

Содержание

Оглавление

Введение	3
1 ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	5
41.1 Пояснительная записка	5
1.2 Цели и задачи Программы	7
1.3 Целевые ориентиры освоения ОП	9
1.4. Педагогическая диагностика освоения ОП в рамках технологии смарт – тренинга с использованием игровых наборов «Мир головоломок»	10
1.5 Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы	12
2 СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	17
3 ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	22
3.1 Материально – техническая база	22
3.2 Перечень литературных источников	22

ВВЕДЕНИЕ

С древнейших времен и до сегодняшних дней человечество стремится достичь все больших и больших высот в освоении своего интеллектуального потенциала, наиболее полно раскрыть все грани человеческого мозга в борьбе за приспособление к постоянно меняющимся условиям окружающей действительности.

Проблема интеллектуального развития и воспитания детей дошкольного возраста является одной из самых актуальных в современной педагогике. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Современные педагоги для раннего интеллектуального развития детей используют самые разнообразные средства, но одно из самых эффективных средств формирования и развития интеллектуальных способностей ребенка - головоломки – в образовательно – игровой деятельности дошкольников, к сожалению, встречаются не так часто.

Слово «Головоломка» произошло от выражения «ломать голову» - решать трудноразрешимую задачу. Чтобы найти решение, нужно хорошо подумать, применить логику и сообразительность.

Игры – головоломки способствуют также развитию и становлению нравственно – волевых качеств личности дошкольника. В стремлении ребенка «победить» в нелегкой борьбе с «хитрой» задачей проявляется его упорство, настойчивость, целеустремленность. Нужно быть решительным, чтобы сделать в стратегической игре правильный ход для будущей победы; нужно быть решительным, чтобы выбрать игру, зная, как тяжело будет решить поставленную задачу.

Но дети, любя игру и игрушку, идут на это и преодолевают неуверенность перед трудностью выполнения задания. Игры с головоломками позволяют задействовать различные психологические качества, способности, эмоции, способствуют развитию умений находить

выход из любого положения, приобретению необходимой уверенности в себе.

В процессе решения трудной задачи дети могут проявлять целеустремленность, настойчивость, упорство и решительность.

Данная программа подразумевает использование игровых комплектов «Мир головоломок», которые являются неотъемлемой частью смарт – тренинга для дошкольников «Мир головоломок» автора составителя И.И.Казуниной.

Смарт тренинг для дошкольников – метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.

Использование данного метода при реализации программы, поможет детям развивать творческие и умственные способности, развивать элементы логического и наглядно – образного мышления, целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве, познавательный интерес, произвольное внимание, воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Все головоломки изготовлены из высококачественного, экологически чистого материала, безопасны в использовании детьми, тактильно приятные на ощупь, удобны для манипулирования.

1.ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1.Пояснительная записка.

Образовательная Программа дополнительного образования спроектирована с учетом ФОП дошкольного образования, особенностей образовательного учреждения, образовательных потребностей и запросов воспитанников. Определяет цель, задачи, планируемые результаты, содержание и организацию образовательного процесса на ступени дошкольного образования.

Данная программа ориентирована на ОП ДО МАДОУ НТГО детского сада «Ёлочка». Программа составлена на основе нормативно-правовых документов:

закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-фз от 29.12.2012);

постановления от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);

основы государственной молодежной политики в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.11.2014 г. № 2403-р);

письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

приказ Минобрнауки России от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. N 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

приказ №785-Д от 29.06.2023 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация

дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом;

приказ №963-Д от 25.08.2023 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и молодежной политики в приказ №785-Д»;

локальные акты: учебный план, правила внутреннего трудового распорядка, инструкции по технике безопасности, положение о режиме занятий.

Новизна программы заключается в том, что занятия направлены не только на активизацию мыслительной деятельности ребенка, но и развитию у него качеств, необходимых для профессионального мастерства, в какой бы сфере он ни трудился в будущем.

Актуальность программы

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют осваивать новое. Сегодня на смену жесткой учебно - дисциплинарной модели воспитания пришла личностно-ориентированная модель, основанная на бережном и чутком отношении к ребенку с учетом его индивидуальных возможностей. Именно она легла в основу данной программы. Главной задачей ставится развитие логико-математических способностей дошкольников через применение новейшей технологии обучения смарт – тренинг.

