

# **РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР «МИР ГОЛОВОЛОМОК» СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»**

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

---

С логического мышления начинается формирование мировоззрения ребенка. В процессе развития логического мышления формируются умения рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики, построение причинно-следственных связей. Развиваются такие качества, как любознательность, сообразительность, смекалка, самостоятельность, память, внимание. Овладение логическими формами мышления в дошкольном возрасте способствует развитию умственных способностей, что необходимо для успешного перехода детей к школьному обучению. Лучше всего прививать привычку логично думать в дошкольном возрасте. И в этом поможет одно из средств развития логического мышления – это геометрические конструкторы или игры-головоломки.

Игры-головоломки известны с незапамятных времен. Эти игры развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач и способствуют успешной подготовке к школе. Цель этих игр: различные способы действия и конечный результат. Правила: от простого к сложному. Знакомить с играми надо постепенно. Привлекает в играх занимательность, свобода действий и подчинение правилам, возможность проявлять творчество и фантазию, выразить свое отношение к результату, совершенствовать его, общение со сверстниками и взрослыми в процессе игры.

## Глоссарий

**Логическое мышление** – это система навыков, позволяющая выражать мысли в ясной и отчетливой форме, а главное понимать суть вещей, происходящих процессов.

**Головоломка** — непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

**Смарт-тренинг** - метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости

# S.M.A.R.T.

- ◆ Specific – конкретный
- ◆ Measurable – измеримый
- ◆ Attainable – достижимый
- ◆ Relevant – значимый
- ◆ Time-bound – ограниченный во времени

**ОБУЧЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ ГОЛОВОЛОМКАМ УДЕЛЕНО НЕДОСТАТОЧНО ВНИМАНИЯ, НЕТ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ В ОРГАНИЗАЦИИ ДАННОГО НАПРАВЛЕНИЯ. ИМЕННО ПОЭТОМУ ВОЗНИКЛА НЕОБХОДИМОСТЬ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТЕХНОЛОГИИ «МИР ГОЛОВОЛОМОК» СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ», НАПРАВЛЕННОЙ НА АКТИВИЗАЦИЮ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ, НА АКТИВНОЕ УМСТВЕННОЕ ОБУЧЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ, НА КОТОРОЕ ПРИВОДИТ К ПОБЕДЕ – К ДОСТИЖЕНИЮ КОНКРЕТНОГО РЕЗУЛЬТАТА, КОГДА РЕБЕНОК СПОСОБЕН СПРАВИТЬСЯ С РЕШЕНИЕМ ГОЛОВОЛОМКИ.**

## **Актуальность проблемы.**

Внедрение в образовательную деятельность ДОО Качканарского городского округа Свердловской области технологии «Мир головоломок» смарт-тренинга для дошкольников» будет являться альтернативной заменой гаджетов и способствовать:

- \*повышению эффективности реализации образовательной области «Познавательное развитие» на основе взаимодействия ДОО и семьи;**
- \*организации совместного времяпрепровождения родителей и детей в форме активного взаимодействия;**
- \*формированию и развитию технического склада ума воспитанников.**

---

## **ЦЕЛЬ ПРОЕКТА**

**АПРОБАЦИЯ И ВНЕДРЕНИЕ НОВЫХ МЕТОДИК ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ».**

## **ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:**

- 1. ПОВЫСИТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПЕДАГОГОВ ПО РАЗРАБОТКЕ И ВНЕДРЕНИЮ НОВЫХ МЕТОДИК ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ».**
- 2. СОЗДАТЬ УСЛОВИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ УМЕНИЙ ДОШКОЛЬНИКОВ.**
- 3. СПОСОБСТВОВАТЬ ЭФФЕКТИВНОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ ДЕТСКОГО САДА И СЕМЬИ В РАЗВИТИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ.**

