

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №22 (МБ ДОУ №22)

Принята
на заседании педагогического совета
протокол № 1 от 26.08.2024г



«Утверждаю»
Заведующий МБ ДОУ №22
Г.В. Хозяенко

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПЛАТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

«МИР ГОЛОВЛОМОК»

г. Батайск 2024г

Содержание		
I Целевой раздел		
	Пояснительная записка	3
1.1	Нормативно-правовое обоснование	3
1.2	Цели и задачи программы	5
1.3	Основные принципы построения программы	6
1.4	Возрастные особенности воспитанников	8
1.5	Планируемые результаты	10
1.6	Система оценки результатов освоения Программы	11
II Содержательный раздел		
2.1	Содержание программы кружка	13
2.2	Описание вариативных форм, методов, способов и средств реализации программы	14
2.3	Взаимодействие ДОУ с семьей	16
2.4	Календарно-тематическое планирование	18
III Организационный раздел		
3.1	Календарный учебный график	27
3.2	Материально-техническое оснащение	28
3.3	Организация предметно-развивающей среды	28
3.4	Список методической литературы	29

I Целевой раздел

Пояснительная записка

Данная разработка программы предлагается педагогам-психологам ДООУ, воспитателям. Программа направлена на комплексное развитие:

- различных видов памяти, внимания, наблюдательности, воображения;
- сенсорной и двигательной сфер ребенка;
- формирование нестандартного мышления и логики.

Образовательная Программа дополнительного образования спроектирована с учетом ФГОС 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 ориентировалась на образовательную программу муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения г. Батайск Детский сад комбинированного вида №22 «Одуванчик».

Программа дополнительного образования разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами по дошкольному воспитанию:

- Законом Российской Федерации «Об образовании» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении СанПиН СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы ОО ДОД».

1.1. 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 5 программы. Главной задачей ставится развитие логико-математических способностей дошкольников через применение новейших методик и разработок в дошкольной педагогике. Математика по праву занимает очень важное место в развитии малышей. Она оттачивает ум, развивает гибкость мышления, учит логике. Эти качества пригодятся детям, и не только при обучении математике. Любая математическая задача, решаемая в этой программе, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая замаскирована занимательным сюжетом. Все умственные задачи – поиски путей решения – реализуются средствами игры и в игровых действиях.

Характерные 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. Комплексный подход в обучении, взаимосвязь с другими видами деятельности, использование различных способов и приемов в обучении.
4. Все задачи решаются по средствам игры и игровых действий.
5. Использование новейших разработок по теме «Математическое развитие дошкольников». Широкое применение наиболее эффективных пособий, таких как игры-головоломки Красноухова В.И.
6. Применение здоровьесберегающих технологий.
7. Все задания объединены единым сюжетом и построены по принципу от простого к более сложному.
8. Взрослый это равноправный участник игр и упражнений, способный, как и ребенок, ошибаться.
9. 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 характерные особенности программы являются актуальными и определяют новизну.

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 6 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.

Отличительной особенностью программы является то, что дети непосредственно приобщаются к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка. Программа предполагает возможность индивидуального пути саморазвития дошкольников в собственном темпе за счёт выбора заданий, соответствующих уровню подготовки и познавательной мотивации детей.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 2 года обучения.

Формы и режим занятий

Программа разработана для детей 5 - 7 лет. Учебный-тематический план рассчитан на 32 часа – 1 раз в неделю по 1 часу. Продолжительность занятия составляет 30 минут. Обучение осуществляется в группах с постоянным составом, конкурсный отбор в группы не предусмотрен.

1.2. Цели и задачи Программы

Цель программы: Создание условий для развития у дошкольников элементарного логического мышления с использованием современных педагогических технологий.

Задачи программы:

Развивающие:

Развитие мышления, памяти, внимания. Развитие графических навыков, крупной и мелкой моторики.

Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

Гармоничное развитие психофизических качеств ребенка.

Создание условий с использованием здоровьесберегающих технологий в учебном процессе для развития личности ребенка.

Воспитательные: Взаимодействие с семьей, направленное на целостность психического, физического, умственного и духовного развития личности ребенка.

Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

Обучающие:

Формирование приемов умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия.

Расширение словарного запаса и общего кругозора детей.

Развивать такие качества, как наблюдательность, воображение, фантазию, творческое начало.

1.3. Принципы и подходы к формированию Программы

Принципы.

Работа с дошкольниками по данной программе строится на основе следующей системы дидактических принципов:

- Принцип активной позиции ребенка.

