

**Муниципальное автономное  
дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка – детский сад «Гнёздышко»**

**Круглый стол  
«Головоломки как инструмент  
формирования логического  
мышления у дошкольников:  
новые подходы и практики»**

*Подготовили:  
педагог-психолог ВКК Ходыкина О.А.  
учитель-логопед I КК Рычина С.А.*

**Нижняя Тура, 2025**



# Смарт-тренинг для дошкольников

## «МИР ГОЛОВОЛОМОК»



Технология смарт-тренинга формирует у дошкольников познавательный интерес, произвольное внимание, инициативность, настойчивость и целеустремлённость, самостоятельность. Дошкольники учатся находить выход из сложной ситуации, приобретают уверенность в себе.



**Национальный исследовательский  
институт дошкольного образования  
Воспитатели России**

№ 102

ПРИКАЗ

от 22 февраля 2023 года

**О присвоении дошкольным образовательным организациям статуса инновационной площадки федерального уровня АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России»**

На основании Положения об инновационной площадке федерального уровня АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России», Соглашения о сотрудничестве между АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» и АНО ДПО «Институт образовательных технологий» от 12 января 2023 года

**ПРИКАЗЫВАЮ:**

1. Присвоить статус «Сетевой инновационной площадки АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» по теме: «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников» образовательным организациям субъектов Российской Федерации, согласно Приложению к настоящему приказу.
2. Назначить научным руководителем сетевой инновационной площадки Казунину Ирину Ивановну, отличника народного просвещения, старшего преподавателя АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России».
3. Назначить координатором сетевой инновационной площадки от АНО ДПО «Институт образовательных технологий» Васильеву Анастасию Андреевну, методиста.
4. Установить срок окончания деятельности инновационной площадки федерального уровня – 31 декабря 2025 год.
5. Признать утратившим силу приказ № 69/14 от 27 мая 2022 года «О присвоении дошкольным образовательным организациям статуса инновационной площадки федерального уровня АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России».
6. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

**Приложение:**

Перечень образовательных организаций субъектов Российской Федерации, которым присвоен статус инновационной площадки федерального уровня АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» по теме: «МИР ГОЛОВОЛОМОК» смарт-тренинг для дошкольников».



Директор

А.П. Шербак

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА - ДЕТСКИЙ САД «ГНЕЗДЫШКО»  
НИЖНЕТУРИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА



**ПРИНЯТО**  
Решением педагогического совета  
МАДОУ «ЦРР - д/с «Гнездышко»  
Протокол № 2  
от «31» января 2024г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Заведующий МАДОУ  
«ЦРР - д/с «Гнездышко»  
\_\_\_\_\_  
П.С. Савинова  
Приказ № 24  
от «31» января 2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

Срок реализации программы: 2 года  
Возраст обучающихся: 4 - 6 лет

**Разработчики:**

Ходыкина О.А. - педагог-психолог, ВКК  
Рычина С.А. - учитель-логопед, ИКК

г. Нижняя Тура  
2024г.



# Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

Авторские головоломки развивают внимание, память, сообразительность, настойчивость, терпение, логико-математическое мышление, пространственное воображение, конструкторские способности, навыки моделирования.

Может стать не только учебным пособием, но и интеллектуальным семейным хобби.





## Смарт-тренинг для дошкольников

- **Specific**— конкретный;
- **Measurable** — измеримый;
- **Attainable** — достижимый;
- **Relevant** — значимый;
- **Time-bound** — ограниченный во времени.

Разработчики технологии опирались на исследования психологов и педагогов Л.А.Венгера, Н.Н.Подъякова, О.М.Дьяченко, П.Я.Гальперина, Л.В.Занкова, В.В.Давыдова, Е.Е.Шулешко и др.

## Принципы использования игр-головоломок для дошкольников:

- Чётко формулируйте цель
- Создавайте мотивирующую среду
- Учитывайте уровень сложности
- Не бойтесь корректировать цель
- Учитывайте чувство удовлетворённости





## **Памятка для взрослых при использовании технологии смарт-тренинга**

1. Иметь личный интерес
2. Ориентироваться на возраст и индивидуальные возможности ребёнка
3. Создавать ситуацию успеха
4. Определить количество игроков
5. Выбрать место размещения
6. Регулировать количество головоломок
7. Обеспечить сменяемость
8. Учитывать желание ребёнка, не подавлять инициативу
9. Объяснить, в чём суть
10. Помогать при необходимости
11. Допустимо совместное решение
12. Избегать отрицательных оценок



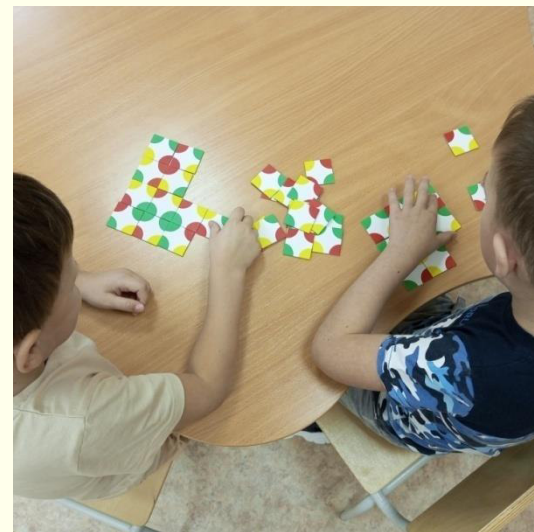
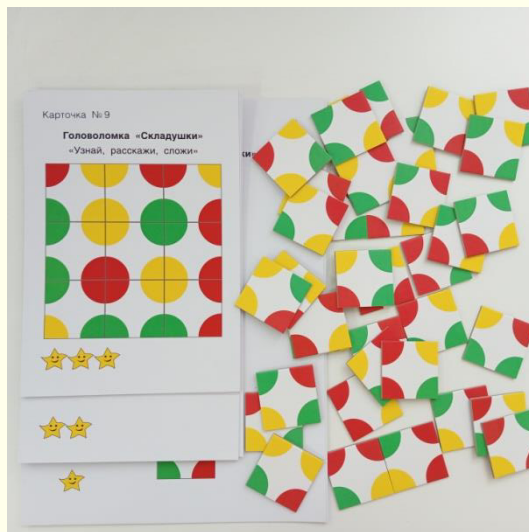
# Игра-головоломка «Складушки»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - в составлении рисунка путём соединения квадратных фишек так, чтобы их углы и (или) стороны совпали по цвету.

Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звёздочками (одна звёздочка - лёгкий; две - средний; три - сложный уровень).





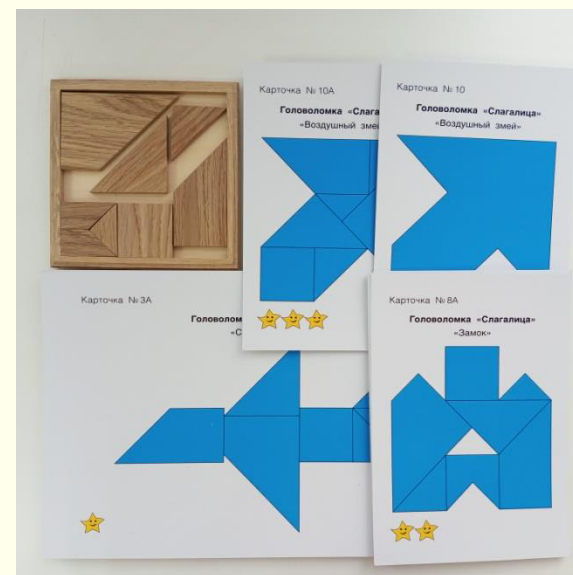
# Игра-головоломка «Слагалица»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.

В комплект входят карточки трёх видов и трёх уровней сложности.