# ТЕХНОЛОГИЯ СМАРТ-ТРЕНИНГА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

- Цели, задачи, принципы
- Дидактические методы и приёмы обучения
- Содержание образовательно-игровой деятельности
- Организационно-методические мероприятия с педагогами
- Формы работы с детьми
- Взаимодействие с родителями
- Условия организации смарт-тренинга
- Ожидаемые результаты
- Памятка для взрослых

# ПРАВИЛА И ПРИНЦИПЫ

- Чётко формулируйте цель
- Создайте мотивирующую среду
- Учитывайте уровень сложности
- Не бойтесь корректировать цель
- При оценке результата продумайте систему поощрения

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

---

## ЗАДАЧИ:

- \*Познакомить детей с разными видами головоломок
  - \*Учить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок
  - \*Обучать способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм
  - \*Создать условия для развития психических процессов
  - \*Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремлённость
- 

## ЦЕЛЬ:

- Развитие творческих умственных способностей с помощью игр головоломок

# ПРИНЦИПЫ

- Активной позиции ребенка
- Системности и регулярности
- Индивидуального подхода к ребенку
- Использования адекватных по возрасту форм работы
- Наглядности
- Интеграции
- Успешности
- Вариативности, новизны
- Поддержки инициативы
- Сотрудничества с семьёй

# ПАМЯТКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

- \* Иметь личный интерес
  - \* Подход к выбору головоломок
  - \* Количество игроков?
  - \* Место размещение головоломок
  - \* Количество головоломок?
  - \* Сменяемость
- Выбор первой головоломки
  - Желание ребенка
  - Первое знакомство
  - Что делать взрослому?
  - Использование подсказки
  - Избегать отрицательной оценки



**ИГРОВОЙ НАБОР «МИР ГОЛОВОЛОМОК» СМАРТ-ТРЕНИНГ ДЛЯ  
ДОШКОЛЬНИКОВ:**

- ПОЗНАКОМИТ ДЕТЕЙ С ИГРАМИ-ГОЛОВОЛОМКАМИ И БУДЕТ ИНТЕРЕСЕН НЕ ТОЛЬКО ДЕТЯМ, НО И ВЗРОСЛЫМ, В НЁМ КАЖДЫЙ СМОЖЕТ НАЙТИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО ДУШЕ.
- СОЗДАН С ЦЕЛЬЮ ОКАЗАНИЯ МЕТОДИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ ВЗРОСЛЫМ В ОРГАНИЗАЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ СМАРТ-ТРЕНИНГА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГР-ГОЛОВОЛОМОК.

**Состав набора:**

- Методические рекомендации к игровому набору «МИР ГОЛОВОЛОМОК» – 1 экземпляр.
- Игра-головоломка «Слагалица» – 1 штука.
- Карточки к игре «Слагалица» – 15 (всего 34 штуки).
- Игра-головоломка «Складушки» – 4 штука.
- Карточки к игре «Складушки» – 12 штук.
- Игра-головоломка «Репка» – 1 штука.
- Карточки к игре «Репка» – 24 (всего 64 штуки).
- Игра-головоломка «Гала-Куб» – 1 штука.
- Карточки к игре «Гала-Куб» – 14 штук.
- Игра-головоломка «Осенний кубик» – 1 штука.
- Карточки к игре «Осенний кубик» – 14 штук.

