользуются помощью педагога.

- низкий уровень - 65% детей - без помощи педагога затрудняются решать ребусы, не видят ошибок при проектировании ребусов; проектирует только с помощью воспитателя, затрудняются действовать последовательно, читать схемы-ребусы. Дети не проявляют заинтересованности, любознательности в процессе решения ребусов, головоломок.

После диагностического обследования на конец года дети показали следующие результаты:

На высоком уровне - 47% детей;

На среднем уровне - 53% детей;

На низком уровне - детей нет.



Из таблицы видно, что развитие творческих способностей детей на начало года составило:

- высокий уровень - 19% детей – дети самостоятельно выполняют постройки, без опоры на образец, придумывают творческие работы;

- средний уровень - 19% детей - дети самостоятельно выполняют постройки из конструктора, пользуются помощью педагога.

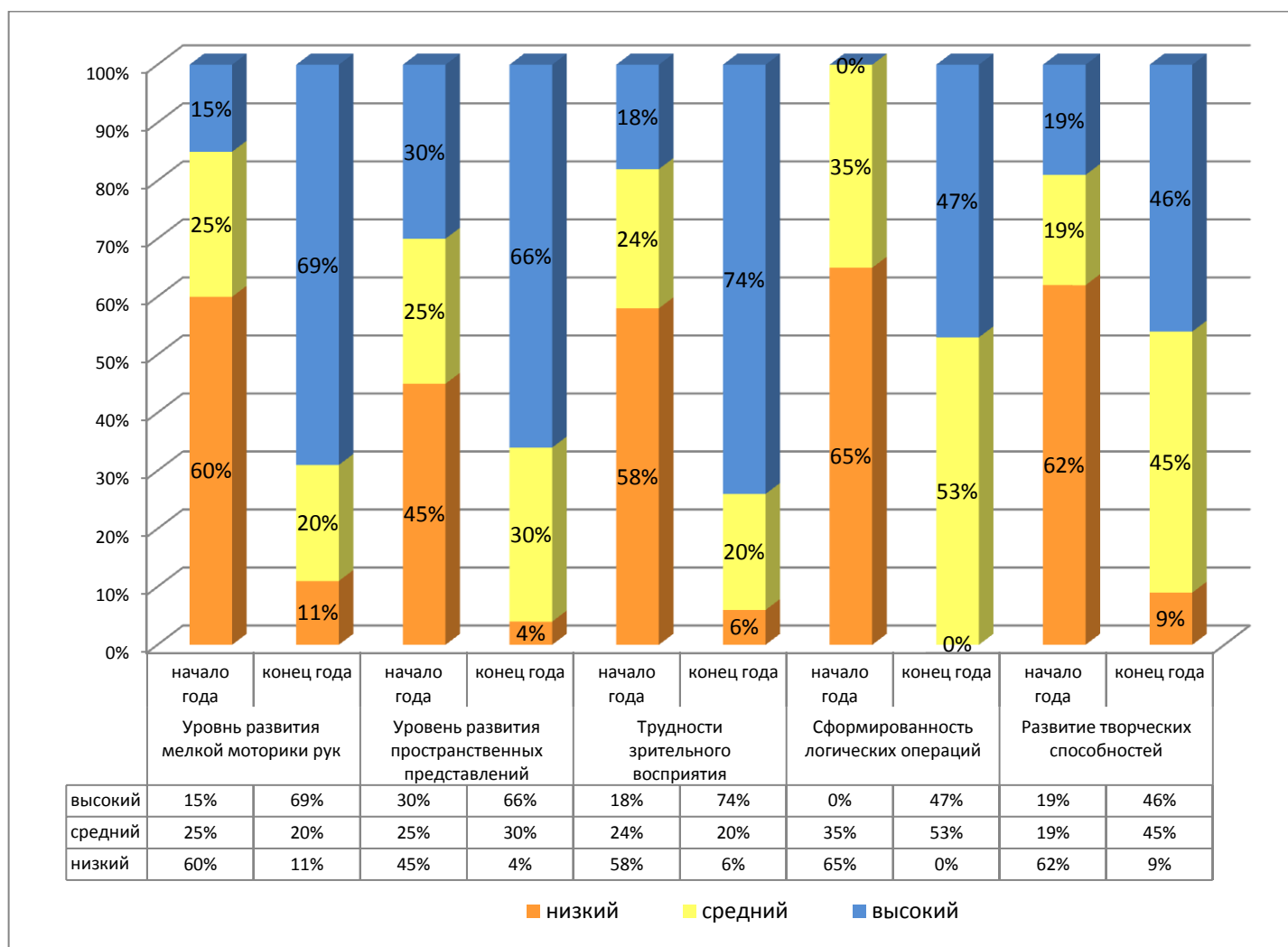
- низкий уровень - 62% детей - проектируют только с помощью воспитателя, затрудняются действовать последовательно, читать схемы построек. Дети не проявляют заинтересованности, любознательности в процессе выполнения работы.

После диагностического обследования на конец года дети показали следующие результаты:

На высоком уровне - 46% детей;

На среднем уровне - 45% детей;

На низком уровне – 9% детей.



По результатам мониторинга видно, что произошла положительная динамика. У детей появился познавательный интерес к интеллектуальным играм, дети освоили основные приёмы сборки магнитного конструктора Магформерс, научились использовать различные типы ребусов для создания объёмных конструкций, развились навыки пространственного мышления, сформировался навык составления простейших ребусов.

