

Согласовано:  
Педагогический совет  
от «29» августа 2025года  
Протокол №4

Утверждаю  
Заведующий МБДОУ №54  
\_\_\_\_\_ Коротанова Н.В.  
« 29»августа 2025 года  
Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 4  
« 29»августа 2025 года

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа.

« ЛОГИКА »

Направленность – социально – гуманитарная  
Уровень сложности – базовый  
Возраст обучающихся – 5- 6 лет  
Срок реализации – 1 года

Автор составитель :  
Рогачевская Галина Анатольевна  
старший воспитатель

## Содержание

№	Наименование разделов	Стр.
I.	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1.	Пояснительная записка	-
1.2.	Цель и задачи	7
1.3.	Содержание программы	8
1.4.	Планируемые результаты	14
II.	Комплекс организационно-педагогических условий	15
2.1.	Календарный учебный график	-
2.2.	Условия реализации программы	15
2.3.	Формы аттестации	16
2.4.	Оценочные материалы	17
2.5.	Методические материалы	19
2.6.	Список литературы	23

## **РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.**

### **1.1. Пояснительная записка**

**Перечень нормативно – правовых документов на основе, которых составлена программа:**

#### **Основные документы в сфере дополнительного образования детей:**

Основные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 26.05.2021 г. N144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 .07.2022г № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
7. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 июня 2023 г. НАБ-2324/05 "О внедрении Единой модели профессиональной ориентации"
8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
9. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети»;
10. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 № 38)
11. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления

детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28.

**Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования во Владимирской области:**

12. Указ губернатора Владимирской области от 02.06.2009г. № 10 «Об утверждении стратегии социально-экономического развития Владимирской области до 2030 года (с изменениями на 6 декабря 2024 года)
13. Постановление Администрации Владимирской области от 31.01.2019 № 48 « О государственной программе Владимирской области «Развитие образования» (с изменениями на 27 февраля 2025 года)
14. Распоряжение Администрации Владимирской области от 18 мая 2020 № 396-р «О создании Межведомственного совета по внедрению и реализации Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей во Владимирской области».
15. Распоряжение Администрации Владимирской области от 9.04.2020 г. № 270- р «О введении системы ПФДО на территории Владимирской области»;
16. Распоряжение Департамента образования и молодежной политики Вл.обл. № 1020 от 31.10.2022г. «Об утверждении программы развития регионального и муниципальных центров детско-юношеского туризма Владимирской области до 2030г».
17. Постановление Администрации Владимирской области от 09.06.2020 №365 "Об утверждении Концепции персонифицированного дополнительного образования детей на территории Владимирской области".

**Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования в городе Коврове:**

18. Постановление администрации г. Коврова № 1865 от 14.08.2023 г. «Об утверждении положения о персонифицированном дополнительном образовании в г. Коврове».

**Актуальность программы** базируется на наблюдениях из практики, 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. У дошкольников с хорошо развитым интеллектом больше уверенности, 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. 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.

**Новизна программы**, заключается в развитии у детей познавательного интереса, любознательности, активного желания узнавать новое, неизвестное в окружающем мире; формирования положительной самооценки, уверенности в себе, в своих возможностях посредством технологии смарт-тренинга с использованием игр головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников - это метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры – головоломки – одно из действенных средств умственного развития.

1. Головоломка – это интересная игра, ей присуще свойство увлечь, разжечь стремление к умственным упражнениям.
2. Ребенок, выбирая варианты решения головоломок, невольно становится самостоятельным, целеустремленным.
3. Ребенок, который умеет играть с головоломками, научится быстро читать, писать, считать и решать задачи.
4. Головоломки способствуют интеллектуальному развитию, а именно таких качеств, как сообразительность, находчивость, а также развитию математических способностей.
5. К тому же, решение головоломок – это не простое времяпровождение. Головоломки способствуют созданию воображаемого образа. Любая получившаяся фигура, может развить воображение малыша до такой степени, на которую не способны даже взрослые.
6. 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.

Программа разработана с учетом всех дидактических принципов развивающего обучения, видов мышления, психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста.

**Сроки реализации программы:** рассчитана на девять месяцев

**Возраст детей, участвующих в реализации данной программы:** обучение без предварительного отбора детей дошкольного возраста от 5 до 6 лет

**Психолого - педагогические особенности обучающихся:**

Данный возраст называют сенситивным для развития таких познавательных процессов как внимание, восприятие, мышление, память и воображение. К 5-6 годам представления об окружающем становятся системными. Восприятие становится детальным, объём его возрастает до шести объектов одновременно. Ребёнок знает, называя в свободной речи, основные цвета, большинство оттенков, дифференцирует их, называет тона цветов. Раскладывают по величине предметы от 6 и больше. Узнаёт и называет все основные геометрические фигуры, включая многоугольник, ромб.

