

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 370 Красноармейского района Волгограда»
(МОУ Детский сад № 370)

Принято
на заседании Совета МОУ
Протокол № 7
« 29 » августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
с учетом мнения родительского комитета
(законных представителей)
Протокол от «29» августа 2025 г. № 9

УТВЕРЖДАЮ
Заведующая МОУ Детский сад № 370
 Ю.М.Попова
«29» августа 2025г.

Введено в действие
Приказ № 141-ОД
от «20» августа 2025г.

**Дополнительная
образовательная программа
познавательной направленности
«Мир головоломок»
смарт-тренинг для дошкольников**

Возраст детей: 4 - 6 лет
Объём программы: 72 занятия

Автор-составитель:
Кузнецова Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Волгоград, 2025г.

Содержание

Оглавление

Введение.....	3
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	4
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Цели и задачи Программы.....	5
1.3. Ожидаемые результаты.....	6
1.4. Система оценки результатов освоения Программы.....	7
1.5. Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной Программы.....	9
1.6. Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы.....	10
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	15
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	18
3.1. Материально-техническая база	18
3.2. Перечень литературных источников.....	19
3.3. Интернет ресурсы	20

ВВЕДЕНИЕ

Вы хотите научить своего ребёнка нестандартно мыслить, развить у него упорство и сообразительность, умение находить оригинальные решения? Участие в кружке даёт детям не только определённую сумму знаний, умений и навыков, но и позволяет сформировать у них высокую познавательную активность, самостоятельность мышления, устойчивость внимания, то есть те качества, которые им пригодятся в дальнейшем обучении в школе.

Используемые методические приёмы, сочетание практической и игровой деятельности, решение проблемно - игровых и поисковых ситуаций способствуют развитию логического мышления.

Обучение включает как прямые, так и опосредованные методы, которые способствуют не только овладению математическими знаниями, но и общему интеллектуальному развитию дошкольников. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

Применительно к обучению математике и развитию логического мышления детей. Задача обеспечения преемственности между дошкольной и школьной ступенями образования стоит очень остро. С одной стороны, уровень развития логического мышления, объём и качество знаний детей по математике, определяют успешность вступительного собеседования, готовность ребёнка к обучению в школе. С другой стороны, математика является одним и наиболее сложных школьных предметов, и мы ставим своей задачей подготовить детей к последующему усвоению курса математики.

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка — развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению.

Какие это мыслительные умения? С помощью каких дидактических средств их следует формировать? Как осуществлять руководство этим сложным процессом? Как обеспечить постепенное продвижение каждого ребенка вперед?

Весь комплекс заданий — это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения — ее ступеньки. На каждую из этих ступенек ребенок обязательно должен подняться. Если какую-то из них он пропустит, то дотянуться до следующей ему будет значительно труднее. Если же он очень быстро побежит по лесенке, значит, эти ступеньки он уже «перерос» — и пусть бежит. Но впереди обязательно появится такая, перед которой он приостановится. И возможно, что здесь ему надо будет помочь.

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка.

Программа направлена на комплексное развитие различных видов памяти, внимания, наблюдательности, воображения; сенсорной и двигательной сфер ребенка; формирование нестандартного мышления и логики.

Образовательная Программа дополнительного образования спроектирована с учетом ФГОС дошкольного образования, особенностей образовательного учреждения, образовательных потребностей и запросов воспитанников. Определяет цель, задачи, планируемые результаты, содержание и организацию образовательного процесса на ступени дошкольного образования.

Данная программа ориентировалась на образовательную программу муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Детский сад «Теремок».

Образовательная программа дополнительного образования разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами по дошкольному воспитанию:

- Законом Российской Федерации «Об образовании» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) ...
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении СанПиН СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы ОО ДОД».

Новизна программы в том, что занятия направлены на выявление в каждом ребенке его интеллектуальных способностей, склонностей и задатков в различных сферах деятельности. Основное внимание уделяется развитию выявленных ресурсов и реализации внутреннего потенциала каждого ребенка.