Не делать задания за ребенка, не давать готовых ответов, не спешить с подсказкой, а подводить к решению с помощью различных приемов, вопросов. Научить ребенка решать проблемные задания самостоятельно, побуждать к активным и самостоятельным действиям.

- Принцип системности и регулярности использования игр-головоломок в работе с детьми.

Головоломки применяются в работе с детьми не от случая к случаю, а в определенной системе, во взаимосвязи всего материала: от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному. Используются регулярно как в течение дня в разных режимных моментах, так и в течение недели. Деятельность состоит из законченных шагов.

- Принцип индивидуального подхода к ребенку.

Подбор заданий с учетом не только возрастных особенностей детей, сколько индивидуальных способностей каждого ребенка.

- Принцип использования адекватных возрасту форм работы с детьми. Не забывать, что основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Больше использовать игровых приемов. Развивающий материал не должен быть легким, трудность должна быть оптимальной.

- Принцип наглядности. Ребенку легче воспринимать материал, опираясь на иллюстрации, схемы, объекты, что способствует возможности увидеть их в реальном, действительном виде, поддержать внимание. Не забывать о разумном количестве наглядного материала.

- Принцип интеграции. Процесс обучения головоломкам будет более эффективным, если их включать в различные образовательные области.

- Принцип успешности. Ребенок, да и любой взрослый, любит заниматься тем, что у него хорошо получается. Чтоб ребенку нравилось решать головоломки, он должен почувствовать себя успешным в этом деле. Особенно большое значение имеет первый опыт.

- Принцип вариативности, новизны. На базе одной головоломки можно давать различные варианты заданий. Также можно использовать вариативность и в использовании методов и приемов: то используем загадки, то игровую ситуацию, то художественное слово, или обыгрывание конструкции.

- Принцип поддержки инициативы детей в решении головоломок. Не следует критиковать ребенка за неправильную попытку решения задания, рекомендуется избегать негативной оценки его работы. Не следует прерывать пробы и поисковые действия ребенка словами «не так», «неправильно», «неверно». Пусть ребенок сам на практике оценит правильность своих действий. Если ребенок долго пытается решить задание неверным способом, можно сказать ему «попробуй по-другому». В дошкольном возрасте инициативность связана с проявлением любознательности, пытливости ума, изобретательностью.

- Принцип сотрудничества с семьей. Семейное воспитание является незаменимым и важным в жизни ребенка, стоит на первом месте по своей силе и действенности. Авторитет родителей для ребенка бесспорен. Добиться хороших успехов в привитии ребенку каких-либо навыков или качеств без поддержки семьи сложно. Необходимо повышать активность родителей, создавать необходимые условия для того, чтобы они смогли включиться в работу по освоению головоломок детьми, по привитию интереса детям к интеллектуальным хобби.

1.4. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников особенности развития психических процессов у детей от 5 до 7 лет

Знание особенностей развития психических процессов у детей с «нормой» на каждом возрастном этапе является важным моментом, как для педагогов, так и для родителей. Это основа, на которой строится предположение о наличии в развитии конкретного ребёнка возможных нарушений.

Восприятие

К 5-6 годам представления об окружающем становятся системными. Восприятие становится детальным, объём его возрастает до шести объектов 9 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. К 6-7 годам дошкольник узнаёт и называет все цвета, оттенки, тона цветов, получает нужные цвета путём смешивания, называет оттенки: лимонный, сиреневый, раскладывает до 10 предметов по величине при зрительном соотнесении, использует мерки. Развито целостное восприятие, ребёнок охватывает не только отдельные части предмета, но и всю фигуру в целом. Доступны пространственные отношения.

Внимание

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. Предшкольник – ребёнок 6-7 лет. Способен 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. Удерживают свое внимание на интеллектуально важных для них объектах. Объём внимания 8-10 объектов. Находят до 10 отличий между двумя сюжетными картинками. Однако следует отметить, что непроизвольное внимание всё-таки остается преобладающим на протяжении всего дошкольного периода. При выполнении упражнений, требующих длительного напряжения и произвольного внимания, желательно включать продуктивную деятельность, делать паузы со сменой деятельности. Внимание является условием, обеспечивающим продолжительность любого из процессов.

