# Целевой раздел

* 1. **Пояснительная записка**

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей является одной из самых актуальных проблем педагогики. У дошкольников с хорошо развитым интеллектом больше уверенности, высокий объем памяти и внимания, они лучше подготовлены к школе. Современный ребенок должен не только много знать и уметь применять знания на практике, но и быть инициативным, самостоятельным, способным на творческий подход к любому делу. Доказано и подтверждено временем: для сохранения работоспособности мозга на долгие годы, необходимо его тренировать. Неслучайно люди, которые заняты интеллектуальным трудом, в большинстве случаев сохраняют ясность мысли и хорошую память до преклонных лет.

Выделение логико-математических игровых материалов в отдельный методический сборник обусловлено вызовами современности и трендами будущего, которые говорят о том, что возрастает необходимость получения глубоких знаний в области технологий, математики и науки.

Сегодня всем педагогам хорошо известны такие игровые развивающие материалы как: дары Ф. Фребеля, материалы М. Монтессори, палочки Х. Кюизенера, логические блоки З. Дьенеша, игры Б.Н. Никитина и многие другие. Головоломка в нашем понимании

* это своеобразный Smart тренинг. В процессе игры ребенок решает конкретно заданную задачу. Это есть достижимая для него цель, в процессе реализации этой цели за определенный промежуток времени ребенок получает измеримый, значимый для него результат. 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.

* + **S**pecific– конкретный
  + **M**easurable – измеримый
  + **A**ttainable – достижимый
  + **R**elevant – значимый
  + **T**ime-bound – ограниченный во времени

Слово «тре нинг» (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 и 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.

# Цели и задачи смарт-тренинга «Мир головоломок»

**Цель:** создание условий для всестороннего развития личности дошкольника, развития познавательных способностей детей, интеллекта, творчества в решении поставленных задач, индивидуальных качеств ребёнка.

**Задачи:**

**Образовательные:**

**-** Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.

-Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.

-Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.

**Развивающие:**

-Развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление.

-Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.

-Развивать познавательный интерес, произвольное внимание

**Воспитательные:**

* Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

# Принципы формирования программы

Перечислим основные принципы, используемые при организации смарт-тренинга для детей дошкольного возраста с играми- головоломками:

* **Принцип активной позиции ребенка.** Не делать задания за ребенка, не давать готовых ответов, не спешить с подсказкой, а подводить к решению с помощью различных приемов, вопросов. Научить ребенка решать проблемные задания самостоятельно, побуждать к активным и самостоятельным действиям.
* **Принцип системности и регулярности** использования игр- головоломок в работе с детьми. Головоломки применяются в работе с детьми не от случая к случаю, а в определенной системе, во взаимосвязи всего материала: от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному. Используются регулярно как в течение дня в разных режимных моментах, так и в течение недели. Деятельность состоит из законченных шагов.
* **Принцип индивидуального подхода к ребенку**. Подбор заданий с учетом не только возрастных особенностей детей, сколько индивидуальных способностей каждого ребенка.

# Принцип использования адекватных возрасту форм работы

с детьми. Не забывать, что основной формой работы с детьми

дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Больше использовать игровых приемов. Развивающий материал не должен быть легким, трудность должна быть оптимальной.

* **Принцип наглядности.** Ребенку легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы, объекты, что способствует возможности увидеть их в реальном, действительном виде, поддержать внимание. Не забывать о разумном количестве наглядного материала.
* **Принцип интеграции**. Процесс обучения головоломкам будет более эффективным, если их включать в различные образовательные области.
* **Принцип успешности**. Ребенок, да и любой взрослый, любит заниматься тем, что у него хорошо получается. Чтоб ребенку нравилось решать головоломки, он должен почувствовать себя успешным в этом деле. Особенно большое значение имеет первый опыт.
* **Принцип вариативности, новизны**. На базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий. Также можно использовать вариативность и в использовании методов и приемов: то используем загадки, то игровую ситуацию, то художественное слово, или обыгрывание конструкции.
* **Принцип поддержки инициативы** детей в решении головоломок. Не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения задания, рекомендуется избегать негативной оценки его работы. Не следует прерывать пробы и поисковые действия ребенка словами «не так», «неправильно», «неверно». Пусть ребенок сам на практике оценит правильность своих действий. Если ребенок долго пытается решить задание неверным способом, можно сказать ему

«попробуй по-другому». В дошкольном возрасте инициативность связана с проявлением любознательности, пытливости ума, изобретательностью.

