Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад «Весёлая планета» п. Орловского

Принято на Утверждено\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Педагогическом совете Заведующий МБДОУ

Протокол № 1 д/с «Весёлая планета»

От 29.08.2 Рябухина А.В.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Пр. №76 от 30.08.2024

**Дополнительная рабочая программа**

**кружковой деятельности**

**«Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников» для детей с ОВЗ**

**(от 4 до 5 лет)**

**на 2024 – 2025 уч.год**

**Воспитатель:**

Киладзе А.Г.

2024 г.

п. Орловский

# Содержание

**Оглавление**

**Введение………………………………………………………………………………..…3**

1. **ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ……………………………………………………..........................4**

1.1.Пояснительная записка……………………………………………………………......4

* 1. Цели и задачи Программы…………………………………………………………...5
  2. Ожидаемые результаты………………………………………………………………6
  3. Система оценки результатов освоения Программы…………………………..……7
  4. Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной

Программы…………………………………………………………………………………9

1.6. Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы…….10

1. **СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ……………………………………………….………15**

1. **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ………………………………………………………18**

3.1.Материально-техническая база ………………………………………………………..18

3.2.Перечень литературных источников…………………………………………………..19

* 1. Интернет ресурсы ……………………………………………………………………....20

**ВВЕДЕНИЕ**

В условиях современной жизни все чаще можно услышать выражение «дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)». Кто они? Дети с ОВЗ, в ом числе дети-инвалиды, имеющие различные недостатки в физическом и (или) психическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией, которые обуславливают нарушение общего развития.

Федеральным государственным образовательным стандартом определена одна из категорий детей с ОВЗ: дети с задержкой психического развития (ЗПР).

На сегодняшний день актуальны вопросы создания для детей с ЗПР адекватных условий и обеспечения получения качественного образования. Для организации эффективного процесса познания окружающего мира особое значение имеет развитие мыслительной деятельности (в частности, элементов логического мышления) с опорой на образную, эмоционально-чувственную сферу мышления. Использование максимально приближенных к основной деятельности дошкольника методов и средств обучения, в том числе занимательных задач и развивающих игр-головоломок, способствует актуализации мыслительных действий и операции, развитию осознания ребенком своей собственной деятельности, творческого мышления. Эффективность развития, успешность социализации и полноценной интеграции в общество детей с ЗПР невозможны без оказания комплексной психолого-педагогической помощи и поддержки ребенка и его семьи, а также создания специальных условий обучения и воспитания. Одно из таких немаловажных условий – использование современного развивающего игрового оборудования, адаптированного под особые образовательные потребности детей.

В «Мир Головоломок: смарт-тренинг для дошкольников с ограниченными возможностями здоровья», в котором заложены игровые и коррекционно-развивающие возможности, а также целый комплекс методов и приемов, дети познакомятся с разнообразными играми-головоломками, направленными на развитие интеллектуальной сферы развивающихся дошкольников с ОВЗ.

«Мир Головоломок: смарт-тренинг для дошкольников» - метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Использование игр-головоломок – своеобразный метод, с помощью которого развитие и обучение дошкольников с ЗПР проходит гораздо эффективнее.

Игры-головоломки привлекают внимание дошкольников, не вызывают пресыщения, повышают познавательную мотивацию, что очень важно в обучении и воспитании дошкольников с задержкой психического развития. Это занимательный материал, который обеспечивает дошкольнику ситуацию успешности, воспитывает чувство уверенности в себе и своих возможностях.

Важным моментом в выборе головоломок для развития дошкольников с задержкой психического развития является то, что игры-головоломки помогают создать ситуацию успеха даже после одного хода в игре. Нужно сравнить свой результат с образцом, чтобы увидеть положительный результат. В конце каждой игры ребенок и взрослый осуждают успехи и неудачи, что дает возможность самостоятельно найти ошибки у себя и у товарищей. Это поддерживает у дошкольника с ЗПР уверенность в своих силах, обеспечивает переживание своего успеха при определенных усилиях, способствует формированию адекватной самооценки, учит анализировать свои действия, критично относиться к результатам своего труда.