**Обоснование значимости проблемы инновационного проекта для развития образовательной организации.**

При реализации данного инновационного проекта:

- повысится уровень развития дошкольников в соответствии с целевыми ориентирами федеральных стандартов;
- будет совершенствоваться материальная база МАДОУ (пополняться элементами и разными видами магнитных конструкторов Magformers (Магформерс));
- повысится профессиональная компетенция педагогов в области использования инновационных конструкторов;
- будет совершенствоваться работа с родителями по вопросам организации активного досуга с детьми;
- повысится удовлетворённость родителей в образовательных услугах МАДОУ.

## Заключение

Проект «Ребусы и конструкторы (магнитный Магформерс) в развитии интеллектуально-творческих способностей старших дошкольников», будет способствовать развитию не только интеллектуально-творческих способностей, а также таких важных интегративных качеств как любознательность, активность; способность решать интеллектуальные задачи, разовьет воображение, речь, умственные и творческие способности ребенка.

Взаимосвязь ребусов и магнитных конструкторов нового поколения научит детей фантазировать, создавать модели, увлеченно работать и видеть конечный результат; быть подготовленными к школьному обучению.

В работе ДОУ могут быть использованы разработанные в результате реализации Проекта:

1. Методические материалы: календарно-тематическое планирование, конспекты занятий);
2. Методические рекомендации по организации образовательной деятельности: правила работы; инструкции, схемы-алгоритмы работы с конструктором; технологические карты сборки конструкторских моделей, комплекты ребусов по лексическим темам);
3. Авторская интерактивная игра: «Путешествие в страну Ребусляндию», которая является многофункциональным пособием для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста;

При использовании интерактивной игры «Путешествие в страну Ребусляндию»:

- повысится уровень развития дошкольников в соответствии с целевыми ориентирами федеральных образовательных стандартов;
  - повысится профессиональная компетенция педагогов в области использования информационных технологий;
  - будет совершенствоваться работа с родителями по вопросам организации активного досуга с детьми;
  - повысится удовлетворённость родителей в образовательных услугах дошкольного учреждения;
  - разработанное пособие, можно взять «в дорогу», что позволит организовать совместную досуговую деятельность в отпускной период.
4. Разработано учебное пособие к интерактивной игре «Путешествие в страну Ребусляндию» с комплектом учебного материала. Пользователи данного пособия имеют возможность самостоятельно дополнять дидактический материал в соответствии с

содержанием реализуемой образовательной программы, поставленными задачами, расширять тематику игровых полей, ориентируясь на утвержденные календарно-тематические планы.

5. Сценарии детско-родительских проектов, мастер-классов и др. методические материалы

6. Рекомендации для педагогов «Задачник», который может быть использован педагогами для расширения и закрепления представлений детей в различных видах детской деятельности.

## Список литературы

1. Аникеева Н.Б. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 2007.
2. Венгер Л.А., Дьяченко О.М. «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста». «Просвещение» 1989г. – 127стр.
3. Волина В.В. «Загадки, ребусы, игры» «Дрофа» 2003г. – 32стр.
4. Волина В.В. «Весёлые цифры» «Дрофа» 2002г. 32стр.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Наука, 2001.
6. Горячева О.В. Игровые технологии как средство развития математических способностей детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://detskijsad44.ru/katalog-statej/144>
7. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. - Ярославль, 2007.
8. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М.: Знание, 2000
9. Конева В.И. Развитие познавательной активности старших дошкольников на занятиях по формированию элементарных математических представлений. // Ребенок в детском саду. – 2012. – №4. – 32-33.
10. Ломакина Л.Н. Игровые технологии в математическом развитии дошкольников [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika>
11. Математика от трех до семи / Учебное методическое пособие для воспитателей детских садов. – М.: Инфра, 2001.
- Михайлова З.А., Носова Е.А и др. Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста. – СПб: «Детство-Пресс», 2008. – 384 с.
12. Михайлова З. А., Непомнящая Р. Л., Полякова М. Н. Теория и технологии математического развития детей дошкольного возраста. – М.: Центр педагогического образования, 2012
13. Новосёлова С.Л. Игра дошкольника. - М.: Наука, 2009
15. Помораева И.А., Позина В.А. Занятия по формированию элементарных математических представлений. – М.: Мозаика-Синтез, 2010.
16. Попова Г.П., Усачёва В.И.; «Занимательная математика» Волгоград: Учитель. 2006г. – 141 стр.
17. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания М.: Педагогика, 1986. – 224 с./ Под ред. Л.А. Венгера./Науч.-исслед. ин-т дошкольного воспитания Акад. пед. наук СССР.
18. Сорокина А.И Дидактические игры в детском саду. – М.: Знание, 2003.
19. Тихомирова Л.Ф Развитие логического мышления детей. – СПб.: Питер, 2004.

## ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРОЕКТУ

Приложение 1

### Участие педагога и воспитанников в конкурсах и педагогических мероприятиях



Диплом лауреата Всероссийского педагогического тестирования «Математическое развитие дошкольников»

Диплом победителя Всероссийского конкурса «Доуцесса» в блиц олимпиаде: «ФГОС ДО»



Всероссийская дистанционная научно-практическая конференция «Развитие логического мышления старших дошкольников посредством разгадывания ребусов»

IX фестиваль самостоятельного творчества работников образования учреждений города Нижневартовска-2020 г





Открытый военно-патриотический интернет фестиваль «Нам дороги эти позабыть нельзя»



Всероссийская олимпиада для школьников «Математик»



*Всероссийский конкурс «Доутесса»*



*Региональный конкурс для детей и педагогов «Моя Югра»*





*IV городская викторина «Город белых ночей», посвященная 50-летию города Нижневартовска*



*Открытый межрегиональный конкурс творческих работ обучающихся «Мы на Севере живем»*



*IX фестиваль самодеятельного творчества работников образования учреждений города Нижневартовска-2022 г*



*Конкурс профессионального мастерства среди команд образовательных организаций по созданию сетевых образовательных ресурсов «Педагогические инициативы – 2020»*



Конкурс чтецов «Природе края строки посвящаем» в рамках международной экологической акции «Марш парков – 2020»



Детско-юношеская патриотическая акция «Рисуем Победу – 2021»



Всероссийская викторина «Время знаний» «Размышляем и считаем»



Всероссийский конкурс «Северное сияние» номинация: «День космонавтики»





*Конкурс профессионального мастерства среди команд образовательных организаций по созданию сетевых образовательных ресурсов «Педагогические инициативы – 2022»*



*Городская природоохранная акция «Кормушка», 2022 год*



*Городской фестиваль художественного творчества людей с ограниченными возможностями здоровья*

**1. Определение уровня развития мелкой моторики рук** (Использовались методики Н.О. Озерецкого и Н.И. Гуревич).

Детям предлагаются следующие упражнения:

«Обводим кисти рук»

Методика проведения: для обследования необходимы: лист бумаги и карандаш или ручка. Ребенок сидит за столом, кладём перед ним лист бумаги и просим положить руки так, чтобы на нем свободно разместились обе ладони с разведенными пальцами.

После этого обводим кисти рук ребенка карандашом или ручкой.

Смотрим, что получилось. Потом снова просим положить руки на бумагу так, чтобы они совпадали с контурами. После этого объясняем суть задания:

«Сейчас мы с тобой поиграем. Я буду показывать тебе пальчики на твоей руке, а ты будешь поднимать только тот пальчик, который я покажу. Другие пальцы поднимать не надо». Убедившись, что ребенок правильно понял задание, начинаем.

В случайном порядке указываем ребенку палец, который он должен поднять, прикасаясь к нему карандашом: «Этот пальчик. Теперь этот...»

Начинать нужно с правой руки.

Для того чтобы исключить угадывание, указывать пальцы следует в такой последовательности: 5 – 1 – 2 – 4 – 3 (1 – большой палец, 5 – мизинец).

Затем испытание проводится на левой руке, потом снова на правой и на левой. Таким образом, проба проводится на каждой руке дважды.

При выполнении «нужного» движения указанного пальца, могут появляться «ненужные» движения других пальцев. Это происходит произвольно.

«Ребро, кулак, ладонь»

Методика проведения: ребенку показывают три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющих друг друга. Ладонь на плоскости, ладонь, сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Ребенок выполняет пробу вместе с педагогом, затем по памяти в течение 8—10 повторений моторной пробы. Выполняется сначала.

**2. Определение уровня развития пространственных представлений.**  
(Применялись материалы Т.А. Павловой).

Обследование пространственных представлений состоит из нескольких блоков: зрительно-пространственный гнозис, моторный праксис, слухомоторная координация.

Зрительно-пространственный гнозис

*Узнавание предметов:*

- по контуру;
- с наложением изображений;
- разного шрифта.

*Различение основных направлений пространства в схеме собственного тела:*

- верх — низ
- право — лево

*Различение основных направлений пространства относительно собственного тела:*

- сверху — снизу
- справа — слева
- над — под

*Различение основных направлений пространства относительно определенного предмета:*

- выше — ниже
- правее — левее
- правый верхний — левый нижний

### **3. Диагностика воображения дошкольника.**

**Авторы методики В. Синельников, В. Кудрявцев.**

**Методики предназначены для детей 4-6 лет.**

#### **Методика «Дощечка»**

Данная диагностика воображения дошкольника строится на экспериментировании. Для занятия понадобится деревянная дощечка, состоящая из четырех мелких квадратных звеньев, соединенных петлями.

Дощечка развернута перед ребенком. Педагог предлагает ребенку с ней поиграть, поэкспериментировать: согнуть, сложить. По мере того, как ребенок изучает свойства дощечки, педагог спрашивает у него: «Что у тебя получилось? На что похожа эта доска?». Занятие проводится до тех пор, пока ребенку не надоест.

При обработке данных педагог оценивает количество неповторяющихся ответов ребенка (например, «лодочка», «гараж»). За каждое новое название присваивается один балл.

#### **Методика «Солнце в комнате»**

Данная диагностика воображения дошкольника основана на способности ребенка превращать «нереальное» в «реальное» в контексте ситуации. Для занятия необходимо подготовить картинку с изображением комнаты, в которой находится солнце и человек. Также понадобится карандаш.

Педагог показывает картинку ребенку. Дошкольник должен перечислить все, что он видит на картинке. После того, как он все перечислил, педагога предлагает обратить внимание на солнце в комнате. Есть ли здесь ошибка? Как можно исправить картинку, чтобы она была правильной?

Ребенок может воспользоваться карандашом или обойтись устным комментарием.

В ходе обработки данных учитываются ответы ребенка:

- Отсутствие ответа – один балл.
- Формальное устранение несоответствия (закрасить солнце, стереть его) – два балла.
- Более «сложное» устранение несоответствия: простой ответ (нарисовать в другом месте – на улице) – три балла, сложный ответ (переделать рисунок – превратить солнце в лампу) – четыре балла.
- Конструктивный ответ (разделить несоответствующий элемент с другими, сохранив условия ситуации: нарисовать окно, нарисовать вокруг солнца рамку) – пять баллов.

