

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 2 «УЛЫБКА»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета

Протокол № 1

от 04.09.2025 года

УТВЕРЖДЕНО

Заведующий МАДОУ № 2

И.А. Кадникова

Приказ № _____ -ОД от _____



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Формула гениальности: играем, думаем,
развиваемся!»**

Срок реализации 3 года (2025-2028 уч. год)

Возраст обучающихся 4-7 лет

Разработчик:

Шилкова Г.Ю, зам. по УВР,

Рабочая группа:

Дубровина Е.В.

Иванова Е.А.

Гречушникова Л.М.

г. Сысерть,
2025 г.

ВВЕДЕНИЕ

Вы хотите научить своего ребёнка нестандартно мыслить, развить у него упорство и сообразительность, умение находить оригинальные решения? Участие в программе 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.

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.

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. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

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 автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 2 «Улыбка»

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);

Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

Направленность (профиль) программы:

Дополнительная программа **«Формула гениальности: играем, думаем, развиваемся!»** - имеет **естественно-научную** направленность.

По форме организации: групповая, индивидуально-ориентированная.

Уровень освоения программы: базовый.

Новизна программы. Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы опирается на понимание приоритетности воспитательной работы, направленной на развитие интеллекта воспитанников, 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

Данная программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир головоломок (смарт-тренинг для дошкольников)» под общей редакцией И.И. Казуниной.

Дошкольное образование постоянно находится в состоянии поиска эффективных средств развития у детей любознательности и познавательных действий. Меняется среда детского сада, меняются дети.

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют осваивать новое. Сегодня на смену жесткой учебно-дисциплинарной 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.

Педагогическая целесообразность программы.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что работа построена по принципу максимального использования ребёнком собственной познавательной активности и последовательного введения программного материала (от простого к сложному). 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.

Организация обучения построена таким образом, что позволяет обеспечивать познавательный интерес и устойчивость произвольного внимания, участвовать в процессе выполнения заданий каждому ребёнку, использовать индивидуальный и дифференцированный подходы к детям, детям получать радость и удовольствие в награду за свой труд.

Адресат программы

Программа адресована детям от 4 до 7 лет. В этом возрасте дети способны решать и собирать головоломки, выполнять задания при работе с головоломками.

Учет возрастных особенностей – один из основополагающих педагогических принципов, которые должны быть использованы при написании программы. Опираясь на него, педагоги и воспитатели регламентируют учебную нагрузку, устанавливают обоснованные объемы занятости различными видами труда, определяют наиболее благоприятный для развития распорядок дня, режим труда и отдыха. Возрастные особенности обязывают правильно решать вопросы отбора и расположения учебных предметов и учебного материала в каждом предмете. Они обуславливают также выбор форм и методов учебно-воспитательной деятельности. Детям этой возрастной группы свойственны нижеизложенные особенности.

Характеристика особенностей развития детей дошкольного возраста.

Восприятие

Основы геометрии доступны дошкольнику в период с 4-5 лет. К кругу, квадрату, треугольнику добавляется овал, прямоугольник. Их ребёнок узнаёт, называет, соотносит с предметами. На данном этапе ребёнок выделяет все цвета, учится определять размеры предметов. К цветам добавляются голубой, серый оттенки, оранжевый, фиолетовый, ребенок может назвать некоторые тона, например, светло-зелёный, тёмно-зелёный. Объём восприятия – 4-5 объектов. Раскладывает по величине от 5 до 7 предметов.

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

К 6-7 годам дошкольник узнает и называет все цвета, оттенки, тона цветов, получает нужные цвета путём смешивания, называет оттенки: лимонный, сиреневый, раскладывает до 10 предметов по величине при зрительном соотнесении, использует мерки. Развито целостное восприятие, ребёнок охватывает не только

отдельные части предмета, но и всю фигуру в целом. Доступны пространственные отношения.

Внимание.

В 4-5 лет внимание двухканальное, но ещё непродолжительное, то есть дошкольник может одновременно делать 2 дела, например, слушать взрослого и играть, смотреть мультфильм и рассматривать книжку. Если задача сложная, то сосредотачивается на чем-нибудь одном. Переключаемость зависит от интереса, но сосредоточенно может работать уже до 20 минут, удерживая в поле зрения 4-6 объектов, находить 4-5 отличий между предметами или картинками.

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.