Актуальность программы

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые

позволяют осваивать новое. Сегодня на смену жесткой учебнодисциплинарной модели воспитания пришла личностно-ориентированная модель, основанная на бережном и чутком отношении к ребенку с учетом его индивидуальных возможностей. Именно она легла в основу данной программы. Главной задачей ставится развитие логико-математических способностей дошкольников через применение новейших методик и разработок в дошкольной педагогике.

Математика по праву занимает очень важное место в развитии малышей. Она оттачивает ум, развивает гибкость мышления, учит логике. Эти качества пригодятся детям, и не только при обучении математике. Любая математическая задача, решаемая в этой программе, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая замаскирована занимательным сюжетом. Все умственные задачи – поиски путей решения – реализуются средствами игры и в игровых действиях.

Педагогическая целесообразность программы позволяет детям решать головоломки, которые не являются ни чрезмерно сложными, не слишком простыми и каждому ребёнку обеспечивается возможность работать в собственном темпе, ему даётся достаточное время для приобретения необходимых знаний и навыков, прежде чем он приступит к следующему этапу решений головоломок.

1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель: развитие творческих умственных способностей с помощью игр-головоломок.

Задачи:

Обучающие:

- Формирование приемов умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия.
- Расширение словарного запаса и общего кругозора детей.
- Развивать такие качества, как наблюдательность, воображение, фантазию, творческое начало.

Развивающие:

- Развитие мышления, памяти, внимания.
- Развитие графических навыков, крупной и мелкой моторики.
- Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Гармоничное развитие психофизических качеств ребенка.
- Создание условий с использованием здоровьесберегающих технологий в учебном процессе для развития личности ребенка.

Воспитательные:

Взаимодействие с семьей, направленное на целостность психического, физического, умственного и духовного развития личности ребенка.

- Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
- Воспитывать понятия о своей малой Родине и стране.

Отличительные особенности программы:

1. Воплощение концепции личностно ориентированной модели развития и воспитания детей.
2. Развивающие задачи ставятся и решаются с учетом индивидуальных возможностей развития каждого ребенка, освоенности им способов действия.
3. Комплексный подход в обучении, взаимосвязь с другими видами деятельности, использование различных способов и приемов в обучении.
4. Все задачи решаются по средствам игры и игровых действий.
5. Использование новейших разработок по теме «Математическое развитие дошкольников». Широкое применение наиболее эффективных пособий, таких как игры-головоломки Красноухова В.И.
6. Применение здоровьесберегающих технологий.
7. Все задания объединены единым сюжетом и построены по принципу от простого к более сложному.
8. Взрослый это равноправный участник игр и упражнений, способный, как и ребенок, ошибаться.
9. Взрослый не спешит указывать детям на ошибки, давая возможность заметить их самостоятельно, и побуждает детей к самостоятельному поиску решения, в том числе и экспериментальным путем.

Эти отличительные особенности программы являются актуальными и определяют новизну.

Программа разработана для детей 3 - 6 лет.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы и режим занятий

Учебный-тематический план рассчитан на 72 часа – 2 раза в неделю. Обучение осуществляется в группах с постоянным составом.

Формы работы с детьми

Индивидуальная форма: предполагает работу с 1 ребенком в процессе обучения играм - головоломкам.

Преимущество данной формы: безусловный учёт индивидуальных особенностей, зоны ближайшего развития ребенка и пространства детской реализации, сокращение времени выполнения задания, разумная помощь дошкольнику при затруднении и возможных ошибках, гарантированный положительный результат, сохранение интереса к решению логических задач.

Подгрупповая форма: предполагает одномоментную работу с детьми в составе пяти – восьми человек.

Групповая форма работы с детьми, уже имеющими навык работы с играми-головоломками, принимающими и понимающими инструкцию педагога, умеющими работать в большой группе детей, с высоким уровнем заинтересованности.

1.3. Ожидаемые результаты освоения Программы. Целевые ориентиры.

К ожидаемым образовательным результатам освоения «МИРА ГОЛОВОЛОМОК» следует отнести социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений детей дошкольного возраста. Дети не должны осваивать в обязательном порядке технологию смарттренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.

Целевые ориентиры на этапе завершения смар-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК» **Дети могут:**

- знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
- овладеть способами и правилами решения головоломок;
- использовать алгоритм при решении головоломок;
- понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;
- владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
- ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- проявлять познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Показатели:

- Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
- Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.
- Развитие психических познавательных процессов (мышление, внимание, память, восприятие, воображение).
- Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми. • Наличие самоконтроля.

1.4. Система оценки результатов освоения Программы

Для изучения полученных детьми знаний, умений и навыков проводится мониторинг развития логического мышления и его операций.

Способ проверки результатов работы: мониторинг усвоения детьми операций логического мышления (вводный – сентябрь; итоговый – май); открытые занятия.

Критерии оценки

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Знает и называет разные виды головоломок, проявляет к ним интерес. Систематически применяет усвоенные способы для решения головоломок, четко соблюдая необходимую последовательность действий. Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок. Ориентируется в схеме без помощи взрослого. При решении головоломок анализирует схему, делает умозаключения, предположения, проверяя их в практической деятельности. Самостоятельно находит творческие конструктивные решения. Сформированы пространственные представления. Хорошо ориентируется на плоскости при решении лабиринтов, геометрических головоломок на плоскости и объемных головоломок. Проявляет самоконтроль при решении головоломок, корректируя свои ошибки.	Проявляет интерес к головоломкам, но испытывает затруднения в назывании некоторых из них. Испытывает затруднения в применении способов решения головоломок, чаще не учитывает последовательность действий, прибегает к помощи взрослого или сверстников. Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок. Испытывает затруднения при работе со схемой. Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения. Использует стандартные конструктивные решения. Пространственные представления сформированы частично. Самоконтроль сформирован недостаточно, не всегда корректирует свою деятельность при решении головоломок.	Испытывает затруднения в назывании головоломок, интерес к головоломкам неустойчивый. Решает головоломки при непосредственной помощи взрослого. Не всегда понимает предложенную инструкцию, не ориентируется в схеме. Не анализирует схему, не делает умозаключения, предположения. К изменению конструкции не стремится. Испытывает затруднения при ориентировке в пространстве. Самоконтроль проявляется только в присутствии взрослого, коррекцию своих ошибок производит по указанию взрослого.

Устанавливает продуктивное взаимодействие со взрослыми и сверстниками в ходе игровой деятельности при решении головоломок.	Согласовывает свои действия и действия сверстников, не всегда продуктивно умеет договариваться, прибегает к помощи взрослого.	Не согласовывает свои действия с действиями сверстников, постоянно нуждается в контроле со стороны взрослого
--	---	--

1.5 Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

1. "Праздники головоломок"

Организуются один раз в квартал. Праздничное мероприятие предполагает участие в нем сказочных персонажей.

Организуется как для круга любителей игр-головоломок, так и для детей незнакомых или мало знакомых с данным видом интеллектуальных игр. На праздничном мероприятии возможно присутствие родителей и гостей детского сада.

Цель: Создание праздничного настроения, формирование интереса к головоломкам, популяризация достоинств данной игровой деятельности.

2. Конкурсы/ соревнования:

Проводятся в рамках детского сада, между детьми занимающихся данной игровой деятельностью.

Победители участвуют в муниципальных, районных, всероссийских конкурсах

Цель: Выявление победителей, приобретение опыта участия в конкурсах/соревнованиях, развитие интереса к логическим играм.

В детском саду проводятся 1 раз в полугодие.

3. Дни детского мастерства

Организуются по мере выявления лидера, появления ребёнка, готового поделиться своими находками, своим опытом по решению логических задач с другими детьми. Данной форме деятельности может предшествовать работа в парах, где более сильный ребёнок обучает товарища работе с головоломками. Впоследствии обучает группу товарищей до 5 человек.

Цель: Повышение самооценки детей, воспитание лидерских качеств.

4. Интеллектуальные игры / квесты / викторины

Это игры с конкурсными заданиями, направленными на развитие логического мышления и творчества дошкольников.