#### **Методика «Складная картинка»**

Данная диагностика воображения строится на умении ребенка видеть целое раньше части. Для занятия понадобится складывающаяся картонная картинка с изображением утки, имеющая четыре сгиба размером 10 на 15 см.

Педагог спрашивает у ребенка, что нарисовано на картинке. Затем педагог складывает картинку пополам и спрашивает у ребенка, во что превратилась утка. Занятие продолжается по мере раскладывания и складывания картинки. Всего возможно пять вариантов складывания: мостик, домик, угол, труба, гармошка.

При обработке данных учитывается общий смысл ответов во время выполнения задания.

- Отсутствие ответа — один балл.
- Ответ описательного типа, то есть перечисление деталей рисунка, находящихся в поле зрения или вне его: «У утки нет головы», «Утка сломалась», «Утка разделилась на части» — два балла.
- Ответы комбинирующего типа: включение персонажа (в данном случае — утки) в новую ситуацию, сохранение целостности изображения при сгибании рисунка («Утка заплыла за лодку», «Утка нырнула»), построение новых сюжетов («Как будто на трубе нарисовали утку») — три балла.

#### **Методика «Как спасти зайку»**

Данная диагностика воображения дошкольника основана на способности переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию. Для занятия понадобится:

- блюдце,
- ведерка,

- деревянная палочка,
- сдутый воздушный шарик,
- лист бумаги,
- фигурка зайки.

Все предметы раскладывают на столе перед ребенком. Педагог берет в руки зайчика и рассказывает про него историю: «Это зайка. Однажды он решил поплавать в море на корабле и уплыл очень далеко. Начался шторм, поднялись волны, зайка стал тонуть. Но мы с тобой можем спасти зайку. Для этого мы можем воспользоваться предметами, которые лежат перед тобой. С помощью какого предмета ты бы спас зайку».

Выполнение задания оценивается по нескольким уровням.

- Ребенок выбирает предметы, которые можно использовать в готовом виде – ведерко, блюдце, палочку, с помощью которой можно спасти зайку – один балл.
- Ребенок предлагает использовать предмет в не совсем стандартном виде – например, палочку использовать в качестве бревна, на котором зайка доплывет до берега – два балла.
- Дети выбирают более комплексный и сложный вариант, используя в качестве основы преобразование наличного материала – например, надуть шарик, чтобы зайка на нем улетел, или сделать кораблик из листа – три балла.

### **Методика «Изучение уровня овладения логическими операциями»**

на конкретном материале (по О.М. Дьяченко)

**Цель:** изучения уровня овладения логическими операциями.

**Материал:** подготовить восемь геометрических фигурок, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, большие и маленькие, красные и синие).

Эксперимент проводят индивидуально с детьми пяти лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из восьми геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем отличаются друг от друга эти фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигуру и предлагают ребенку найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчеркивая слова, «самую непохожую». После того как малыш сделал выбор, указанную фигуру или фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой - образом и спрашивают, почему он думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребенок ошибается, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

*Обработка данных:* выделяют три уровня овладения детьми старшего дошкольного возраста логическими операциями.

**Высокий уровень.** Ребенок выбирает фигурку по трем параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и четко объясняет свой выбор («Потому, что это квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).

**Средний уровень.** Ребёнок выполняет задания сам или с незначительной помощью взрослого, но затрудняется объяснить выбор фигурки.

**Низкий уровень.** Ребенок не справляется с заданием.

### **Методика «Нелепицы»**

**Цель:** изучить представление детей об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между ними; определение умения детей рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

**Проведение исследования.** Вначале ребенку показывают картинку. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи всё ли здесь находится на своём месте или неправильно нарисовано. Если что-нибудь покажется не на своем месте или неправильно нарисовано, то укажи на это и объясни, почему это не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

**Примечание:** обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть. Время выполнения три минуты.

### **Обработка данных:**

*Высокий уровень* - ребенок назвал все нелепости и объяснил, как на самом деле должно быть.

*Средний уровень* - назвал все нелепицы, но объяснил только половину из них.

*Низкий уровень* ребенок назвал, все нелепицы, но не объяснил. Почему это неправильно.







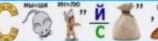
**5. РЕБУСЫ «БУКВА В БУКВЕ», «БУКВА НАХОДИТСЯ НАД ИЛИ ПОД ДРУГОЙ БУКВОЙ ИЛИ СЛОВОМ»**

Если буквы, цифры или предметы изображены одни в других или над другими, под другими, то следует добавлять предлоги: В, НА, НАД, ПОД.

Ребусы:		
 Вся	 Витя	 Вова
 Наташа	 Настя	 Надя

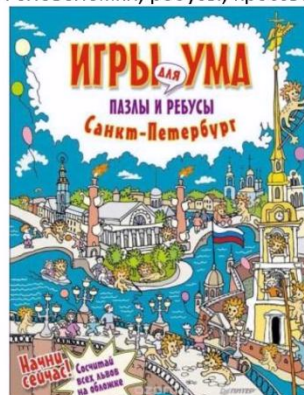
**ПРИМЕРЫ КОМБИНИРОВАННЫХ РЕБУСОВ**

**Ребусы:**

1 	5 
2 	6 
3 	7 
4 	8 

**Полезные ссылки:**

- ❖ Сайт: <http://rebus1.com/>
- ❖ Сайт: <https://playroom.com.ru/>
- ❖ Сайт: <https://rebuskids.ru/create-rebus>
- ❖ Книга «170 самых сложных в мире головоломок. Задачи, ребусы и каверзные вопросы для ума».
- ❖ В. Дынько. Книга «500 ребусов для детей»
- ❖ В. Дмитриева «Большая книга умных заданий. Головоломки, ребусы, кроссворды»



Успехов!