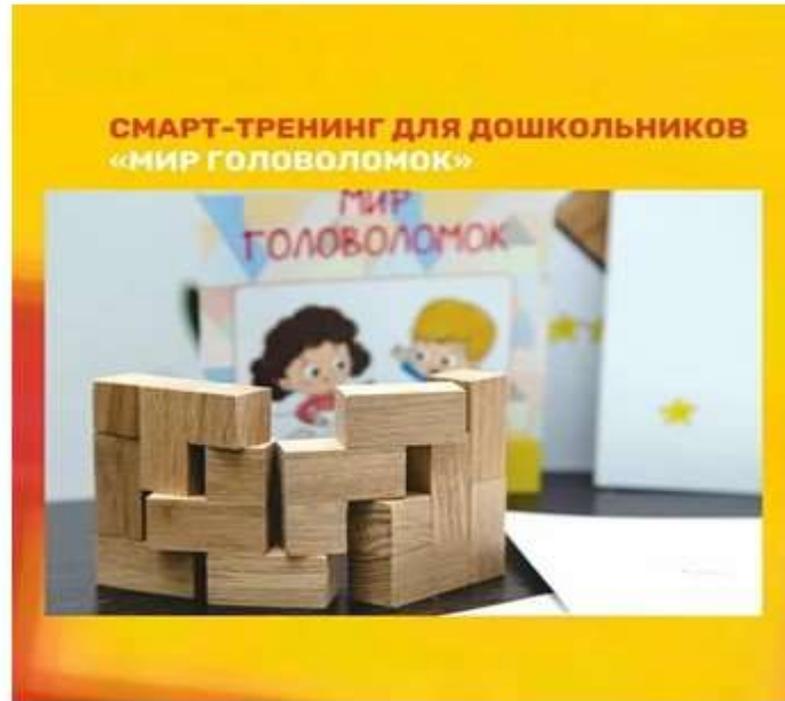
## ОТ ЛОГИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ К ГОЛОВОЛОМКАМ:

- Геометрическим на плоскости и объёмным
- Логическая игра-упражнение «ПО ОБРАЗЦУ»
- Логическая игра-упражнение «ПО ПАМЯТИ»
- Логическая игра-упражнение «ПО СХЕМЕ»
- Логическая игра-упражнение «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ»  
(собери по схеме с элементами головоломки)
- Логическая игра-упражнение «СОЗДАЙ НОВЫЙ ОБРАЗ»

ИГРОВОЙ НАБОР «МИР ГОЛОВОЛОМОК»,  
СОСТОИТ ИЗ АВТОРСКИХ ИГР-ГОЛОВОЛОМОК.  
ПРЕДЛАГАЯ ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ,  
АВТОРЫ РУКОВОДСТВОВАЛИСЬ ПРИНЦИПАМИ  
«ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ» И  
«САМОСТОЯТЕЛЬНО ПО СПОСОБНОСТЯМ»,  
СПОСОБСТВУЮЩИМИ ПОДДЕРЖАНИЮ У РЕБЕНКА  
ИНТЕРЕСА И ВЕРЫ В СВОИ ВОЗМОЖНОСТИ В  
РЕЗУЛЬТАТЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫПОЛНЕННОГО  
ЗАДАНИЯ И СОЗДАНИЯ УСЛОВИЙ ДЛЯ  
ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ  
ДОШКОЛЬНИКА, СПОСОБНОГО К ДОСТИЖЕНИЮ  
ЦЕЛИ.

---

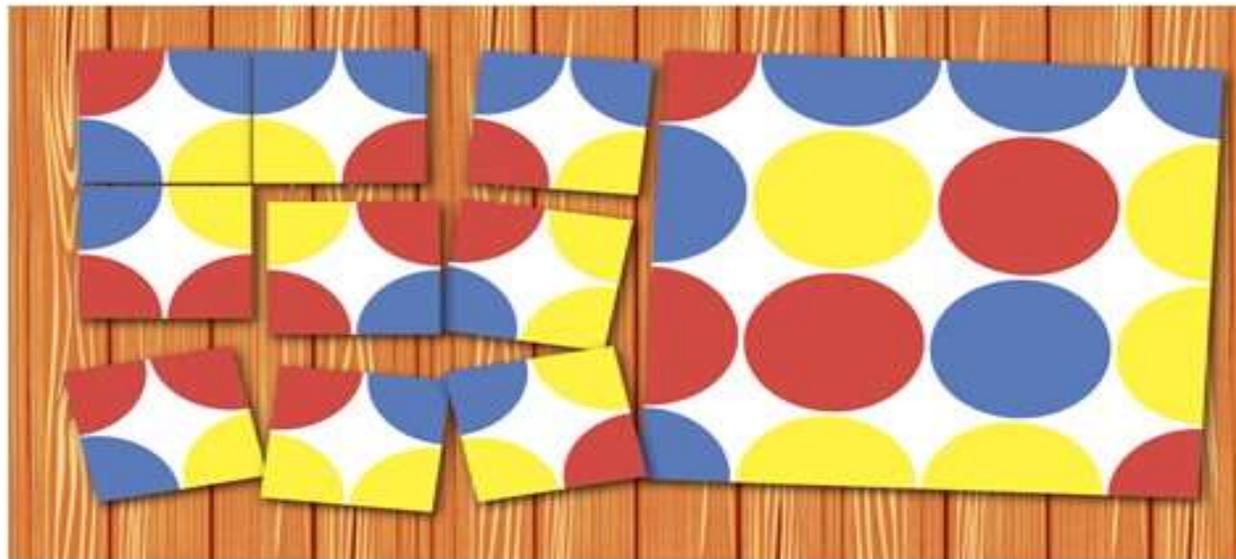
**Smart** (по-русски «умная») тренировка —  
это тренировка с умом.



