

Согласована
на методическом совете
педагогов-психологов
СС СППД ОУ г. Смоленска
Протокол № 1

Утверждаю
заведующий МБДОУ
«Детский сад № 8 «Салют»
_____ А.Н. Горбунова

Принята на заседании
педагогического совета
МБДОУ «Детский сад № 8 «Салют»
№ 2 от 19.12. 2023 г.

Программа «Мир головоломок»

Составитель:
педагог-психолог
Ярмола Т. С.

Пояснительная записка

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Актуальность.

Проблема интеллектуального развития детей является одной из самых актуальных проблем. 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.

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.

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.

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, обратили внимание на игры-головоломки, способные в доступной и занимательной для дошкольников форме повысить их умственную активность.

Цель программы:

развитие творческих умственных способностей с помощью игр-головоломок.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить умения разгадывать головоломки разных видов;
- формировать нестандартное мышление, умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать.

Развивающие:

- развитие умение сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению,
- развитие интереса к интеллектуальной деятельности, способствующей умственному напряжению и интеллектуальному усилию;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);
- развитие способностей отличать существенные признаки предметов и явлений от несущественных, а также оценка запаса знаний детей;
- развитие способностей обобщения и отвлечения, а также выделения существенных признаков предметов и явлений;
- развитие способности устанавливать логические связи и отношения между понятиями;
- развитие уровня умения обобщать;
- развитие познавательного интереса;
- развитие символической функции сознания;
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;

- развитие стремления к достижению положительного результата, настойчивости и находчивости.

Воспитательные:

- воспитывать качества как находчивость, самостоятельность, быстрота, ловкость, привычка к трудовому усилию, активная позиция;
- воспитывать нравственные межличностные отношения, вызывать желание быть воспитанными, эрудированными людьми.

Данная программа **разработана** педагогом-психологом Ярмола Т.С. с учетом Программы смарт-тренинга «Мир головоломок» автора-составителя И.И. Казуниной.

Очень важно отслеживать уровень утомляемости детей, не допуская их перевозбуждения. При проявлении признаков усталости психолог вправе отойти от запланированной структуры занятий. Возможно большее включение релаксационных игр, разминок, замена одних игр другими, учитывая направленность данных игр.

Срок реализации программы:

Программа рассчитана на 2 года обучения.

Основные принципы программы

- принципы интеграции образовательных областей - формирование у детей целостного представления действительности, развитие логики, мышления, коммуникативных способностей, творческой активности, самостоятельности, веры в свои силы, расширение и активизация словаря
- принципы гуманистичности - ребенок рассматривается, как активный субъект совместной с педагогом деятельности
- принципы индивидуального подхода - максимально учитываются индивидуальные особенности ребенка
- принципы проблемности - ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности
- связь теории и практики - те знания, которые дети получают воплощаются в практической деятельности
- принцип доступности - занимательный материал по содержанию доступен, подобран с учетом реальных возможностей детей
- принцип наглядности - обеспечивает применением разнообразного наглядного материала
- принцип психологической комфортности - рядом со взрослым дети чувствуют себя спокойно, обстановка доброжелательная.

Планируемые результаты:

Реализация мероприятий, предусмотренных программой, позволит:

- сформировать систему работы для развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста;
- повышение уровня умений разгадывать головоломки разных видов;
- развитие нестандартного мышления, умения анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать;
- повышение уровня умения сосредоточенно думать, способность к длительному умственному напряжению;
- повышение уровня умений интереса к интеллектуальной деятельности, способствующей умственному напряжению и интеллектуальному усилию;
- повышение уровня способностей отличать существенные признаки предметов и явлений от несущественных, а также оценка запаса знаний детей;
- повышение уровня способностей обобщения и отвлечения, а также выделения существенных признаков предметов и явлений;
- повышение уровня способности устанавливать логические связи и отношения между понятиями;
- повышение уровня умения обобщать;
- повышение уровня развития воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);
- повышение уровня развития познавательного интереса;
- повышение уровня развития символической функции сознания;
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- повышение уровня стремления к достижению положительного результата, настойчивости и находчивости.

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.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Методы и приемы реализации программы

- наглядный – это такие методы, применение которых способствует осуществлению дидактического добавляет методике преподавания разнообразия, повышает действенность и продуктивность урока, развивает у детей наблюдательность, наглядно-образное мышление, зрительную память и внимание;
- словесный – это общие дидактических методов обучения, в процессе применения которых педагог посредством слова, обращенного к детям, объясняет, закрепляет, активизирует в речи обучающий материал. К ним относятся объяснение, беседа, рассказ, инструктаж;
- практический – самостоятельно, по определенному плану, заданному педагогом, а также формирование практических умений и навыков;
- игровой метод – это способ организации овладения специальными знаниями, умениями и основанный на включении в процесс обучения компонентов игровой деятельности (воображаемой игровой ситуации, сюжета, роли, действий с предметами, правил).

