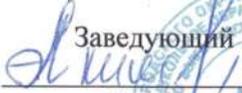


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 111 «Радуга» г. Волжского Волгоградской области»  
(МДОУ д/с № 111)

Утверждаю  
Заведующий МДОУ д/с № 111  
Т.П. Акимова  
Приказ от 30.09.2024 № 266



**Дополнительная общеразвивающая  
общеобразовательная программа  
естественнонаучной направленности для детей  
старшего дошкольного возраста (5-8 лет)  
«Мир головоломок» смарт-тренинг для  
дошкольников»  
на 2024-2026 учебные годы**

Составитель:  
рабочая группа МДОУ д/с № 111

г. Волжский, 2024

## Пояснительная записка

### АКТУАЛЬНОСТЬ

Проблема интеллектуального развития 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. 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.

Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры-головоломки – одно из самых действенных средств умственного развития. Авторы словарей определяют головоломку как «головоломная загадка, задача» (словарь Ожегова), «Сложная, трудноразрешимая загадка, задача» (словарь Ушакова), «Специально подобранная загадка, задача и т.п., для решения которой требуются сообразительность и знания в соответствующей области» (словарь Ефремовой). Головоломки обладают рядом характерных особенностей: им присуще свойство увлечь как взрослого, так и ребенка, до сих пор не проявлявшего интереса к ним, разжечь стремление к умственным упражнениям.

Во-первых, головоломка – это интересная игра. Во-вторых, ребенок, выбирая варианты решения головоломок, невольно становится самостоятельным, целеустремленным. В-третьих, ребенок, который умеет играть с головоломками, научится быстро читать, писать, считать и решать задачи. В-четвертых, головоломки способствуют интеллектуальному развитию, развитию математических способностей и таких качеств, как сообразительность, находчивость. Ведь 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.

Головоломки способствуют созданию воображаемого образа. Любая получившаяся фигура, может развить воображение малыша до такой степени, на которую не способны даже взрослые. Так как решения головоломок чаще всего нестандартные, это позволяет развивать творческие способности ребенка, формирует умение находить выход из любой ситуации, в то же время развивает умение мыслить последовательно и системно. И чем чаще ребенок будет решать головоломки, тем больше у него будет нестандартных путей решения той или иной задачи. Ребенок имеет возможность самостоятельного решения, убеждается в важности, ценности его собственных поисков и усилий. Это развивает самостоятельность, осознанность действий. Знаменитый автор головоломок Борис Кордемский отмечал: «Творческая активность, находчивость, изобретательность и смекалка достигают высшего напряжения и получают отличную тренировку, когда мысль захвачена стремлением решить заинтересовавшую задачу. Найденное решение или даже чтение изложенного остроумного решения всегда вызывает умственное удовлетворение, эстетическое наслаждение».

Изучая влияние головоломок на умственное развитие детей дошкольного возраста З.А. Михайлова отмечала «Головоломки, занимательные игры вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. В таких занятиях формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. В ходе решения головоломок, задач на смекалку дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результате, проявляя при этом творчество. Такая работа активизирует мыслительную деятельность ребенка, развивает у него

качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он ни работал».

Известный современный изобретатель головоломок, автор интеллектуальных задач В.И. Красноухов уверен, что решения головоломок учат умению формализовать задачу и логически мыслить. Эти навыки помогут в самых обычных жизненных ситуациях.

Не менее важен соревновательный момент – когда ребенок стремится найти решение первым, не отстать от других, тем самым формируются лидерские качества, которые сыграют немаловажную роль в будущем – в учебе, в профессии, в жизни. А именно, помогут ему стать успешным. Каждый человек в той или иной мере считает себя умным. Но часто ли мы видим людей, которые проявляют сообразительность, рассудительность, инициативность, самостоятельность, находчивость, логичность, критичность мышления? А ведь это именно те качества, которые характеризуют человека интеллектуально развитым, способным найти способы и средства в решении нестандартных задач.

Государство нацеливает образовательные организации на обеспечение условий, способствующих всестороннему развитию, отводя значительное место умственному развитию. Наблюдения из практики показывают, что дошкольники испытывают затруднения в умении делать умозаключения, выводы, принимать логические решения, у части детей слабо развиты конструктивное, пространственное мышление. В поисках эффективных путей решения проблемы, мы обратили внимание на игры-головоломки, способные в доступной и занимательной для дошкольников форме повысить их умственную активность. Изучив материал по данной теме, мы выявили наличие работ ученых, исследователей, практиков, описывающих игры-головоломки, историю, их виды, различные классификации. Большая часть работ направлена на школьников и взрослых. Обучению дошкольников головоломкам уделено недостаточно внимания, нет определенной последовательности в организации данного направления. Возникла необходимость в апробации технологии, направленной на активное умственное обучение дошкольников. Такой технологией стал «Образовательный модуль «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников». Все условия для работы по данному направлению появились с присвоением детскому саду статуса Всероссийской инновационной площадки.