* **Принцип сотрудничества с семьей**. Семейное воспитание является незаменимым и важным в жизни ребенка, стоит на первом месте по своей силе и действенности. Авторитет родителей для ребенка бесспорен. Добиться хороших успехов в привитии ребенку каких-либо навыков или качеств без

поддержки семьи сложно. Необходимо повышать активность родителей, создавать необходимые условия для того, чтобы они смогли включиться в работу по освоению головоломок детьми, по привитию интереса детям к интеллектуальным хобби.

# Особенности развития психических процессов у детей 5- 6 лет

Знание особенностей развития психических процессов у детей с

«нормой» на каждом возрастном этапе является важным моментом, как для педагогов, так и для родителей. Это основа, на которой строится предположение о наличии в развитии конкретного ребёнка возможных нарушений. Попробуем разобраться, какие изменения происходят и что можно ожидать от дошкольников 5-6 лет. Восприятие и внимание

сопровождают формирование всех психических процессов у дошкольников.

# Восприятие

К 5-6 годам представления об окружающем становятся системными. Восприятие становится детальным, объём его возрастает до шести объектов одномоментно. Ребёнок знает, называя в свободной речи, основные цвета, большинство оттенков, дифференцирует их, называет тона цветов. Раскладывают по величине предметы от 6 и больше. Узнаёт и называет все основные геометрические фигуры, включая многоугольник, ромб.

**Внимание**

Элементарная форма произвольного внимания появляется в 5-6 лет и уже под влиянием саморегуляции. Внимание сложившееся двухканальное. Способен действовать сосредоточенно 10-25 минут, не отвлекаясь на внешние раздражители. В этот период формируется волевое внимание. Находит 6-7 отличий между двумя сюжетными картинками. Сосредоточенность возрастает до 25 минут. Объём внимания достигает 6-7 объектов.

# Память

Способность контроля себя при запоминании и воспроизведении появляется в возрасте 5-6 лет, хотя память всё ещё большей частью непроизвольная. На данном этапе мы можем говорить о возникновении произвольной памяти. Широко проявляются личные воспоминания. Количество картинок или слов, которые ребёнок может запомнить возрастает до 6-8 предметов. Может пересказать рассказ близко к тексту, запоминает последовательность элементов танца.

# Мышление

Для детей 5-6 лет характерны зачатки словесно- логического мышления. Наглядно-образное мышление дает возможность понимать схематическое изображение – планы комнат, лабиринты, находить в комнате по заданию и по схеме спрятанные предметы. На этом возрастном этапе развивается

прогностическая функция, что позволяет видеть перспективу событий. Ребёнок начинают осваивать символы, владеет мыслительными операциями, способен без затруднений собрать разрезную картинку из 6-7 частей.

# Воображение

*В* 5-6 лет остаётся «опредмечивание», но заданный элемент действительности не просто превращается в некоторый предмет, но и наполняется деталями. Ребёнок может дорисовать изображение, дополнив его деталями; способен самостоятельно сочинить небольшую сказку или историю на заданную тему. Воссоздаваемые образы эмоциональны.

# Ожидаемые образовательные результаты

Обязательность диагностических процедур для корректировки отслеживания эффективности использования головоломок в

образовательном процессе дошкольной образовательной организации очевидна. Однако, каждый детский сад имеет свои условия для осуществления образовательной и досуговой деятельности детей дошкольного возраста. Это и наличие квалифицированных педагогических кадров: увлеченных головоломками воспитателей, психологов, логопедов и т.д. Это и продуманная развивающая предметно - пространственная среда в группе, где нашлось место

«Миру

головоломок». Это и индивидуальные потребности, и возможности детей. Это и поддерживающие интеллектуальные игры детей – родители.

Набор диагностических инструментов не может быть одинаковым для всех дошкольных образовательных организаций. Всё это говорит о том, что в зоне ответственности каждого руководителя появляется необходимость выбора диагностических методик, позволяющих оперативно отслеживать динамику в развитии:

* креативности,
* пространственного и логического мышления,
* творческого воображения,
* общих интеллектуальных способностей и пр.

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 смарт-тренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.