Любая логическая задача, решаемая в этой программе, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая замаскирована занимательным сюжетом. Нужно быть решительным, чтобы сделать в стратегической игре правильный ход для будущей победы; нужно быть решительным, чтобы выбрать игру, зная, как тяжело будет решить поставленную задачу. Но дети, любя игру и игрушку, преодолевают неуверенность перед трудностью выполнения задания. Все умственные задачи – поиски путей решения – реализуются средствами игры и в игровых действиях.

Педагогическая целесообразность программы позволяет детям решать головоломки, которые не являются ни чрезмерно сложными, не слишком простыми и каждому ребёнку обеспечивается возможность работать в собственном темпе, ему даётся достаточное время для приобретения необходимых знаний и навыков, прежде чем он приступит к следующему этапу решений головоломок.

1.2 Цели и задачи

Цель: развитие умственных и творческих способностей детей через игры-головоломки.

Задачи:

- развивать воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить);
- формировать символической функции сознания;
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического мышления;
- развивать интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия;
- развивать стремление к достижению положительного результата, настойчивости и находчивости.

Отличительные особенности программы:

1. Воплощение концепции личностно ориентированной модели развития и воспитания детей.
2. Развивающие задачи ставятся и решаются с учетом индивидуальных возможностей развития каждого ребенка, освоенности им способов действия.
3. Все задачи решаются по средствам игры и игровых действий.
4. Применение игр - головоломок Красноухова В.И.
5. Все задания объединены единым сюжетом и построены по принципу от простого к сложному.

6. Взрослый это равноправный участник игр и упражнений, способный, как и ребенок, ошибаться.

7. Взрослый не спешит указывать детям на ошибки, давая возможность заметить их самостоятельно, и побуждает детей к самостоятельному поиску решения, в том числе и экспериментальным путем.

Эти отличительные особенности программы являются актуальными и определяют новизну.

Программа разработана для детей 6 - 7 лет.

Срок реализации программы – один год.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю, по 35 мин.

Обучение осуществляется в группах с постоянным составом.

Индивидуальная работа проводится в ходе образовательной деятельности.

Формы работы с детьми

Групповая форма работы с детьми

1.3. Целевые ориентиры освоения программы на основе работы с игровыми наборами «Мир головоломок»

Дети могут:

- знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, головоломки с пуговицами;
- овладевать способами и правилами решения головоломок;
- использовать алгоритм при решении головоломок;
- понимать заданную инструкцию и применять ее в решении головоломок;
- владеть элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображения;
- ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- проявлять познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Показатели:

- Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к играм, требующим интеллектуального усилия.
- 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.

1.4. Педагогическая диагностика детей 6-7 лет в рамках технологии смарт – тренинга для дошкольников с использованием игровых наборов «Мир головоломок»

Чтобы оценить динамику, выявить возможности и способности каждого ребенка, определить эффективность использованных методов и средств, два раза в год проводится педагогическая диагностика:

- начало учебного года – сентябрь;
- конец учебного года – май.

В начале года проводится начальная (стартовая) диагностика, для выявления умственного потенциала развития детей, их представлений о головоломках и способности к познанию.

В конце учебного года обобщающая (заключительная) диагностика проводится для получения информации об эффективности использования технологии смарт – тренинга, интеллектуальном развитии (мыслительных способностях) детей и их способности решать головоломки.

Время диагностических процедур для детей 6 - 7 лет – не более 25 минут.