## **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

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

**Задачи:**

1. Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.
2. Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
3. Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.
4. Развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление.
5. Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.
6. Развивать познавательный интерес, произвольное внимание.
7. Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

## **МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ**

**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, последовательность 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;
- педагогическая оценка.

Для достижения результата словесные методы и приемы лучше сочетать с игровым, а так же наглядным и практическими методами.

**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;

**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.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу учебного года занятий дети должны:

1. Знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
2. Овладеть способами и правилами решения головоломок;
3. Использовать алгоритм при решении головоломок;
4. Понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;
5. Владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
6. Ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
7. 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	Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения.	Не анализирует схему, не делает умозаключения, предположения.

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.	Использует стандартные конструктивные решения. Пространственные представления сформированы частично.	К изменению конструкции не стремится. Испытывает затруднения при 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.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Программа «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников» рассчитана на 2 года (с детьми старшей и подготовительной групп).

Занятия проводятся 4 раза в месяц с сентября по май, 1 раз в неделю.

Занятия проходят в совместной деятельности по 20 – 30 минут во второй половине дня.

Количество занятий в год – 36.

### СТАРШАЯ ГРУППА

#### Сентябрь

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Складушки»	Составление рисунка из $\frac{1}{4}$ кругов, совпадающих по	Выкладывание двух кругов из шести квадратных фишек, ориентируясь на подбор по

		цвету так, чтобы углы и (или) стороны подходили друг к другу  (1 уровень сложности)	цвету боковых деталей.  Выкладывание четырех кругов из девяти квадратных фишек: 2 красных круга, желтый и синий, 2 синих круга, желтый и красный, 2 желтых круга, синий и красный.
--	--	---	--

### *Октябрь*

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Складушки»	Составление рисунка из $\frac{1}{4}$ кругов, совпадающих по цвету так, чтобы углы и (или) стороны подходили друг к другу  (сложность 1 уровень)	Выкладывание двух кругов из шести квадратных фишек, ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей.  Выкладывание четырех кругов из девяти квадратных фишек: 2 красных круга, желтый и синий, 2 синих круга, желтый и красный, 2 желтых круга, синий и красный.

### *Ноябрь*

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Слагалица»	Воссоздание (создание) на плоскости силуэтов предметов и объектов из комплекта геометрических форм  (1 уровень сложности)	Выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы.  Составление силуэтов предметов и объектов по схеме, имеющей частичное контурное деление на геометрические формы («Заверши образ»).

### *Декабрь*

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
-------------------------	----------------------	------------------	----------------

Геометрические головоломки на плоскости	«Слагалица»	Воссоздание (создание) на плоскости силуэтов предметов и объектов из комплекта геометрических форм  (сложность 1 уровень)	Выкладывание фигуры с опорой на карточку-образец с изображением силуэта предмета или объекта без контурного деления на геометрические формы (решение головоломки).  Выкладывание фигуры из деталей головоломки по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности.
---	-------------	---	---

### *Январь*

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
Объемные головоломки	«Осенний кубик»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D и 3D формате  (1 уровень сложности)	Создание фигуры по схеме в 2D-формате. Создание фигуры по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности.  Создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию в 3D формате

### *Февраль*

<i>Виды головоломок</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
Объемные головоломки	«Осенний кубик»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D и 3D формате  (1 уровень сложности)	Создание фигуры по схеме в 2D-формате. Создание фигуры по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности.  Создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию в 3D формате

### *Март*

<i>Виды</i>	<i>Название игры</i>	<i>Суть игры</i>	<i>Задания</i>
-------------	----------------------	------------------	----------------

<b>головоломок</b>			
Геометрические головоломки на плоскости	«Репка»	Выкладывание силуэтов из геометрических элементов головоломки.  (1 уровень сложности)	Выкладывание фигуры с опорой на карточку-образец с изображением силуэта предмета или объекта без контурного деления на геометрические формы (решение головоломки).  Выкладывание фигуры из деталей головоломки по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности. Составляем образы, состоящие из 6-12 деталей.

