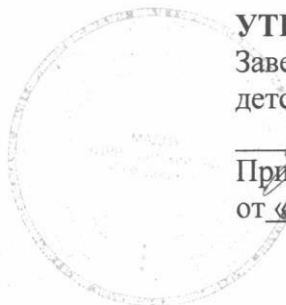


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад «Гнёздышко»
Нижнетуринского муниципального округа

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
МАДОУ «ЦРР - детский
сад «Гнёздышко»
Протокол № 5
от 19 мая 2026г.



УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МАДОУ «ЦРР –
детский сад «Гнёздышко»
Н.С. Савинова
Приказ № 126к
от 19 мая 2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗВИВАЮЩАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

для детей дошкольного возраста 4 – 7(8) лет
в группах общеразвивающей направленности

Срок реализации программы: 3 года

Разработчики:

Сабурова С.В. – старший воспитатель
Ходыкина О.А. - педагог-психолог, ВКК
Рычина С.А. - учитель-логопед, ВКК

г. Нижняя Тура
2026г.

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Мир головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников» естественнонаучной направленности, ориентирована на развитие интеллектуальных способностей, логического мышления детей старшего дошкольного возраста.

Программа составлена на основе:

- [Методические рекомендации. Смарт-тренинг для дошкольников. Казунина И.И. Мир головоломок](#), рекомендованной Министерством просвещения РФ;

- Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир головоломок, смарт-тренинг для дошкольников» под общей редакцией И.И. Казуниной, Москва 2024.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 31.07. 2020);

- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.12.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил», СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Актуальность программы

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей является одной из самых актуальных проблем педагогики в настоящее время. У дошкольников с хорошо развитым интеллектом больше уверенности в себе, высокий объем памяти и внимания, они лучше подготовлены к школе.

Современный ребенок должен не только много знать и уметь применять знания на практике, но и быть инициативным, самостоятельным, способным на творческий подход к любому делу. «В труде, в учении, в игре, во всякой творческой деятельности нужны человеку сообразительность, находчивость, догадка, умение рассуждать— все то, что метко определяется одним словом «смекалка». Смекалку можно воспитать и развить систематическими и постепенными упражнениями». 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.

Как известно, с самого рождения ребенок видит, реагирует на звуки, но, чтобы ребенок развивался, его необходимо учить рассматривать, слушать и понимать то, что он воспринимает; анализировать, делать выводы, умозаключения. Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры-головоломки - одно из действенных средств умственного развития.

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, играющий с головоломками, быстрее научится читать, писать, считать и решать задачи. В-четвертых, головоломки способствуют интеллектуальному развитию, а именно, таких качеств, как сообразительность, находчивость, развитие математических способностей. К тому же, решение головоломок - это не пустое времяпровождение. 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.

Новизна программы представлена различными формами организации интеллектуальной деятельности через занимательные развивающие игры, упражнения, решение головоломок. Дети непосредственно приобщаются к познавательному материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребенка.

Отличительной особенностью программы является системно-деятельностный подход к познавательному развитию ребенка средствами занимательных заданий по математике, решению головоломок:

- устных (загадки, шарады),
- механических (танграм, игровой набор «Мир Головоломок, смарт-тренинг для дошкольников», игровой набор «Мир Головоломок, пуговицы», игры Красноухова, Логико-планшет и др.),
- печатных (кроссворды, ребусы).

Педагогическая целесообразность программы «Мир головоломок» обусловлена тем, что именно в дошкольном возрасте эмоциональное реагирование представляет собой способ понимания ребенком особенностей окружающего мира. Реализация программы, принимает занимательный характер, предполагает систему увлекательных игр и упражнений математической направленности. Занимательный математический материал является хорошим средством воспитания у детей уже в дошкольном возрасте интереса к математике, логике и доказательности рассуждений, желания проявлять умственное напряжение, сосредотачивать внимание на проблеме. Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию

общих умственных способностей: логики мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

Новизна программы состоит в том, что в программе смарт-тренинга «Мир головоломок» каждое занятие включает практически все элементы обучения, развития и воспитания ребенка. Каждое занятие — это отдельная головоломка, своеобразное путешествие в сказочную страну знаний, которое дошкольники проживают как единое малодифференцированное целое. Занятие обращено главным образом к чувствам детей, педагог выступает как дирижер сложного и многопланового спектакля, актерами и действующими лицами которого являются дети. Такое построение занятия позволяет наиболее гибко подстроиться под периферийное, в значительной степени распределенное внимание дошкольников, их образную память, чувственное, интуитивное и образное мышление, а также сделать практически незаметными для детей дидактические части, которые вплетены в сюжет и составляют единое целое с игровой тканью занятия.

Целевая аудитория: программа рассчитана на обучающихся 4-7(8) лет МАДОУ «ЦРР-детский сад «Гнёздышко».

Объем программы: 108 часов, 36 часов за один учебный год

Срок реализации программы – 3 года

Особенности организации образовательного процесса: ведущей деятельностью дошкольников является игра. Поэтому занятия, по сути, являются игровым процессом, в ходе которого дети исследуют проблемные ситуации, выявляют существенные признаки и отношения, соревнуются, делают «открытия». В ходе игр происходит личностно-ориентированное взаимодействие взрослого с ребенком и детей между собой, их общение в парах, в группах.

Занимательные задачи, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умение анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы ее решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат). Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить новые способы их решения. Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать ее невозможно без сосредоточенности, напряженного обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

Основной формой организации обучения является подгрупповая. Продолжительность занятия регламентируется требованиями СанПиН 1.2.3685-21 и СП 2.4.3648-20 к занятиям с детьми дошкольного возраста и составляет 20-25-30 минут в зависимости от возрастной группы.

Цель программы: развитие умственной и творческой активности, повышение интереса к интеллектуальным играм, формирование осознанности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- познакомить дошкольников с различными видами головоломок, учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм;

- развивать креативность мышления, умение искать различные способы решения задач, преодолевать стереотипизацию мышления;
- развивать усидчивость и настойчивость, умение сосредоточенно думать, концентрировать внимание на учебной задаче;
- формировать навыки самоконтроля и осознанности поведения.

Гипотеза: использование головоломок будет способствовать развитию у детей старшего дошкольного возраста творческих и умственных способностей, элементов логического мышления, наглядно-образного мышления, целостного зрительного восприятия, воображения, ориентировки в пространстве, познавательного интереса, произвольного внимания, поможет воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Воспитательный потенциал программы

Знаменитый автор головоломок Борис Кордемский писал: «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, Зоя 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 разных жизненных ситуациях.

Содержание программы

Объем программы составляет 108 часов. Занятия проводятся 4 раза в неделю по одному академическому часу. Продолжительность одного занятия – 20/25/30 минут. Оптимальная наполняемость группы не должна превышать 10 детей.

1-й год обучения (36 часов)	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир головоломок, смарт-тренинг для дошкольников» под общей редакцией И.И. Казуниной, Линка-Пресс Москва 2024	Стр. 16 – 33
2-й год обучения (36 часов)		Стр. 34 – 58
3-й год обучения (36 часов)		Стр. 59 - 98

Календарный учебный график
по дополнительной общеразвивающей программе
«МИР ГОЛОВОЛОМОК. СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»

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 игры	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

2-й год обучения (36 часов)