Показатели интеллектуального развития детей и сведения об особенностях и специфике игровых действий с головоломкой

Баллы					
	1	2	3	4	5
Вид помощи	- Совместное выполнение с взрослым - Обучающая помощь (обучение ребенка новому для него виду деятельности)	- Преобладает организующая помощь (исполнительская часть – сборка головоломки – осуществляется ребенком, а планирование и контроль - взрослым)	- Преобладает направляющая помощь (взрослый ориентирует ребенка в задании с помощью наводящих вопросов, подсказок)	- Эмоционально – регулирующая помощь (оценочные суждения взрослого, одобряющие или порицающие действия ребенка). - Стимулирующая помощь (активизация собственных возможностей ребенка для преодоления затруднений)	- Нет
Специфические игровые действия	- Неадекватные действия с головоломкой (разбрасывает, берет в рот и т.д.). - Испытывает затруднения в понимании и выполнении инструкции, не может справиться с заданием без активной помощи взрослого	- Затруднения во время выполнения задания, трудности в последовательности действий (что сначала, что потом), трудности в контроле (сравнении с образцом, схемой). - Использует прием наложения	- Головоломку ребенок собирает самостоятельно, допускает отдельные неточности, испытывает затруднения во время выполнения задания. -Поисковые целенаправленные действия (промеривание, пребор вариантов)	- Нерешительность во время самостоятельной игры, сбока головоломки логичная, но присутствуют ошибки. - Зрительное соотнесение образца со схемой. - Действия по инструкции: - словесной; - по схеме	- Самостоятельное выполнение задания, отсутствие ошибок. - Творческое применение знаний и умений

1.5 Учебно – тематический план дополнительной образовательной программы

Форма проведения	Количество занятий в год	Количество занятий в неделю
групповая	36	1

	Тема	Программное содержание
Сентябрь	1. Вводное занятие. Мониторинг	Познакомить детей с головоломками, их разнообразием. Выявление уровня умственного потенциала развития детей, их представлений о головоломках и способности к познанию.
	2. Логическая игра «Мячи» Игра головоломка «Складушки», карточка №6	Познакомить с головоломкой «Складушки». Беседа о спортивных играх с мячом. Предложить собрать мячи из шести квадратных фишек
	3. Логическая игра «Тарелки». Игра головоломка «Складушки», карточка №7	Беседа на тему «Посуда». Вспомнить сказку К.Чуковского «Федорино горе». Рассмотреть тарелки разного вида. Предложить собрать тарелки из шести квадратных фишек
	4. Логическая игра «Светофор» «Складушки», карточка №8	Беседа с детьми по правилам дорожного движения. Чтение стихотворения про светофор. Предложить собрать светофор из восьми квадратных фишек
Октябрь	1. Логическая игра «Дом» Игра головоломка «Слагалица», карточки №5, №5А и 5Б	Познакомить с головоломкой «Слагалица» Рассмотреть картинки с изображением разных домов. Выяснить, какие дома и здания дети видели в поселке (школа, жилые дома и т.д.). Предложить собрать дом из комплекта деталей головоломки
	2. Логическая игра «Самолет» Игра головоломка «Слагалица», карточки №4, №4А	Используя иллюстрации и видеоролики посмотреть и обсудить с детьми использование самолетов в различных видах работ (сельское хозяйство, тушение пожаров, военные самолеты). Предложить собрать самолет из шести деталей, наделив его понравившимися возможностями
	2. Логическая игра «Краб» Игра головоломка «Слагалица», карточки №6, №6А	Познакомить детей с образом краба, используя 4D энциклопедию и планшет. Предложить собрать образ краба по предложенной схеме
	3. Логическая игра «Дерево» Игра головоломка «Слагалица», карточки №7, №7А	Вспомнить, какие деревья видели на прогулке. Дидактическая игра «кто больше назовет деревьев?» Предложить собрать дерево из комплекта деталей головоломки, а затем нарисовать его
	4. Логическая игра «Разводные мосты» Игра головоломка «Слагалица», карточки №15, №15А и 15Б	Рассказать детям о таком «техническом чуде», как разводные мосты. Объяснить, где и для чего их строят. Провести виртуальную экскурсию. Предложить из деталей головоломки собрать образ разводного моста с опорой на карточки или собрать свой