### *Апрель*

<b>Виды головоломок</b>	<b>Название игры</b>	<b>Суть игры</b>	<b>Задания</b>
Геометрические головоломки на плоскости	«Репка»	Выкладывание силуэтов из геометрических элементов головоломки.  (1 уровень сложности)	Выкладывание фигуры с опорой на карточку-образец с изображением силуэта предмета или объекта без контурного деления на геометрические формы (решение головоломки).  Выкладывание фигуры из деталей головоломки по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности. Составляем образы, состоящие из 6-12 деталей.

### *Май*

<b>Виды головоломок</b>	<b>Название игры</b>	<b>Суть игры</b>	<b>Задания</b>
Диагностические игры			

## ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

### Сентябрь

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Складушки»	Составление рисунка из $\frac{1}{4}$ кругов, совпадающих по цвету так, чтобы углы и (или) стороны подходили друг к другу  (2 и 3 уровни сложности)	Выкладывание двух кругов из шести квадратных фишек, ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей.  Выкладывание четырех кругов из девяти квадратных фишек: 2 красных круга, желтый и синий, 2 синих круга, желтый и красный, 2 желтых круга, синий и красный.

### Октябрь

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Слагалица»	Воссоздание (создание) на плоскости силуэтов предметов и объектов из комплекта геометрических форм  (2 и 3 уровни сложности)	Выкладывание фигуры с опорой на карточку-образец с изображением силуэта предмета или объекта без контурного деления на геометрические формы (решение головоломки).  Выкладывание фигуры из деталей головоломки по собственному замыслу. Используем карточки второго/третьего уровня сложности.

### Ноябрь

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Геометрические головоломки на плоскости	«Репка»	Выкладывание силуэтов из геометрических элементов головоломки.  (2 и 3 уровни сложности)	Выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы.  Составление силуэтов

			предметов и объектов по схеме, имеющей частичное контурное деление на геометрические формы («Заверши образ»).
--	--	--	---

### *Декабрь*

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Объемные головоломки	«Осенний кубик»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D и 3D формате  (2 и 3 уровень сложности)	Создание фигуры по схеме в 2D-формате. Создание фигуры по собственному замыслу. Используем карточки первого уровня сложности.  Создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию в 3D формате

### *Январь*

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Объемные головоломки	«ГАЛА-КУБ»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3D формате	Создание объемной фигуры с опорой на иллюстрацию.  Создание объемной фигуры по собственному замыслу. Сборка гала-куба по схеме и без неё. Используем карточки второго и третьего уровней сложности.

### *Февраль*

<i><b>Виды головоломок</b></i>	<i><b>Название игры</b></i>	<i><b>Суть игры</b></i>	<i><b>Задания</b></i>
Объемные головоломки	«ГАЛА-КУБ»	Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3D формате	Создание объемной фигуры с опорой на иллюстрацию.  Создание объемной фигуры по собственному замыслу. Сборка гала-куба по схеме и без неё. Используем карточки второго и третьего уровней сложности.

### *Март*

<b>Виды головоломок</b>	<b>Название игры</b>	<b>Суть игры</b>	<b>Задания</b>
Геометрические головоломки на плоскости	«Пуговицы»	Выполнение заданий с пуговицами на раскладывание, перемещение, выполнение мыслительных операций  (1 и 2 уровни сложности)	Раскладывание пуговиц на плоскости в определенном порядке в соответствии с заданной инструкцией;  Раскладывание пуговиц в ячейки таблицы в соответствии с заданной инструкцией.

### *Апрель*

<b>Виды головоломок</b>	<b>Название игры</b>	<b>Суть игры</b>	<b>Задания</b>
Геометрические головоломки на плоскости	«Пуговицы»	Выполнение заданий с пуговицами на раскладывание, перемещение, выполнение мыслительных операций  (2 и 3 уровни сложности)	Раскладывание пуговиц на плоскости в определенном порядке в соответствии с заданной инструкцией;  Раскладывание пуговиц в ячейки таблицы в соответствии с заданной инструкцией.

### *Май*

<b>Виды головоломок</b>	<b>Название игры</b>	<b>Суть игры</b>	<b>Задания</b>
Диагностические игры			

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Кордемский, Б.А. Математические зацепки [Текст] / Б.А. Кордемский. – М. : ООО «Издательство Оникс»: ООО «Издательство «Мир и образование», 2005. – 512 с.
2. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / А. Михайлова. – М. : «Просвещение», 1990. – 96 с.
3. Поддъяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста [Текст] / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.
4. Светлова И. Логика [Текст] / И. Светлова. – М. : Эксмо, 2004. – 64 с.5.
5. Казунина, И.И. Методический сборник «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников».