

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества с. Амурзет»

ПРИНЯТО на заседании педагогического совета Протокол № <u>1</u> от <u>01.09</u> 20 <u>26</u> г.	УТВЕРЖДЕНО приказом директора МКУДО «ЦДТ с. Амурзет» № <u>27</u> от <u>01.09</u> 20 <u>26</u>
---	--



сп=Ярополова
Елена Владленовна,
о=МКУДО "ЦДТ с.
Амурзет", ou=
Директор,
email=cdtokt@post.e
ao.ru, c=RU
2026.09.14 09:18:29
+10'00'

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
КРУЖКА «МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

Возраст обучающихся 5–7 лет

Срок реализации – 2 года

Составитель:

Вершковская Полина Евгеньевна
педагог дополнительного образования

с. Амурзет
2026 г

Нормативные документы, используемые при разработке программы:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2) Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» (с изменениями на 21 июля 2020 года);
- 3) Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- 4) Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- 5) Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018г.;
- 6) Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- 7) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 20.06.2026 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2. 4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- 8) Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- 9) Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 № АБ3935/06 «О методических рекомендациях»;
- 10) Устав муниципального казённого учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества села Амурзет»
- 11) Положение «О дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МКУДО «ЦДТ с. Амурзет», утверждено приказом от 01.03.2023г. № 19
- 12) Положение «О системе оценок, формах, порядке и периодичности стартовой (нулевой) и промежуточной аттестации обучающихся МКУДО «ЦДТ с. Амурзет», утверждено приказом от 01.07.216г. №13
- 13) Положение «Об итоговой аттестации обучающихся МКУДО «ЦДТ с. Амурзет», утверждено приказом от 21.01.2021г. №1.

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка — развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению.

Какие это мыслительные умения? С помощью каких дидактических средств их следует формировать? Как осуществлять руководство этим сложным процессом? Как обеспечить постепенное продвижение каждого ребенка вперед?

Весь комплекс заданий — это длинная интеллектуальная лестница, а сами игры и упражнения — ее ступеньки. На каждую из этих ступенек ребенок обязательно должен подняться. Если какую-то из них он пропустит, то дотянуться до следующей ему будет значительно труднее. Если же он очень быстро побежит по лесенке, значит, эти ступеньки он уже «перерос» — и пусть бежит. Но впереди обязательно появится такая, перед которой он приостановится. И возможно, что здесь ему надо будет помочь.

2. Новизна программы в том, что занятия направлены на выявление в каждом ребенке его интеллектуальных способностей, склонностей и задатков в различных сферах деятельности. Основное внимание уделяется развитию выявленных ресурсов и реализации внутреннего потенциала каждого ребенка.

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 учебнодисциплинарной 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 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.

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.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель: развитие творческих умственных способностей с помощью игр-головоломок.

Задачи:

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.

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.
- Воспитывать понятия о своей малой Родине и стране.

Программа разработана для детей 5 - 7 лет.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 2 года обучения.

Формы и режим занятий

Учебный-тематический план рассчитан на 72 часа – 4 раза в неделю. Обучение осуществляется в группах с постоянным составом.

Формы работы с детьми

Индивидуальная форма: предполагает работу с 1 ребенком в процессе обучения играм - головоломкам.

Преимущество данной формы: безусловный учёт индивидуальных особенностей, зоны ближайшего развития ребенка и пространства детской реализации, сокращение времени выполнения задания, разумная помощь

дошкольнику при затруднении и возможных ошибках, гарантированный положительный результат, сохранение интереса к решению логических задач.

Подгрупповая форма: предполагает одномоментную работу с детьми в составе пяти – восьми человек.

Групповая форма работы с детьми, уже имеющими навык работы с играми-головоломками, принимающими и понимающими инструкцию педагога, умеющими работать в большой группе детей, с высоким уровнем заинтересованности.

3. Ожидаемые результаты освоения Программы. Целевые ориентиры.

К ожидаемым образовательным результатам освоения «МИРА ГОЛОВОЛОМОК» следует отнести социально-нормативные возрастные характеристики детей дошкольного возраста. Дети должны освоить в обязательном порядке технологию смарт-тренинг 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.

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

Знает и называет разные виды головоломок, проявляет к ним интерес.

Систематически применяет усвоенные способы для решения головоломок, четко соблюдая необходимую последовательность действий.

Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок. Ориентируется в схеме без помощи взрослого.

При решении головоломок анализирует схему, делает умозаключения, предположения, проверяя их в практической деятельности.

Самостоятельно находит творческие конструктивные решения. Сформированы пространственные представления. Хорошо ориентируется на плоскости при решении лабиринтов, геометрических головоломок на плоскости и объемных головоломок.

Проявляет самоконтроль при решении головоломок, корректируя свои ошибки. Устанавливает продуктивное взаимодействие со взрослыми и сверстниками в ходе игровой деятельности при решении головоломок.

Средний уровень

Проявляет интерес к головоломкам, но испытывает затруднения в назывании некоторых из них.