Элементарная форма произвольного внимания появляется в 5-6 лет и уже под влиянием саморегуляции. Внимание сложившееся двухканальное. Способен действовать сосредоточенно 10-25 минут, не отвлекаясь на внешние раздражители. В этот период формируется волевое внимание. Находит 6-7 отличий между двумя сюжетными картинками. Сосредоточенность возрастает до 25 минут. Объём внимания достигает 6-7 объектов.

Способность контроля себя при запоминании и воспроизведении появляется в возрасте 5-6 лет [7], хотя память всё ещё большей частью произвольная. На данном этапе мы можем говорить о возникновении произвольной памяти. Широко проявляются личные воспоминания. Количество картинок, которые ребёнок может запомнить возрастает до 6-8 предметов. Может пересказать рассказ близко к тексту, запоминает последовательность элементов танца.

Для детей 5-6 лет характерны зачатки словесно логического мышления. Наглядно-образное мышление дает возможность понимать схематическое изображение – планы комнат, лабиринты, находить в комнате по заданию и по схеме спрятанные предметы. На этом возрастном этапе развивается прогностическая функция, что позволяет видеть перспективу событий. Дети начинают осваивать символы, владеет мыслительными операциями, способен без затруднений собрать разрезную картинку из 6-7 частей

В 5-6 лет остаётся «опредмечивание», но заданный элемент действительности не просто превращается в некоторый предмет, но и наполняется деталями. Ребёнок может дорисовать изображение, дополнив его деталями; способен самостоятельно сочинить небольшую сказку или историю на заданную тему. Воссоздаваемые образы эмоциональны

**Форма обучения:** Очная.

Формой организации образовательного процесса является групповое занятие, однако используется и индивидуальная форма.

*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

*Групповая форма:* предполагает одномоментную работу с детьми в составе до восьми человек. Групповая форма работы с детьми, уже имеющими навык работы с играми-головоломками, принимающими и понимающими инструкцию педагога, умеющими работать в группе детей, с высоким уровнем заинтересованности.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность одного занятия 30 минут (с сентября по май). Программа рассчитана на 36 недель – 72ч.

**Количество детей** в группе 8 человек. Состав группы является постоянным

## **1.2. Цель и задачи.**

**Цель программы** -Развитие логического мышления средствами игр-головоломок в рамках совместной деятельности педагога с детьми.

**Задачи программы.**

**Личностные:**

- Формировать уважительное отношение и чувство принадлежности к сообществу детей и взрослых, воспитание дружеских взаимоотношений между детьми;
- Формировать общую культуру учащихся, прививать тягу к знаниям.
- Формировать положительные эмоции и волевые качества, умения доводить начатое дело до конца.
- Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

**Метапредметные:**

- Развивать самостоятельность через индивидуальное раскрытие способностей каждого ребенка.
- Развивать положительную мотивацию к самостоятельному усвоению новых знаний;
- Развивать элементы логического мышления, наглядно образного мышления.
- Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.

- Развивать у детей познавательный интерес, формировать потребность к совместному обсуждению и самостоятельному решению основных вопросов.

### **Предметные (образовательные):**

- Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.
- Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
- Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок

### **1.3.Содержание программы.**

#### **1.3.1. Учебно-тематический план на 1 год обучения**

№ п/п мод уль	Разделы, темы	Количество часов			
		<i>всего</i>	<i>теория</i>	<i>практика</i>	<i>формы контроля</i>
	<b>История головоломок</b>	<b>1</b>	1		<i>Мониторинг усвоения детьми операций логического мышления</i>
<b>I.</b>	<b>Геометрические головоломки на плоскости</b>	<b>42</b>	4	38	<i>Конкурсы соревнования</i>
1	Складушки	6	1	5	<i>Дни детского мастерства</i>
2	Слагалица	15	1	14	<i>Дни детского мастерства</i>
3	Пуговицы	6	1	5	<i>Дни детского мастерства</i>
4	Репка	15		14	<i>Конкурсы соревнования</i>
<b>II.</b>	<b>Объемные головоломки</b>	<b>21</b>	4	17	<i>Интеллектуальная игра «Интеллект-Party»</i>
1	Осенний кубик	11	1	10	<i>Дни детского мастерства</i>
2.	Гала-куб	10	1	9	<i>Дни детского мастерства</i>
<b>III</b>	<b>Головоломки лабиринты.</b>	<b>4</b>	1	3	<i>Дни детского мастерства</i>