Память

Способность контроля себя при запоминании и воспроизведении появляется в возрасте 5-6 лет, хотя память всё ещё большей частью произвольная. На данном этапе мы можем говорить о возникновении произвольной памяти. Широко проявляются личные воспоминания. Количество картинок или слов, которые ребёнок может запомнить возрастает до 6-8 предметов. Может пересказать рассказ близко к тексту, запоминает последовательность элементов танца. В 6-7 лет овладевает, собственно, мнемической деятельностью, у него развивается произвольная память, умение себя концентрировать 10 процесс усвоения, прилагая усилия. Объем нормального запоминания от 8 предметов «до 10 из 10 предложенных». 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.

Мышление

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. Ребёнок начинают осваивать символы, владеет мыслительными операциями, способен без затруднений собрать разрезную картинку из 6-7 частей. В 6-7 лет словесно-логическое мышление выходит на первый план, хотя ведущим всё ещё остаётся наглядно-образное, и становится доминирующим среди других типов познания, может оперировать образами и в уме решать задачи на логику, выстраивать логические ряды, последовательность событий. Разрезные картинки от 7 до 10 и больше. Развивается абстрактно-символическое, пространственное мышление. Владеет всеми мыслительными операциями, но остаются трудности в переносе усвоенных навыков на решение новых задач. Фактически все виды мышления между собой взаимосвязаны и в преобладающем виде мышления на том или ином этапе развития мы можем говорить лишь относительно. Например, мы, считаем, что владеем, в какойто мере, самыми высшими видами мышления, но предметно-действенное мышление используем, когда нет возможности предвидеть результат, следуя поговорке «пока не попробуешь - не узнаешь, что получится», хотя относим мы его к возрасту 2-3 года. Мышление совершенствуется в ходе усложнения познавательной деятельности и речевого развития.

Воображение

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. Внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок 6-7 лет произвольно планирует его реализацию, подбирая средства. Может использовать 11 незаконченную фигурку как деталь сюжетной композиции; сочиняет сказку или историю на заданную тему, сравнительно оригинальную и наполненную деталями. Воображение носит проективный характер, так как в этом возрасте появляются выдуманные миры друзей и врагов.

1.5. Планируемые результаты освоения Программы.

Целевые ориентиры.

К ожидаемым образовательным результатам освоения «МИРА ГОЛОВОЛОМОК» следует отнести социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений детей дошкольного возраста. Дети не должны осваивать в обязательном порядке технологию смарттренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.

Целевые ориентиры на этапе завершения смарт-тренинга для дошкольников «МИР ГОЛОВОЛОМОК»

Дети могут:

- знать разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
- овладеть 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 воображением;
- ориентироваться в пространстве, анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- проявлять познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

Показатели:

- Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
- Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.

- Развитие психических познавательных процессов (мышление, внимание, память, восприятие, воображение).
- Сформированность продуктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
- Наличие самоконтроля.

1.6. Система оценки результатов освоения Программы

Для изучения полученных детьми знаний, умений и навыков проводится мониторинг развития логического мышления и его операций.

Способ проверки результатов работы: мониторинг усвоения детьми операций логического мышления (вводный – сентябрь; итоговый – май); открытые занятия.

Критерии оценки

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
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.

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

2. Содержательный раздел

2.1. 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 разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции, которой будут обучаться дети на занятии):

1. Анализ – синтез.

Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета. Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

2. Сравнение.

Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве. Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

3. Ограничение.

Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей. Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

4. Обобщение.

Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей. Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

5. Систематизация.

Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать. Игры и упражнения:

магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

6. Классификация.

Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

7. Умозаключения.

Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение. Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребенка, представленными в пяти образовательных областях

Согласно ФГОС дошкольного образования содержание образовательной работы должно, в том числе обеспечивать развитие первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.). Стандарт предполагает комплексный и интегрированный подход, обеспечивающий развитие воспитанников во всех заявленных взаимодополняющих направлениях развития и образования детей:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

2.2. Описание вариативных форм, методов, способов и средств реализации программы

Дидактические методы и приемы обучения.

Все принципы представляют набор дидактических методов и приемов, способствующих эффективному обучению детей решению головоломок.

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.

Словесный метод и приемы активно применяются в обучении дошкольников. Успех словесных методов обучения напрямую зависит от владения ими самим воспитателем, и от того насколько правильно и в какой форме это преподносится детям. Для достижения результата словесные методы и приемы лучше сочетать с игровым, а так же 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.

2.3. Взаимодействие ДООУ с семьей

В направлении выстраивания сотрудничества с семьями детей программа видит актуальной целью создание условий для построения личностно-развивающего и гуманистического взаимодействия всех участников образовательных отношений, то есть воспитанников, их родителей (законных представителей) и педагогических работников.