Цель: Организация познавательно-развлекательной деятельности с использованием разнообразных игр-головоломок, практических упражнений, демонстрация интересных или необычных способов решения логических задач, формирование полезного практико-ориентированного навыка.

1.6 Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы

Учебно – тематический план

Форма проведения	Количество занятий в год	Количество занятий в неделю
Очная подгрупповая, групповая, индивидуальная	72	2

дата	Тема	содержание	Количество часов
сентябрь	Вводное занятие. «История головоломок в легендах и гипотезах»	Познакомить детей с историей происхождения головоломок, их разнообразием.	1
	Чтение математической сказки: «Полезные игры»	Познакомить детей с содержанием сказки с последующим разъяснением.	
	«Занимательные соты»	Развивать тактильно-осознательные анализаторы, мелкую моторику, развивает воображение и творческие способности, совершенствует речь, внимание, память и пространственное мышление, способность анализировать и принимать самостоятельные решения.	1
	Логическая игра «Упражнение по образцу «Светофор» «СКЛАДУШКИ»	Познакомить с головоломкой «Складушки»	3
	Логическая игра-	Развивает способность детей к	1

	упражнение ПО СХЕМЕ	анализу и синтезу - важным мыслительным операциям.	
	Головоломки лабиринты	Познакомить детей с видом головоломок	1
	Составление силуэтов, предметов и объектов, по словесному описанию. -	Развивать умение детей выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы.	1
октябрь	Геометрические головоломки на плоскости «СЛАГАЛИЦА» «СОБЕРИ ПО СХЕМЕ: ДОМИК»	-Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по словесному описанию.	1
	Воссоздание (создание) на плоскости силуэтов предметов и объектов из комплекта геометрических форм	Составление силуэтов предметов и объектов по схеме, имеющей частичное контурное деление на геометрические формы	2
	«Логические игры-упражнения» НАЙДИ ОШИБКУ В РЯДУ	Формировать умение понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.	1
	Логические игры-упражнения» ПРОДОЛЖИ РЯД	Развитие логического мышления, внимания, зрительного сосредоточения.	1
	Логические игры-упражнения» ЧТО ЛИШНЕЕ?	Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.	1
	Интеллектуальная игра «Интеллект-Party»	Викторина	1
	Головоломки на расцепление и распутывание	Познакомить с головоломками на сцепление и распутывание.	1
ноябрь	Увлекательный «тетрис»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, - развивать умение детей ориентироваться на плоскости, - Продолжать закреплять представление о цветах	2
	Геометрические головоломки на плоскости	-Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по	2

	«СЛАГАЛИЦА»	словесному описанию.	
	Развивающие досочки Сегена	Познакомить детей с видом головоломок	2
	«Логическая игра- «Упражнения по образцу » «Слагалица»	-Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по словесному описанию.	2
Декабрь	Конкурс- соревнование	Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста при помощи игр головоломок. Развитие умения детей активно включаться в решение игровых заданий, сотрудничая друг с другом	1
	Развивающие досочки «Сегена»	Развивает у детей тактильное восприятие; обогащает активный словарь детей новыми словами, развивает память, внимание, воображение, образное мышление; мелкую моторику.	1
	"Праздник головоломок"	Праздничное мероприятие	1
	«Логические игры упражнения» РАЗЛОЖИ КРУГИ	Формирование понятий «внутри круга», «вне круга», формирование операций классификации, развитие логического мышления.	1
	«Логические игры упражнения» РЕШЕНИЕ ЛОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ	Формирование понятий «внутри круга», «вне круга», формирование операций классификации, развитие логического мышления.	1
	Квадраты Никитина	Познакомить детей с видом головоломок	2
	«Увлекательный тетрис»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, - развивать умение детей ориентироваться на плоскости, - Продолжать закреплять представление о цветах	1
январь	Головоломка «РАЗЛОЖИ ПУГОВИЦЫ»	- Выкладывание пуговиц разными способами по цвету, количеству и	4

