

Департамент Смоленской области по образованию и науке  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Радуга»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 31 » августа 2023г.  
Протокол №1

УТВЕРЖДЕНА  
приказом по МБДОУ «Детский сад «Радуга»  
от 31.08.2023г № 45  
Заведующий Родичкина Т.П.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**социально-гуманитарной направленности**  
**«Мир головоломок»**

Возраст обучающихся: 6-8 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Петрова Екатерина Михайловна,  
педагог дополнительного  
образования

г. Рославль, 2023

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир головоломок» разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

- Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ от 27 июля 2022 г. N 629);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 года N 678-р);
- СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09. 2020 г. № 28);
- Распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242);
- Уставом муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Радуга» (утвержден Постановлением Администрации муниципального образования «Рославльский район» Смоленской области от 03.11.2015г. №2360);
- Социальным заказом родителей.

**Направленность программы** - социально- гуманитарная.

### **Актуальность программы**

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей является одной из самых актуальных проблем педагогики. 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.

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.

### **Отличительные особенности программы**

Программа «Мир головоломок» ориентирована на формирование важных качеств личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развитие конструктивных умений. 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.

Решения головоломок учат умению формализовать задачу и логически мыслить. Эти навыки помогут детям 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.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в возможности с помощью игр-головоломок в доступной и занимательной для дошкольников форме повысить их умственную активность, раскрыть их творческие умственные способности, что в будущем поможет при подготовке ребёнка к условиям обучения в школе и к жизни в целом.

### **Адресат программы**

*Дети 6-8 лет.* В данный период происходят изменения в сознании детей, которые характеризуются появлением, так называемого внутреннего плана действий — способностью оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном плане. Представления об окружающем становятся системными. Восприятие становится детальным, объём его возрастает до 8-10 -ти интеллектуально важных объектов одновременно. Увеличивается способность концентрировать внимание до получаса (11-30 минут). Однако, дети с гиперактивностью или с задержкой психического развития - не более 12 минут. Развивается внутренняя речь, как регулятор произвольного внимания. В этот период

дети овладевают логическими приёмами запоминания, появляются признаки смыслового запоминания. При активной деятельности ребёнок запоминает материал лучше, чем в пассивном состоянии. «Хорошо развита у детей данного возраста эйдетическая память», когда ребёнок способен удерживать в памяти ситуации, образы. Некоторые психологи её называют ещё фотографической памятью или феноменальной зрительной памятью. Развивается абстрактно-символическое, пространственное мышление.

**Программа доступна** для работы с отдельными категориями детей с ОВЗ и детей инвалидов. Основными условиями являются сохранность нормального интеллекта и мелкой моторики верхних конечностей.

Программа может применяться для детей с выдающимися способностями.

По программе могут заниматься дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации. Это могут быть дети с личностными проблемами, проблемами в семье, проблемами в обучении, дети из малообеспеченных семей, дети, стоящие на учете. Реализация программы помогает решить такие задачи, как организация досуга «сложных» детей, формирование личностных нравственных качеств, их адаптация в социуме. При обучении таких детей акцент делается на следующие методы и технологии:

- упражнения и задания, направленные на формирование позитивного отношения к себе и окружающим;
- индивидуальные консультации;
- доверительные беседы;
- создание ситуации успеха для каждого обучающегося.

**Учреждение (адрес):** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Радуга» (216500 Смоленская область, город Рославль, ул. Островского, д. 4).

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Количество часов по программе в год-** 36 часов.

**Количественный состав группы:** 10-15 человек.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 30 минут

**Форма организации образовательного процесса** – очная.

**Обучение по программе осуществляется на русском языке**

**Уровень сложности** – стартовый.

**По содержанию деятельности** – интегрированная.

**Виды занятий:** занятие - игра, занятие - беседа, занятие – творческая мастерская, дни детского мастерства, викторины, интеллектуальные игры, конкурсы и соревнования, «Праздник головоломок».