Испытывает затруднения в применении способов решения головоломок, чаще не учитывает последовательность действий, прибегает к помощи взрослого или сверстников.

Понимает заданную инструкцию и применяет ее в решении головоломок.

Испытывает затруднения при работе со схемой.

Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения.

Использует стандартные конструктивные решения. Пространственные представления сформированы частично.

Самоконтроль сформирован недостаточно, не всегда корректирует свою деятельность при решении головоломок.

Согласовывает свои действия и действия сверстников, не всегда продуктивно умеет договариваться, прибегает к помощи взрослого.

Низкий уровень

Испытывает затруднения в назывании головоломок, интерес к головоломкам неустойчивый.

- Решает головоломки при непосредственной помощи взрослого.
- Не всегда понимает предложенную инструкцию, не ориентируется в схеме.
- Не анализирует схему, не делает умозаключения, предположения.
- К изменению конструкции не стремится. Испытывает затруднения при

ориентировке в пространстве.

- Самоконтроль проявляется только в присутствии взрослого, коррекцию своих ошибок производит по указанию взрослого.

- Не согласовывает свои действия с действиями сверстников, постоянно нуждается в контроле, не справляется с заданием без помощи со стороны взрослого.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

1. Конкурсы/ соревнования:

Проводятся в рамках детского сада, между детьми занимающихся данной игровой деятельностью.

2. Дни детского мастерства

Организуются по мере выявления лидера, появления ребёнка, готового поделиться своими находками, своим опытом по решению логических задач с другими детьми. Данной форме деятельности может предшествовать работа в парах, где более сильный ребёнок обучает товарища работе с головоломками. Впоследствии обучает группу товарищей до 5 человек.

3. Интеллектуальные игры «Интеллект- квесты /викторины/

Это игры с конкурсными заданиями, направленными на развитие логического мышления и творчества дошкольников.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

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):

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.

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.

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.

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.

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.

Классификация.

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

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.

Психолого-педагогические рекомендации по обучению детей играм головоломкам

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

Взрослому иметь личный интерес к головоломкам.

1. 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.

2. При приобретении игры-головоломки, определиться, будет ли ребенок играть в неё один, или несколько человек одновременно.

3. Продумать место размещения головоломки. Игры-головоломки должны находиться в специально отведенном месте в свободном доступе детей, отдельно от игрушек.

4. Помнить, что головоломка не должно быть много, так как ребенок-дошкольник может переключиться на другую головоломку, не закончив предыдущую, в силу своих личностных особенностей.

5. Обеспечить периодическую сменяемость головоломки, стимулируя познавательную активность детей.

6. Выбрать первой простую головоломку, которую ребенок обязательно решит, чтобы поддержать интерес к решению более сложных.

7. Учитывать желание ребенка решить головоломку, не навязывая, не заставляя и не подавляя инициативу.

8. При первом знакомстве с головоломкой, рассказать о ней, объяснить, в чем она заключается и при необходимости показать пример ее решения на подобном варианте.

9. 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.

10. 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.

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.

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Тема занятий	Всего часов	Теория	Практика
1.	Углубление знаний	14	1	13
2.	Объемные головоломки	16	1	15
3.	Математические головоломки	16	1	15
4.	Творческие и словесные головоломки	14	1	13
5.	Итогово-проектный	12	1	11
	Итого:	72	5	67

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Блок «Углубление знаний»

Цель: закрепить и расширить знания, полученные в первом году обучения, повысить уровень сложности заданий.

Задачи:

- совершенствовать навыки решения знакомых головоломок;
- развивать усидчивость и концентрацию внимания;
- учить детей самостоятельно анализировать условия заданий;
- формировать умение объяснять свои действия и ход рассуждений.

Содержание занятий:

сложные лабиринты с препятствиями и несколькими путями решения;
пазлы из 20–30 деталей с сюжетными картинками;
игра «Складушки»: составление связных историй по картинкам;
повторение и усложнение заданий из первого года (лабиринты, «Танграм», сортировка).

Примеры заданий:

пройти лабиринт, избегая «ловушек»;
собрать пазл без опоры на готовую картинку;
составить рассказ по собранным «складушкам», используя 5–7 карточек.

Развиваемые навыки: внимание, усидчивость, мелкая моторика, речь, логическое мышление.

Материалы: листы с лабиринтами повышенной сложности, пазлы (20–30 деталей), карточки «Складушки», схемы для «Танграма».

2. Блок «Объёмные головоломки»

Цель: развить пространственное мышление и конструктивные навыки через работу с объёмными головоломками.

Задачи:

познакомить с объёмными головоломками;
научить собирать фигуры по схеме и без неё;
развить мелкую моторику и координацию движений;
стимулировать творческое конструирование.

Содержание занятий:

«Гала-куб»: сборка куба из нестандартных деталей;
«Осенний кубик»: создание объёмных фигур по образцу;
конструирование из 3D-деталей (блоки, геометрические формы);
создание собственных конструкций по замыслу.