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.

Система оценки результатов освоения Программы

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).

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
--	---	--

Учебно-тематический план программы

№	Наименование разделов	Кол-во часов
1.	Игра-головоломка «Слагалица»	34
2.	Игра-головоломка «Складушки»	12
3.	Игра-головоломка «Репка»	64
4.	Игра-головоломка «Гала-Куб»	14
5.	Игра-головоломка «Осенний кубик»	14
	Итого:	138 часа

Календарно-тематическое планирование

№	Наименование разделов	Кол-во часов
1.	Игра-головоломка «Слагалица»	
1.1	Домик 1	1
1.2	Домик 1А	1
1.3	Ракета 2	1
1.4	Ракета 2А	1
1.5	Самолет 3	1
1.6	Самолет 3А	1
1.7	Самолётик 4	1
1.8	Самолётик 4А	1
1.9.	Дом 5	1
1.10	Дом 5А	1
1.11	Дом 5Б	1
1.12	Краб 6	1
1.13	Краб 6А	1
1.14	Дерево 7	1
1.15	Дерево 7А	1
1.16	Замок 8	1
1.17	Замок 8А	1
1.18	Хоровод 9	1
1.19	Хоровод 9А	1
1.20	Воздушный змей 10	1
1.21	Воздушный змей 10А	1
1.22	Рубашка 11	1
1.23	Рубашка 11А	1
1.24	Сумка 12	1
1.25	Сумка 12А	1
1.26	Жаворонок 13	1
1.27	Жаворонок 13А	1
1.28	Жаворонок 13Б	1
1.29	Кошка 14	1
1.30	Кошка 14А	1
1.31	Кошка 14Б	1
1.32	Разводные мосты 15	1
1.33	Разводные мосты 15А	1

1.34	Разводные мосты 15Б	1
	Итого	34
2.	Игра-головоломка «Складушки»	21
2.1	Горка	1
2.2	Цветы	1
2.3	Паровозик	1
2.4	Лесенка	1
2.5	Колобок	1
2.6	Мячи	1
2.7	Тарелки	1
2.8	Светофор	1
2.9	Узнай, расскажи, сложи	1
2.10	Узнай, расскажи, сложи	1
2.11	Узнай, расскажи, сложи	1
2.12	Узнай, расскажи, сложи	1
	Итого	12
3.	Игра-головоломка «Репка»	10
3.1	Рассмотри. Назови. Собери. 1	1
3.2	Рассмотри. Назови. Собери. 1А	1
3.3	Киска 2	1
3.4	Киска 2А	1
3.5	Рубашка 3	1
3.6	Рубашка 3А	1
3.7	Рассмотри. Назови. Собери. 4	1
3.8	Рассмотри. Назови. Собери. 4А	1
3.9	Утенок 5	1
3.10	Утенок 5А	1
3.11	Куртка 6	1
3.12	Куртка 6А	1
3.13	Рыбка 8	1
3.14	Рыбка 7А	1
3.15	Маска животного 8	1
3.16	Маска животного 8А	1
3.17	Маска животного 8Б	1
3.18	Грузовичок 9	1
3.19	Грузовичок 9А	1
3.20	Заварочный чайник 10	1
3.21	Заварочный чайник 10А	1
3.21	Рассмотри. Назови. Собери. 11	1
3.22	Рассмотри. Назови. Собери. 11А	1
3.23	Рассмотри. Назови. Собери. 12	1
3.24	Рассмотри. Назови. Собери. 12А	1
3.25	Рассмотри. Назови. Собери. 13	1
3.26	Рассмотри. Назови. Собери. 13А	1
3.27	Рассмотри. Назови. Собери. 13Б	1
3.28	Рассмотри. Назови. Собери. 14	1
3.29	Рассмотри. Назови. Собери. 14А	1

3.30	Рассмотри. Назови. Собери. 14Б	1
3.31	Лебедь 15	1
3.32	Лебедь 15А	1
3.33	Лебедь 15Б	1
3.34	Рассмотри. Назови. Собери. 16	1
3.35	Чайник 17	1
3.36	Чайник 17А	1
3.37	Чайник 17Б	1
3.38	Грузовик	1
3.39	Грузовик 18А	1
3.40	Грузовик 18Б	1
3.41	Ворота	1
3.42	Ворота 19А	1
3.43	Ворота 19Б	1
3.44	Ракета	1
3.45	Ракета 20А	1
3.46	Ракета 20Б	1
3.47	Маска	1
3.48	Маска 21А	1
3.49	Маска 21Б	1
3.50	Слон	1
3.51	Слон 22А	1
3.52	Слон 22Б	1
3.53	Ель	1
3.54	Ель 23А	1
3.55	Ель 23Б	1
3.56	Репка	1
3.57	Репка 24А	1
3.58	Репка 24Б	1
3.59	Кулон «Сердечко»	1
3.60	Кулон «Сердечко» 25А	1
3.61	Кулон «Сердечко» 25Б	1
3.62	Человек	1
3.63	Человек 26А	1
3.64	Человек 26Б	1
	Итого	64
4.	Игра-головоломка «Гала-Куб»	10
4.1	Животные	1
4.2	Животные	1
4.3	Мебель	1
4.4	Узнай, Расскажи, сложи	1
4.5	Узнай, Расскажи, сложи	1
4.6	Узнай, Расскажи, сложи	1
4.7	Транспорт	1
4.8	Робот	1
4.9	Узнай, Расскажи, сложи	1
4.10	Транспорт	1
4.11	Транспорт	1