Ребёнок 6-7 лет способен концентрировать внимание до получаса (11-30 минут). Однако дети с гиперактивностью - не более 12 минут. Развивается внутренняя речь, как регулятор произвольного внимания. Удерживают свое внимание на интеллектуально важных для них объектах. Объём внимания 8- 10 объектов. Находят до 10 отличий между двумя сюжетными картинками. Однако следует отметить, что непроизвольное внимание всё-таки остается преобладающим на протяжении всего дошкольного периода. При выполнении упражнений, требующих длительного напряжения и произвольного внимания, желательно включать продуктивную деятельность, делать паузы со сменой деятельности. Внимание является условием, обеспечивающим продолжительность любого из процессов.

Память

К 4-5 годам память всё ещё большей частью непроизвольная, хотя наблюдается развитие целенаправленного запоминания, когда ребёнок может при запоминании и воспроизведении контролировать себя, подчинять процесс запоминания своей воле (запоминать то, что ему интересно, значимо) или воле окружающих (запоминать то, что необходимо запомнить). Произвольная же память проявляется эпизодически и зависит от той деятельности, которую выполняет ребёнок. Чем интереснее деятельность, тем лучше ребёнок запоминает. Количество слов или картинок, которые ребёнок может запомнить возрастает от 5 до 8.

Появляется способность к пересказу короткой сказки/рассказа близко к тексту. На данный период ребёнок владеет двигательной памятью.

Способность контроля себя при запоминании и воспроизведении появляется в возрасте 5-6 лет, хотя память всё ещё большей частью произвольная. 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.

В 6-7 лет овладевает, собственно, мнемической деятельностью, у него развивается произвольная память, умение концентрировать процесс усвоения, прилагая усилия. Объем нормального запоминания от 8 предметов «до 10 из 10 предложенных». Овладевают логическими приёмами запоминания, появляются признаки смыслового запоминания. При активной деятельности ребёнок запоминает материал лучше, чем в пассивном состоянии. «Хорошо развита у детей данного возраста эйдетическая память», когда ребёнок способен удерживать в памяти ситуации, образы. Некоторые психологи её называют ещё фотографической памятью или феноменальной зрительной памятью.

Мышление

В среднем дошкольном возрасте (4-5 лет) наблюдается преобладание наглядно-образного мышления, когда ребёнок может действовать по представлению, не используя действия «проб и ошибок», а решает задачу сразу. Появляются зачатки словесно-логического мышления в элементарной исследовательской деятельности, умение анализировать информацию, передавая в речи. Ребёнок способен использовать простые схематизированные изображения, решать лабиринтовые задачи, свободно составлять разрезную картинку из 5-6 частей.

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 начинает осваивать символы, владеет мыслительными операциями, способен без затруднений собрать разрезную картинку из 6-7 частей.

В 6-7 лет словесно-логическое мышление выходит на первый план, хотя ведущим всё ещё остаётся наглядно-образное, и становится доминирующим среди других типов познания, может оперировать образами и в уме решать задачи на логику, выстраивать логические ряды, последовательность событий. Разрезные

картинки от 7 до 10 и больше. Развивается абстрактно-символическое, пространственное мышление. Владеет всеми мыслительными операциями, но остаются трудности в переносе усвоенных навыков на решение новых задач. Фактически все виды мышления между собой взаимосвязаны и о преобладающем виде мышления на том или ином этапе развития мы можем говорить лишь относительно. Например, мы, считаем, что владеем, в какой-то мере, самыми высшими видами мышления, но предметно-действенное мышление используем, когда нет возможности предвидеть результат, следуя поговорке «пока не попробуешь - не узнаешь, что получится», хотя относим мы его к возрасту 2-3 года. Мышление совершенствуется в ходе усложнения познавательной деятельности и речевого развития.

Воображение

Творческие проявления в игре, в рисовании наблюдаются у ребёнка 4-5 лет. Но создание новых образов протекает непреднамеренно. Появляется первое творческое действие – «опредмечивание», когда ребёнок превращает заданный элемент действительности в какой-либо предмет. Воображение всё ещё остаётся произвольным, но носит воспроизводящий характер, нацеленный следованию образцам.

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. Внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок 6-7 лет произвольно планирует его реализацию, подбирая средства. Может использовать незаконченную фигурку как деталь сюжетной композиции; сочиняет сказку или историю на заданную тему, сравнительно оригинальную и наполненную деталями. Воображение носит проективный характер, так как в этом возрасте появляются выдуманные миры друзей и врагов.

Условия набора: для обучения принимаются все желающие воспитанники в возрасте от 4-7 лет, без предварительного отбора и тестирования.

Количество обучающихся по программе:

Количество воспитанников определяется Уставом МАДОУ. Как правило, это весь состав группы детского сада.