Чтобы освоить новый способ деятельности, дети с ЗПР нуждаются в большом количестве проб, а игры-головоломки предоставляют ребенку возможность действовать неоднократно в одних и тех же условиях. Игра-головоломка помогает создавать педагогические условия, при которых дошкольник может перенести усвоенные способы и навыки в новую или по-новому осмысленную ситуацию.

Педагогическая целесообразность использования игр-головоломок заключается и в том, что они способствуют развитию у дошкольника с задержкой психического развития произвольности деятельности, мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение), активизации речи. Дошкольник сопровождают речью свои действия, подводят итог – дают словесный отчет, а на более поздних этапах работы – составляют инструкции для себя и для других, обучаются действиям планирования.

**1.ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

**1.1. Пояснительная записка.**

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

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.

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

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

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

## Актуальность программы

Игра на сегодняшний день – важнейшее средство коррекционной и развивающей работы с дошкольниками с ЗПР, так как является ведущим видом деятельности детей.

Игра-головоломка имеет две цели, дополняющие друг друга: первая – обучающая, которую преследует взрослый, вторая – игровая, ради которой действует ребенок.

В программе создаются такие условия, в которых ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации, с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для детей с ЗПР, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен.

Для усвоения способов ориентировки в окружающем мире, для понимания того или иного действия требуются многократные повторения. Данная программа позволяет обеспечить нужное количество повторений в разных вариантах при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию.

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

**1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

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

Задачи:

***Обучающие:***

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

***Развивающие:***

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

***Воспитательные:***

* + Взаимодействие с семьей, направленное на целостность психического, физического, умственного и духовного развития личности ребенка.
  + Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
  + Воспитывать понятия о своей малой Родине и стране.

**Отличительные особенности программы:**

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

Эти отличительные особенности программы являются актуальными и определяют новизну.

**Программа разработана для детей** 4 - 7 лет.

**Срок реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы и режим занятий**

Учебный-тематический план рассчитан на 36 часов – 1 раз в неделю. Обучение осуществляется в группах с постоянным составом.

Формы работы с детьми

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

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

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

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

**1.3. Ожидаемые результаты освоения Программы. Целевые ориентиры.**

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

Целевые ориентиры на этапе завершения смарт-тренинга для дошкольников «Мир головоломок» *дети могут:*

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

**Показатели:**

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

**1.4. Система оценки результатов освоения программы**

Педагогическая диагностика познавательного развития дошкольников выступает как необходимый этап оценки индивидуального развития детей. Она является средством сбора информации об особенностях ребенка, выявления его сильных и слабых сторон, индивидуальных способностей и возможностей.

Предполагаемая педагогическая диагностика помогает проследить динамику, выявить возможности и способности каждого ребенка, определить и оценить эффективность тех методов и средств, которые были использованы для обучения дошкольников решению головоломок, на основе анализа педагогической диагностики выстроить индивидуальный маршрут развития познавательных способностей воспитанников.

При составления диагностического комплекта, учитывались цели, поставленные перед педагогом в ходе реализации инновационной деятельности по использованию игрового набора «Мир Головоломок», возраст детей, ведущий вид детской деятельности.

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

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

# Критерии оценки

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

**1.5 Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы**

**1. "Праздники головоломок"**

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

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

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

**2. Конкурсы/ соревнования:**

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

Победители участвуют в муниципальных, районных, всероссийских конкурсах

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

В детском саду проводятся 1 раз в полугодие.

**3. Дни детского мастерства**

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

*Цель:* Повышение самооценки детей, воспитание лидерских качеств.