№ занятия	Название темы / занятия	Количество часов	Дата (месяц)	Форма проведения занятия
37	Мониторинг	1	Сентябрь	Диагностическая игра
38	Наша улица. «Складушки»	1	Сентябрь	Обучающая игра
39	Цветы, фрукты, овощи	1	Сентябрь	Обучающая игра
40	Разноцветная осень	1	Сентябрь	Обучающая игра
41	Наши знакомые пуговицы	1	Октябрь	Обучающая игра
42	Найди недостающую пуговицу	1	Октябрь	Обучающая игра
43	Умные пуговицы	1	Октябрь	Обучающая игра
44	Каждой пуговице своё место	1	Октябрь	Обучающая игра
45	Пуговичный город	1	Ноябрь	Обучающая игра
46	Найди сходство и различия	1	Ноябрь	Обучающая игра
47	Загадочные пуговицы	1	Ноябрь	Обучающая игра
48	Дружные пуговицы	1	Ноябрь	Обучающая игра
49	Весёлые пуговицы	1	Декабрь	Обучающая игра
50	Пуговичное солнышко	1	Декабрь	Обучающая игра
51	Занимательные пуговицы	1	Декабрь	Самостоятельная работа
52	Путь к успеху	1	Декабрь	Интеллектуальная игра
53	Знакомьтесь «Слагалица»	1	Январь	Обучающая игра
54	Транспорт	1	Январь	Обучающая игра
55	Животные и растения	1	Январь	Обучающая игра
56	Праздник	1	Январь	Обучающая игра
57	Мой дом	1	Февраль	Обучающая игра
58	Птицы	1	Февраль	Обучающая игра
59	Будем знакомы, «Репка»	1	Февраль	Обучающая игра
60	Рассмотри. Назови. Собери.	1	Февраль	Обучающая игра
61	Животный мир	1	Март	Обучающая игра
62	Собери знакомый образ	1	Март	Обучающая игра
63	Узнай, назови и сложи образ	1	Март	Обучающая игра
64	Узнай, расскажи и собери	1	Март	Обучающая игра
65	Собери и расскажи	1	Апрель	Обучающая игра
66	Я творец своей игры	1	Апрель	Самостоятельная работа
67	Будем знакомы, «Осенний кубик»	1	Апрель	Обучающая игра
68	Животные	1	Апрель	Обучающая игра
69	Какие бывают здания	1	Май	Обучающая игра
70	Узнай, расскажи, построй	1	Май	Обучающая игра
71	Квест-игра «Истории волшебника Головолома»	1	Май	Интеллектуальный конкурс
72	Мониторинг	1	Май	Диагностическая игра

3-й год обучения (36 часов)

№ занятия	Название темы / занятия	Количество часов	Дата (месяц)	Форма проведения занятия
73	Мониторинг	1	Сентябрь	Диагностическая игра
74	«Сложи и расскажи». головоломка «Складушки»	1	Сентябрь	Обучающая игра
75	Игра-соревнование «Разноцветные фантазии»	1	Сентябрь	
76	Играем с пуговицами	1	Сентябрь	Обучающая игра
77	Пуговичная мозаика	1	Октябрь	Обучающая игра
78	Раскодируй картинку	1	Октябрь	Обучающая игра
79	Загадочные пуговицы	1	Октябрь	Обучающая игра
80	Дружные пуговицы	1	Октябрь	Обучающая игра
81	Пуговичный ребус	1	Ноябрь	Обучающая игра
82	Зашифрованные пуговицы	1	Ноябрь	Обучающая игра
83	Умные пуговицы	1	Ноябрь	Обучающая игра
84	Пуговицы загадывают загадки	1	Ноябрь	Обучающая игра
85	Играем с пуговицами	1	Декабрь	Обучающая игра
86	Пуговицы составляют узоры	1	Декабрь	Обучающая игра
87	Секрет пуговиц	1	Декабрь	Обучающая игра
88	Праздник со «Слагалицей»	1	Декабрь	Обучающая игра
89	Мой дом	1	Январь	Обучающая игра
90	Птицы	1	Январь	Обучающая игра
91	Создай свой образ	1	Январь	Самостоятельная работа
92	Посуда. «Репка»	1	Январь	Обучающая игра
93	Животный мир	1	Февраль	Обучающая игра
94	Собери знакомый образ	1	Февраль	Обучающая игра
95	Узнай, назови и сложи образ	1	Февраль	Обучающая игра
96	Узнай, расскажи и собери	1	Февраль	Обучающая игра
97	Собери и расскажи	1	Март	Обучающая игра
98	Обитатели водоёмов. «Осенний кубик»	1	Март	Обучающая игра
*	Будем знакомы. «Проекция»	1	Март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
99	Животные	1	Март	Обучающая игра
*	«Осенний кубик» в волшебной стране «Проекция»	1	Март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
100	Составление образа по замыслу	1	Март	Обучающая игра
*	Будем знакомы, «Осенний кубик» в 3-D пространстве	1	Март	Обучающая игра повышенного уровня сложности
101	Русская изба	1	Апрель	Обучающая игра
*	Покажи, я сам узнаю!	1	Апрель	Обучающая игра повышенного уровня сложности
102	Будем знакомы, «ГАЛА-КУБ»	1	Апрель	Обучающая игра
*	Будем знакомы, Проекция «ГАЛА-КУБ»	1	Апрель	Обучающая игра повышенного уровня сложности
103	Дикие животные	1	Апрель	Обучающая игра