IV	Словесные игры головоломки	3	1	2	Дни детского мастерства
.					
	Мониторинг усвоения детьми операций логического мышления	1			
	Всего	72			

**Содержание изучаемого курса.**

## **МОДУЛЬ 1. ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ НА ПЛОСКОСТИ.**

### **Тема 1. «Складушки».**

#### **Теория:**

Что собой представляет этот набор? (9 квадратных фишек с нанесёнными на них рисунками в виде 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 будет промаркировать фишки каждого набора с обратной стороны. Беседа по образу изображения.

#### **Практика:**

*Создание «По образцу»* - из деталей головоломки. Самостоятельно собрать придуманный образ по одной из предложенных схем, рассмотреть образ, дать ему название, перечислить детали, из которых он выполнен, отметить их пространственное расположение.

Далее предложить ребенку, глядя на образец, выложить такой же образ.

*Игра-упражнение «По памяти».* Ребенок запоминает собранный образ, детально рассмотрев его, можно закрыть бумагой, тканью или настольной ширмой.

Игра – упражнение по заданию.

Создание рисунка путем соединения трех, четырех квадратных фишек.

- Выкладывание круга из четырех квадратных фишек, не ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей.
- Создание рисунка путем соединения девяти квадратных фишек
- Выкладывание из шести квадратных фишек двух кругов разных цветов, не ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей
- Выкладывание из шести квадратных фишек двух одинаковых по цвету кругов,

- 1.Выкладывание двух кругов из шестиквадратных фишек, ориентируясь на подбор по цвету боковых деталей.
- 2.Выкладывание четырех кругов из девятиквадратных фишек: 2 красных круга, желтый и синий, 2 синих круга, желтый и красный, 2 желтых круга, синий и красный.

## **Тема 2. «Слагалица».**

**Теория:**Что собой представляет этот набор? (состоит из 7 геометрических фигур, уложенных в коробочку). Суть игры - составление жанровых картинок, фигур по заданным силуэтам или составление фигур с заданными свойствами.Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по словесному описанию. Беседа.

- Объяснение ,как выкладывать силуэты предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы.
- Объяснение ,как составлять силуэты предметов и объектов по схеме
- Объяснять как составлять силуэты предметов и объектов по схеме с элементами головоломки.
- Как решать головоломку, используя карточки первого/второго уровней сложности.

## **Практика:**

- 1.Выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец, имеющий контурное деление на геометрические формы. Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по словесному описанию.
- 2.Составление силуэтов предметов и объектов по схеме, имеющей частичное контурное деление на геометрические формы («Заверши образ»).
- 3.Составление силуэтов предметов и объектов по схеме с элементами головоломки. - Решение головоломки. Используем карточки первого/второго уровней сложности.

**Карточки № 1 и 1А«Домик», Карточки № 2 и 2А«Ракета»,Карточки № 3 и 3 А «Самолёт», Карточки № 4 и4А «Самолётик»,Карточки № 5, 5А и 5Б«Дом», Карточки № 6 и 6А«Краб»,Карточки № 7 и 7А«Дерево»,Карточки № 8 и 8А «Замок»,Карточки № 9 и 9А«Хоровод»,Карточки № 10 и 10А«Воздушные змей»,Карточки.№11 11А«Рубашка»,Карточки № 12 и 12А«Сумка»..Карточки № 13,13А и 13Б«Жаворонок»,набора,Карточки № 14,14А и 14Б«Кошка»,Карточки № 15,15А и 15Б«Разводные мосты».**

### **Тема 3. «Пуговицы».**

#### **Теория:**

Что собой представляет этот набор? (24 плоские трехцветные пуговицы с двумя и с четырьмя дырками). Суть игры - Выполнение заданий с пуговицами на раскладывание, перемещение, выполнение мыслительных операций

Выкладывание пуговиц разными способами по цвету, количеству и пространственному расположению.

Перемещение пуговиц в соответствии с заданной инструкцией. Беседа.

#### **Практика:**

Игры – упражнения на развитие мыслительных операций, зрительного восприятия и внимания

- 1.Найди ошибку в ряду (2 уровня сложности).
- 2.Продолжи ряд.
- 3.Разложи круги. Игра – упражнение « Что лишнее»(2 уровня сложности)
- 4 Загадки и шифровка.(1- уровень сложности)
- 5.Головоломки с пуговицами.