**Цель программы:** развитие творческих, умственных способностей дошкольников с помощью игр-головоломок.

**Задачи:**

1. Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.
2. Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
3. Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.
4. Развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление.
5. Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.
6. Развивать познавательный интерес, произвольное внимание.
7. Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

**Планируемые результаты**

*К ожидаемым образовательным результатам освоения программы следует отнести социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений детей дошкольного возраста в соответствии с ФГОС ДО. Дети не должны осваивать в обязательном порядке технологию смарт-тренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.*

**Предметные результаты.**

К концу учебного года обучающиеся **могут:**

- знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
- владеть способами и правилами решения головоломок;
- использовать алгоритм при решении головоломок;
- понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;

### ***Метапредметные результаты.***

В итоге освоения программы у дошкольников **могут быть сформированы:**

- умения владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
- умения ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать.

### ***Личностные результаты:***

В итоге освоения программы у дошкольников **могут быть сформированы:**

- познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

### **Условия реализации программы**

- Четкая формулировка цели игрового занятия.
- Создание мотивирующей среды, вдохновляющей на достижение поставленной цели и веру в успех.
- Учёт уровня сложности поставленной цели.
- Корректировка цели с учетом способностей, возможностей и самостоятельности воспитанников.
- Оценка результата выполненного задания воспитанниками и определение системы поощрения.

### ***Дополнительные условия организации смарт – тренинга для дошкольников с ЗПР на основе методики П.Я. Гальперина***

В обучении детей с ЗПР умственное развитие рассматривается как наиболее значимое направление в коррекционно-развивающей работе. Смарт-тренинг для дошкольников с задержкой психического развития направлен на формирование у них, прежде всего умственных действий.

*Этапы формирования умственных действий у дошкольников с задержкой психического развития:*

1-й этап – мотивационный.

2-й этап – составление схемы ориентировочной основы действия (что, как, в какой последовательности делать). Дошкольник знакомится с результатом-образцом головоломки, порядком выполнения операций.

3-й этап – практическое выполнение действий с головоломками.

Обязательным условием этого этапа является речевое сопровождение своих действий.

4-й этап – при выполнении действия используется внешняя речь (что, как, в какой последовательности буду делать). На этом этапе происходит «скачок» – переход от внешнего действия к мысли об этом действии.

5-й этап – формирование действия во внешней речи «про себя». Воспитанник использует ту же речевую форму действия, что и на предыдущем этапе, но без проговаривания (даже шепотом). Здесь возможен пооперационный контроль: взрослый может уточнять последовательность производимых операций или результат операции. 6-й этап – формирование действия во внутренней речи. Умственное действие осуществляется без участия развернутой речи.

Система работы с дошкольниками с ЗПР по методике поэтапного формирования умственных действий:

I период обучения дошкольников с ЗПР играм – головоломкам: на одном занятии проходить только первый три этапа.

II период – использовать только первый и четвертый этапы.

III период – занятия с играми-головоломками строить на первом и пятом этапах.

IV период – взрослый организует первый этап (мотивационный), дошкольник реализует шестой этап.

Важно! При появлении ошибок вернуться на один из предыдущих этапов.

*Помещения:* игровые комнаты в группах.

*Информационное обеспечение:*

- видеозаписи (познавательные презентации, видеоматериалы);
- дидактический материал (альбомы, наглядные пособия и т.п.);
- методическая литература для педагогов;
- доступ к интернет-ресурсам.

*Материально-техническое оборудование:*

- компьютер, проектор;
- музыкальный центр с DVD;
- геометрические головоломки на плоскости;
- объемные головоломки;
- картотеки головоломок - лабиринтов;
- картотеки словесных игр - головоломок.

**Формы аттестации/контроля:** беседа, викторина, игровое задание, наблюдение.

### **Оценочные материалы**

Оценка результатов освоения программы осуществляется по 6 критериям:

1. Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
2. Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.
3. Ориентируется в схеме головоломки, анализирует её.
4. Сформированы пространственные представления.
5. Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
6. Наличие самоконтроля.