Примеры заданий:

собрать «Гала-куб» по схеме за ограниченное время;
создать фигуру животного из «Осеннего кубика»;
построить замок из 3D-блоков, используя не менее 10 деталей;
придумать и собрать свою объёмную фигуру, рассказать о ней.

Развиваемые навыки: пространственное мышление, планирование, творчество, мелкая моторика, командная работа.

Материалы: наборы «Гала-куб», «Осенний кубик», 3D-конструкторы, схемы сборки.

3. Блок «Математические головоломки»

Цель: сформировать элементарные математические представления и логические навыки через игровые задания.

Задачи:

закрепить счёт в пределах 10;

познакомить с простыми математическими головоломками;

развить память и внимание;

научить находить закономерности в числовых рядах.

Содержание занятий:

числовые ряды с пропусками (восстановление последовательности);

простые sudoku (4×4 клетки) с картинками или символами;

«Магические квадраты» (2×2 клетки): подбор чисел для равенства сумм;

логические задачи с числами («Сколько ног у двух кошек?», «На сколько больше?»).

Примеры заданий:

продолжить числовой ряд: 1, 3, 5, ...;

заполнить sudoku с изображениями фруктов;

решить «магический квадрат»: расставить числа 1, 2, 3, 4 так, чтобы суммы по строкам и столбцам были равны;

отгадать загадку: «У мамы три конфеты, она дала одну тебе и одну брату. Сколько осталось?».

Развиваемые навыки: математические представления, логика, память, анализ, речь.

Материалы: карточки с числовыми рядами, бланки sudoku (4×4), схемы «Магических квадратов», счётные палочки, цифры.

4. Блок «Творческие и словесные головоломки»

Цель: развить речь, воображение и креативность через словесные и творческие задания.

Задачи:

познакомить с ребусами и загадками;

научить составлять рассказы по картинкам;

стимулировать фантазию и нестандартное мышление;

обогатить словарный запас.

Содержание занятий:

ребусы с буквами и картинками (простые варианты);

загадки о предметах, животных, явлениях природы;

составление рассказов по серии картинок (3–5 карточек);

придумывание собственных головоломок и загадок.

Примеры заданий:

разгадать ребус: картинка «дом» + буква «Р» = «дром» → «дом»;

отгадать загадки: «Зимой — белый, летом —

серый, любит морковку» (заяц);

составить рассказ по трём картинкам: «Дети идут в лес», «Находят гриб», «Радостно несут домой»;

придумать загадку про любимый предмет и загадать её друзьям.

Развиваемые навыки: речь, воображение, творческое мышление, логика, коммуникация.

Материалы: карточки с ребусами, сборники загадок, серии картинок для рассказов, бумага, карандаши.

Методы работы:

игровые технологии;

дидактические игры;

творческие задания;

проектная деятельность (мини-проекты);

командные соревнования;

индивидуальные и подгрупповые занятия.

Формы контроля:

наблюдение за активностью детей;

анализ выполненных заданий;

итоговые мероприятия (выставка головоломок, квест, турнир).

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Оборудование: ноутбук, принтер

Материалы: бумага А4, скотч, цветные карандаши, клей карандаш, ножницы.

Наглядное пособие.

Перечень литературных источников.

1. Кордемский Б.А. Математические загадки [Текст] / Б.А. Кордемский – М. ООО «Издательство Оникс»: ОООИздательство «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-наДону:Феникс, 2004. – 384с. (с.42 - 56)

Литература для родителей:

1. Раймонд Смаллиан: «Загадки Шехерезады и другие удивительные головоломки»; «Приключения Алисы в Стране Головоломок»

2. Льюис Кэрролл "История с узелками"
3. Б. А. Кордемский «Математическая смекалка»
4. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/3980992/>
5. <https://www.livelib.ru/book/1000582105-500-rebusov-dlya-detej-v-a-dynko>
6. <https://www.livelib.ru/book/1000682369-500-zagadok-pro-slova-dlya-detej-i-d-ageeva>

Литература для педагогов:

1. Льюис Кэрролл Подробнее на livelib.ru:https: «История с узелками», «Логическая игра»
2. Мартин Гарднер «Путешествие во времени», «Математические головоломки и развлечения», «Есть идея!»
3. Я. И. Перельман :«Веселые задачи»
4. <https://promo.livelib.ru/go/hts2dx904w>

8.3. Интернет ресурсы:

1. nsportal.ru
2. <https://infourok.ru/>
3. https://videouroki.net/course/?utm_source=multiurok&utm_medium=banner&utm_campaign=mheadtop&utm_content=course&utm_term=20221004oct22
4. <https://inott.ru/>

Итоговая аттестаци в ДС «Мир головоломок»

- 1. ИГРА «ЛАБИРИНТ»**
- 2. ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»**
- 3. УСТНАЯ ИГРА «ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ»**
- 4. ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ «НАРИСУЙ СВОЮ ГОЛОВОЛОМКУ»**

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- 1 балл-не выполнил задание
- 2 балла-создает простую оригинальную головоломку
- 3 балла-создает интересную головоломку с понятными правилами