# Целевые ориентиры на этапе завершения смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

**Дети могут:**

1. знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты,

словесные;

1. овладеть способами и правилами решения головоломок;
2. использовать алгоритм при решении головоломок;
3. понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;
4. владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
5. ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
6. проявлять познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

# Показатели:

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

# Критерии оценки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Высокий уровень** | **Средний уровень** | **Низкий уровень** |
| Знает и называет разные  виды головоломок, проявляет к ним интерес. | Проявляет интерес к головоломкам, но испытывает затруднения  в назывании некоторых  из них. | Испытывает затруднения в назывании  головоломок, интерес к головоломкам  неустойчивый. |
| Систематически применяет усвоенные способы для решения головоломок, четко  соблюдая  необходимую  последовательность действий. | Испытывает затруднения в  применении способов решения головоломок, чаще не учитывает последовательность действий, прибегает к помощи взрослого или  сверстников. | Решает головоломки при  непосредственной помощи взрослого. |
| Понимает заданную инструкцию и  применяет  ее в решении головоломок. | Ориентируется в схеме без помощи взрослого.  Понимает заданную инструкцию и  применяет ее в решении головоломок. | Испытывает затруднения  при работе со схемой. Не всегда понимает предложенную  инструкцию, не ориентируется в схеме. |
| При решении головоломок  анализирует схему, делает  умозаключения, предположения, проверяя их в  практической деят-ти. | Проводит анализ схемы  по вопросам взрослого,  затрудняется делать умозаключения, предположения. | Не анализирует схему,  не делает  умозаключения, предположения. |
| Самостоятельно  находит творческие Конструктивные  решения.  Сформированы | Использует стандартные  конструктивные решения.  Пространственные | К изменению  конструкции не стремится.  Испытывает затруднения при |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| пространственные представления.  Хорошо ориентируется на плоскости при  решении  лабиринтов, геометрических головоломок на  плоскости и объемных головоломок. | представления сформированы частично. | ориентировке в пространстве. |
| Проявляет  самоконтроль при решении головоломок,  корректируя свои ошибки. | Самоконтроль сформирован  недостаточно, не всегда  корректирует свою деятельность при  решении головоломок. | 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. **Содержательный раздел**

# Формы работы с детьми

В условиях детского сада для развитие творческих умственных способностей детей могут использоваться разнообразные виды практической деятельности детей на основе игр-головоломок и формы работы для закрепления и уточнения полученных знаний о них.

**Индивидуальная форма**: предполагает работу с 1ребенком 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 двух - пяти человек, при условии наличия игрового оборудования на каждого ребёнка.

На первоначальном этапе обучения в подгруппе должно быть минимальное количество участников. По мере освоения детьми игрового процесса, формирования умения понимать инструкцию и работать в коллективе (команде) количество детей можно увеличить.

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

заинтересованности. Необходимо предусмотреть наличие игрового оборудования для каждого ребёнка.

# Как часть занятия по ФЭМП:

Игры-головоломки могут быть использованы для решения следующих элементарных математических задач:

-Обучение счету (деталей и манипуляции с ними).

-Обучение сравнению (путём наложения, приложения деталей или на глаз).

-Обучение ориентировке в пространстве (перемещение деталей на плоскости листа / поверхности карточки: влево, вправо, вверх, вниз, в верхний правый угол и т.п.)

-Работе со схемами (складывание фигуры по схеме).

-Выполнение логических упражнений (развитие логического мышления).

# 3.Содержание обучения

**3.1 Учебно-тематический план**

# Материально-техническое оснащение ДОП

На занятиях используется игровой набор «Мир головоломок». В набор входят головоломки:

1. Игра -головоломка «Слагалица» (В.И.Красноухов)

Составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.

1. Игра -головоломка «Осенний кубик» (В.И.Красноухов)

Составление конструкций в2D и 3D моделировании

1. Игра -головоломка «Гала-куб» (И.Новичкова)

Выполнить различные постройки из элементов набора пропедевтически познакомиться с симметрией

1. Игра -головоломка «Репка» (В.И.Красноухов)

Заключает в себе составление различных образов из элементов набора путем наложения, путем соотнесения с изображением на карточке, путем подбора недостающих элементов, а также решением головоломки -составление образа по сплошной заливке.

К каждой игре прилагается набор карточек с заданиями разного уровня сложности (схемы и методические рекомендации).

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

**реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мир головоломок» на 2023/2024 учебный год**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучени я,  группа | Дата начала занятий | Дата окончани я занятий | Количеств о учебных недель | Количеств о учебных дней | Количеств о учебных часов | Режим  заняти й |
| 1 год | Октябрь 2023 | Май 2024 | 32 | 32 | 32 | 1 раз в неделю по 25-30 мин. |