## Логическая головоломка Красноухова "Складушки"

Головоломка представляет собой набор из 9 квадратных фишек с нанесёнными на них рисунками в виде  $\frac{1}{4}$  круга, расположенных по углам, которые окрашены в три цвета.

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



# ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ НА ПЛОСКОСТИ «СЛАГАЛИЦА»

**Игра-головоломка «Слагалица» состоит из 7 игровых элементов и коробочки.**

Суть игры:

1. Составление жанровых картинок.
2. Составление фигур по заданным силуэтам.
3. Составление фигур с заданными свойствами.



# «СЛАГАЛИЦА»

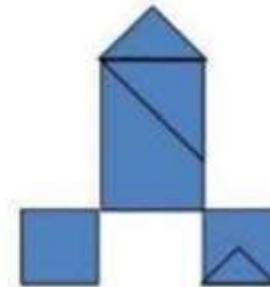


I уровень сложности предполагает составление силуэтов как из полного комплекта деталей, так и из меньшего количества.

## Ракета

*Инструкция-рекомендация:*

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки с изображением космических кораблей. Затем в игровой форме совершить космическое путешествие на неизведанную планету, собрав для полета из деталей игры-головоломки ракету по схеме.

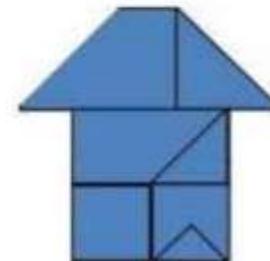


II уровень сложности

## Дом

*Инструкция-рекомендация:* предложите детям рассмотреть макет или фотографию улицы, обращая внимание воспитанников на одноэтажные и многоэтажные дома:

Стоял на улице одной,  
Большой красивый новый дом!  
Предложите детям по схеме собрать силуэт дома.





III уровень сложности

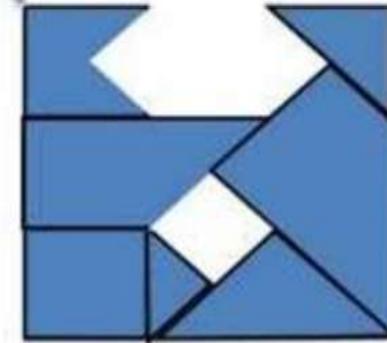
### Хоровод

*Инструкция-рекомендация:*

Накануне выполнения данного задания поиграйте с детьми в хороводную игру.

В хоровод, в хоровод,  
Становись честной народ!

Предложите детям собрать по схеме вот такой хоровод.