В группе 1 года обучения до 20 человек

2 год обучения до 20 человек

3 год обучения может быть до 25 человек (подготовительная группа)

Объем и срок освоения программы:

- 1 год обучения – 36 часов;
- 2 год обучения – 36 часов;
- 3 год обучения – 36 часов.

Формы и режим занятий

Форма обучения – очная

Программа рассчитана на 3 года обучения.

- 1 год обучения – 36 часов в год;
- 2 год обучения – 36 часов в год;
- 3 год обучения – 36 часов в год

Первый год обучения является вводным и направлен на знакомство с головоломками; второй и третий годы обучения направлены на базовую подготовку детей и решение творческих решений.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем, большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить как естественно-научную (исследовательскую) и творческую деятельность воспитанников.

Формы организации на занятии:

- Индивидуальная,
- Групповая;
- Работа в парах;
- Работа в подгруппах.

Содержание программы

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.

Мыслительные операции на занятиях:

➤ 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.

➤ **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.

➤ **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.

➤ **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.

➤ **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.

➤ **Классификация.**

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

➤ **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.

Содержание обучения

В основу содержания Программы положены ведущие дидактические принципы, актуальные для современного дошкольного образования.

Основные принципы, используемые при организации 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 любознательности, пытливости ума, изобретательностью. с проявлением

Главными методами обучения дошкольников являются:

Словесный метод - позволяет в доступной для детей форме излагать учебный материал. Главным инструментом является слово.

Приёмы:

- объяснения, в ходе которых раскрываются новые понятия, термины, задачи деятельности, последовательности решения задачи, устанавливаются причинно-следственные связи и зависимости;
- разговор (беседа), в ходе диалогового общения применяются вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности, вопросы, направленные на уточнение задачи, на выводы и заключения;
- рассказ, в ходе которого излагается материал в виде описания, инструкции, информации;
- рассуждение, в котором дается последовательное развитие положений, подводящих детей к выводам при решении задачи;
- художественное слово;
- педагогическая оценка.

Словесный метод и приемы активно применяются в обучении дошкольников.

Успех словесных методов обучения напрямую зависит от владения ими самим воспитателем, и от того насколько правильно и в какой форме это преподносится детям. Для достижения результата словесные методы и приемы лучше сочетать с игровым, а также наглядным и практическими.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом.

Приёмы:

- развивающие игры, в процессе которых происходит развитие психических процессов или усовершенствование различных умений и навыков;
- игровая ситуация;
- введение игрового персонажа;
- введение элементов соревнования;
- создание эмоциональных ситуаций.

Наглядный метод – при использовании, которого, педагог направляет восприятие ребенка на выделение в объектах основных, существенных признаков, частей, на установление причинно-следственных связей и зависимостей между объектами и их частями.

Приёмы:

- наблюдение – целенаправленный способ восприятия объектов;
- показ иллюстраций, схем;
- показ образца (образцом может быть схема, рисунок, модель);
- показ способа действия (всего или частичного на начальном этапе обучения, эффективнее на другом, но подобном объекте).

Практический метод – овладение практическими умениями.

Приёмы:

- упражнение - многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания в ходе применения педагогом алгоритмов, заданий, инструкций;
- работа по образцу, схеме;

- моделирование - основано на принципе замещения реального объекта символом, изображением, знаком, схемой. Используются предметные модели, предметно-схематические модели, графические модели.

Занятия строятся по следующему плану:

1 часть- Вводная

Цель: настроить детей на совместную работу, установить с детьми эмоциональный контакт (загадки; песни; сказочный персонаж, нуждающийся в помощи, игры, чтение сказки и т.д.)

2 часть – Продуктивная.

Цель: создание изображения (рассматривание предмета, показ, объяснение, рассматривание иллюстраций, физкультминутки, и т.д.)

3 часть- Заключительная

Цель: закрепление положительных эмоций от работы на занятии (рассматривание готовых работ – оценка и самооценка, итог деятельности)

1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

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

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить детей с различными видами головоломок:
НА ПЛОСКОСТИ: «Складушки», «Слагалица», «Пуговицы».
ОБЪЕМНЫМИ ГОЛОВОЛОМКАМИ: «Осенний кубик», «Гала-Куб»
- Учить распознавать детали головоломок по форме, размеру и цвету (сравнивать два объекта, более двух объектов и устанавливать сходства и различия;
- Учить решать головоломки методами: наложения, складывания по образцу, завершения образа путем подбора деталей, методом словесного описания.
- Формировать умения находить и составлять закономерность.
- Формирование приемов умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия.
- Расширять словарный запас и общий кругозор детей.
- Развивать такие качества, как наблюдательность, воображение, фантазию, творческое начало.