	Тема	Программное содержание
Ноябрь	1. Создание силуэтов предметов и объектов из комплекта деталей головоломки «Слагалица» по памяти	Предложить детям вспомнить, какие предметы и объекты они собирали, собрать наиболее понравившиеся
	2. Игровое мероприятие «Путешествие в зазеркалье» Игровой набор головоломок №1 Материал: игры-головоломки «Складушки», «Слагалица», «Репка», «Осенний кубик», «ГАЛА-КУБ»; картинки с героями сказки «Алиса в Стране чудес».	Предварительная работа: чтение сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес». Создать игровые центры с головоломками из набора №1. Дети по мере выполнения заданий из каждого центра, перемещаются из одного в другой, пока не пройдут весь круг
	3. Логическая игра «Рассмотри. Назови. Собери» Игра головоломка «Репка» Карточки №1, 1А, 4, 4А, 11, 11А, 12, 12А, 13 и 14, 13А, 13Б, 14А, 14Б	Предложить рассмотреть карточки и дать возможность проявить фантазию, назвать изображение (горы, холмы, корона, звезда и др.)
	4. Логическая игра «Утенок» Игра головоломка «Репка» Карточка №5, №15	Предварительная работа: Прочитать сказку Г.Х. Андерсена «Гадкий утенок». Посмотреть 4D энциклопедию водоплавающие птицы Предложить собрать картинку птицы из деталей головоломки
Декабрь	1. Логическая игра «Ель» Игра головоломка «Репка» Карточка №23, №23А, №23Б	Вспомнить, что в декабре будем отмечать Новый год, который невозможно представить без главного символа – новогодней Елки. Рассказать историю новогодней ели. Предложить собрать ель из деталей головоломки
	2. Логическая игра «Маска» Головоломка «Репка» Карточка №21, №21А, №21Б	Рассмотреть картинки с различными масками, спросить, какие они бывают, для чего служат маски. Предложить собрать изображение маски, учитывая уровень сложности карточек и возможностей детей
	3. «Новогодние игрушки» Головоломка «Складушки», игровой набор №1	Вспомнить, какое сейчас время года, загадать зимние загадки. Прочитать письмо от Деда Мороза с просьбой найти потерянные новогодние игрушки. Предложить детям собрать волшебные шарики для елочки.
	4. Создание силуэтов предметов и объектов из комплекта деталей головоломки «Репка» по памяти, по желанию	Предложить детям вспомнить, какие предметы и объекты они собирали из головоломки «Репка», собрать наиболее понравившиеся или придумать свои

	Тема	Программное содержание
Январь	1. «Человек» Головоломка «Репка» Карточки №26, №26А, №26Б	Побеседовать с детьми о человеке, о его частях тела, их назначении. Посмотреть 4D энциклопедию. Предложить собрать образ человека, наделив его различными характеристиками
	2. «Тонуший остров» Интерактивное приключение с использованием игрового набора №1	Сообщить детям, что остров «Зеленый» в опасности – уходит под воду! Животные и его обитатели просят их спасти. Чтобы спасти остров, нужно разгадать важное слово. Дети, выполняя предложенные задания разгадывают слово и спасают остров
Февраль	1. «Кенгуру» Головоломка «Пифагор»	Вспомнить с детьми животных жарких стран, посмотреть кенгуру в 4D энциклопедии. Рассказать об этом животном. Предложить собрать кенгуру по карточке – образцу, представленной на экране
	2. «Птица» Головоломка «Пифагор»	Вспомнить, каких птиц из деталей какой головоломки мы уже собирали. Загадать загадки про зимующих птиц, уточнить, какие бывают еще птицы. Предложить собрать силуэт птицы по карточке образцу, представленной на экране со сплошной заливкой. Детям, испытывающим затруднения в выполнении задания, предложить карточку с контурным изображением птицы
	3. «Черный тюльпан» Головоломка «Пифагор»	В преддверии праздника 23 февраля, поговорить с детьми об армии, о солдатах, о качествах, которыми должен обладать солдат Российской армии. Вспомнить, что в нашем поселке есть памятник погибшим солдатам «Черный тюльпан». Предложить собрать силуэт объекта по представлению. Детям, которые затрудняются в выполнении задания, дать образец.
	4. «Служебный пес» Игра – головоломка «Осенний кубик» Карточка №1, №2, №12	Рассказать детям о празднике «День защитника отечества», о том, что в Российской армии существует много родов войск. Загадать загадки о военных профессиях. У солдата пограничника есть верный друг – собака. Предложить собрать собаку из деталей головоломки