### «ЗАВЕРШИ ОБРАЗ»

(собери по схеме с элементами головоломки)

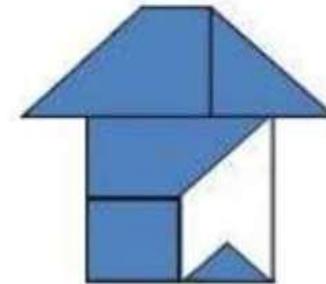


III уровень сложности

### Дом

*Инструкция-рекомендация:* детям уже знаком образ этого дома. Они выкладывали его по образцу, по памяти, по схеме.

Предложите детям рассмотреть данную карточку и завершить образ дома вставив необходимые по форме и количеству детали.



## Головоломка «Осенний кубик»

Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов. Суть игры- составление конструкций 2D и 3D моделирования. Головоломка предполагает решение нескольких задач, для выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.



## Головоломка «Гала-куб»

В состав головоломки "Гала-куб" входят: деревянная коробочка и 8 рабочих элементов (это кубики и параллелепипеды). Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать.

Суть игры- выполнить различные постройку из элементов набора.



## 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.



# ГОЛОВОЛОМКИ-ЛАБИРИНТЫ

## Методические рекомендации в работе с лабиринтами

- Существует большое количество видов игр-головоломок, способствующих развитию детей. Одна из разновидностей таких игр – это игры-лабиринты.
- Лабиринт (др.- греч. λαβύρινθος) – какая-либо структура (обычно в двухмерном или трёхмерном пространстве), состоящая из запутанных путей к выходу.
- Игры-лабиринты могут использоваться для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Такие игры просты в использовании. Их могут проводить как в образовательной деятельности в детском саду, так и в досуговых играх дома.
- Их мы разделили на 2 уровня сложности, учитывая принцип «от простого к сложному»:

### **1 уровень**

### **2 уровень (повышенной сложности).**

**Цель:** развитие наглядно-схематического пространственного, логического мышления.

### **Задачи:**

1. Развивать мышление и умение выбирать оптимальный вариант нескольких выходов из лабиринта.
2. Развивать произвольное внимание, целостное восприятие, память, ориентировку на листе бумаги и зрительно-моторную координацию.
3. Воспитывать самостоятельность, целеустремленность, находчивость и способность к преодолению проблемных ситуаций.

**Что на обед у лесных зверей?**

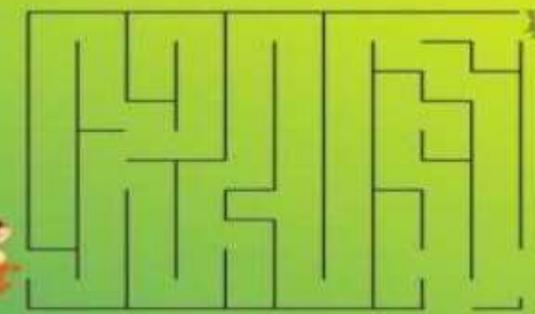
Весна красна, да голубая,  
осень дождлива, да сытая.  
Народная поговорка



Пройди лабиринт и посмотри, что у зверей на обед

**Обед лесных зверей**

Весна красна, да голубая,  
осень дождлива, да сытая.  
Народная поговорка



Помоги Белке добраться до ореха

**Обед лесных зверей**

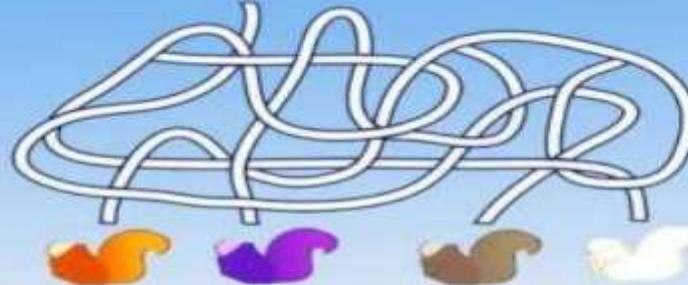
Весна красна, да голубая,  
осень дождлива, да сытая.  
Народная поговорка