Полученные баллы по критериям оценки суммируются. Сравнительный анализ производится на начало и конец учебного года. (Приложение 1)

<b>Высокий уровень- 3 балла</b>	<b>Средний уровень – 2 балла</b>	<b>Низкий уровень- 1 балл</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	Решает головоломки при непосредственной помощи взрослого.
Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок без помощи взрослого.	Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок с помощью взрослого.	Не всегда понимает предложенную инструкцию.

При решении головоломок ориентируется в схеме, анализирует её, делает умозаключения, предположения, проверяя их в практической деятельности.	Испытывает затруднения при работе со схемой. Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения.	Не ориентируется в схеме Не анализирует её, не делает умозаключения, предположения.
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.
Самостоятельно находит творческие конструктивные решения. 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.

### Учебный план

№ п/п	Название образовательных блоков, разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	1	0.5	0.5	Беседа, игра-соревнование
1.	Словесные головоломки (Шарады, ребусы)	4	1	3	Игра-викторина

2.	Головоломки- лабиринты (Тематические лабиринты)	4	1	3	Наблюдение, игровое задание
3.	Головоломки различной тематики	3	1	2	Игра-викторина
4.	Головоломки на плоскости («Складушки», «Слагалица», «Пуговицы», «Репка»)	11	1	10	Наблюдение, Творческие игры- задания
5.	Объёмные головоломки («Осенний куб», «Гала-куб»)	6	1	5	Наблюдение, игры-задания
6.	Проволочные и веревочные головоломки	6	1	5	Наблюдение, игра- соревнование
	Итоговое занятие	1	0,5	0.5	Беседа, творческое задание
	Всего:	36	7	29	

### Содержание учебного плана

№	Занятие	Теория	Практика
<b>1. Словесные головоломки</b>			
1	Вводное занятие	Определение головоломки и знакомство с видами головоломок	Беседа, игра- соревнование
2	Шарады	Учить детей объяснять значение слов, расширять словарный запас, развивать аналитико- синтетическую деятельность, воспитывать волевые качества.	Творческое занятие Викторина Шарады различной тематики с опорой на картинки
3	Игра- головоломка «Да-нетки»	Учить детей правильно формулировать вопрос, расширять активный словарный запас, кругозор, развивать интуицию, воображение, воспитывать социально- коммуникативные навыки.	Игра-головоломка «Да- нетки» по различной тематике и знакомыми предметами и явлениями с вопросами, направленными: - на признак предмета (форма, размер, цвет, фактура и т.д.), - на действие (что он делает, что с ним можно сделать).
4	Загадки с	С помощью загадок развивать у	Чтение, обсуждение,

	подвохом	детей внимание, сообразительность, чувство юмора, нестандартное мышление.	разгадывание загадок, Творческая мастерская Рисование
5	Ребусы	С помощью ребусов развивать у детей мышление, сообразительность. Тренировать мозговые процессы, развивать быстроту мыслительных процессов, слуховое внимание, расширять кругозор и словарный запас.	Игровые задания на разгадывание ребусов различной тематики с опорой на картинки
<b>2. Головоломки- лабиринты</b>			
6	Тематические лабиринты	Развитие мышления и умения выбирать оптимальный вариант нескольких выходов из лабиринта. Развитие произвольного внимания, целостного восприятия, памяти, ориентировки на листе бумаги и зрительно-моторной координации.	«Игра-лабиринт «Обед лесных зверей»
7	Тематические лабиринты		Игра-лабиринт «Как зимуют лесные звери?»
8	Тематические лабиринты		Игра-лабиринт «Где, чей дом?»
9	Тематические лабиринты		Игра-лабиринт «Где, чей хвост?»
<b>3. Головоломки различной тематики</b>			
10	Геометрические головоломки на разрезание	Развитие произвольного внимания, целостного восприятия, памяти, зрительно-моторной координации.	Старинный «Танграм», современное «Пентамино».
11	Головоломки на внимание, развитие логического мышления и расширение кругозора	Учить с помощью головоломок на внимание, находить отличие на двух рисунках, знакомить с картинками двойного содержания и геометрическими иллюзиями.	Доминошные и спичечные головоломки, «Ожерелье из кубиков», «Змейка Рубика», Кубик Рубика и др.
12	Переместительные головоломки	Развитие произвольного внимания, целостного восприятия, памяти, зрительно-моторной координации.	«Пятнашки», «15», «Собери картинку», «Ханойская башня», «Вавилонская башня»
<b>4. Головоломки на плоскости</b>			
13	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух, трёх квадратных фишек с	<i>Творческие игры-задания</i> I уровень сложности: горка, цветы, паровозик,