		пространственному расположению. - Перемещение пуговиц в соответствии с заданной инструкцией.	
	Головоломка НАЙДИ ОШИБКУ В РЯДУ	Формировать умение понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.	1
	Головоломка ПРОДОЛЖИ РЯД	Развитие логического мышления, внимания, зрительного сосредоточения.	2
	Головоломка ЧТО ЛИШНЕЕ?	Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.	1
Февраль	Головоломка «Осенний куб»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D и 3D-формате	3
	Головоломка «Галла-куб»	Создание объемной фигуры с опорой на иллюстрацию - Создание объемной фигуры по собственному замыслу. Используем карточки первого и второго уровней сложности.	3
	ЗАГАДКИ-ШИФРОВКИ	Цель: развитие концентрации и переключения внимания. Задачи: формировать умение расшифровывать слова, где буквы кодированы цифрами; закреплять умение переключаться с одного объекта на другой;	2
Март	«СУДОКУ С ПУГОВИЦАМИ».	Развивать предпосылки логического мышления дошкольников. Задачи: познакомить детей с головоломкой «Игры с пуговицами». Развивать мыслительные операции, зрительное восприятие и внимание. Побуждать раскладывать пуговицы по образцу; учить детей систематизировать пуговицы, в некую систему на основе выбранного принципа (судоку).	2
	Головоломка «ПЕРЕМЕСТИ ПУГОВИЦЫ»	Развитие логического мышления, памяти. Внимания.	2
	Игры-головоломки с пуговицами на раскладывание	Раскладывание пуговиц на плоскости в определенном порядке в соответствии с заданной	1

	пуговиц по заданным условиям с опорой на карточки инструкции.	инструкцией; - Раскладывание пуговиц в ячейки таблицы в соответствии с заданной инструкцией	
	Головоломка «ВЫЛОЖИ В РЯД»	Развитие логического мышления, внимания, зрительного сосредоточения.	2
	Головоломки-лабиринты	формирование представления о лабиринтах и правилах их прохождения улучшение концентрации внимания, памяти развитие пространственной ориентации, способности логически мыслить улучшение речевых навыков, моторики пальцев рук обучение умению находить варианты решения проблемы воспитание стойкости, усидчивости, целеустремленности, щепетильности в выполнении работы, умения контактировать с окружающими	1
Апрель	Словесные игры-головоломки	При помощи наводящих вопросов, предполагающих ответы «да», «нет», ответить на вопрос (решить загадку)	1
	Шарады	Отгадывание слова с помощью картинок с изображением предметов, объектов, обозначающих отдельные короткие слова	1
	Загадки с подвохом	Отгадывание загадок, проявляя смекалку.	1
	Праздник головоломок"	Создать радостное настроение от встречи с героями головоломок.	1
	Не распадающиеся головоломки, узлы	Познакомить детей с не распадающимися головоломками, узлами.	2
	Головоломки на расцепление и распутывание.	Развивать логическое мышление, внимание	2
Май	«Ребусы»	Познакомить детей с ребусами, научить отгадывать слово, изображенное в рисунке	1 Закреплять знания детей о геометрических фигурах, - развивать умение детей

			ориентироваться на плоскости, - Продолжать закреплять представление о цветах
	Игра – головоломка «Бабушкина головоломка»	Цель этих игр: создавать на плоскости силуэты предметов по образцу и замыслу.	1
	Игра – головоломка «Зеркальная копия»		1
	Игра – головоломка «Листик»		1
	Игра – головоломка «Счётные палочки» творческое воображение	Развивает у детей тактильное восприятие; обогащает активный словарь детей новыми словами, развивает память, внимание, воображение, образное мышление; мелкую моторику.	1
	«Мир – головоломка»	Диагностика	2
	«В мире головоломка»	Итоговое мероприятие	1

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Содержание программы определяется в соответствии с направлениями развития ребенка, соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики и обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач.

Дошкольникам использовать ранее приобретённый опыт и приобретать новый поможет пошаговая система достижения поставленной цели, представляющая собой технологию смарт-тренинга для дошкольников:

От логических упражнений к головоломкам: геометрическим на плоскости и объёмным.