Помоги Белке добраться до ореха, и с ней безопасно пройти в дупло

**Как зимуют лесные звери?**

Зима - не лето,  
в шубу одета.  
Народная поговорка



Белка меняет шубку с зимой?  
Найди Белке зимнюю шубку

**Как зимуют лесные звери?**

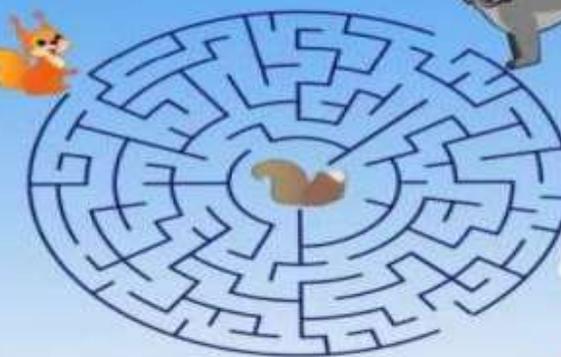
Зима - не лето,  
в шубу одета.  
Народная поговорка



Белка готовится к зиме.  
Помоги ей поменять шубку.

**Как зимуют лесные звери?**

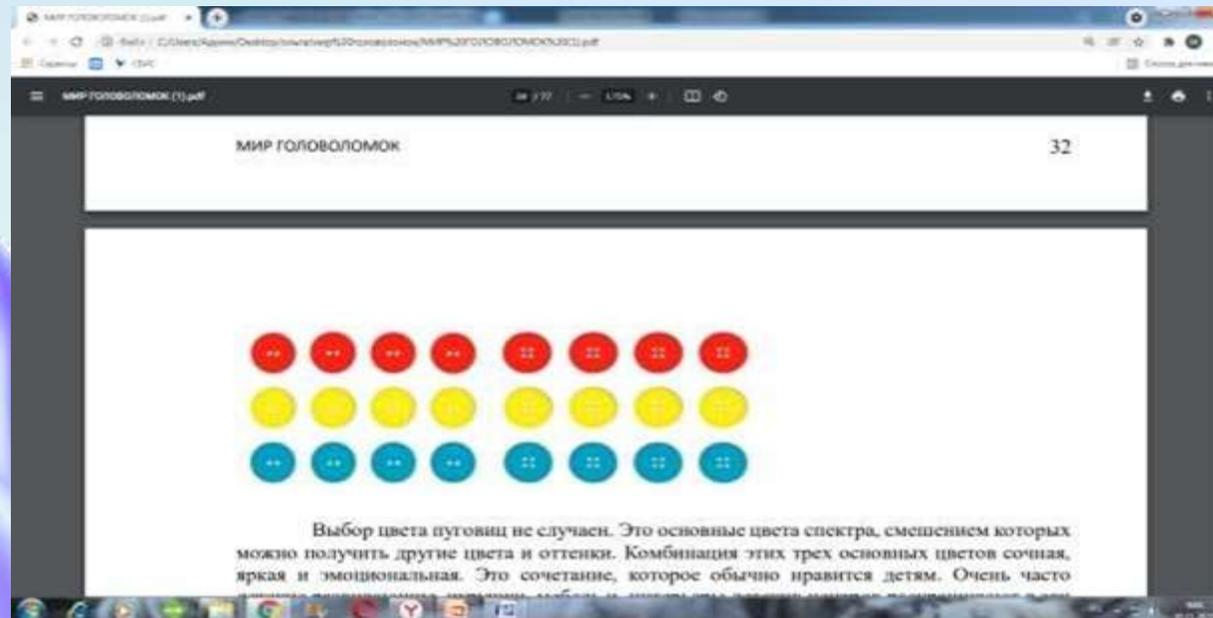
Зима - не лето,  
в шубу одета.  
Народная поговорка



Белка готовится к зиме.  
Помоги ей поменять шубку и добраться до дупла.