### **Тема 4. « Репка»**

**Теория:**Что собой представляет этот набор? Головоломка «РЕПКА» представляет собой набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку.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.Познакомить ребёнка с головоломкой, рассказать о ней, рассмотреть её детали и показать, какие образы из них можно собрать.

#### **Практика:**

Предложить поупражняться в соединении деталей конструкции, а затем, собрать образ, используя карточку первого уровня сложности (отмеченную одной звездой) или самостоятельно, придумав какую-нибудь фигуру (образ) из разного количества деталей.

Составление силуэтов предметов и объектов по образцу, по памяти, по словесному описанию.

- 1.Выкладывание силуэтов предметов и объектов путем наложения на готовый образец,имеющий контурное деление на геометрические формы.
- 2.Составление силуэтов предметов и объектов по схеме.
- 3.Составление силуэтов предметов и объектов по схеме с элементами головоломки.

4. Решение головоломки. (Изображения со сплошной заливкой являются головоломками и считаются наиболее сложными для выполнения). Составление самостоятельно придуманного силуэта на плоскости из всех элементов. Используем карточки первого/второго уровней сложности. Составляем образы:

Карточки № 1, 1(А); 4, 4(А); 11, 11(А); 12, 12(А); 13 и 14, 13(А), 13(Б), 14(А), 14 (Б) «Рассмотри. Назови. Собери». Карточки № 1, «Алмаз». Карточка № 16 «Рассмотри. Назови. Собери». **Карточки № 3, № 3А «Рубашка».** **Карточки № 5, № 5А «Утенок».** **Карточка № 6, № 6А «Куртка».** **Карточка № 7, № 7А «Рыбка».** **Карточки № 8, № 8А, № 8Б «Маска животного».** **Карточки № 9, № 9А «Грузовичок».** **Карточка № 21, № 21 А, № 21Б «Маска».** **Карточка № 22, № 22А, № 22Б «Слон».** **Карточка № 23, № 23А, № 23Б «Ель».** **Карточка № 24, № 24А, № 24Б «Репка».** **Карточки № 25, № 25А, № 25Б «Кулон «Сердечко».** **Карточки № 26, № 26А, № 26Б «Человек».**

## **МОДУЛЬ. ОБЪЕМНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ.**

### ***Тема 1. «Осенний кубик».***

**Теория:** Что собой представляет этот набор? (Конструкции 3- D -моделирования, отмеченные на карточках одной или двумя звездочками, доступны детям с 5 лет ). Суть игры - Из отдельных деталей определённой конфигурации собрать объёмную конструкцию, соединив все детали в прочный, не распадающийся узел. Прежде всего, необходимо познакомить ребёнка с головоломкой, рассказать о ней, рассмотреть её детали и показать, какие образы можно из них собрать.

### ***Практика:***

Для поддержания интереса к решению игры-головоломки хорошо использовать прием тематического обыгрывания: дети могут

собирать образы животных, предметы мебели, строения и т.д

Предложить поупражняться в соединении деталей конструкции : **Карточки № 1**

**«Собачка», № 2 «Сторожевой пёс», № 11 «Щенок», № 12 «Собака»; Карточки № 3**

**«Домик», № 4 «Дворец». Карточка № 5 «Петушок»; Карточка № 8 «Верблюд»;**

**Карточки № 9 «Рыбка», № 10 «Рыба»; Карточка № 14 «Печка»; Карточки № 6, №**

**7, № 13 «Узнай, расскажи, построй».** При необходимости усложнять задания, предложить детям собрать образ в зеркальном изображении. Далее, используя карточки,

организовывать индивидуальные или командные игры-соревнования, типа «Кто быстрее соберёт», «Кто больше придумает образов».

## **Тема 2. «Гала-куб».**

### **Теория:**

Что собой представляет этот набор? (Головоломка имеет 8 деталей разнообразной формы: три одинаковых элемента 1-ой группы, три элемента 2-ой группы и два кубика). Суть игры - Создание объемной конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3Dформате. Имеет три уровня сложности, отмеченные на карточках звездочками. Прежде всего, необходимо познакомить ребёнка с головоломкой, рассказать о ней, рассмотреть её детали и показать, какие образы можно из них собрать.

### **Практика:**

Создание объемной фигуры по собственному замыслу. Используем карточки первого и второго уровней сложности: **Карточки № 7,10,11. Транспорт; Карточки № 3. Мебель; Карточки №1,2. Животные; Карточка № 8 «Робот»; Карточки №4, 5, 6, 9,12 «Узнай, расскажи, построй» Карточка №13,14** – карточка с поэтапной схемой сборкой.

