**«Развитие интеллектуальных способностей детей посредством использования технологии «Смарт - тренинг»**

 Крылова О.И., заместитель заведующего

 по воспитательно – образовательной работе

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

На  каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, способности, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для развития в школьном возрасте. Важнейшими из них являются интеллектуальные способности. Дошкольники с высоким уровнем интеллектуальных способностей уверенно чувствуют себя в кругу сверстников, не испытывают трудностей во взаимодействии со взрослыми, у них развиты адаптивные способности, они отличаются высоким умственным и творческим потенциалом.

Добиваться качества образовательного процесса нам помогает использование развивающих технологий, включающие игры – головоломки.

Назовите, пожалуйста, игры – головоломки, которые вам знакомы и вы применяете их в своей педагогической практике *(ответы педагогов).* Известно множество развивающих технологий - это дары Ф. Фребеля, материалы М. Монтессори, палочки Х. Кюизенера, логические блоки З. Дьенеша, игры Б.Н. Никитина, А. З. Зака и др.

 Сегодня я предлагаю познакомиться с новой технологией, как «Смарт - тренинг».

Кто-то уже знаком, кто-то о ней слышал, но не знает сути, а кто-то, возможно, слышит о ней впервые.

Давайте определим, что же такое технология «Смарт-тренинг» для дошкольников?

Начнем с определения слова «смарт» (от англ. smart) основное значение которого определяется как, толковый, сообразительный, умный, находчивый, расшифруем его:

S.M.A.R.T.

Specific– конкретный

Measurable – измеримый

Attainable – достижимый

Relevant – значимый

Time-bound – ограниченный во времени.

Слово «тре́нинг» (англ. training от train– обучать, воспитывать) обозначает метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков (приказ Минкультуры РФ от 06.05.2008 N71).

«Смарт-тренинг» в дошкольной образовательной организации - это метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

 Итак, почему мы обратили внимание на данную технологию?

 Технология «Смарт-тренинг»  помогает развивать у детей от 4 лет творческие и умственные способности через игры-головоломки, учит способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм, учит понимать инструкцию и применять ее, развивает элементы логического мышления, воображение, ориентировку в пространстве, познавательный интерес, а также воспитывает инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

 Технология «Смарт – тренинг» состоит из двух модулей. 1 модуль это «Игры – головоломки» автора Владимира Ивановича Красноухова и модуль № 2 «Пуговицы». Ирины Ивановны Казуниной.

 Игры - головоломки набора делятся на:

1.Плоскостные: *«Слагалица», «Складушки»,  «Репка»*;

2.Объемные головоломки: *«Осенний кубик», «Гала-куб»; игровой набор «Пуговицы»*.

Все головоломки имеют три уровня сложности (1,2,3 звезды).

 Знакомство с головоломками начинают с логических игр и упражнений.

От логических игр - упражнений к играм головоломкам переходим поэтапно (от простого к сложному):

1*.«По образцу».*

2. Далее работаем на усложнение - *«По памяти».*

3. *«Собери по схеме»*

4. По мере того, как ребенок осваивает сборку по схеме с контурными делениями, у него развивается способность к анализу, синтезу, выстраиванию образов, а значит, можно переходить к следующему этапу – игре-упражнению с элементами головоломки *«Заверши образ»*.

 На первый взгляд, может показаться, что это просто занимательная игра, способ провести время, но на самом деле головоломки учат дошкольника анализировать информацию, воспринимать всю картину целиком и искать нестандартные решения, то есть мыслить смело, креативно и, вместе с тем, рационально, что решает вопросы современного дошкольного образования в воспитании будущего гражданина, как человека, обладающего гибкостью ума, демонстрирующего готовность к риску и ответственность за принятые решения по-прежнему актуальны.

 По форме организации:индивидуальные, подгрупповые, групповые, как часть занятия по ФЭМП.

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

Головоломка состоит из 7 игровых элементов и коробочки.Суть игры:

* Составление жанровых картинок.
* Составление фигур по заданным силуэтам.
* Составление фигур с заданными свойствами.
* В комплект входят карточки 3 видов и 3 уровней сложности, которые обозначены звёздочками: *одна звёздочка-лёгкий уровень, две звёздочки-средний, три звёздочки – сложный уровень.*

Карточки трёх видов:

* со сплошной заливкой изображения, они отмечены номером (без литеры) и являются головоломкой;
* с контурным делением на части, они отмечены номером с литерой «А»- являются логическим упражнением;
* с незаконченным образом отмечены номером и литерой «Б»- являются головоломкой с элементами логического мышления.

 Карточки можно использовать во время проведения игр-соревнований (индивидуальных, командных), например «Кто быстрее соберёт», «Кто больше придумает жанровых картин».

 **3. Головоломка «Гала-куб»**
В состав головоломки "Гала-куб" входят:
деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать.
Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора.
 4. **Головоломка «Осенний кубик»**
Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение нескольких задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.
 **5.Головоломка «Репка»**
Представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.
Суть игры – составление различных образов из элементов набора путем наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов.

Преимущества SMART - технологии очень велики:

 Таким образом, благодаря данной технологии, ребенок получает возможность включиться в деятельность, в ходе которой могла бы проявиться его активность в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые, *«закодированные»* пути решения поставленных задач.

 **Головоломки** позволяют решать одну и ту же задачу несколькими способами, что чрезвычайно полезно для формирования у детей гибкости, инициативности мыслительных процессов, способности переносить сформированные умственные действия на новое содержание.

 В **играх-головоломках** развивается умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению, интерес к интеллектуальной деятельности, познавательный интерес и другие качества будущего школьника.

 **Игры-головоломки** способствуют развитию и становлению нравственно-волевых качеств личности **дошкольника**.

 Игры – **головоломки** способствуют успешной подготовке детей к школе.