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Дата | Тема | Содержание | Задачи |
| **Октябрь** | 1.Что такое головоломка? | Знакомство с играми головоломками. | Познакомить с  разными видами головоломок |
|  | 2.Складушки | Знакомство с головоломкой  «Складушки».  Выкладывание по образцу | Учить создавать рисунок путем  соединения трех,  четырех квадратных фишек |
|  | 3.Складушки | Продолжить знакомство с головоломкой  «Складушки».  Выкладывание по образцу | Продолжить учить создавать рисунок путем  соединения трех,  четырех квадратных фишек |
|  | 4.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из четырех деталей по  образцу. | Учить выкладывать круг из четырех  квадратных фишек |
| **Ноябрь** | 1.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из четырех деталей по  образцу. | Учить выкладывать круг из четырех  квадратных фишек |
|  | 2.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из четырех деталей по  образцу. | Учить выкладывать круг из четырех  квадратных фишек, не ориентируясь на подбор боковых  деталей. |
|  | 3.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из четырех деталей по  образцу. | Учить выкладывать круг из четырех  квадратных фишек, не ориентируясь на подбор боковых  деталей. |
|  | 4.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из шести деталей по образцу. | Учить выкладывать рисунок из шести  квадратных фишек двух цветов. |
| **Декабрь** | 1.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из 6-8 деталей по образцу. | Учить выкладывать из шести квадратных фишек двух одинаковых по цвету  кругов. |
|  | 2.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из 6-8 деталей по образцу. | Учить выкладывать из шести квадратных фишек двух одинаковых по цвету  кругов. |
|  | 3.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из 8-9 деталей по образцу. | Выкладывание трех кругов из восьми  квадратных фишек разных цветов. |
|  | 4.Складушки | Головоломка  «Складушки»  составление узора из 8-9 деталей по образцу. | Выкладывание трех кругов из восьми  квадратных фишек разных цветов. |
| **Январь** | 1. Слагалица | Знакомство с головоломкой.  Составление из 4-х деталей | Учить составлять  силуэты по образцу |
|  | 2. Слагалица | Составление картинки из 4-х деталей | Учить составлять  силуэты по образцу |
|  | 3. Слагалица | Составление  картинки из 6,7 деталей. | Учить составлять  силуэты по образцу, по памяти |
| **Февраль** | 1.Слагалица | Составление  картинки из 6,7 деталей. | Учить составлять  силуэты по образцу, по памяти |
|  | 2.Слагалица | Преобразование фигур | Учить составлять  силуэты по образцу, по памяти, по  словесному описанию |
|  | 3. Слагалица | Преобразование фигур | Учить составлять  силуэты по образцу, по памяти, по  словесному описанию |
|  | 4. Слагалица | Составление из 7  деталей | Учить составлять  силуэты по схеме |
| **Март** | 1. Слагалица | Составление из 7  деталей | Учить составлять  силуэты по схеме |
|  | 2. Слагалица | Составление  жанровых картинок | Учить составлять  силуэты предметов и объектов по схеме с элементами  головоломки. |
|  | 3. Слагалица | Составление  жанровых картинок | Учить составлять  силуэты предметов и объектов по схеме с элементами  головоломки. |
|  | 4.Слагалица | Составление фигур по заданным  силуэтам | Решение головоломки |
| **Апрель** | 1.Игра- головоломка  Репка | Знакомство с головоломкой Упражнение в  составление деталей на плоскости | Учить составлять силуэты предметов по образцу, памяти,  по словесному описанию |
|  | 2.Игра- головоломка  Репка | "Рассмотри, назови, собери" | Составление  силуэтов предметов и объектов по схеме. |
|  | 3.Игра- головоломка  Репка | Составление образов по сплошной заливке | Учить составлять  силуэты предметов по схеме с  элементами головоломки. |
|  | 4.Игра- головоломка Репка | Самостоятельное составление  силуэтов. | Учить придумывать силуэт на плоскости  из всех элементов. |
| **Май** | 1.Игра-  головоломка Репка | Составление образов из 6 деталей. | Учить составлять  образы, состоящие из 2-6 деталей. |
|  | 2.Головоломки, лабиринты | Прохождение лабиринта, с большим  количеством тупиков | Учить проходить лабиринт с одним входом и одним  выходом. |
|  | 3.Словесные  игры | Отгадывание загадок,  разгадывание шарад | Формировать умение  проявлять смекалку. |
|  | 4.Головоломки, лабиринты | Прохождение лабиринта, с большим  количеством тупиков | Учить проходить лабиринт с одним входом и одним  выходом. |
|  | Диагностика | Самостоятельное выполнение выбранных  головоломок | Выявить уровень решения головоломок. |

1. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников – СПб, ООО

«ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016.

1. Казунина И.И., Соловей Е.Ю. Игровой набор «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников, Самара, 2021.
2. Казунина И.И., Методический сборник «Мир головоломок».
3. Шевелев К.В. «Занимательная геометрия», - М: Ювента, 2017.
4. Поддъяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста [Текст] / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.
5. Электронные образовательные ресурсы:
6. Детский образовательный ресурс https://iqsha.ru