«Решение ребусов – зарядка для ума!»



Составитель: Н.С. Горькая

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нижневартовска детский сад №62 «Журавушка»



**СОВЕТЫ  
для детей и родителей по  
решению ребусов**



г. Нижневартовск

### ЧТО ТАКОЕ РЕБУС?

Ребус — загадка, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами и другими знаками ...



#### ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ РЕБУСЫ?

- ✓ Для развития мышления, логики.
- ✓ Для расширения кругозора.
- ✓ Для тренировки памяти и грамотности.



#### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА РАЗГАДЫВАНИЯ РЕБУСОВ

##### 1. РЕБУСЫ В КАРТИНКАХ

Слово одной картинке прибавляют к слову второй и получают новое слово или добавляют букву к слову, изображённому на картинке.



##### 2. РЕБУСЫ С ЗАПЯТЫМИ

Количество запятых перед словом показывают, сколько первых букв в слове надо убрать.

Количество запятых после слова указывают, сколько последних букв в слове надо убрать.



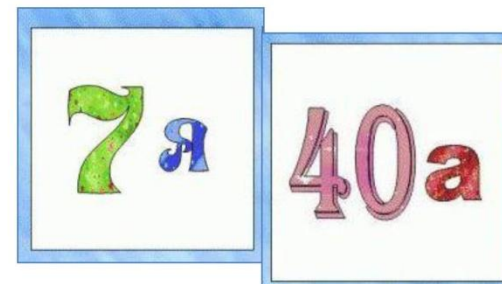
##### 3. РЕБУСЫ С БУКВАМИ

Зачёркнутую букву следует убрать из слова или заменить на ту, которая даётся рядом со словом, или на ту букву, которая пишется через знак «равно».



##### 4. РЕБУСЫ С ЦИФРАМИ

Если есть цифра рядом со словом. То добавляют цифру.



Цифры рядом со словом могут указывать на очередность букв в слове. Зачёркнутые цифры означают, что в слове надо убрать эти буквы.

## Консультация для родителей

### «Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста»

Развитие логического мышления – это очень важный и необходимый процесс для всех!

Что же такое логическое мышление? Для ответа на этот вопрос нужно сначала ответить на вопрос — Что такое логика? Логика, если дословно переводить с древнегреческого, обозначает речь, рассуждение.

Логическое мышление — это вид мыслительного процесса, при котором человек использует логические конструкции и готовые понятия.

Важно отметить, что логическое мышление и воображение лежат в основе практически всех изобретений, которое создало человечество. Можно даже сказать, что логическое мышление — это основа гениальности.

Однажды у Эйнштейна спросили: «*Чем гениальный человек отличается от обычного?*». И Эйнштейн ответил: «Если обычный человек будет искать иголку в стогу сена, то он, найдя ее, прекратит все поиски, а гениальный человек будет продолжать искать и вторую иголку, и третью, и даже четвертую и пятую». Логично говорил Эйнштейн? - конечно логично.

Если логическое мышление, да еще и воображение хорошо развиты у человека, то он способен творчески мыслить и творчески подходить к поставленным задачам. Развитию логического мышления необходимо учиться. Нужно уметь пользоваться логическим мышлением и воображением. Нужно также развивать и всячески способствовать развитию логического мышления. Ведь это пригодится в жизни!

Очень важно начать развивать логическое мышление с детства.

Все родители мечтают, чтобы их дети росли развитыми, умными, образованными.

В любом ребёнке с рождения заложены способности, которые даны каждому человеку природой. Если родители правильно будут их развивать, то у детей будут проявляться способности. Но и здесь необходимо не опоздать с формированием этой базы будущего дара. Разовьет свои способности маленький человечек или загубит их, зависит в основном от воспитания родителей и педагогов. В любом ребенке можно вырастить талант! Дети способны легко воспринимать всё новое и впитывают любую информацию, как губки. Человеческий мозг развивается не только с возрастом, но и при активной работе.

Задача развития способностей ребёнка состоит не только в том, чтобы просто научить счёту, чтению и решению различных задач, а выбрать правильные игры,

упражнения, и в этой свободной игровой манере заставляя детский мозг работать и развивать все заложенные природой способности, которые в дальнейшем и дадут возможность быстро найти решение. Для этого, как ни что другое, подходят логические задачи.

Логические задачи могут быть на самые разные темы: математические, физические, химические, детские, на память, с нестандартным заданием, задачи на смекалку, со скрытым подвохом и еще много всяких вариантов.

В ребёнке очень важно своевременно развивать логические и психические функции: внимательность, воображение, логический подход к задаче, память.

Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество.

Занятия по развитию элементарному логическому мышлению для дошкольников составляются, используя дидактические игры. Ведь для них игра – ведущая деятельность. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности.

Развитие логического мышления у детей через дидактические игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут успешно овладеть основами математики и информатики.

Логические задачи дают возможность в игровой форме заниматься с ребёнком, не боясь, что ему это быстро надоест. Уникальность логических задач состоит в том, в их решении могут участвовать не только задания, написанные в учебниках и решать эти задания можно не только на бумаге. В качестве подсобных материалов могут служить спички, кубики, кольца, верёвочки, вырезанные из картона фигурки и многие другие предметы.

Разнообразие логических задач даёт возможность заниматься с детьми в любой обстановке: дома, в дороге, на уроках в дошкольных учреждениях и в школах. Все настольные и компьютерные игры базируются на логических задачах и дают большое разнообразие в выборе.

Словесная игра «*Концовки*».

Дети должны закончить предложение:

Есть стол выше стула, значит стул (*ниже стола*).

Если магнитофон меньше телевизора, значит (*телевизор больше магнитофона*).

Если диван мягче кресла, значит кресло (*жестче дивана*) и т. д.

Тема: Посуда, пища.

Хитрые вопросы.

Что может быть как горячим, так и холодным? (*Кастрюля, сковорода, чайник, чай, суп*).

Что никогда не поместится в кастрюлю? (*Ее собственная крышка*).

КАКАЯ ОДЕЖДА?

Летом, в жаркие часы,

Только майка да трусы.

А зимою нам нужны

Свитер, теплые штаны,

Шарф, пальто, сандалии,

Шапка и так далее.

Шапка свитер

Впрочем, я

Я запутался, друзья! (*Сандалии - летняя обувь*).

Найди пару словам.

1. Огород – морковь, сад... Забор, Грибы, Яблоня, Колодец, Скамейка.
2. Цветок – ваза, птица ... Клюв, Чайка, Гнездо, Перья.
3. Часы – время, термометр.... Стекло, Температура, Кровать, Больной, Врач.
4. Машина – мотор, лодка.... Река, Маяк, Парус, Волна.
5. Стол – скатерть, пол .... Мебель, Ковер, Пыль, Доски, Гвозди.
6. Стул – деревянный, игла - Острая, Тонкая, Блестящая, Короткая, Стальная.

Шутки-чистоговорки:

Ри-ри-ри – мы купили сухари.

Ле-ле-ле – мы катались на осле.

Са-са-са – на столе сидит оса.

А теперь вы продолжите чистоговорку:

Ма-ма-ма - ....

Си-си-си - ....

Су-су-су - ....

Ус-ус-ус - ....

Чу-чу-чу - ....

Ло-ло-ло - ....

Вы-вы-вы - ....

И другие.

Уважаемые родители занимайтесь с детьми, пользуясь логическими задачами - решайте головоломки, кроссворды, ребусы, играйте в настольные и компьютерные игры. И тогда ваш ребёнок будет вам благодарен, что вы помогли ему в развитии своих интеллектуальных способностей!

Список использованной литературы:

1. Агаева Е. Формирование элементов логического мышления: старший дошкольный возраст // Дошкольное воспитание. - 1981. - № 1.
2. Агаев Е. Формирование элементов логического мышления / Дошкольное воспитание. - 1982-№1
3. Акулова, Е. Познаем логические отношения: дидактические игры для старших дошкольников / Е. Акулова; Е. Акулова // Дошкольное воспитание. - 2008. - № 8.
4. Белошистая А. В. Развитие логического мышления у дошкольников: пособие для педагогов дошко. учреждений - М.: Гуманитарный изд. центр ВЛАДОС, 2013.
5. Богат, В. Ф. Творческие задачки. ТРИЗ в детском саду / В. Ф. Богат; В. Ф. Богат // Ребенок в детском саду. - 2007. - № 4.
6. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: Пособие для воспитателя детского сада / А. К. Бондаренко – М.: Просвещение, 1985



**Календарно-тематическое планирование совместной деятельности по формированию у старших дошкольников конструктивных навыков посредством использования интеллектуально-игровых технологий: ребусов, магнитного конструктора Магформерс**

Недели	Тема	Задачи
<b>Сентябрь</b>		
1	<b>«Представление понятие «ребус» и принцип их решения»</b> («Медуллярная зарядка»; диалог с ребенком о том, что такое ребус и какие они есть; зачем же их решать; весёлая игра в слова; работа с ребусами)	Познакомить с понятием «ребус»; представить инструкции и методом решения ребусов; увеличивать заинтересованность ребенка к решению ребусов.
2	<b>«Формирование ребусов и правило их решения»</b> («Медуллярная зарядка»; принципы формирования ребусов; образцы их составления; весёлые забавы фразы; деятельность с ребусами)	Познакомить ребенка с приёмами и инструкциями формирования ребусов; зафиксировать метод решения ребусов, тренировать в постановлении и сочетании ребусов.
3	<b>«Логичные приёмы: сопоставление, обобщение, систематизация»</b> («Медуллярная зарядка»; ознакомление с логическими приёмами (сопоставление, обобщение, систематизация); разрешение закономерных задач и забав в сосредоточение интереса; независимая деятельность работы с ребусами)	Познакомить с приёмами: сопоставление, обобщение, систематизация; зафиксировать метод формирования ребусов; совершенствовать сосредоточение внимания интереса. Изучить правила решения и составления ребусов.
4	<b>«Забава-игра: Странствие в королевство Логики»</b> (Сюрпризный момент; разделение детей на подгруппы, осуществление задач викторины в формирование и разрешение ребусов; самоанализ)	Вызвать интерес ребенка, заинтересовать их по-новому размышлять; обучать трудиться в группах; проработать способность регулировать и решать ребусы.
<b>Октябрь</b>		
5	<b>Виды ребусов: «Ребусы – загадки»</b>	Познакомиться с различными видами ребусов. Способность формировать навыки поочередного и неоспоримого мышления.
6	<b>Виды ребусов: «Ребусы –</b>	Создать памятку «Как научиться решать