## **МОДУЛЬ III. ГОЛОВОЛОМКИ ЛАБИРИНТЫ.**

**Теория:** Объяснить, что такое лабиринт - Запутанная сеть дорожек, аллей в парке, саду, расположенных так, что посетителю трудно выбраться оттуда. (Под лабиринтом у древних греков и римлян подразумевалось более или менее обширное пространство, состоящее из многочисленных залов, камер, дворов и переходов, расположенных по сложному и запутанному плану, с целью запутать и не дать выхода несведущему в плане лабиринта человеку). В широком смысле слова лабиринт может представлять тупиковую ситуацию или дело, из которого очень сложно найти выход

**Практика:** Пройти от входа в лабиринт до выхода из него.

- Прохождение лабиринта с одним входом и одним выходом.
- Прохождение лабиринта, представляющего схему с большим количеством тупиков (не более 5).

1. Игра-лабиринт «ОБЕД ЛЕСНЫХ ЗВЕРЕЙ». (2 уровня сложности)
2. Игра-лабиринт «КАК ЗИМУЮТ ЛЕСНЫЕ ЗВЕРИ?» (2 уровня сложности)

## **Модуль IV. СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ ГОЛОВОЛОМКИ**

**Теория:** Объяснить, что такое словесные головоломки. Это загадки, построенные на материале слов. Игра «Да-нетки». На первом этапе обучения, взрослый берет на себя роль ведущего, объясняет правила, знакомит с алгоритмом постановки вопросов. Если предмет определен (например, ведущий говорит: «Это игрушка»), тогда первый вопрос направлен на признак предмета (форма, размер, цвет, фактура и т.д.), второй вопрос – на действие

(что он делает, что с ним можно сделать). Если предмет не определен (например, ведущий говорит: «Это предмет»), тогда первый вопрос направлен на то, к какой группе он относится (например, дети спрашивают: «Это игрушка?»)

Можно загадывать предметы, ориентируясь на их пространственное расположение. Тогда вопросы будут отражать расположение загаданного предмета (например, «Этот предмет находится слева от ...?» или «Это предмет находится между ... и ...?»). Усложнением послужит ограничение количества задаваемых вопросов.

На втором этапе обучения воспитатель предлагает детям стать ведущими. Сначала ведущими становятся дети, более активные, решительные, обладающие хорошим словарным запасом, постепенно можно назначать на эту роль всех детей по очереди.

### ***Практика:***

Ребенок – ведущий загадывает предмет, опираясь на картинный материал, при отгадывании демонстрирует картинку с изображением загаданного предмета. Освоив игру, ребенок ведущий загадывает, опираясь на свой опыт.

При помощи наводящих вопросов, предполагающих ответы «да», «нет», ответить на вопрос(решить загадку).

«Это число?»

«Это овощ?»

«Это зверь?»

«Это природное явление?»

« Это предмет мебели?»

« Это предмет в комнате?»

« Это относится к живой природе?»

## **1.4. Планируемые результаты.**

К концу 1 года дошкольники:

### **Личностные:**

- Сформировано уважительное отношение и чувство принадлежности к сообществу детей и взрослых, воспитание дружеских взаимоотношений между детьми;
- Сформирована общая культура учащихся, тяга к знаниям.
- Сформированы положительные эмоции и волевые качества, умения доводить начатое дело до конца.
- Сформирована инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

### **Метапредметные:**

- Сформирована самостоятельность через индивидуальное раскрытие способностей каждого ребенка.
- Сформирована положительная мотивация к самостоятельному усвоению новых знаний;
- Сформированы элементы логического мышления, наглядно образного мышления.
- Сформировано целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.
- Сформирован познавательный интерес, потребность к совместному обсуждению и самостоятельному решению основных вопросов.

### **Предметные (образовательные):**

- Знакомы с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.
- Научились способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
- Научились понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.**

### **2.1 Календарный учебный график.**

<b>Год обучения</b>	<b>Всего учебных недель</b>	<b>Количество учебных дней</b>	<b>Объем учебных часов</b>	<b>Режим работы</b>
Первый год	36	72	72	2 раза в неделю по одному академическому часу.

### **2.2. Условия реализации программы.**

**Материально-техническое обеспечение.** Данная программа предусматривает обучение и воспитание детей, имеющих различный уровень психофизического развития. Занятия проводятся в группах с постоянным составом.