**4. Интеллектуальные игры «Интеллект-Party» / квесты / викторины**

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

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

**1.6 Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы**

Учебно –тематический план

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Форма проведения | Количество занятий в год | Количество занятий в неделю |
| Очная подгрупповая, групповая, индивидуальная | 36 | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| дата | тема | содержание | Количество часов |
| сентябрь | Вводное занятие.  «История головоломок в легендах и гипотезах» | Познакомить детей с историей происхождения головоломок, их разнообразием. | 1 |
| «Волшебный сундук» | Развивать тактильно-осязательные анализаторы, мелкую моторику, развивает воображение и творческие способности, совершенствует речь, внимание, память и пространственное мышление, способность анализировать и принимать самостоятельные решения. |  |
| Логическая игра «Нелегкие маневры» | Познакомить с головоломкой «Нелегкие маневры». Зрительное, тактильное обследование частей головоломки, количество частей. | 1 |
| Работа по карточкам «Нелегкие маневры» | Создание условий для развития оперативного мышления у детей, развития поисковой деятельности. Взрослый называет позиции согласно инструкции, ребенок действует с деталями головоломки по инструкции взрослого. | 1 |
|  | Продолжение изучения «Нелегкие маневры» | Развивает способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям.  Ребенок действует по инструкции. Игра с головоломкой по направлениям, указанным в инструкции стрелками, в зависимости от подготовленности ребенка дается задание. | 1 |
| октябрь | «Нелегкие маневры» | Самостоятельная работа.  Вспомнить номер последнего хода, создать по памяти вариант на котором остановилось задание, сравнить с образцом и продолжить игру. | 1 |
| Закрепление игры-головоломки «Нелегкие маневры» | Самостоятельная работа. | 1 |
| Развлечение «Нелегкие маневры» | Спортивные мероприятие. | 1 |
| Знакомство с головоломкой «Четыре цвета» | Зрительное, тактильное обследование частей головоломки, количество частей, цвет деталей. | 1 |
| Логическая игра-  Упражнение -  Что не так? | Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления. | 1 |
| ноябрь | «Четыре цвета» | Закреплять знания детей о геометрических фигурах,  - развивать умение детей ориентироваться на плоскости,  - Продолжать закреплять представление о цветах | 1 |
|  | Упражнение «Кораблик», «Домик», «Грибок» | Закреплять знания детей о геометрических фигурах,  - развивать умение детей ориентироваться на плоскости.  (упражнения выполняются в 1 уровне сложности) | 1 |
|  | Упражнение «Кораблик», «Домик», «Грибок» | Развитие умение детей ориентироваться на плоскости  Внимание детей (восприятие на слух)  (упражнения выполняются во 2 уровне сложности) | 1 |
|  | Упражнение «Кораблик», «Домик», «Грибок»  (переделай фигуру) | Развитие умение детей ориентироваться на плоскости  Внимание детей (восприятие на слух)  (упражнения выполняются в3 уровне сложности) | 1 |
| Декабрь | Головоломка «Четыре цвета» | Закрепление пройденного материала | 1 |
| Конкурс- соревнование | Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста при помощи игр головоломок. Развитие умения детей активно включаться в решение игровых заданий, сотрудничая друг с другом | 1 |
| Развивающие досочки «Сегена» | Развивает у детей тактильное восприятие; обогащает активный словарь детей новыми словами, развивает память, внимание, воображение, образное мышление; мелкую моторику. | 1 |
| "Праздник головоломок" | Праздничное мероприятие | 1 |
| «Логические игры упражнения»  РАЗЛОЖИ КРУГИ | Формирование понятий «внутри круга», «вне круга», формирование операций классификации, развитие логического мышления. | 1 |
| январь | Головоломка  «Пифагор» (силуэты) | Развитие**конструктивных способностей,** логического мышление  Воспитывать самостоятельность упражнять в количественном счете различными способами; составлять и решать арифметические задачи; закрепить название дней недели, частей суток, времен года; воспитывать самостоятельность мышления. | 1 |
| Головоломка  Выкладывание силуэта по схеме-образцу | Воспитывать самостоятельность упражнять в количественном счете  Развивает способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям.азличными способами | 1 |
| Головоломка  Выкладывание силуэта по алгоритму | Развитие конструктивных способностей, логического мышления | 1 |
| Головоломка  ЧТО ЛИШНЕЕ? | Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления. | 1 |
| Февраль | Головоломка  Выкладывание силуэта по технологической карте | Воспитывать самостоятельность мышления | 1 |
| Головоломка «Пифагор» | Самостоятельная работа. (работа по карточкам) | 1 |
| Загадки-шифровки | Развитие концентрации и переключения внимания. Задачи: формировать умение расшифровывать слова, где буквы кодированы цифрами; закреплять умение переключаться с одного объекта на другой; | 4 |
|  | Составление силуэтов, предметов и объектов, по словесному описанию. - | Развивать умение детей выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы. | 1 |
| Март | Сосуды-головоломки | Познакомить детей с видом головоломок «Сосуды- головоломки» | 1 |
| Увлекательный «тетрис» | Закреплять знания детей о геометрических фигурах,  - развивать умение детей ориентироваться на плоскости,  - Продолжать закреплять представление о цветах | 1 |
| Интеллектуальная игра «Интеллект-Party» | Викторина- развлечение | 1 |
| Блоки Дьенеша | Занятия направлены на формирование элементарных математических понятий для детей | 1 |
| Апрель | Словесные игры-головоломки | При помощи наводящих вопросов, предполагающих ответы «да», «нет», ответить на вопрос (решить загадку) | 1 |
|  | Шарады | Отгадывание слова с помощью картинок с изображением предметов, объектов, обозначающих отдельные короткие слова | 1 |
|  | Загадки с подвохом | Отгадывание загадок, проявляя  смекалку. | 1 |
|  | Праздник головоломок" | Создать радостное настроение от встречи с героями головоломок. | 1 |
| Май | «Ребусы» | Познакомить детей с ребусами, научить отгадывать слово, изображенное в рисунке | 1 |
|  | Игра – головоломка «Счётные палочки» творческое воображение | Развивает у детей тактильное восприятие; обогащает активный словарь детей новыми словами, развивает память, внимание, воображение, образное мышление; мелкую моторику. | 1 |
|  | «Мир – головоломок» | Диагностика | 1 |
|  | «В мире головоломок» | Итоговое мероприятие | 1 |

# СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

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

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

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

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

1. Анализ – синтез.

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

Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. Классификация.

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

1. Умозаключения.

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

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

*Психолого-педагогические рекомендации по обучению детей играм головоломкам*

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

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

## Технология организации смарт-тренинга

Что такое смарт-тренинг в дошкольной образовательной организации?

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

**S**pecific– конкретный

**M**easurable – измеримый

**A**ttainable – достижимый

**R**elevant – значимый

**T**ime-bound – ограниченный во времени

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

Согласно Приказу Минкультуры РФ от 06.05.2008 N71 «...под тренингами понимается такое обучение, в котором теоретические блоки материала минимизированы и основное внимание уделяется практической отработке навыков и умений. В ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся получают

возможность развить и закрепить необходимые навыки, освоить новые модели поведения, изменить отношение к собственному опыту и подходам, ранее применяемым в работе».

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

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

**3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

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

Набор «Мир головоломок»

**3.2.Перечень литературных источников.**

1. Кордемский, Б.А. Математические завлекалки [Текст] / Б.А.

Кордемский. – М. : ООО «Издательство Оникс»: ООО

Издательство «Мир и образование», 2005. – 512 с.

1. Лурия, А.Р. Основы нейропсихологии. Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М. : Академия, 2002. – 384 с.
2. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. – М. : «Просвещение», 1990. – 96 с.
3. Немов, Р.С. Психология. Книга 2. Психология образования. / Р.С Немов. – Москва. : Владос, 1995. – 496 с.
4. Поддъяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста [Текст] / Н.Н.

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

1. Светлова И. Логика [Текст] / И. Светлова. – М. :Эксмо, 2004. – 64 с.
2. 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)
3. Широкова, Г.А. Справочник дошкольного психолога. / Г. А. Широкова. – Ростов-наДону:Феникс, 2004. – 384с. (с.42 - 56)

**Литература для родителей:**

* 1. Раймонд Смаллиан: «Загадки Шехерезады и другие удивительные головоломки»; «Приключения Алисы в Стране Головоломок»
  2. Льюис Кэрролл "История с узелками"
  3. Б. А. Кордемский «Математическая смекалка»
  4. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/3980992/>
  5. <https://www.livelib.ru/book/1000582105-500-rebusov-dlya-detej-v-a-dynko>
  6. <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: «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**](https://nsportal.ru/)
      2. [**https://infourok.ru/**](https://infourok.ru/)
      3. [**https://videouroki.net/course/?utm\_source=multiurok&utm\_medium=banner&utm\_campaign=mheadtop&utm\_content=course&utm\_term=20221004oct22**](https://videouroki.net/course/?utm_source=multiurok&utm_medium=banner&utm_campaign=mheadtop&utm_content=course&utm_term=20221004oct22)
      4. [**https://inott.ru/**](https://inott.ru/)