Основные задачи, стоящие перед дошкольным учреждением в данном направлении:

- изучение и понимание особенностей семей воспитанников, их специфических потребностей в образовательной области, разработка подходов к реализации сотрудничества с семьями воспитанников;
- построение образовательной среды и педагогического взаимодействия в ней на основе принципа уважения личности ребенка, признания его полноценным участником (субъектом) образовательных отношений как обязательного требования ко всем взрослым участникам образовательного процесса;
- обеспечение благоприятных педагогических условий для содействия и сотрудничества детей и взрослых;
- поддержка инициативы и пожеланий семей воспитанников по организации образовательного процесса;
- формирование отношений партнёрства и доверительности с родителями воспитанников;
- создание развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с образовательной программой организации дошкольного образования и интересами семьи;
- использование интересных, понятных и удобных в организации родителям воспитанников форм работы с семьёй;

- обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей по развитию у детей логического мышления при помощи игр-головоломок.

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 головоломки. Игры-головоломки должны находиться в специально отведенном месте в свободном доступе детей, отдельно от игрушек.
5. Помнить, что головоломки 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 головоломки, 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.

2.4. Календарно-перспективное планирование

Комплексное планирование дополнительной образовательной программы кружка «МИР ГОЛОВЛОМОК»

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Рекомендации для работы с карточками</i>	<i>Кол-во часов</i>
Сентябрь			8 ч
1.	Головоломка «Репка» «Рассмотри, назови, собери» Карточки <ul style="list-style-type: none"> • 1, 1А • 4, 4А • 11, 11А • 12, 12А 	<ul style="list-style-type: none"> – Предложить детям рассмотреть карточку и дать возможность проявить фантазию, назвать изображение (например, горы, холмы, корона, звезда и т.д.). – Побеседовать с детьми на тему, к которой это изображение относится (во время беседы можно использовать разнообразный наглядный материал (иллюстрации книг, энциклопедий, фотографии и т.п.) или провести с детьми наблюдения в окружающем мире). – Собрать предложенный образ. 	2
2.	Головоломка «Репка» «Киска», «Рыбка», «Маска животного» Карточки <ul style="list-style-type: none"> • 2, 2А • 7, 7А • 8, 8А, 8Б 	<ul style="list-style-type: none"> – Рассмотреть с детьми картинки с изображениями различных животных. – Предложить описать словами изображение, которое дети видят на карточке. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ кошки, рыбки и маски животного, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2
3.	Головоломка «Репка» «Рубашка», «Куртка» Карточки <ul style="list-style-type: none"> • 3, 3А • 6, 6А 	<ul style="list-style-type: none"> – Побеседовать с детьми о различных предметах одежды. – Побеседовать о том, какую одежду носят в какое время года. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ рубашки и куртки, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2
4.	Головоломка «Репка» «Утёнок», «Лебедь» Карточки <ul style="list-style-type: none"> • 5, 5А • 15, 15А, 15Б 	<ul style="list-style-type: none"> – Спросить у детей, на какую из птиц похоже изображение на карточке, попросить объяснить, почему они так думают. – Используя интернет-ресурсы, показать детям красоту лебедя в полете, в воде (как 	2

		<p>плавает), лебединой пары, стаи. Рассмотреть картинки с изображением уток.</p> <p>– Собрать с детьми из деталей головоломки образ утки и лебедя, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности.</p>	
Октябрь			8 ч
5.	<p>Головоломка «Репка» «Грузовичок», «Грузовик» Карточки</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9, 9А • 18, 18А, 18Б 	<p>– Рассмотреть с детьми иллюстрации с различными видами транспорта, спросить, какой бывает транспорт, для чего служит, особое внимание уделить грузовому транспорту.</p> <p>– Вспомнить с детьми сказки, рассказы, стихотворения, где упоминается какой-либо транспорт.</p> <p>– Предложить детям построить грузовик из строительного материала, конструктора.</p> <p>– Собрать с детьми из деталей головоломки образ грузовика, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности.</p>	2
6.	<p>Головоломка «Репка» «Заварочный чайник», «Чайник» Карточки</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10, 10А • 17, 17А, 17Б 	<p>– Побеседовать с детьми о посуде, попросить назвать, какую посуду они знают, и каково ее назначение.</p> <p>– Рассмотреть и сравнить картинки старинных и современных чайников.</p> <p>– Собрать с детьми из деталей головоломки образ чайника, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности.</p> <p>– Предложить детям устроить дома чаепитие с родителями.</p>	2
7.	<p>Головоломка «Складушки» «Горка», «Цветы», «Паровозик», «Лесенка» Карточки 1, 2, 3, 4</p>	<p>– Побеседовать с детьми о изображениях, которые они видят на карточках.</p> <p>– Предложить детям собрать из цветных фишек набора предложенные комбинации.</p>	2
8.	<p>Головоломка «Гала-Куб» «Узнай, расскажи, построй» Карточки 4, 5, 6, 9, 12</p>	<p>– Дать детям возможность проявить фантазию, назвать изображение, побеседовать о нем.</p> <p>– Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности</p>	2