Развивающие:

- Развивать умение работать с карточкой-схемой.
- Развивать познавательную (умственную) активность.
- Развивать умение действовать по образцу, по правилу.
- Развивать мышление, память, внимание.
- Развивать графические навыки, крупную и мелкую моторику.
- Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Гармонично развивать психофизические качества ребенка.
- Формировать и совершенствовать навыки самоконтроля.

Воспитательные:

- Формировать умение работать индивидуально и в группе сотрудничества.
- Развивать усидчивость и целеустремленность.
- Воспитывать внимательность, самостоятельность, инициативность.
- Воспитывать интерес к процессу познания.
- Воспитывать наблюдательность.
- Выбатывать умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

Количество учебных недель в год	36
Продолжительность каникул	11 дней 01.01.2026 - 11.01.2026
Даты начала и окончания учебных периодов	1 полугодие 01.09.2025 – 31.01.2025 2 полугодие 12.01.2026 – 29.05.2026
Сроки проведения системы мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы	11.05.2026 – 29.05.2026

1 занятие в неделю, всего 36 занятий (1-й учебный год)

№	Содержание	Кол-во часов
1	1 Блок «Логические игры и упражнения на плоскости» . «Складушки»	10
2	2 Блок «Головоломки с пуговицами»	16

3	3 Блок «Геометрические головоломки на плоскости». «Слагалица»	10
	ИТОГО часов	36

1 занятие в неделю, всего 36 занятий (2-й учебный год)

№	Содержание	Кол-во часов
1	1 Блок «Логические игры и упражнения на плоскости» . «Складушки»	4
2	2 Блок «Головоломки с пуговицами»	12
3	3 Блок «Геометрические головоломки на плоскости». «Слагалица»	6
4	4 Блок «Геометрические головоломки на плоскости». «Репка»	8
5	5 Блок «Объемные головоломки»	6
	ИТОГО ЧАСОВ	36

1 занятие в неделю, всего 36 занятий (3-й учебный год)

№	Содержание	Кол-во часов
1	1 Блок «Логические игры и упражнения на плоскости» . «Складушки»	3
2	2 Блок «Головоломки с пуговицами»	12
3	3 Блок «Геометрические головоломки на плоскости». «Слагалица»	4
4	4 Блок «Геометрические головоломки на плоскости». «Репка»	6
5	5 Блок «Объемные головоломки» «Осенний кубик»	4
6	6 Блок «Объемные головоломки» «Гала-Куб»	7
	ИТОГО ЧАСОВ	36

1.4. Планируемые результаты:

Предметные:

- Воспитанники знают и различают головоломки объемные и для работы на плоскости;
- Распознают детали головоломок (по форме, размеру, цвету), могут сравнить два и более объекта и установить сходство и различия.
- Владеют приемами анализа, синтеза, сравнения, обобщения.

- Складывают фигуру по образцу, методом наложения, методом описания.

Личностные:

- Понимают и применяют карточку-схему;
- Знают и применяют метод наложения, складывания по образцу. Могут завершить образ путем подбора деталей, понимают метод словесного описания;
- Собирают головоломку по памяти.
- Развивать графические навыки, крупную и мелкую моторику.
- Аргументируют свои высказывания, строят простейшие умозаключения.
- Начинают и заканчивают работу с головоломкой, доводят деятельность до конца.
- Сформированы простые навыки самоконтроля.

Воспитательные:

- Работают индивидуально и в группе сотрудничества.
- демонстрируют усидчивость и целеустремленность.
- проявляют интерес к процессу познания.
- Развиты коммуникативные навыки в общении со сверстниками, со взрослыми.

2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный (тематический) план (1-й год обучения) 36 часов

№ занятия	Название темы занятия	Кол-во часов	Дата (месяц)	Форма проведения занятия
1	Мониторинг	1	сентябрь	Диагностическая игра
2	Будем знакомы, «Складушки»	1	сентябрь	Обучающая игра
3	Осень	1	сентябрь	Обучающая игра
4	Транспорт	1	сентябрь	Обучающая игра
5	Цветы	1	октябрь	Обучающая игра
6	В гостях у сказки	1	октябрь	Обучающая игра
7	Раскрой секреты «Складушек»	1	октябрь	Интеллектуальная игра
8	Игрушки	1	октябрь	Обучающая игра
9	На улице	1	ноябрь	Обучающая игра