	Тема	Программное содержание
Март	1. «Робот» Игра – головоломка «Осенний кубик» Карточка №8	Расспросить детей, что они знают о роботах, где их видели. Поговорить о том, где используются, какую пользу приносят человеку и т.д. Предложить собрать фигуру робота из деталей головоломки
	2. . «Ваза» Игра – головоломка «Пифагор»	Познакомить детей с историей праздника 8 марта. Рассказать, что традиционно, в этот день все женщинам принято дарить цветы, которые необходимо поставить в вазу. Предложить из деталей головоломки собрать силуэт вазы по предложенному образцу
	3. «Дом с трубой» Игра – головоломка «Пифагор»	Рассмотреть с детьми иллюстрации деревенских домиков, сельских улиц. Посмотреть презентацию «Деревенский дом» Предложить собрать дом с трубой из деталей головоломки по представлению
	4.«Волшебные пуговицы» Мастер – класс для родителей и детей	Познакомить с головоломкой «Пуговицы». Предложить детям и родителям совместное выполнение заданий с головоломкой «Пуговицы»
Апрель	1. Коллективная игра «Перемести через мостик» Головоломка «Пуговицы»	Переместить пуговицы через мостик так, чтобы на нем получилась противоположная последовательность рядов, кроме среднего
	2. Игра упражнение «Ёлочка» Головоломка «Пуговицы»	На игровом поле «Ёлочка» выложить пуговицы так, чтобы в каждой строчке (горизонтальном ряду) не было рядом пуговиц с одинаковым количеством дырочек, а в каждом столбике (вертикальном ряду) не было рядом пуговиц, одинаковых по цвету
	3.Игра упражнение «Перемести пуговицы»	Предложить детям в поэтапное выполнение заданий на развитие мыслительной операции «синтез»
	4. Игра упражнение «Раскодируй картинку» Головоломка «Пуговицы»	Предложить детям раскодировать картинку «Рыбка» по предложенным схемам
Май	1. Логическая игра «Зашифрованные пуговицы» Головоломка «Пуговицы»	Предложить детям расшифровать место расположения пуговиц на игровом поле
	2. Логическая игра «Домик для пуговиц» Головоломка «Пуговицы»	Предложить детям разложить пуговицы в домике, опираясь на карточки маркеры на крыше
	3. Логическая игра «Загадочные круги» Головоломка «Пуговицы»	Предложить детям разложить пуговицы в кругах по заданным условиям
	4.Диагностика	Получение информации об эффективности использования технологии smart – тренинга, интеллектуальном развитии (мыслительных способностях) детей и их способности решать головоломки

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Содержание 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.

Дошкольникам использовать 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 и объёмным.

Краткое описание логической операций

1. *Анализ*. Направлен на разделение целого на составные части. Используется для выявления признаков, характеризующих данный объект или группу объектов, а так же для выделения объекта или его свойства из группы аналогичных по заданному признаку (цвет пуговиц, количество дырочек на пуговицах), т.е. помогает понять структуру того, что ребенок воспринимает.

2. *Синтез* - противоположная анализу операция, когда на основе общих черт части объекта объединяются в единое целое с учетом их адекватного расположения в объекте.

Анализ и синтез - две взаимосвязанные операции.

3. *Сравнение* – достаточно доступная логическая операция, которая заключается в сопоставлении и установлении сходства или различия предметов по признакам. Например, это пуговицы разного цвета с разным количеством дырочек.

4. *Обобщение* – это мысленное объединение объектов и явлений по каким либо существенным свойствам с подбором обобщающего слова, сохраняются только существенные связи.

5. *Классификация* – более сложная логическая операция. Это разделение объектов по группам в зависимости от их общих признаков. Классификация включает два действия: нахождение общего признака и деление на классы по этому признаку.