Ноябрь			8 ч
9.	Головоломка «Гала-Куб» «Крокодил», «Тигренок» Карточки 1, 2	– Определить с детьми образ животного, поговорить о нем (где живет, чем питается, как выглядит). – Прочитать детям сказку или рассказ о животном, чей образ увидели дети. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
10.	Головоломка «Гала-Куб» «Кресло» Карточка 3	– Рассмотреть с детьми картинки с различной мебелью, назвать эти предметы, поговорить для чего служит мебель, из чего ее делают и т.д. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
11.	Головоломка «Гала-Куб» «Робот» Карточка 8	– Спросить детей, что они знают про роботов, где они их видели, где используются роботы, какую пользу приносят человеку и т.д. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
12.	Головоломка «Гала-Куб» «Грузовик», «Корабль», «Самолет» Карточки 7, 10, 11	– Рассмотреть с детьми картинки с различными видами транспорта, спросить какой он бывает, для чего служит тот или иной вид транспорта, вспомнить сказки, рассказы, стихотворения, где упоминается какой-либо транспорт. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
Декабрь			8 ч
13.	Головоломка «Осенний кубик» «Собачка», «Сторожевой пес», «Щенок», «Собака» Карточки 1, 2, 11, 12	– Побеседовать с детьми о собаках, их породах и предназначении для различных целей. – Загадать загадки, прочитать литературные произведения о собаках. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
14.	Головоломка «Осенний кубик» «Домик», «Дворец»	– Предложить детям сконструировать здание из строительного материала и различных видов конструктора.	2

	Карточки 3, 4	– Показать детям картинки с изображением строений разных эпох – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	
15.	Головоломка «Осенний кубик» «Узнай, расскажи, построй» Карточки 6, 7, 13	– Дать детям возможность проявить фантазию, назвать изображение, побеседовать о нем. – Собрать предложенный образ.	2
16.	Головоломка «Осенний кубик» «Петушок», «Верблюд», «Рыбка», «Рыба» Карточки 5, 8, 9, 10	– Рассмотреть с детьми картинки с различными животными, спросить каких животных они знают, где живут различные звери, птицы, рыбы, вспомнить сказки, рассказы, стихотворения, где упоминаются животные. – Собрать предложенный образ из деталей головоломки, учитывая уровень сложности.	2
Январь			8 ч
17.	Головоломка «Осенний кубик» «Печка» Карточка 11	– Совершить с детьми виртуальную экскурсию в музей русского быта. – Рассмотреть иллюстрации с изображением русской печи, посмотреть отрывки из мультфильмов, где есть русская печь. – Предложить детям собрать печку из деталей головоломки.	2
18.	Головоломка «Гала-Куб» Этапы сборки Карточки 13, 14	– Карточки с поэтапной схемой сборки головоломки.	2
19.	Головоломка «Складушки» «Колобок», «Мячи», «Тарелки», «Светофор» Карточки 5, 6, 7, 8	– Побеседовать с детьми о изображениях, которые они видят на карточках. – Предложить детям собрать из цветных фишек набора предложенные комбинации.	2
Февраль			8 ч
20.	Головоломка «Складушки» «Узнай, расскажи, сложи» Карточки 9, 10	– Дать детям проявить фантазию, назвать изображение, побеседовать о нем. – Предложить детям собрать головоломку с опорой на схему, по памяти.	2