10	Интеллектуальный час «Ты, дружок, не зевай, головоломку собирай!»	1	ноябрь	Интеллектуальный час
11	Будем знакомы, «Пуговицы»	1	ноябрь	Обучающая игра
12	Найди пару пуговице	1	ноябрь	Обучающая игра
13	Узор из пуговиц	1	декабрь	Обучающая игра
14	Найди пуговицу	1	декабрь	Обучающая игра
15	Пуговичные	1	декабрь	Обучающая игра
16	В гостях у волшебника Головолома	1	декабрь	Интеллектуальная игра
17	Наряди ёлочку	1	январь	Обучающая игра
18	Пуговичный город	1	январь	Обучающая игра
19	Загадки волшебника Головолома	1	январь	Интеллектуальная игра
20	Пуговичный пэчворк	1	январь	Обучающая игра
21	Секреты волшебника Головолома	1	февраль	Интеллектуальная игра
22	Дружные пуговицы	1	февраль	Обучающая игра
23	Объедини пуговицы в группы	1	февраль	Обучающая игра
24	Путешествие в страну Головоломок	1	февраль	Интеллектуальная игра
25	Квест-игра «Королевство логических задач»	1	март	Интеллектуальный конкурс
26	Занимательные пуговицы	1	март	Самостоятельная работа
27	Будем знакомы, «Слагалица»	1	март	Обучающая игра
28	Транспорт	1	март	Обучающая игра
29	Транспорт	1	апрель	Обучающая игра
30	Морские обитатели	1	Апрель	Обучающая игра
31	Растения	1	апрель	Обучающая игра
32	Здания	1	апрель	Обучающая игра
33	Праздник	1	май	Интеллектуальный час
34	Интеллектуальный час «Ты, дружок, не зевай, головоломку собирай!»	1	май	Интеллектуальный конкурс

35	Квест-игра «Сокровища волшебника Головолома»	1	май	Интеллектуальный конкурс
36	Мониторинг	1	май	Диагностическая игра

**Календарный учебный (тематический) план
(2-й год обучения) 36 часов**

№ заня- тия	Название темы занятия	Кол-во часов	Дата (месяц)	Форма проведения занятия
1	Мониторинг	1	сентябрь	Диагностическая игра
2	Наша улица. «Складушки»	1	сентябрь	Обучающая игра
3	Цветы, фрукты, овощи	1	сентябрь	Обучающая игра
4	Разноцветная осень	1	сентябрь	Обучающая игра
5	Наши знакомые пуговицы	1	октябрь	Обучающая игра
6	Найди недостающую пуговицу	1	октябрь	Обучающая игра
7	Умные пуговицы	1	октябрь	Обучающая игра
8	Каждой пуговице своё место	1	октябрь	Обучающая игра
9	Пуговичный город	1	ноябрь	Обучающая игра
10	Найди сходство и различия	1	ноябрь	Обучающая игра
11	Загадочные пуговицы	1	ноябрь	Обучающая игра
12	Дружные пуговицы	1	ноябрь	Обучающая игра
13	Весёлые пуговицы	1	декабрь	Обучающая игра
14	Пуговичное солнышко	1	декабрь	Обучающая игра
15	Занимательные пуговицы	1	декабрь	Самостоятельная работа
16	Путь к успеху	1	декабрь	Интеллектуальная игра
17	Знакомьтесь, «Слагалица»	1	январь	Обучающая игра
18	Транспорт	1	январь	Обучающая игра
19	Животные и растения	1	январь	Обучающая игра
20	Праздник	1	январь	Обучающая игра
21	Мой дом	1	февраль	Обучающая игра
22	Птицы	1	февраль	Обучающая игра

23	Будем знакомы, «Репка»	1	февраль	Обучающая игра
24	Рассмотри. Назови. Собери.	1	февраль	Обучающая игра
25	Животный мир	1	март	Обучающая игра
26	Собери знакомый образ	1	март	Обучающая игра
27	Узнай, назови и сложи образ	1	март	Обучающая игра
28	Узнай, расскажи и собери	1	март	Обучающая игра
29	Собери и расскажи	1	апрель	Обучающая игра
30	Я творец своей игры	1	апрель	Самостоятельная работа
31	Будем знакомы, «Осенний кубик»	1	апрель	Обучающая игра
32	Животные	1	апрель	Обучающая игра
33	Какие бывают здания	1	май	Обучающая игра
34	Узнай, расскажи, построй	1	май	Обучающая игра
35	Квест-игра «Истории волшебника Головолома»	1	май	Интеллектуальный конкурс
36	Мониторинг	1	май	Диагностическая игра