Краткое описание разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции, которой будут обучаться дети на занятии):

1. Анализ – синтез.

Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета.

Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с

пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

2. Сравнение.

Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве.

Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

3. Ограничение.

Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей.

Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

4. Обобщение.

Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей.

Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

5. Систематизация.

Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать.

Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

6. Классификация.

Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

7. Умозаключения.

Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение.

Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

*Психолого-педагогические рекомендации по обучению детей играм
головоломкам*

Для успешного обучения и поддержания интереса детей дошкольного возраста к играм-головоломкам, воспитателям и родителям следует:

1. Взрослому иметь личный интерес к головоломкам.
2. Правильно подойти к выбору головоломки для дошкольника. Одним из моментов является подбор игр-головоломок с учётом доступности их решения, немало важно ориентироваться на возраст и индивидуальные возможности ребенка. Любое дело может быть доведено до конца только в том случае, если оно по силам тому, кто его выполняет.
3. При приобретении игры-головоломки, определиться, будет ли ребенок играть в неё один, или несколько человек одновременно.
4. Продумать место размещения головоломок. Игры-головоломки должны находиться в специально отведенном месте в свободном доступе детей, отдельно от игрушек.
5. Помнить, что головоломок не должно быть много, так как ребенок-дошкольник может переключиться на другую головоломку, не закончив предыдущую, в силу своих личностных особенностей.
6. Обеспечить периодическую сменяемость головоломок, стимулируя познавательную активность детей.
7. Выбрать первой простую головоломку, которую ребенок обязательно решит, чтобы поддержать интерес к решению более сложных.
8. Учитывать желание ребенка решить головоломку, не навязывая, не заставляя и не подавляя инициативу.
9. При первом знакомстве с головоломкой, рассказать о ней, объяснить, в чем она заключается и при необходимости показать пример ее решения на подобном варианте.
10. При знакомстве с головоломкой, не желательно оставлять ребенка с ней наедине. Взрослый должен наблюдать за ходом решения, понять, в чем ребенок испытывает трудности и при необходимости прийти на помощь, но не раскрывая секрета головоломки и не решая за него.
11. Использовать такую подсказку, которая создаст у ребенка ощущение, что головоломку он решил сам. Лучшая подсказка – это наводящий вопрос. Сложные головоломки допустимо решать совместно со взрослым.
12. Избегать отрицательной оценки действий ребенка.

Технология организации смарт-тренинга

Что такое смарт-тренинг в дошкольной образовательной организации?

Начнем с определения слова «смарт» (от англ. smart) основное значение которого определяется как, толковый, сообразительный, умный, находчивый. Акроним «smart» хорошо известен, как метод определения «умной» цели и постановки задач, расшифруем его: S.M.A.R.T.

Specific– конкретный

Measurable – измеримый

Attainable – достижимый

Relevant – значимый

Time-bound – ограниченный во времени

Слово «тренинг» (англ. training от train– обучать, воспитывать) обозначает метод активного обучения, направленный на развитие ЗУН (знаний, умений и навыков).

Согласно Приказу Минкультуры РФ от 06.05.2008 N71 «...под тренингами понимается такое обучение, в котором теоретические блоки материала минимизированы и основное внимание уделяется практической отработке навыков и умений. В ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся получают возможность развить и закрепить необходимые навыки, освоить новые модели поведения, изменить отношение к собственному опыту и подходам, ранее применяемым в работе».

Под смарт-тренингом для дошкольников мы будем понимать *метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.*

Организация игровой деятельности в смарт-тренинге предполагает, прежде всего, умственное воспитание детей дошкольного возраста.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническая база: групповые помещения, оборудованные учебными столами и стульями, , шкаф для хранения оборудования, мультимедийное оборудование (компьютер, проектор).

Набор «Мир головоломок»

3.3. Интернет ресурсы:

1 nsportal.ru

2 <https://infourok.ru/>

3 https://videouroki.net/course/?utm_source=multiurok&utm_medium=banner&utm_campaign=mheadtop&utm_content=course&utm_term=20221004oct22

4 <https://inott.ru/>