		– Можно усложнить задание – исключить просмотр схемы-подсказки, использовать только словесную инструкцию.	
21.	Головоломка «Складушки» «Узнай, расскажи, сложи» Карточки 11, 12	– Дать детям проявить фантазию, назвать изображение, побеседовать о нем. – Предложить детям собрать головоломку с опорой на схему, по памяти. – Можно усложнить задание – исключить просмотр схемы-подсказки, использовать только словесную инструкцию.	2
22.	Головоломка «Слагалица» «Домик» Карточки 1, 1А	– Рассмотреть с детьми иллюстрации различных домов, поговорить о их назначении (музей, школа, жилой дом). – Предложить детям собрать домик из комплекта деталей головоломки.	2
23.	Головоломка «Слагалица» «Ракета» Карточки 2, 2А	– Показать детям изображения ракет, поговорить для чего они нужны. – Совершить с детьми виртуальное путешествие на космодром. – Предложить детям собрать ракету из комплекта деталей головоломки.	2
Март			8 ч
24.	Головоломка «Слагалица» «Самолет», «Самолетик» Карточки • 3, 3А • 4, 4А	– Рассмотреть с детьми иллюстрации с изображением самолетов. – Поговорить о различных видах самолетов и их предназначении, использовании в различных видах работ (в сельском хозяйстве, в тушении пожаров и т.д.). – Предложить детям собрать самолет из комплекта деталей головоломки.	2
25.	Головоломка «Слагалица» «Краб» Карточки 6, 6А	– Познакомить детей с образом краба, с этой целью используя иллюстрации книг, энциклопедий, видеоролики. – Поговорить о внешности краба, о том, где он живет, чем питается. – Предложить детям собрать краба из комплекта деталей головоломки.	2
26.	Головоломка «Слагалица» «Дерево» Карточки 7, 7А	– Вспомнить с детьми, какие деревья видели на прогулке, попросить детей назвать эти деревья. – Загадать загадки о деревьях. – Предложить детям собрать дерево из комплекта деталей головоломки. – Посчитать ветки получившегося дерева.	2

27.	Головоломка «Слагалица» «Замок» Карточки 8, 8А	– Рассмотреть с детьми иллюстрации с изображением замков в книгах со сказками. – Предложить детям собрать замок из комплекта деталей головоломки.	2
Апрель			8 ч
28.	Головоломка «Слагалица» «Дом» Карточки 5, 5А, 5Б	– Спросить у детей, какие дома они видели на своей улице (по дороге в детский сад и т.д.) – Рассмотреть с детьми иллюстрации различных домов, поговорить о их назначении (музей, школа, жилой дом). – Предложить детям собрать дом из комплекта деталей головоломки. – Можно продолжить тему конструирования домов из различных материалов, например: из бумаги, коробок, конструктора.	2
29.	Головоломка «Слагалица» «Хоровод» Карточки 9, 9А	– Побеседовать с детьми о том, когда и где люди водят хоровод. – Поиграть с детьми в хороводную игру, например, «Каравай», «Карусель» или любую другую. – Предложить детям собрать хоровод из комплекта деталей головоломки.	2
30.	Головоломка «Слагалица» «Воздушный змей» Карточки 10, 10А	– Посмотреть с детьми видеоролик о воздушных змеях, о том, как их запускают. – Предложить детям собрать воздушного змея из комплекта деталей головоломки. – Предложить детям самостоятельно смастерить воздушного змея и запустить его на прогулке.	2
31.	Головоломка «Слагалица» «Рубашка» Карточки 11, 11А	– Вспомнить с детьми предметы одежды, можно организовать показ мод. – Предложить детям собрать рубашку из комплекта деталей головоломки. – Предложить детям нарисовать разные фасоны рубашек, создав свой дизайнерский альбом одежды.	2
Май			8 ч
32.	Головоломка «Слагалица» «Сумка» Карточки 12, 12А	– Совершить виртуальный поход в магазин сумок и рассказать о назначении разных видов сумок.	2

		– Предложить детям собрать сумку из комплекта деталей головоломки.	
33.	Головоломка «Слагалица» «Жаворонок» Карточки 13, 13А, 13Б	– Понаблюдать с детьми за птицами, поговорить о них: где обитают, чем питаются и т.д., особое внимание уделить жаворонку. Во время беседы использовать наглядный материал (иллюстрации, фотографии, фрагменты видеофильмов и т.д.). – Предложить детям собрать образ жаворонка, используя карточки набора.	3
34.	Головоломка «Слагалица» «Кошка» Карточки 14, 14А, 14Б	– Поговорить с детьми о породах кошек (окрасе, повадках, питании, месте проживания и т.д.). – Прочитать детям стихи и рассказы о кошках, посмотреть мультфильмы, литературу с их иллюстрациями. – Собрать из деталей головоломки мордочку кошки. – Попросить дошкольников рассказать или придумать свою историю про кошку.	3
Июнь			8 ч
35.	Головоломка «Слагалица» «Разводные мосты» Карточки 15, 15А, 15Б	– Показать и рассказать детям о таком «техническом чуде», как разводные мосты. Объяснить, где и для чего их строят люди. – Провести виртуальную экскурсию. – Предложить детям из деталей головоломки собрать образ разводного моста с опорой на карточки или собрать свой мост.	2
36.	Головоломка «Репка» «Рассмотри, назови, собери» Карточки <ul style="list-style-type: none"> • 13, 13А, 13Б • 14, 14А, 14Б • 16 	– Предложить детям рассмотреть карточку и дать возможность проявить фантазию, назвать изображение (например, горы, холмы, корона, звезда и т.д.). – Побеседовать с детьми на тему, к которой это изображение относится (во время беседы можно использовать разнообразный наглядный материал (иллюстрации книг, энциклопедий, фотографии и т.п.) или провести с детьми наблюдения в окружающем мире). – Собрать предложенный образ.	2