**Календарный учебный (тематический) план
(3-й год обучения) 36 часов**

№ занятия	Название темы занятия	Кол-во часов	Дата (месяц)	Форма проведения занятия
1	Мониторинг	1	сентябрь	Диагностическая игра
2	«Сложи и расскажи». Головоломка «Складушки»	1	сентябрь	Обучающая игра
3	Игра-соревнование «Разноцветные фантазии»	1	сентябрь	Интеллектуальный конкурс
4	Играем с пуговицами	1	сентябрь	Обучающая игра
5	Пуговичная мозаика	1	октябрь	Обучающая игра
6	Раскодируй картинку	1	октябрь	Обучающая игра
7	Загадочные пуговицы	1	октябрь	Обучающая игра

8	Дружные пуговки	1	октябрь	Обучающая игра
9	Пуговичный ребус	1	ноябрь	Обучающая игра
10	Зашифрованные пуговицы	1	ноябрь	Обучающая игра
11	Умные пуговицы	1	ноябрь	Обучающая игра
12	Пуговицы загадывают загадки	1	ноябрь	Обучающая игра
13		1	декабрь	Обучающая игра
14	Пуговицы составляют узоры	1	декабрь	Обучающая игра
15	Секрет пуговиц	1	декабрь	Обучающая игра
16	Праздник со «Слагалицей»	1	декабрь	Обучающая игра
17	Мой дом	1	январь	Обучающая игра
18	Птицы	1	январь	Обучающая игра
19	Создай свой образ	1	январь	Самостоятельная работа
20	Посуда. «Репка»	1	январь	Обучающая игра
21	Животный мир.	1	февраль	Обучающая игра
22	Собери знакомый образ	1	февраль	Обучающая игра
23	Узнай, назови и сложи образ	1	февраль	Обучающая игра
24	Узнай, расскажи и собери	1	февраль	Обучающая игра
25	Собери и расскажи	1	март	Обучающая игра
26	Обитатели водоёмов. «Осенний кубик»	1	март	Обучающая игра
*	Будем знакомы. «Проекция»	1	март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
27	Животные	1	март	Обучающая игра
*	«Осенний кубик» в волшебной стране «Проекция»	1	март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
28	Составление образа по замыслу	1	март	Обучающая игра
*	Будем знакомы, «Осенний кубик» в 3Д-пространстве	1	март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
29	Русская изба	1	апрель	Обучающая игра
*	Покажи, я сам	1	апрель	Обучающая игра

	узнаю!			повышенного уровня
30	Будем знакомы, «ГАЛА-КУБ»	1	апрель	Обучающая игра
*	Будем знакомы, Проекция «ГАЛА-КУБ»	1	апрель	Обучающая игра повышенного сложности
31	Дикие животные	1	апрель	Обучающая игра
Х-	«ГАЛА-КУБ» в волшебной стране «Проекция	1	апрель	Обучающая игра повышенного сложности
32	Мебель	1	апрель	Обучающая игра
*	Будем знакомы, «ГАЛА-КУБ» в 3Д-пространстве	1	апрель	Обучающая игра повышенного сложности
33	Транспорт	1	май	Обучающая игра
*	«ГАЛА-КУБ» в 3Д-пространстве	1	май	Обучающая игра повышенного сложности
34	Узнай. Расскажи. Построй.	1	май	Обучающая игра
Х-	«ГАЛА-КУБ» в 3Д-пространстве	1	май	Обучающая игра повышенного сложности
35	Дом для ГАЛА-КУБА	1	май	Обучающая игра
*	Играем вместе	1	май	Обучающая игра
36	Мониторинг	1	май	Диагностическая

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение программы

Образовательный процесс организуется в МАДОУ № 2. Учебная деятельность проводится в группах (групповых помещениях). Групповые помещения, оборудованные учебными столами и стульями, мебелью для хранения оборудования;

Образовательный процесс организуется в соответствии с:

- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами
- Правилами пожарной безопасности
- Требованиями, предъявляемыми к средствам обучения и воспитания детей дошкольного возраста (учет возраста и индивидуальных особенностей развития детей)
- Требованиями к оснащённости помещения.

Технические средства

- ✓ Проектор
- ✓ Ноутбук
- ✓ Флэш-карты

Оборудование и материалы

Доска

Развивающие игры – Блоки Дьенеша, Палочки Кюизенера,

Сложи квадрат, Танграм и др.