Психолого-педагогические рекомендации по обучению детей играм головоломкам

Для успешного обучения и поддержания интереса детей дошкольного возраста к играм-головоломкам, воспитателям и родителям следует:

1. Взрослому иметь личный интерес к головоломкам.
2. Правильно подойти к выбору головоломки для дошкольника. Одним из моментов является подбор игр-головоломок с учётом доступности их решения, немало важно ориентироваться на возраст и индивидуальные возможности ребенка. Любое дело может быть доведено до конца только в том случае, если оно по силам тому, кто его выполняет.
3. При приобретении игры-головоломки, определиться, будет ли ребенок играть в неё один, или несколько человек одновременно.
4. Продумать место размещения головоломок. Игры-головоломки должны находиться в специально отведенном месте в свободном доступе детей, отдельно от игрушек.
5. Помнить, что головоломок не должно быть много, так как ребенок-дошкольник может переключиться на другую головоломку, не закончив предыдущую, в силу своих личностных особенностей.
6. Обеспечить периодическую сменяемость головоломок, стимулируя познавательную активность детей.
7. Выбрать первой простую головоломку, которую ребенок обязательно решит, чтобы поддержать интерес к решению более сложных.
8. Учитывать желание ребенка решить головоломку, не навязывая, не заставляя и не подавляя инициативу.
9. При первом знакомстве с головоломкой, рассказать о ней, объяснить, в чем она заключается и при необходимости показать пример ее решения на подобном варианте.

10. При знакомстве с головоломкой, не желательно оставлять ребенка с ней наедине. Взрослый должен наблюдать за ходом решения, понять, в чем ребенок испытывает трудности и при необходимости прийти на помощь, но не раскрывая секрета головоломки и не решая за него.

11. Использовать такую подсказку, которая создаст у ребенка ощущение, что головоломку он решил сам. Лучшая подсказка – это наводящий вопрос. Сложные головоломки допустимо решать совместно со взрослым.

12. Избегать отрицательной оценки действий ребенка.

Технология организации смарт-тренинга

Что такое смарт-тренинг в дошкольной образовательной организации?

Начнем с определения слова «смарт» (от англ. smart) основное значение которого определяется как, толковый, сообразительный, умный, находчивый. Акроним «smart» хорошо известен, как метод определения «умной» цели и постановки задач, расшифруем его: S.M.A.R.T.

Specific – конкретный

Measurable – измеримый

Attainable – достижимый

Relevant – значимый

Time-bound – ограниченный во времени

Слово «тренинг» (англ. training от train – обучать, воспитывать) обозначает метод активного обучения, направленный на развитие ЗУН (знаний, умений и навыков).

Согласно Приказу Минкультуры РФ от 06.05.2008 N71 «...под тренингами понимается такое обучение, в котором теоретические блоки материала минимизированы и основное внимание уделяется практической отработке навыков и умений. В ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся получают

возможность развить и закрепить необходимые навыки, освоить новые модели поведения, изменить отношение к собственному опыту и подходам, ранее применяемым в работе».

Под смарт-тренингом для дошкольников мы будем понимать *метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости.*

Организация игровой деятельности в смарт-тренинге предполагает, прежде всего, умственное воспитание детей дошкольного возраста.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническая база: групповые помещения, оборудованные учебными столами и стульями, шкаф для хранения оборудования, мультимедийное оборудование (ноутбук, проектор, планшет).

Наборы «Мир головоломок» №1, №2, №3

3.2. Перечень литературных источников

1. И.И.Казунина, Е.Ю.Соловей «Мир головоломок. Смарт – тренинг для дошкольников»; Инсома – пресс, Самара 2021
2. Под общей редакцией Т.В.Тимофеевой «Мир головоломок. Смарт – тренинг для дошкольников с ОВЗ»; М.:Линка – Пресс, 2023. – 60с.
3. Под общей редакцией И.И.Казуниной, Е.Ю.Соловей; Москва: ООО Издательство «Линка - Пресс», 2022.96.
4. И.И.Казунина, Н.В.Соловьева, Т.В.Тимофеева, С.Н.Хомутова «Педагогическая диагностика детей 4 – 7 лет в рамках технологии смарт – тренинга для дошкольников с использованием игровых наборов «Мир головоломок»» - М.:Линка- Пресс, 2024. – 28с.
5. И.И.Казунина «Мир головоломок для развития интеллектуальных способностей детей в условиях дошкольной образовательной организации и семьи. Интерактивное пособие» - Электрон. текстовые дан. (4,93Mb). - Москва, ВОО «Воспитатели России». - 2023