# ИГРЫ С ПУГОВИЦАМИ

- ❑ 4 желтых с двумя дырочками;
- ❑ - 4 желтых с четырьмя дырочками;
- ❑ - 4 синих с двумя дырочками;
- ❑ - 4 синих с четырьмя дырочками;
- ❑ - 4 красных с двумя дырочками;
- ❑ - 4 красных с четырьмя дырочками



## СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ- ГОЛОВОЛОМКИ

- ДА-НЕТКИ («Это число?»)

Это число больше 10 (нет) Это число меньше 5 (нет)

Это число больше 6 (да) Это меньше 9

(да) Какое число? Ответ:8)

- Шарады (Кошечкам очень ХОЛОДНО. Поменяем букву Х на Г, что получится? ГОЛОДНО)

- Загадки с подвохом (Курица снесла 5 яиц, а петух 2 яйца. Сколько всего стало яиц? (5 яиц))

## **В.И.Красноухов**

«Самое замечательное свойство головоломок в том, что они доказывают человеку: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один! Поэтому головоломки – это не только умное развлечение. Решение головоломок укрепляет веру человека в свои силы, в могущество своего разума, приучает искать выход из положений, кажущихся на первый взгляд безвыходными. И это особенно актуально в наше нелегкое время!»

---

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Повышение эффективности реализации образовательной области «Познавательное развитие»;
- Подбор методик, активизирующих исследовательскую, поисковую, экспериментальную деятельность воспитанников;
- Совместное времяпрепровождение родителей и детей в форме активного взаимодействия.

# **Ожидаемая практическая значимость проекта для системы дошкольного образования Качканарского городского округа Свердловской области.**

Разработка методических рекомендаций, используемых в образовательной деятельности других ДОУ Качканарского городского округа Свердловской области и в семейном воспитании;

Повышение познавательной активности воспитанников, и как следствие, повышение успешного обучения в школе.

# МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЕКТА.

## 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;  
ИГРОВОЙ НАБОР «МИР ГОЛОВОЛОМОК».

---

## ОБОСНОВАНИЕ РИСКОВ ВНЕДРЕНИЯ ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТА.

ЗАТРАТЫ НА ДОРОГОСТОЯЩЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ;  
ПОТЕРЯ ВОСПИТАННИКАМИ ИНТЕРЕСА К ИГРАМ-  
ГОЛОВОЛОМКАМ ИЗ-ЗА НЕУДАЧ В ВЫПОЛНЕНИИ  
ЗАДАНИЙ;

НЕЖЕЛАНИЕ ПЕДАГОГОВ ПРОХОДИТЬ ПОВЫШЕНИЕ  
КВАЛИФИКАЦИИ ПО ДАННОЙ ТЕХНОЛОГИИ.

## ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО РАСПРОСТРАНЕНИЮ И ВНЕДРЕНИЮ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОЕКТА В МАССОВУЮ ПРАКТИКУ ДОО КАЧКАНАРСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА И ОБЕСПЕЧЕНИЮ УСТОЙЧИВОСТИ ПРОЕКТА ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ЕГО РЕАЛИЗАЦИИ.

№ п/п	Планируемое мероприятие	Механизм реализации
1.	Создание сетевого интернет - сообщества на базе Вконтакте, Telegram.	Размещение публикаций с опытом работы ДОО Качканарского городского округа Свердловской области по реализации «смарт-тренинга» Мир головоломок.
2.	Проведение муниципального шашечного турнира	Корректировка положения и программы для проведения шашечного турнира
3.	Ежегодное проведение детско-родительского интеллектуального фестиваля «Мир головоломок»	Разработка положения и программы для проведения детско-родительского интеллектуального фестиваля.

# ПРИГЛАШАЕМ В НАШ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР

**Контактная информация:**

**МДОУ «Центр развития ребенка – детский сад «Дружба»**

**Адрес: г. Качканар, 10 микрорайон, дом 13, 19**

**Телефон: 8 (34341) 6-71-24**

**Сайт: <https://druzhba-kch.tvoysadik.ru/>**

**E-mail: [dou.d@kgo66.ru](mailto:dou.d@kgo66.ru)**