Содержание тематического плана может из года в год частично корректироваться, в программу могут вноситься изменения, отражающие новые методики и требования к подготовке дошкольников 5,5-7 лет. Для эффективной организации образовательного процесса в рамках программы имеются:

- кабинет для занятий, светлый, хорошо проветриваемый в соответствии с Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28.
- мебель - стол педагога, стул, детские столы, стулья детские;
- игровые наборы на каждого ребенка;
- дидактические материалы;
- технические средства обучения (компьютер, интерактивная доска, музыкальный центр, интернет ресурсы).

#### **Кадровое обеспечение.**

Педагог дополнительного образования.

### **2.3 Формы аттестации**

#### **Формы промежуточной и итоговой аттестации учащихся.**

##### **1. Для отслеживания и фиксации результатов:**

- 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;
- Итоговые мероприятия -интеллектуальная игра «Интеллект-Party»;

#### **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 раз в год)

- Промежуточный контроль:

#### **«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.



### «Дни детского мастерства».

Организируются 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.

## **2. Форма предъявления и демонстрации результатов.**

- итоговая справка по результатам анкетирования;
- отчетные мероприятия.

### **2.4. Оценочные материалы.**

Показатели сформированности:

- 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.

### **Критерии оценки**

<b>Высокий уровень</b>	<b>Средний уровень</b>	<b>Низкий уровень</b>
Знает и называет разные виды головоломок, проявляет к ним интерес.	Проявляет интерес к головоломкам, но испытывает затруднения в назывании некоторых из них.	Испытывает затруднения в назывании головоломок, интерес к головоломкам неустойчивый.
Систематически применяет усвоенные способы для решения головоломок, четко соблюдая необходимую последовательность действий.	Испытывает затруднения в применении способов решения головоломок, чаще не учитывает последовательность действий, прибегает к помощи взрослого или сверстников.	Решает головоломки при непосредственной помощи взрослого.
Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок. Ориентируется в схеме без помощи взрослого.	Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок. Испытывает затруднения при работе со схемой.	Не всегда понимает предложенную инструкцию, не ориентируется в схеме.

При решении головоломок анализирует схему, делает умозаключения, предположения, проверяя их в практической деятельности.	Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения.	Не анализирует схему, не делает умозаключения, предположения.
Самостоятельно находит творческие конструктивные решения. Сформированы пространственные представления. Хорошо ориентируется на плоскости при решении лабиринтов, геометрических головоломок на плоскости и объемных головоломок.	Использует стандартные конструктивные решения. Пространственные представления сформированы частично.	К изменению конструкции не стремится. Испытывает затруднения при ориентировке в пространстве.
Проявляет самоконтроль при решении головоломок, корректируя свои ошибки.	Самоконтроль сформирован недостаточно, не всегда корректирует свою деятельность при решении головоломок.	Самоконтроль проявляется только в присутствии взрослого, коррекцию своих ошибок производит по указанию взрослого.
Устанавливает продуктивное взаимодействие со взрослыми и сверстниками в ходе игровой деятельности при решении головоломок.	Согласовывает свои действия и действия сверстников, не всегда продуктивно умеет договариваться, прибегает к помощи взрослого.	Не согласовывает свои действия с действиями сверстников, постоянно нуждается в контроле со стороны взрослого

## **2.5. Методические материалы.**

Организация образовательного процесса - очно.

В ходе работы предусматриваются различные формы: как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослым. Методика преподнесения материала 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. Дошкольниками используется 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 к объёмным.*

В логических играх-упражнениях рекомендуется использовать предметное содержание мыслительной деятельности и следующие приемы умственных действий: сравнение, анализ, классификацию, сериацию, аналогию, систематизацию, абстрагирование. Как в подготовительных играх-упражнениях, так и в самих играх-головоломках должно происходить «мышление руками», что повлечет за собой развитие мелкой моторики и речевого развития, а словесные игры-головоломки помогут развить и закрепить навыки речевого развития. В процессе подготовки детей к играм-головоломкам необходимо создать благоприятные условия для дальнейшего освоения детьми сложных заданий, формирования различных способностей с этой целью разработана серия логических игр-упражнений и карточки к ним, которые входят в одноимённый игровой комплект «МИР ГОЛОВОЛОМОК» авторов-составителей: И.И. Казуниной и Е.Ю. Соловей.