		использованием схемы-подсказки	лесенка. II уровень сложности: колобок, мячи, тарелки, светофор. III уровень сложности: «Узнай, расскажи, сложи».
14	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух, четырёх – восьми квадратных фишек с использованием схемы-подсказки	
15	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух– восьми квадратных фишек без схемы-подсказки, только по словесной инструкции. Учить проявлять фантазию	
16	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по схеме», «по образцу»	<i>Творческие игры-задания</i> I уровень сложности: домик, ракета, военный самолёт, самолёт.
17	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по памяти»	II уровень сложности: дом, краб, дерево, замок.
18	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по сплошной заливке» или создать новый образ	III уровень сложности: хоровод, воздушный змей, рубашка, сумка.
19	«Пуговицы»	Развитие мыслительных операций, зрительного восприятия и внимания	Игры-упражнения: «Найди ошибку в ряду»; «Продолжи ряд»; «Что лишнее?»; «Разложи круги»; «Загадки-шифровки»
20	«Пуговицы»	Формировать умение самостоятельно соотносить результат с условием головоломки, оценивать его, корректировать свою деятельность. Развивать психические процессы и зрительно-моторную координацию.	Игры-головоломки с пуговицами на раскладывание по заданным условиям с первым и вторым уровнем сложности.
21	«Пуговицы»	Развивать умение действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом. Упражнять в умении устанавливать связи и	Игры-головоломки с пуговицами на перемещение с первым и вторым уровнем сложности

		отношения между целым множеством и различными его частями, развивать мыслительные операции анализа и синтеза, конструктивное мышление и пространственное воображение.	
22	«Репка»	Учить составлять различные образы из элементов путём наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов, а также составление образа по сплошной заливке.	Наблюдение за окружающим миром, рассматривание иллюстраций книг, просмотр мультфильмов. Игры-задания I уровень сложности: создание фигуры с опорой на иллюстрацию
23	«Репка»		Игры-задания III уровень сложности: создание фигуры по собственному замыслу.
<b>5. Объёмные головоломки</b>			
24	«Осенний куб»	Учить создавать объёмные конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D формате	Игры-задания I, II уровень сложности: создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию, создание объёмной фигуры по собственному замыслу. III уровень сложности: используя карточки первого и второго уровней сложности, создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию и создание объёмной фигуры по собственному замыслу.
25	«Осенний куб»		
26	«Осенний куб»		
27	«Гала-куб»	Знакомство с симметрией.	
28	«Гала-куб»	Учить создавать объёмные конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3D формате	
29	«Гала-куб»		
<b>5. Проволочные и веревочные головоломки</b>			
30	<b>Проволочные головоломки</b>	Познакомить с различными видами проволочных головоломок. Познакомить со свойством материалов, из	Беседа. Игры-упражнения.
31	<b>Проволочные головоломки</b>		Игры - соревнования

32	<b>Проволочные головоломки</b>	которых сделаны головоломки. Учить детей решить такие головоломки с помощью механических манипуляций и учить анализировать и выстраивать алгоритм распутывания.	Игры - соревнования
33	<b>Веревочные головоломки</b>	Познакомить с различными видами верёвочных головоломок. Познакомить со свойством материалов, из которых сделаны головоломки. Учить детей решить такие головоломки с помощью механических манипуляций и учить анализировать и выстраивать алгоритм распутывания.	Беседа. Игры-упражнения
34	<b>Веревочные головоломки</b>		Игры - соревнования
35	<b>Веревочные головоломки</b>		Игры - соревнования
36	Итоговое занятие	Развивать творческую и познавательную активность, коммуникативные качества.	Праздник головоломок. Наблюдение