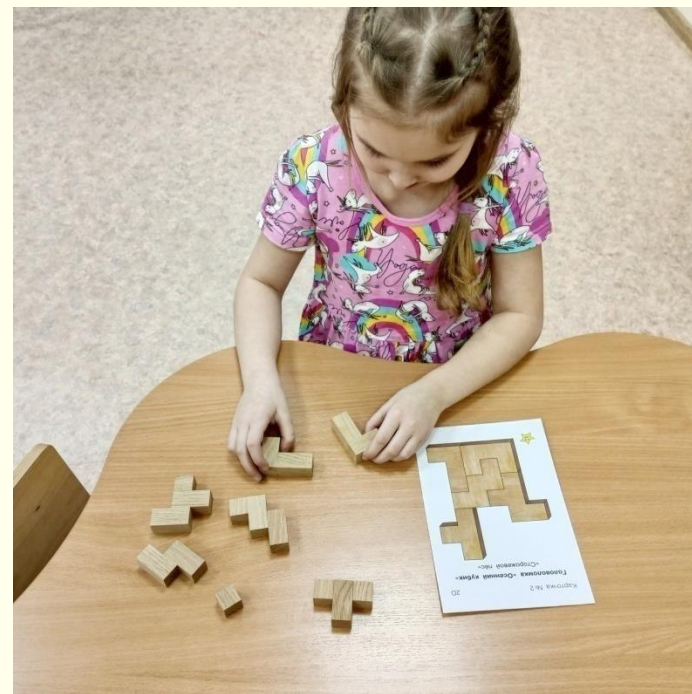
# Игра-головоломка «Осенний кубик»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - составление конструкций в 2D и 3D моделировании.

Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звёздочками.



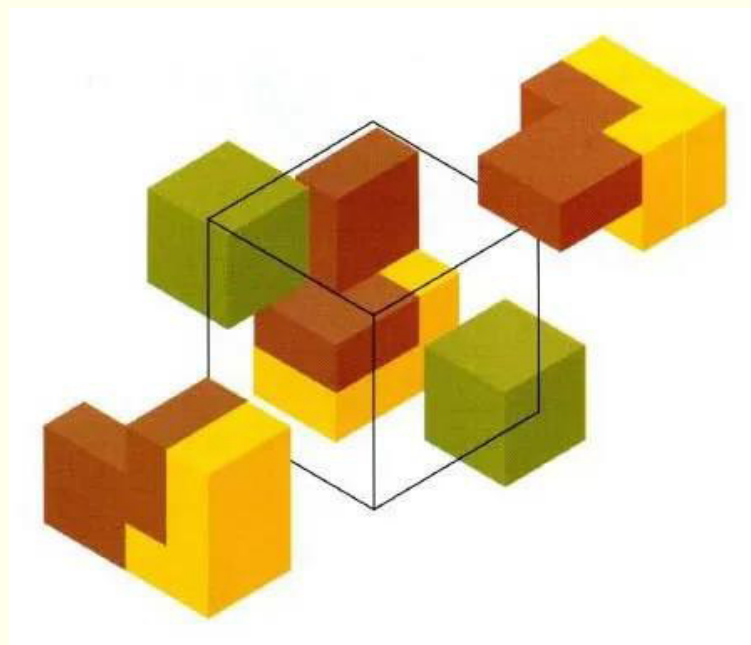
# Игра-головоломка «Гала-куб»

Автор И.Новичкова

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - выполнить различные постройки из элементов набора, познакомиться с понятием симметрии.

Головоломка имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звёздочками.