Для результативного обучения необходимо:

- Четко формулировать цель игрового занятия. При условии, что у воспитанников будет желание, а не необходимость в ее достижении.
- Создать мотивирующую среду, вдохновляющую на достижение поставленной цели и веру в успех.
- Учитывать уровень сложности поставленной цели.
- Не допускать его негативного влияния (слишком легкая или слишком сложная). Для этого необходимо использовать индивидуальные цели достижения результата.
- Разумно корректировать цель, с учетом способностей, возможностей и самостоятельности воспитанников.
- При оценке результата учитывать чувство удовлетворенности. Необходимо продумать систему поощрения дошкольников

**Формы организации учебного процесса**

- занятие – беседа,
- занятие – игра,
- занятие – практикум (Конкурс, соревнование, дни детского мастерства).

**Методы обучения:**

- *Словесный метод* - позволяет в доступной для детей форме излагать учебный материал. Главным инструментом является слово.

**Приёмы:** – объяснения, в ходе которых раскрываются новые понятия, термины, задачи деятельности, последовательность решения задачи, устанавливаются причинно-следственные связи и зависимости;

- разговор (беседа), в ходе диалогового общения применяются вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности, вопросы, направленные на уточнение задачи, на выводы и заключения;
- рассказ, в ходе которого излагается материал в виде описания, инструкции, информации;
- рассуждение, в котором дается последовательное развитие положений, подводящих детей к выводам при решении задачи;
- художественное слово;
- педагогическая оценка.

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

- *Игровой метод* предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом.

**Приёмы:** – *развивающие игры*, в процессе которых происходит развитие психических процессов или усовершенствование различных умений и навыков.

- *игровая ситуация*;
- *введение игрового персонажа*;
- *введение элементов соревнования*;
- *создание эмоциональных ситуаций*.

- *Наглядный метод* – при использовании, которого, педагог направляет восприятие ребенка на выделение в объектах основных, существенных признаков, частей, на установление причинно-следственных связей и зависимостей между объектами и их частями.

**Приёмы:**

- *наблюдение*
- *целенаправленный способ восприятия объектов*;
- *показ иллюстраций, схем*;
- *показ образца (образцом может быть схема, рисунок, модель)*;
- *показ способа действия* (всего или частичного на начальном этапе обучения, эффективнее на другом, но подобном объекте).

- *Практический метод* – овладение практическими умениями.

**Приёмы:**

– *упражнение* - многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания в ходе применения педагогом алгоритмов, заданий, инструкций;

- *работа по образцу, схеме*;

– *моделирование* - основано на принципе замещения реального объекта символом, изображением, знаком, схемой. Используются предметные модели, предметно-схематические модели, графические модели.

#### **Технологии обучения:**

- технология группового обучения,
- технология коллективно-взаимообучения,
- технология развивающего обучения,
- технология проблемного обучения,
- технология игровой деятельности.

#### **Учебно-методические материалы.**

- игровой комплект «МИР ГОЛОВОЛОМОК»  
(авторов составителей: И.И. Казуниной и Е.Ю. Соловей) – на каждого ребенка.
- Демонстрационный материал и раздаточный дополнительный (сюжетные картинки, сказочные герои, цветные карандаши)

#### **Методическое обеспечение программы.**

Методические рекомендации. Образовательный модуль «Мир - головоломки» SMART-ТРЕНИНГ для дошкольников.

Интернет – ресурсы: <https://inott.ru/projects/mir-golovolomok/>

#### **Алгоритм учебного занятия.**

##### **Основные звенья (этапы) занятия:**

1. Организационный мотивирующий момент, характеризующийся внешней и внутренней (психологической) готовностью учащихся к занятию.
2. Постановка цели занятия.
3. Организация восприятия и осмысления новой информации.
4. Организация усвоения способов деятельности путем воспроизведения информации и упражнений в ее применении по образцу. (Игровая и практическая деятельность по шаговой системе от простого к сложному).

- а. Логическая игра-упражнение «ПО ОБРАЗЦУ». *Задание- составление фигур (образов) по образцу. Инструкция-рекомендация: собрать фигуру (собирает взрослый), рассматривает её с ребенком, предлагает назвать фигуру,*

*посчитать количество деталей, назвать детали, из которых сложена фигура. По просьбе дети собирают такую же фигуру, глядя на образец. В завершении сравнить собранную фигуру с образцом.*