4.12	Узнай, Расскажи, сложи	1
4.13	Поэтапная схема сборки	1
4.14	Поэтапная схема сборки	1
	Итого	14
5.	Игра-головоломка «Осенний кубик»	10
5.1	Собачка	1
5.2	Сторожевой пес	1
5.3	Домик	1
5.4	Дворец	1
5.5	Петушок	1
5.6	Узнай, Расскажи, сложи	1
5.7	Узнай, Расскажи, сложи	1
5.8	Верблюды	1
5.9	Рыбка	1
5.10	Рыба	1
5.11	Щеночек	1
5.12	Собака	1
5.13	Узнай, Расскажи, сложи	1
5.14	Печка	1
	Итого	14
	Итого:	72 часа

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Организация занятий

Данный цикл занятий рассчитан для работы с детьми старшего дошкольного возраста 5,5 – 7 лет. Занятия длительностью 25 – 30 минут проводятся 2 раза в неделю. В рабочую группу включаются дети по 10 - 12 человек.

Условия реализации. Требования к помещению: просторная комната, столы и стулья по числу участников.

Материалы, оборудование:

Игровой набор «Мир Головоломок» содержит в себе следующие игры:

1. Игра-головоломка «Слагалица»: состав: 7 геометрических фигур, уложенных в коробочку, карточки к игре – 15 шт. (всего 34 штуки). Суть игры: составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.
2. Игра-головоломка «Складушки»: состав: 9 квадратных фишек с нанесёнными на них рисунками в виде $\frac{1}{4}$ круга, окрашенных в три цвета, карточки к игре – 12 шт. Суть игры: составление рисунка путем соединения квадратных фишек так, чтобы углы и (или) стороны совпали по цвету.
3. Игра-головоломка «Репка»: состав: 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку, карточки к игре – 24 шт. (всего 64 штуки). Суть игры – составление различных образов из элементов набора путём наложения, путем соотнесения с изображением на карточке, путем подбора недостающих элементов, а также решение головоломки составление образа по сплошной заливке.
4. Игра-головоломка «Гала-Куб»: состав: 8 деревянных деталей, карточки к игре – 14 штук. Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора, пропедевтически познакомиться с симметрией.
5. Игра-головоломка «Осенний кубик»: состав: 6 деревянных игровых элементов, карточки к игре – 14 штук. Суть игры: составление конструкций в 2D и 3D моделировании.

Схема проведения занятия:

- I. Организационный момент.
- II. Актуализация знаний (загадка о предмете занятия).
- III. Основная часть.
 1. Знакомство с предметом.
 2. Определение основных геометрических фигур:

- Сколько треугольников?
 - Сколько квадратов?
 - Сколько прямоугольников?
 - Сколько кругов?
3. Сбор предмета «По образцу» - педагог сам собирает предмет и показывает его ребенку.
Второй вариант
4. Сбор предмета «По схеме» - педагог предлагает самостоятельно ребенку рассмотреть предмет на схеме и собрать его
5. Ребенок и педагог рассматривают предмет:
- Что за предмет получился?
 - Как можно назвать?
 - Какие делали использовали для составления предмета?
 - Как расположены детали предмета?
6. Самостоятельное выкладывание предмета ребенком.
7. Физминутка.
- IV. Закрепление.
- V. Сложить предмет по памяти.
- VI. Повторить детали их которых собран предмет.
- VII. Рефлексия

-

Список литературы

1. Выготский, Л.С. Вопросы детской психологии /Л.С. Выготский. – М.: Союз, 2008 – 224 с.
2. Казунина И.И. Смарт-тренинг для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК» [Электронный ресурс] / / И.И. Казунина. // Режим доступа: <https://inott.ru/projects/mir-golovolomok/>, свободный с экрана (дата обращения 10.09.2021)
3. Поддъяков, Н.Н. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольников. / Н.Н. Поддъяков, А.Ф. Говоркова - М. : МГУ, 2012. – 478 с.