# Игра-головоломка «Репка»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

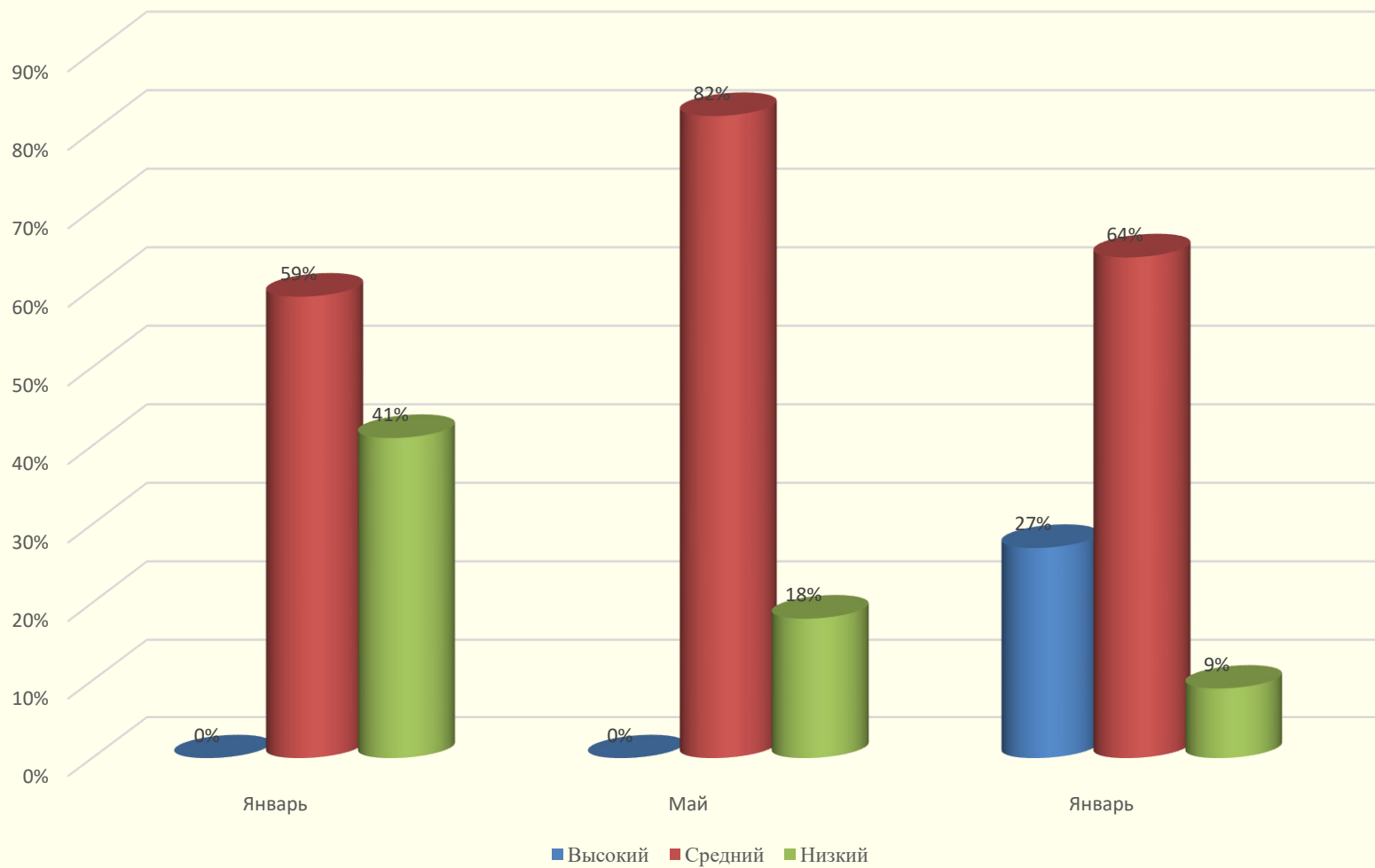
Суть игры - составление различных образов из элементов набора путём наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов, а также решение головоломки - составление образа по сплошной заливке.

Головоломка имеет три уровня сложности, которые обозначены на карточках звёздочками.





## Динамика формирования специфических игровых действий с головоломками у дошкольников





## Особенности применения метода с детьми с ОВЗ

Игры-головоломки привлекают внимание, повышают познавательную мотивацию. Обеспечивают ситуацию успешности, формируют чувство уверенности в своих возможностях. Активизируют и синхронизируют работу всех анализаторов. Способствуют развитию произвольности деятельности, активизации речи.





## Головоломки в работе с детьми с ЗПР

Ребёнок получает возможность самостоятельно действовать, приобретая действенный и чувственный опыт.

Учится планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Формируются самостоятельность, умение планировать деятельность, осуществлять самоконтроль.



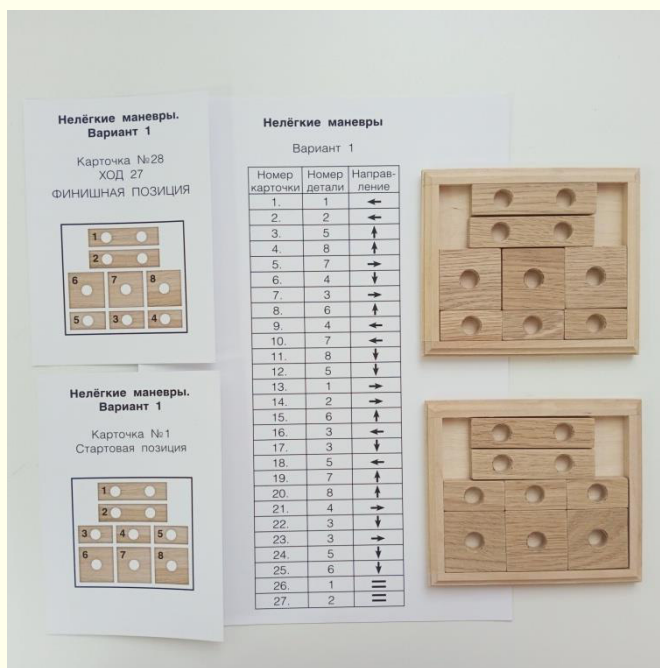


# Игра-головоломка «Нелёгкие манёвры»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - перемещая по одной фишке, надо перейти от стартовой позиции к финишной. Фишки можно перемещать влево, вправо, вверх или вниз, но нельзя переносить друг над другом или вытаскивать из рамки.