- b. Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ» Задание - составление фигур (образов) по памяти. Инструкция-рекомендация: предложить ребенку рассмотреть образец (собранный взрослым). Задание дошкольнику - собрать такую же фигуру по памяти, затем закрыть образец (листом бумаги, тканью и т.п.). После того, как ребенок собрал такую же фигуру, он сравнивает ее с образцом и отмечает, совпал ли его вариант.*
- c. Логическая игра-упражнение «ПО СХЕМЕ» Задание - составление фигур (образов) по схеме. Инструкция-рекомендация: предложить ребёнку рассмотреть фигуру на карточке и собрать такую же с опорой на схему (карточка). Можно усложнить задание, предложив ребёнку собрать фигуру по памяти. Необходимо вместе с воспитанником выполнить проверку результата. Во время использования геометрических головоломок на плоскости при работе со схемой рекомендуется предложить детям испытывающим затруднения использовать метод наложения деталей на карточку.*
- d. Логическая игра-упражнение «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ» (собрать по схеме с элементами головоломки) Данное задание поможет ребёнку сделать первые шаги в решении головоломок, так как оно объединяет сразу два задания: «Собери по схеме» и реши головоломку. Инструкция-рекомендация: предложить ребёнку рассмотреть фигуру на карточке, которая состоит из схемы и частичной заливки. Логическая игра-упражнение «Собери по схеме» уже знакома детям, а вот со сплошной заливкой фигуры дети ещё не знакомы. Необходимо объяснить, что, завершив предложенный на карточке образ ребёнок сможет решить головоломку. Для этого надо только определить и правильно расположить недостающие детали. При работе с карточками можно предложить детям, испытывающим затруднения, использовать метод наложения деталей на карточку.*

5. Творческое применение и добывание знаний, освоение способов деятельности путем решения проблемных задач, построенных на основе ранее усвоенных знаний и умений.

- a. Логическая игра-упражнение «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ» Данный вариант игры предполагает ее использование, когда у ребенка сложились представления об игре: он узнаёт детали, их количество, называет их; имеется опыт решения данной*

игры. Инструкция-рекомендация: предложить детям подумать, какой образ они хотели бы создать при помощи деталей игры-головоломки и собрать его. На данном этапе можно устроить соревнование «Создай свой образ», «Самые необычные фигуры», «Чья команда быстрее» и др.

6. Обобщение изучаемого на занятии и введение его в систему ранее усвоенных знаний.

- а. Игра-головоломка. Данный вариант игры становится доступным детям дошкольного возраста после ряда логических игр-упражнений. В геометрических головоломках на плоскости представленные на карточках схемы легко превращаются в фигуры (образы) со сплошной заливкой и становятся головоломками. В объёмных головоломках используются схемы в 2-D 3-D формате. Инструкция-рекомендация: предложите ребёнку рассмотреть образ на карточке, которая имеет сплошную заливку. Затем сложить этот образ используя детали головоломки

8. Контроль за результатами деятельности, осуществляемый педагогом и учащимися.

9. Подведение итогов занятия (рефлексия).

## 2.6. Список литературы.

### Литература для педагога.

1. И.И. Казунина МИР ГОЛОВОЛОМОК. СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ Методические рекомендации.- Москва ВОО «Воспитатели России».2021 год
2. И.И. Казунина, Е.Ю Соловей. Игровой набор « Мир головоломок» смарт- тренинг для дошкольников.- Самара « Инсома – пресс» 2021 год.
3. Н.И.Захарова. Играем с логическими блоками Дьенеша. – СПб.: детство-Пресс, 2017.
4. Л.Д. Комарова."Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5-7 лет"- Москва ООО « Издательство Гном» ,2020 год.
5. Е.А. Бондаренко, Е.И. Альбрехт, О.И. Москаленко. и др. « Играя, готовимся к школе: Для дошколят, заботливых родителей и работников детских учреждений, детям 3-6 лет.»/ издательство Баро-Пресс, серия готовлюсь к школе 2017год.

### **Литература для родителей:**

Для родителей

1. Е. Филоненко «Большая книга родителей будущих первоклассников», Издательство АСТ 2018г.
2. Л. Маклиллан. Головоломки, квесты, лабиринты, Москва «Малыш» 2020год.
3. М.М. Безруких «Леворукий ребенок в школе и дома». Издательство Вентана Граф, 2018г.

### **Литература для детей**

1. Н. Гордиенко, С. Гордиенко. «Занимательные головоломки, лабиринты, игры для детей» АСТ «Аванта» 2020год
2. Давайте вместе поиграем. Игры с логическими блоками Дьенеша. Папка для 2-7 лет. – СПб.: Корвет, 2016.
3. С. Смит «Лабиринты в большом городе». - Москва, издательство «CLEVER» 2019 год.