37.	Головоломка «Репка» «Ворота» Карточки 19, 19А, 19Б	<ul style="list-style-type: none"> – Побеседовать с детьми о воротах, для чего они нужны, вспомнить, где и какие ворота они видели. – Используя иллюстрации, показать и рассказать, какими могут быть ворота. – Предложить детям построить ворота из строительного материала, конструктора. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ ворот, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. – Предложить детям собрать ворота по своему замыслу. 	2
38.	Головоломка «Репка» «Ракета» Карточки 20, 20А, 20Б	<ul style="list-style-type: none"> – Побеседовать с детьми о космосе, о космонавтах. – Совершить с детьми виртуальную экскурсию на космодром. – Совершить «космическое путешествие на неизведанную планету», собрав с детьми из деталей головоломки образ ракеты, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2
Июль			8 ч
39.	Головоломка «Репка» «Маска» Карточки 21, 21А, 21Б	<ul style="list-style-type: none"> – Рассмотреть с детьми картинки с различными масками, спросить, какие они бывают, и для чего служат. – Побеседовать с детьми о том, где могут применяться маски. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ маски, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2
40.	Головоломка «Репка» «Слон» Карточки 22, 22А, 22Б	<ul style="list-style-type: none"> – Познакомить детей с образом слона, с этой целью можно использовать иллюстрации книг, энциклопедий, видеоролики. – Поговорить с детьми о внешнем виде слона, о том, где он живет, чем питается, какую пользу может принести человеку. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ слона, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2

41.	Головоломка «Репка» «Ель» Карточки 23, 23А, 23Б	<ul style="list-style-type: none"> – Вспомнить с детьми, какие деревья видели на прогулке, попросить детей назвать их. – Загадать загадки о деревьях. – Спросить у детей, какое дерево украшают на Новый год, попросить описать словами это дерево. – Собрать с детьми из деталей головоломки образ ели, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. 	2
42.	Головоломка «Репка» «Репка» Карточки 24, 24А, 24Б	<ul style="list-style-type: none"> – Побеседовать с детьми об овощах, попросить детей назвать знакомые им овощи. – Поиграть с детьми в дидактические игры: «Овощи и фрукты», «Собери в корзинку», загадать загадки, прочитать детям русскую народную сказку «Репка». – Собрать с детьми из деталей головоломки образ репки, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. – Собрав репку, попросите детей пересказать сказку. 	2
Август			8 ч
43.	Головоломка «Репка» «Кулон сердечко» Карточки 25, 25А, 25Б	<ul style="list-style-type: none"> – Побеседовать с детьми на тему «Подарки». – Рассказать детям об украшениях, которые носят женщины, обогатив словарный запас дошкольников словом «кулон», сопровождая рассказ иллюстрациями. – Собрать с детьми из деталей головоломки кулон, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. – Продолжить знакомство с ювелирными украшениями и закрепить значение слова «кулон» можно предложив нарисовать или сделать аппликацию с изображением кулона и подарить их женщинам, например, маме, бабушке, сестре и т.д. 	2
44.	Головоломка «Репка» «Человек»	– Побеседовать с детьми о человеке, о его частях тела, их назначении.	2

	Карточки 26, 26А, 26Б	– Собрать с детьми из деталей головоломки образ человека, используя карточки данного набора, учитывая уровень их сложности. – Придумать совместно с детьми историю про человечка, наделив его различными характеристиками.	
45.	Закрепление работы с карточками, по желанию детей.		2
46.	Работа с различными головоломками, по желанию детей, для стимулирования работы фантазии.		2
			Итого: 96

3. Организационный раздел

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график разработан в соответствии нормативно - правовыми документами: Законом «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования, Уставом организации, требованиями СанПиН и образовательной программы МБ ДОУ №22.