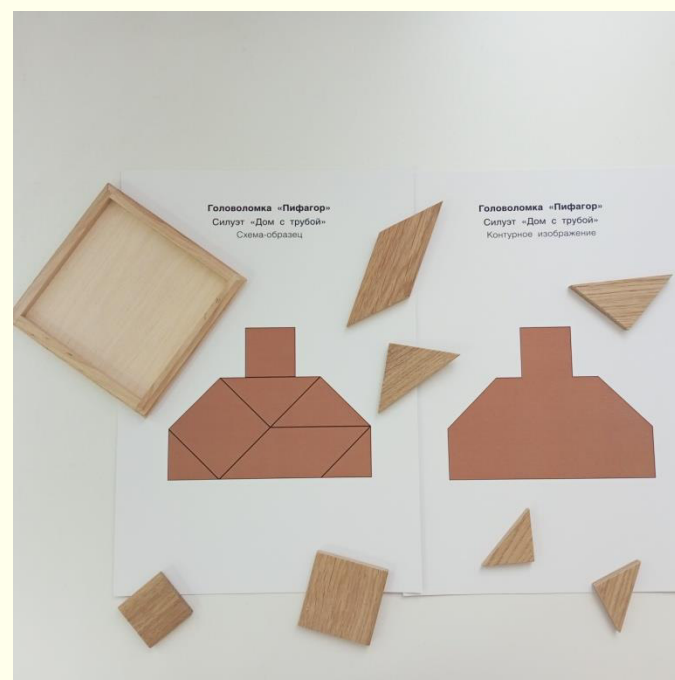


# Игра-головоломка «Пифагор»

автор В.И. Красноухов

Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - составить из 7 геометрических фигур силуэты строений, предметов, животных. Можно накладывать детали на схему; выкладывать детали по алгоритму.