Игры-головоломки В. Красноухова – «Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «Гала-куб», «Пуговицы» и др.

Цветные карандаши.

Тетради с заданиями.

Счетные палочки.

Методическое обеспечение

Для образовательной деятельности разработана программа, планирование, конспекты, картотеки игр. Дети имеют свободный доступ к играм, упражняются, играют с ними в течение дня. Игровой материал периодически сменяется, что стимулирует познавательную активность дошкольников, присутствует элемент новизны.

Создание обогащенной предметно-развивающей среды в группе рассматривается не только, как условие, но и главным образом - как метод воспитания - ибо эта деятельность является непрерывной, педагогически обусловленной и совместной с детьми.

2.3. Формы аттестации

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится путем реализации следующих мероприятий:

2. «Веселые головоломки»

Организуются один раз в год. 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.

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

3. Интеллектуальные игры, 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.

2.4. Оценочные материалы.

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.

Мониторинг проводится дважды: в начале учебного года (сентябрь) и в конце учебного года (май).

Цель: оптимизация образовательного процесса.

Таблица 1.

Показатели интеллектуального развития детей дошкольного возраста и сведения об особенностях и видах используемой ребёнком помощи, специфике игровых действий с головоломкой.

	Баллы				
	1	2	3	4	5
Вид помощи	-Совместное выполнение с взрослым. - Обучающая помощь (обучение ребенка новому для него виду деятельности)	- Преобладает организующая помощь (исполнительская часть- сборка головоломки- осуществляется ребенком, а планирование и контроль- взрослым)	-Преобладает направляющая помощь (взрослый ориентирует ребенка в задании с помощью наводящих вопросов, подсказок)	- Эмоционально-регулирующая помощь 9оценочные суждения взрослого, одобряющие или порицающие действия ребёнка). -Стимулирующая помощь (активизация собственных возможностей ребёнка для преодоления затруднений)	Нет
Специфичес	- Неадекватные действия с головоломкой (разбрасывает,	- Затруднения во время выполнения задания, трудности в последовательнос	- Головоломку ребёнок собирает самостоятельно , допускает	- Нерешительность во время самостоятельной игры, сборка головоломки	- Самостоятельное выполнение задания,

берёт в рот и т.д.). - Испытывает затруднения в понимании и выполнении инструкции, не может справиться с заданием без активной помощи взрослого.	ти действий (что сначала, потом), трудности в контроле (сравнении с образцом, схемой). - Использует прием наложения.	отдельные неточности, испытывает затруднения во время выполнения задания. - Поисковые целенаправленные действия (промеривание, перебор вариантов)	логичная, но присутствуют ошибки. -Зрительное соотнесение образца со схемой. - Действия по инструкции: - словесной; - по схеме.	отсутствие ошибок. - Творческое применение знаний и умений.
---	---	--	---	--

Таблица 2.

Протокол обследования детей

Ф.И. ребенка	Из какой головоломки детали?		Заселяем фигуры в домик		Собери по схеме		Исправь ошибку		Найди сходства и различия		Нелегкие маневры		Каждой пуговице - свое место		Пуговичный поезд		Пуговичный ручеек		Придумай образ и выложи его		Средний балл	Уровень
	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия	Вид помощи	Специфические действия		

В соответствии с результатами диагностики обследуемых детей можно условно разделить на следующие группы.

1. Низкий уровень развития (Н) – 1 балл.

В данную группу входят дети, не справившиеся с заданием, не проявляющие интереса к заданию, не принимающие помощь педагога. Инструкцию не понимают. Головоломку не собирают, а выполняют манипулятивные действия с деталями.

2. Уровень ниже среднего (НС) – 2 балла.

В данную группу входят дети, испытывающие трудности в выполнении задания. Проявляют интерес к выполнению задания, эмоционально реагируют, но без помощи педагога выполнить не могут. Испытывают трудности в планировании и контроле, после помощи педагога к самостоятельным действиям не приходят.

3. Средний уровень (С) -3 балла.

В данную группу входят дети, проявляющие интерес к заданию, самостоятельно выполняющие задание после обучения или использующие метод проб и перебора вариантов для достижения результата. Взрослый ориентирует ребёнка в задании (вопросы, подсказки).

4. Уровень выше среднего (ВС) – 4 балла.

В данную группу входят дети, проявляющие интерес к заданию, выполняют задание методом зрительной ориентировки, по устной инструкции педагога. Сборка головоломки логичная, но присутствуют ошибки. Нуждаются в эмоциональной поддержке педагога.