*	«ГАЛА-КУБ» в волшебной стране «Проекция»	1	Апрель	Обучающая игра повышенного уровня сложности
104	Мебель	1	Апрель	Обучающая игра
*	Будем знакомы, «ГАЛА-КУБ» в 3-D пространстве	1	Апрель	Обучающая игра повышенного уровня сложности
105	Транспорт	1	Май	Обучающая игра
*	«ГАЛА-КУБ» в 3-D пространстве	1	Май	Обучающая игра повышенного уровня сложности
106	Узнай. Расскажи. Построй	1	Май	Обучающая игра
*	«ГАЛА-КУБ» в 3-D пространстве	1	Май	Обучающая игра повышенного уровня сложности
107	Дом для «ГАЛА-КУБА»	1	Май	Обучающая игра
*	Играем вместе	1	Май	Обучающая игра повышенного уровня сложности
108	Мониторинг	1	Май	Диагностическая игра

Методическое обеспечение программы.

Игра-головоломка «СКЛАДУШКИ»

Головоломка «Складушки» представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесенными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета. Суть игры – в составлении рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы и (или) стороны совпали по цвету.

Головоломка «Складушки» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками. В игре можно использовать одновременно несколько наборов головоломки. В этом случае целесообразно промаркировать фишки каждого набора с обратной стороны.

Игра-головоломка «СЛАГАЛИЦА»

Головоломка «Слагалица» состоит из 7 геометрических фигур, уложенных в коробочку. Площадь каждой фигуры соответственно составляет 1,2,3,4,5,6 и 8 условных квадратных единиц (квадратиков). Общая площадь всех элементов 28 квадратиков. В некоторых заданиях коробочка может использоваться как элемент игры.

Суть игры – составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами. В комплект входят карточки трех видов и трех уровней сложности. В некоторых случаях игроку необходимо из предложенных 7 геометрических фигур выбрать необходимые (при создании образа могут быть задействованы не все детали головоломки) и сложить из них предложенный образ.

Карточки можно использовать во время проведения игр-соревнований (индивидуальных, командных), например: «Кто быстрее соберет», «Кто больше придумает жанровых картинок». Используя игры-головоломки с детьми дошкольного возраста организовать наблюдения за окружающим миром, читать

художественную литературу, рассматривать иллюстрации книг и энциклопедий, просматривать мультфильмы и обязательно разговаривать с детьми, обсуждать и ними увиденное, услышанное.

Игра-головоломка «ОСЕННИЙ КУБИК»

Головоломка «Осенний кубик» представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры – составление конструкций в 2D и 3D моделировании.

Головоломка «Осенний кубик» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками. Конструкции 2D-моделирования, отмеченные на карточках одной или двумя звездочками, доступны детям с 5 лет. Конструкции 3D моделирования предлагают объемные постройки, отмечены на карточках тремя звездочками, их следует предлагать детям с 6 лет.

Прежде всего, необходимо познакомить ребенка с головоломкой, рассказать о ней, рассмотреть ее детали и показать, какие образы можно из них собрать. Предложить поупражняться в соединении деталей конструкции.

Игра-головоломка «ГАЛА-КУБ»

Рекомендуемый возраст: 5+

Головоломка «Гала-куб» представляет собой набор из 8 деревянных деталей.

Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора, познакомиться с симметрией. Головоломка «Гала-куб» имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками.

Игра-головоломка «РЕПКА»

Знакомство с данной головоломкой можно начать с 5 лет.

Головоломка «Репка» представляет собой набор из 12 деревянных игровых элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.

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

Набор МИР-ГОЛОВОЛОМОК «Пуговицы».

Игровой набор «Пуговицы» из серии «МИР ГОЛОВОЛОМОК». В составе игрового набора:

- Пуговицы – 28 шт;
- Карточки с шифром – 24 шт;
- Шнурки черного цвета – 6 шт;
- Карточки-маркеры.

Перечень логических игр-упражнений с определением мыслительных операций, на которые они направлены, и указанием номеров карточек, необходимых для игры, находятся в Приложении №1 методических рекомендаций к набору.

Планируемые результаты программы

- 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 успешного освоения программы детьми:

- 1.Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
- 2.Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.
- 3.Развитие психических познавательных процессов (мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения).
- 4.Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
- 5.Наличие самоконтроля.

Механизм оценивания образовательных результатов программы включает мониторинг усвоения детьми операций логического мышления и открытые занятия, развлечения, совместные занятия.

Критерии оценки:

Высокий уровень. Ребёнок знает и называет разные виды головоломок, проявляет к ним интерес. Систематически применяет усвоенные способы для решения головоломок, чётко соблюдая необходимую последовательность действий. Понимает заданную инструкцию и применяет её 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.

Средний уровень. Ребёнок 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.

Низкий уровень. Ребёнок испытывает затруднения в назывании головоломок, интерес к головоломкам неустойчивый. Решает головоломки при непосредственной помощи взрослого. Не всегда понимает предложенную инструкцию, не ориентируется в схеме.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

Оборудование:

- Игры-головоломки: «Складушки», «Слагалица», «Осенний кубик», «Гала-Куб», «Репка», «Сложи квадрат», «Танграм», «Умные пуговицы», конструктор «Уголки», Логико-планшет, игры Воскобовича, игры-шарады, ребусы, лабиринты и др. по количеству детей.

Раздаточный материал для детей:

- Цветные карандаши, простые карандаши, ластик, альбомные листы, бланки с заданиями по количеству детей.

Кадровое обеспечение: воспитатели средней, старшей и подготовительной к школе групп; педагог-психолог, учитель-логопед.

Формы взаимодействия участников образовательного процесса:

- Присутствие родителей на занятиях, мероприятиях по Программе «Мир головоломок»;
- Консультирование родителей по применению головоломок для развития дошкольников в домашних условиях и в условиях ДОО;
- Подведение итогов динамики развития детей на индивидуальных собеседованиях с родителями в течении года;
- Участие обучающихся в мероприятиях, организуемых АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» в рамках сетевой инновационной площадки: «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

Список литературы

1. [Методические рекомендации. Смарт-тренинг для дошкольников. Казунина И.И. Мир головоломок](#), рекомендованной Министерством просвещения РФ;
2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир головоломок, смарт-тренинг для дошкольников» под общей редакцией И.И. Казуниной, Москва 2024;
3. Казунина И.И., Соловей Е.Ю. Игровой набор «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников, Самара, 2021;
4. Казунина И.И. Образовательный модуль «Мир головоломок» Смарт-тренинг для дошкольников. Методические рекомендации, 2021;
5. Кордемский Б.А. Математические загадки. – М.: ООО «Издательство Оникс»: ООО Издательство «Мир и образование», 2005;
6. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: «Просвещение», 1990;
7. Осипова Е.А. Игры для интенсивного интеллектуального развития детей от 3-х лет: Книга для родителей и воспитателей. – М.: АРКТИ, 2022;
8. Тренинг по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста: диагностика, коррекция / Т.П. Трясорукова. – Ростов н/Д: Феникс, 2023.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 206975708896086309713996961436711436381829397136

Владелец Савинова Надежда Станиславовна

Действителен с 01.07.2026 по 01.07.2027