### Календарный учебный график

№п/п	Месяц	Тема занятия	Кол-во часов на группу	Форма занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	Вводное занятие «Мир головоломок»	1	Занятие-игра	Игра-соревнование
2.	сентябрь	Шарады	1	Викторина	Творческое задание
3.	сентябрь	Игры - головоломки «Да - нетки»	1	Занятие-игра	Творческое задание
4.	сентябрь	Загадки с подвохом	1	Занятие-игра	Наблюдение
5.	октябрь	Ребусы	1	Занятие-игра	Творческое задание, Рисование
		<b>ИТОГО:</b>	<b>5</b>		
6.	октябрь	Тематические головоломки – лабиринты «Обед лесных зверей»	1	Занятие-игра	Беседа, исследование

7.	октябрь	Тематические головоломки – лабиринты «Как зимуют лесные звери?»	1	Занятие-игра	Наблюдение
8.	октябрь	Тематические головоломки – лабиринты «Где, чей дом?»	1	Занятие-игра	Наблюдение
9.	ноябрь	Тематические головоломки – лабиринты «Где, чей хвост?»	1	Творческая мастерская	Творческое задание, рисунки
		<b>ИТОГО:</b>	<b>4</b>		
10.	ноябрь	Головоломки на разрезание «Танграм», «Пентамимо»	1	Развивающее занятие	Беседа, творческое задание
11.	ноябрь	Доминошные головоломки, «Змейка Рубика», «Кубик Рубика»	1	Развивающее занятие	Наблюдение, игра
12.	ноябрь	Переместительные головоломки	1	Развивающее занятие	Наблюдение, игра
		<b>ИТОГО:</b>	<b>3</b>		
13.	декабрь	«Складушки»	3	Занятие-игра	Творческие игры-задания, моделирование
14.	январь	«Слагалица»	3	Занятие-игра	Творческие игры-задания, моделирование
15.	февраль	«Пуговицы»	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения
16.	февраль	«Репка»	2	Занятие-игра	Наблюдение
		<b>ИТОГО:</b>	<b>11</b>		
17.	март	«Осенний куб»	3	Занятие - игра	Творческие игры-задания Викторина
18.	март - апрель	«Гала – куб»	3	Занятие - игра	Творческие игры-задания Викторина
		<b>ИТОГО:</b>	<b>6</b>		
19.	апрель	Проволочные головоломки	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения

20.	май	Верёвочные головоломки	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения
21.	май	Итоговое занятие	1	Занятие-игра	Игра-соревнование
		<b>ИТОГО:</b>	<b>7</b>		
		<b>Итого за учебный год</b>	<b>36</b>		

### Методическое обеспечение программы

Программа реализуется с методическим сопровождением:

- методические рекомендации для воспитателя (с темами и рекомендациями по организации и проведению занятий);
- психолого-педагогические рекомендации для родителей по обучению детей играм-головоломкам;
- картотеки головоломок - лабиринтов; словесных игр - головоломок.
- раздаточные и дидактические материалы для организации обучения и воспитания дошкольников по теме;
- художественная литература для организации занятий.

#### Методы и приёмы

**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 игровыми, а так же наглядными 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.

### **Список литературы. Учебно-методические пособия**

1. Методические рекомендации по работе с игровым набором «Мир головоломок» / И.И Казунина, Е.Ю. Соловейная – Самара. Инсома-пресс, 2021. – 33с.
2. Математические заглазки / Б.А. Кордемский. – М.: ООО Издательство

«Мир и образование», 2005. – 512 с.

3. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – М.: «Просвещение», 1990. – 96 с.

4. Умственное воспитание детей дошкольного возраста / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.

5. Интернет- источник: <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/rebusy/rebusy-griby>

Приложение 1.

Карта мониторинга результатов освоения программы дополнительного образования «Мир головоломок» за 20\_\_ - 20\_\_ учебный год.

№	Фамилия, имя	Критерии оценки												Результат	
		Сформированность представлений о головоломках, интереса к ним		Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции		Ориентируется в схеме головоломки, анализирует её		Сформированы пространственные представления		Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми		Наличие самоконтроля			
		Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
Всего баллов															