	<b>сложи и вычти», «Ребус – задача»</b>	ребусы», брошюру «Ребус – друг мышления», папку-альбом «Математические ребусы глазами дошкольников». Закреплять метод постановления ребусов.
7	<b>«Ребусы-шутки, ребус – рассказ»</b>	Познакомиться с различными видами ребусов. Способность формировать навыки поочередного и неоспоримого мышления.
8	<b>«Ребусы-пословицы»</b>	Познакомиться с различными видами ребусов. Способность формировать навыки поочередного и неоспоримого мышления.
<b>Ноябрь</b>		
9	<b>Занятие - квест: «Чудеса в решете»</b>	Отработать мастерства регулировать и решать ребусы.
10	<b>Проектная деятельность: «Математические ребусы»</b>	Способность совершенствовать сосредоточение интереса.
11	<b>Игра – викторина: «Веселые ребусы»</b>	Составление и зарисовка собственных ребусов
12	<b>Итоговое мероприятие: «Лаборатория Всезнауса» (загадки, решение ребусов, экспериментальная деятельность)</b>	Учить обращать внимание на новые, интересные и необычные свойства, характеристики, черты объекта, предмета, явления; развивать познавательную активность, любознательность, стремлению к исследованию предмета, умение сравнивать, анализировать, наблюдать, пользоваться схемами, моделями, углублять и дифференцировать представление о мире.
<b>Декабрь</b>		
13	<b>Конструктивно – модельная деятельность: «Умные магниты»</b>	Знакомство с магнитным конструктором «Магформерс»; создать условия для развития внимания, памяти, образного и пространственного мышления;
14	<b>«Колпачок для гнома» (маленькие треугольники; призма из треугольников)</b>	Показать, как из двух маленьких треугольников составляется ромб, из четырех треугольников – пирамидка. Развивать логическое мышление, воображение, умение действовать по показу и следовать словесным инструкциям воспитателя. Развитие мелкой моторики, создание моделей на плоскости, легкое знакомство с объёмными фигурами, развитие пространственного и абстрактного мышления. Содействовать формированию знаний о счёте, форме, пропорции, симметрии, понятии части и целого.
15	<b>«Маленький кубик и большой куб. Башня».</b>	Научить детей конструировать куб (показать два разных способа), показать, как из отдельных сконструированных детьми «кубиков» можно сложить высокую общую башню или сделать один большой куб. Создать условия для овладения основами конструирования.

16	«Домик с крышей»	Выкладывание плоскостных фигур из квадратов по образцу. Конструирование постройки «домик с крышей» из двух знакомых конструкций: куб и пирамида. Выкладывание плоскостных фигур из квадратов по схемам (накладыванием на рисунок и самостоятельно по образцу). Способствовать формированию знания и умения ориентироваться в технике чтения элементарных схем. Закрепить знания об основных геометрических формах, делении их на части и составлением новых.
<b>Январь</b>		
17	«Поднимающиеся башенки»	Научить детей выкладывать три узора по заданной схеме (из 3 треугольников и 4 квадратов, из 1 треугольника и 9 квадратов, из 3 треугольников и 9 квадратов, показать принцип симметрии изображения. Показать, как , потянув за центр, можно одним движением превратить плоскостную фигуру в объемную. Способствовать развитию творческой активности ребёнка.
18	«Колесо»	Показать детям, как из 6 треугольников построить шестиугольник (плоскостную фигуру «Цветок»), а потом из 2 шестиугольников образовать «колесо», соединив шестиугольники по краям квадратами. Закрепить умение конструировать призмы и кубы, сформировать общее большое колесо из чередующихся призм и кубов.
19	«Миска»	Познакомить детей с новой деталью «трапеция». Складывание трапеции из 3 треугольников. Показать, как сконструировать фигуру «миска» (или «лодочка») из 4 выстроенных в ряд квадратов и 2 трапеций. Обыграть постройку: показать, как из получившейся фигуры можно сделать простейший кузов автомобиля, или крышу домика, сделанного из 2 кубов. Развивать логическое мышление, воображение.
20	«Автобус»	Закреплять представление детей о геометрической фигуре «Прямоугольник». Складывание большого прямоугольника из квадратов (со сторонами 2 на 4 квадрата, 3 на 6, 4 на 8 квадратов). Конструирование фигуры «автобус» с использованием 2 колесных пар и 4 двойных прямоугольников, скрепленных по бокам 2 квадратами (параллелепипед), оформление фигуры дополнительными деталями.