5. Высокий уровень (В) – 5 баллов.

В данную группу входят дети, проявляющие интерес к заданию, самостоятельно выполняющие его. Творческое применение знаний и умений *

***Творческий уровень (ТУ)**

В данную группу входят дети, отличившиеся успешным творческим решением задачи. Имеет место предположение об одарённости ребёнка.

Для проведения педагогической диагностики используются головоломки и картотеки трех игровых наборов

1. Игровой набор «Мир головоломок»
2. Игровой набор «Мир головоломок. Пуговицы».

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

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ:

1. Время, отведенное на диагностику, должно соответствовать возрасту детей:
 - для детей 4-5 лет – не более 15 минут;
 - для детей 5-6 лет – не более 20 минут;
 - для детей 6-7 лет – не более 25 минут.
2. Учитывается психоэмоциональное состояние ребенка до и во время проведения диагностики;
3. Учитывается уровень сложности задания. Четко формулируется инструкция.

4. Проводится наблюдение за действиями ребенка, учитывается его поведение во время выполнения задания.
5. При выполнении задания предлагаются примеры, соответствующие возрасту:
 - детям средней группы – «наложение» и «приложение»;
 - детям старшей и подготовительной групп – «зрительное соотнесение»

2.6. Список литературы.

1. И.И.Казунина. Мир головоломок. Программа и методические рекомендации.
2. Игровой комплект «МИР ГОЛОВОЛОМОК. Пуговицы.» авторов-составителей: И.И. Казуниной и Е.Ю. Соловей
3. Игровой комплект «МИР ГОЛОВОЛОМОК» авторов-составителей: И.И. Казуниной и Е.Ю. Соловей
4. С.Е. Шукшина. Предшкольная математическая подготовка.
5. И.И. Казуниной, Е.Ю. Соловей, Т.В. Тимофеева, С.Н.Хомутова. Педагогическая диагностика детей 4-7 лет в рамках технологии смарт-тренинга для дошкольников с использованием игровых наборов «Мир головоломок».
5. Логика. Программа развития основ логического мышления у старших дошкольников. / Сост. Корепанова М. В. – Волгоград, 2004.
6. Харьков Т. Г., Воскобович В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. – СПб., 2007
7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей дошкольника. – Ярославль: Академия развития, 2005. – 267 с.
8. Логик Лайк – платформа для занятия логикой и математикой <https://logiclike.com>.
9. Кордемский, Б.А. Математические зацепки [Текст] / Б.А. Кордемский. – М. : ООО «Издательство Оникс»: ООО Издательство «Мир и образование», 2005. – 512 с.
10. Лурия, А.Р. Основы нейропсихологии. Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М. : Академия, 2002. – 384 с.
11. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. – М. : «Просвещение», 1990. – 96 с.
12. Немов, Р.С. Психология. Книга 2. Психология образования. / Р.С Немов. – Москва. : Владос, 1995. – 496 с.
13. Поддьяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста [Текст] / Н.Н.

Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.

- 14.Светлова И. Логика [Текст] / И. Светлова. – М. :Эксмо, 2004. – 64 с.
- 15.Урунтаева, Г.А. Детская психология: Учеб.пособие для студ. пед. учеб. заведений / Г.А. Урунтаева - М. : Издательский центр «Академия», 2013. - 336 с. (с.175 - 255)
- 16.Широкова, Г.А. Справочник дошкольного психолога. / Г. А. Широкова. – Ростов-наДону:Феникс, 2004. – 384с. (с.42 - 56)

Литература для родителей:

3. Раймонд Смаллиан: «Загадки Шехерезады и другие удивительные головоломки»; «Приключения Алисы в Стране Головоломок»
4. Льюис Кэрролл "История с узелками"
5. Б. А. Кордемский «Математическая смекалка»
6. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/3980992/>
7. <https://www.livelib.ru/book/1000582105-500-rebusov-dlya-detej-v-a-dynko>
8. <https://www.livelib.ru/book/1000682369-500-zagadok-pro-slova-dlya-detej-i-d-ageeva>

Литература для педагогов:

1. Льюис Кэрролл Подробнее на [livelib.ru](https://livelib.ru/https://livelib.ru/https://livelib.ru/):<https://livelib.ru/https://livelib.ru/https://livelib.ru/> «История с узелками», «Логическая игра»
2. Мартин Гарднер «Путешествие во времени», «Математические головоломки и развлечения», «Есть идея!»
3. Я. И. Перельман :«Веселые задачи»
4. <https://promo.livelib.ru/go/hts2dx904w>

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/>

***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.