# Игра-головоломка «Четыре цвета»

автор В.И. Красноухов

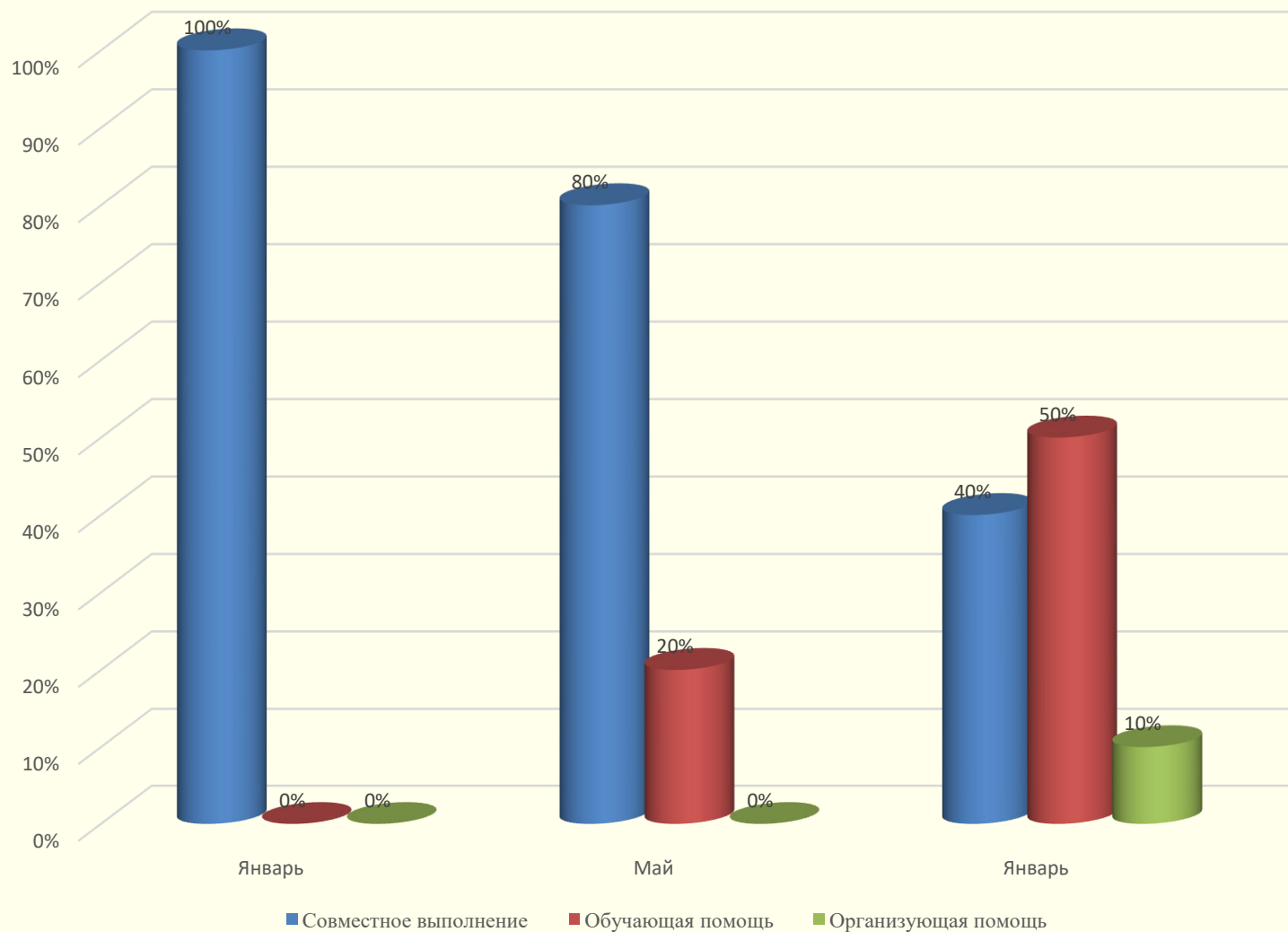
Рекомендуемый возраст: 5+

Суть игры - уложить 9 элементов в рамку так, чтобы элементы одного цвета не соприкасались между собой сторонами и даже углами. Так же можно составлять из деталей головоломки силуэты различных предметов.





## Динамика формирования специфических игровых действий с головоломками у дошкольников с ОВЗ





# Игровой набор «МИР ГОЛОВОЛОМОК. ПУГОВИЦЫ»

В состав набора входят деревянные пуговицы красного, синего и жёлтого цвета и неокрашенные пуговицы с двумя и четырьмя дырочками, карточки с заданиями, игровые поля.

Игры-упражнения и головоломки имеют различные уровни сложности, которые на карточках обозначены звёздочками.



«Самое замечательное свойство головоломок в том, что они доказывают: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один!

Решение головоломок укрепляет веру человека в свои силы, в могущество своего разума, приучает искать выход из положений, кажущихся на первый взгляд безвыходными. И это особенно актуально в наше нелегкое время!»

В.И.Красноухов



# Практикум для педагогов







|          |          |          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|          | <b>А</b> | <b>Б</b> | <b>В</b> | <b>Г</b> | <b>Д</b> | <b>Е</b> |
| <b>1</b> | <b>В</b> | <b>Р</b> | <b>С</b> | <b>Д</b> | <b>В</b> | <b>У</b> |
| <b>2</b> | <b>Ж</b> | <b>П</b> | <b>В</b> | <b>Л</b> | <b>А</b> | <b>Н</b> |
| <b>3</b> | <b>Ч</b> | <b>З</b> | <b>Г</b> | <b>Б</b> | <b>М</b> | <b>Х</b> |
| <b>4</b> | <b>Ф</b> | <b>П</b> | <b>К</b> | <b>И</b> | <b>О</b> | <b>Ъ</b> |
| <b>5</b> | <b>Ы</b> | <b>Ц</b> | <b>Й</b> | <b>Е</b> | <b>Н</b> | <b>Ш</b> |
| <b>6</b> | <b>А</b> | <b>Т</b> | <b>Б</b> | <b>Ю</b> | <b>Я</b> | <b>Ч</b> |

**3А; 2Д; 5В; 2Е; 6А; 6Д; 4Б; 2Д; 1Е; 3Б; 6А**



**Благодарим вас за внимание  
и приглашаем к сотрудничеству!**