<b>Февраль</b>		
21	<b>«Звезда»</b>	Познакомить с новыми деталями – большими «высокими» треугольниками. Сравнить с маленькими треугольниками, конструирование плоскостной фигуры «звезда» (большие треугольники, расположенные на сторонах шестиугольника), показать, как можно преобразовать эту фигуру в пирамиду. Конструирование объемной звезды из 2 шестиугольников и 6 призм на основе 2 треугольников и 3 квадратов.
22	<b>«Замок»</b>	Выкладывание по нарисованной в натуральную величину схеме. Постройка замка самостоятельно, по замыслу (на основе кубов и призм из квадратов и маленьких и больших треугольников).
23	<b>«Улитка»</b>	Использование новых (закругленных) деталей – «сектор» и «арка». Показать, как с их помощью можно собрать изогнутые части объемной фигуры. Использование знакомых базовых форм – куб, пирамидка из треугольников, «колесо» на основе 2 шестиугольников.
24	<b>«Рыбка»</b>	Познакомить с новой деталью – маленький прямоугольник. Уточнять и расширять представление о рыбах, их строении, учить конструировать фигурку рыбки последовательно, по вербальному объяснению, опираясь на образец, из 2 больших и 4 маленьких прямоугольников, 2 больших и 4 маленьких треугольников, 4 квадратов (или 2 двойных прямоугольников). Развивать умение наблюдать, слушать указания педагога.
<b>Март</b>		
25	<b>«Замок феи»</b>	Знакомство с новой деталью – геометрическая фигура «ромб». Научить конструировать замок, используя базовые формы: «колесо» (из шестиугольников), «куб» (2-4 шт), «пирамида» (из 4 больших треугольников); показать, как сделать пирамиду (боковые башенки), используя 6 маленьких треугольников, 2 квадрата и 2 ромба.
26	<b>«Шар»</b>	Научить самостоятельно, конструировать половинку маленького шара из 4 треугольников и 3 квадратов по простой схеме-образцу, предложить детям соединить свои заготовки в общие шарики. Показать, как можно сконструировать общую фигуру

		«большой шар», выстраивая плоскостную фигуру по прорисованной схеме и преобразуя ее в шар, подняв за центр (из 18 квадратов и 8 маленьких треугольников).
27	«Город Магформерс»	Конструирование строений по представлению, с использованием всех деталей и знакомых базовых форм.
28	<b>Вхождение в тему: «Интеллектуально – игровые технологии: ребусы и магнитный конструктор Магформерс»</b>	Формирование конструктивных способностей; развитие любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве, числе, части и целом, пространстве, движении и покое, причинах и следствиях).
<b>Апрель</b>		
29	<b>В стране геометрических фигур</b>	Знакомить с миром симметрии, геометрических последовательностей и закономерностей. Развитие мелкой моторике рук.
30	«Создай фигуру»	Формировать умения создавать простые и сложносоставные трехмерные фигуры, раскладывать их на плоскости и строить проекции, посредством решения ребусов.
31	<b>По замыслу (придумывание и решение ребусов посредством конструктора Магформес)</b>	Создание сложных 3D моделей (ребусов) окружающего мира и демонстрация результатов творческих усилий.
32	<b>Ребусы и военная техника</b>	Пошаговое решение ребусов, посредством создания моделей с Магформерс, превращение плоских (2D) фигур в объемные (3D), развитие пространственного мышления, алгоритмизации суждений и действий.
<b>Май</b>		
33	<b>По замыслу (придумывание и решение ребусов посредством конструктора Магформес)</b>	Стимуляция развитие мозга посредством высокой двигательной активности пальчиков рук. Формирование конструктивных способностей, развитие логического мышления, воображения, внимание.
34	<b>Познавательная викторина: «Соберите картинку»</b>	Собрать картинку, используя все указанные элементы Магформес
35	«Создание новой фигуры»	Создание фигур различными способами, формирование конструктивных и интеллектуальных способностей ребенка.
36	<b>По замыслу (придумывание и решение ребусов посредством конструктора Магформес)</b>	Выявление достижений воспитанников

## Анкетирование родителей

### «Развитие логического мышления у дошкольников»

Уважаемые родители, с целью создания условий для всестороннего развития личности воспитанников, мы проводим анализ работы по развитию у детей логического мышления. Нам очень важно Ваше мнение по данному вопросу. Просим Вас ответить на следующие вопросы.

1. Знаете ли Вы, что такое «логическое мышление»?
2. Считаете ли Вы, что развитие логических операций необходимо у детей дошкольного возраста?
3. Развиваете ли Вы логику мышления у своего ребёнка (умение анализировать, обобщать, сравнивать предметы и явления)?
4. Умеет ли Ваш ребёнок сравнивать предметы, находить общие признаки и различия?
5. Возможно ли развивать логическое мышление у детей в игровой деятельности?
6. Играете ли Вы с ребёнком в игры по развитию логического мышления (анализ, сравнение, синтез, обобщение)?
7. Покупаете ли Вы игры и игрушки по развитию логического мышления у ребёнка?
8. Возможно ли развивать мышление детей на занятиях математикой?
9. Считаете ли Вы, что развитием мыслительных операций должны заниматься педагоги детского сада?
10. Считаете ли Вы, что развитием логического мышления должны заниматься родители?

Благодарим за сотрудничество!

*Итоги анкетирования родителей «Развитие логического мышления у дошкольников».*

#### **Интерпретация:**

ответы «да» оцениваются в 2 балла, ответы «частично (иногда)» -1 балл, «нет» - 0 баллов

Если количество баллов больше 13 баллов – родители отмечают важность развития логического мышления, стимулируют мыслительную активность детей, опираясь на мыслительные операции. Обеспечивают подбор математических игр и других



игр по развитию логического мышления ребёнка, как анализ, синтез, абстракция, конкретизация, обобщение.

От 5 до 13 баллов – родители понимают важность стимулирования развития логического мышления ребёнка, но недостаточно уделяют внимания организации логических игр и развивающих игр. Приоритет в формировании логического мышления у дошкольников отдают педагогам детского сада.

Менее 5 баллов – родители не имеют представление о теме анкетирования, не считают важным развитие логического мышления у ребёнка. Не уделяют достаточного внимания организации игр по развитию логического мышления для обучения ребёнка умению сравнивать, обобщать, анализировать предметы и явления.