Образовательный период осуществляется с 01 сентября по 31 августа.

Мониторинг осуществляется на основе анализа достижения детьми планируемых результатов освоения программы:

мониторинг –	с 01 по 12 сентября
итоговый мониторинг –	с 18 по 31 мая

Мониторинг достижения детьми планируемых результатов проводится без прекращения образовательного процесса. Программа рассчитана на две возрастные ступени:

старшая группа	от 5 до 6 лет
подготовительная к школе группа	от 6 до 7 лет

Качество и продолжительность совместной деятельности соответствует статьям 11.1 – СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных учреждениях.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование блока	Количество занятий	
		старшая группа	подготовительная группа
1.	Блок первый «Логические игры-упражнения»	6	6
2.	Блок второй «Геометрические головоломки на плоскости»	8	8
3.	Блок третий «Объемные головоломки»	6	6
4.	Блок четвертый «Головоломки-лабиринты»	7	7
5.	Блок пятый «Словесные игры-головоломки»	5	5
Итого:		32	32

3.2. Материально-техническая база: групповые помещения, оборудованные учебными столами и стульями, шкаф для хранения оборудования, мультимедийное оборудование (компьютер, телевизор).

Занятие состоит из нескольких этапов, которые направлены на развитие всех психических процессов ребенка. Возможные виды деятельности:

- "увлекательная зарядка", игры на развитие крупной моторики
- оздоровительная дорожка (массаж стоп);
- логоритмика;
- дыхательные упражнения;
- упражнения на развитие музыкального слуха детей;
- дидактические игры и творческие задания;
- ситуационные задачи;
- дидактические игры на развитие цветового восприятия, величины и формы предметов;
- работа с наглядным и раздаточным материалом;
- развитие графомоторных навыков;
- математические игры и задания на логику;
- участие в массовых мероприятиях учреждения.

3.3. Организация развивающей предметно-пространственной среды

При проектировании предметно-развивающей среды, связанной с развитием логического мышления у дошкольников, необходимо уделять внимание таким компонентам как пространство, время, предметное окружение. Каждый этот компонент способствует формированию у ребенка опыта

освоения средств и способов познания и взаимодействия с окружающим миром, опыта возникновения мотивов новых видов деятельности, опыта общения с взрослыми и сверстниками. Влияние предметно-развивающей среды на развитие детей достаточно велико.

Для реализации задач развития детей средствами занимательного материала, в группах был оформлен математический уголок «Мир головоломок».

Организация уголка осуществлялась с активным участием детей, что создавало у них положительное отношение к материалу, интерес, желание играть. В художественном оформлении уголка использовались геометрические орнаменты и сюжетные изображения из геометрических фигур, герои детской литературы. Подбор игрового материала определялся возрастными возможностями и уровнем развития детей группы. В уголке размещается разнообразный занимательный материал для того, чтобы каждый из детей смог выбрать игру для себя.

Предметная развивающая среда подобрана с учетом принципа интеграции образовательных областей. Материалы и оборудование для одной образовательной области могут использоваться и в ходе реализации других областей. Оснащение уголков меняется в соответствии с планированием образовательного процесса. Дети принимают участие в проектировании и изменении среды.

3.4. Перечень литературных источников.

1. Кордемский, Б.А. Математические зацепки [Текст] / Б.А. Кордемский. – М. : ООО «Издательство Оникс»: ООО Издательство «Мир и образование», 2005. – 512 с.
2. Лурия, А.Р. Основы нейропсихологии. Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М. : Академия, 2002. – 384 с.
3. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. – М. : «Просвещение», 1990. – 96 с.
4. Немов, Р.С. Психология. Книга 2. Психология образования. / Р.С Немов. – Москва. : Владос, 1995. – 496 с.
5. Поддъяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста [Текст] / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.
6. Светлова И. Логика [Текст] / И. Светлова. – М. :Эксмо, 2004. – 64 с.
7. Урунтаева, Г.А. Детская психология: Учеб. пособие для студ. пед. учеб. заведений / Г.А. Урунтаева - М. : Издательский центр «Академия», 2013. - 336 с. (с.175 - 255)
8. Широкова, Г.А. Справочник дошкольного психолога. / Г. А. Широкова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2004. – 384с. (с.42 - 56)