

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Аистёнок»

ПРИНЯТА на заседании  
Педагогического совета  
от 31.08.2023г.  
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ «МИР ГОЛОВОЛОМОК»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет.

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Максимычева Анастасия  
Сергеевна  
педагог дополнительного  
образования

г. Рославль 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ***Направленность дополнительной образовательной программы.***

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир головоломок» относится к программам социально-гуманитарной направленности.

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

- Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпрос РФ от 9 ноября 2018 г. № 196);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение правительства РФ от 31.03.2022 номер 678-р.);
- СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09. 2020 г. № 28);
- Распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014г.№1726-р;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242);
- Уставом муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Аистенок» (утвержден Постановлением Администрации муниципального образования «Рославльский район» Смоленской области от 03.11.2015г. №2360).
- Социальным заказом родителей.

### ***Актуальность Программы***

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

Одним из самых эффективных средств формирования и развития интеллектуальных способностей ребенка являются игры-головоломки, которые позволяют решить обозначенную задачу в доступной и занимательной для детей форме.

Предлагаемая программа содержит систему специальных игр и упражнений, позволяющих эффективно формировать у детей старшего дошкольного возраста умение самостоятельно устанавливать логические отношения между предметами и явлениями окружающего мира.

Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры – головоломки – одно из действенных средств умственного развития.

### ***Педагогическая целесообразность программы***

заключается в формировании у детей устойчивой потребности к решению логических задач. Основная идея программы – развитие у старших дошкольников мотивации к познанию окружающей действительности и формированию самостоятельности мышления. Предлагаемая программа позволяет в полной мере реализовать выделенные в Федеральном Законе «Об образовании в Российской Федерации» ориентиры на личностное своеобразие каждого ребенка, на развитие способностей каждого человека, расширение кругозора ребенка, преобразование предметной среды, обеспечение самостоятельной и совместной деятельности детей в соответствии с их желаниями и склонностями.

### ***Отличительные особенности программы***

1. Программа «Мир головоломок» ориентирована на формирование важных качеств личности ребенка: решительность, самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость.
2. Развивающие задачи ставятся и решаются с учетом индивидуальных возможностей развития каждого ребенка, освоенности им способов действия.
3. Решения головоломок учат умению формализовать задачу и логически мыслить.
4. Комплексный подход в обучении, взаимосвязь с другими видами деятельности, использование различных способов и приемов в обучении.
5. Все задачи решаются по средствам игры и игровых действий.
6. Все задания объединены единым сюжетом и построены по принципу от простого к более сложному.
7. Присутствие Соревновательного момента – когда ребенок стремится найти решение первым, не отстать от других, тем самым формируются лидерские качества.
8. 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.

### ***Адресат программы.***

Программа рассчитана для детей старшего дошкольного возраста дети 5-7 лет. В данный период происходят изменения в сознании детей, которые характеризуются появлением, так называемого внутреннего плана действий — способностью оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном плане. Увеличивается способность концентрировать внимание до получаса (11-30 минут). Развивается внутренняя речь, как регулятор произвольного внимания. В этот период дети овладевают логическими приёмами запоминания, появляются признаки смыслового запоминания. При активной деятельности ребёнок запоминает материал лучше, чем в пассивном состоянии. Развивается абстрактно-символическое, пространственное мышление.

***Срок освоения программы:*** 1 год.

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

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

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

***Форма организации образовательного процесса*** – очная.

***Уровень сложности*** – стартовый.

***По содержанию деятельности*** – интегрированная.

***Обучение по программе осуществляется на русском языке.***

***Виды организованной образовательной деятельности*** определяются содержанием программы: занятие - игра, занятие - беседа, викторины, интеллектуальные игры, конкурсы и соревнования, «Праздник головоломок».

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

### ***Задачи:***

1. Познакомить детей с разными видами головоломок: геометрическими головоломками на плоскости, объемными, лабиринтами, словесными.
2. Учить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм.
3. Учить понимать инструкцию и применять ее в решении головоломок.
4. Развивать элементы логического мышления, наглядно-образное мышление.

5. Развивать целостное зрительное восприятие, воображение, ориентировку в пространстве.
6. Развивать познавательный интерес, произвольное внимание.
7. Воспитывать инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

### **Планируемые результаты Программы**

Реализация цели и задач Программы направлена на достижение целевых ориентиров дошкольного образования, которые описаны во ФГОС ДО, как основные характеристики развития ребенка. Дети не должны осваивать в обязательном порядке технологию смарт-тренинг и уметь быстро решать все виды головоломок.

### **К концу учебного года дети овладевают следующими умениями и навыками:**

1. Знают разные виды головоломок: геометрические головоломки на плоскости, объемные, лабиринты, словесные;
2. Владеют способами и правилами решения головоломок;
3. Используют алгоритм при решении головоломок;
4. понимают заданную инструкцию и применяют ее в решении головоломок;
5. Владеют элементами логического, наглядно-образного мышления, целостного восприятия, произвольного внимания и воображением;
6. Ориентируются в пространстве, могут анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать;
7. Проявляют познавательный интерес, инициативность, самостоятельность, целеустремленность.

### **Показатели:**

1. Сформированность представлений о головоломках, развитие интереса к ним.
2. Овладение способами и правилами решения головоломок, понимание инструкции.
3. Развитие психических познавательных процессов (мышление, внимание, память, восприятие, воображение).

### **Учебный план**

№ п/п	Название образовательных блоков, разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0.5	0.5	Беседа, игра-соревнование
2.	Словесные головоломки (Загадки, каламбуры, ребусы)	4	1	3	Игра-викторина
3.	Механические головоломки (головоломки с перемещением сегментов, головоломки загоналки, разборные головоломки)	4	1	3	Наблюдение, игровое задание
4.	Игры на объемное моделирование («Уголки», «Кубики Никитина» «Сложи узор»)	3	1	2	Игры-задания, соревнования

5.	Головоломки на плоскости («Ганграм», «Складушки», «Слагалица», «Репка»)	11	1	10	Наблюдение, Творческие игры-задания
6.	Объемные головоломки («Осенний куб», «Гала-куб»)	6	1	5	Наблюдение, игры-задания
7.	Головоломки на распутывание и расцепление	6	1	5	Наблюдение, игра-соревнование
8.	Итоговое занятие	1	0,5	0.5	Беседа, творческое задание
	Всего:	36	7	29	

### Содержание учебного плана

№	Занятие	Теория	Практика
<b>1. Словесные головоломки</b>			
1	Вводное занятие	Определение головоломки и знакомство с видами головоломок	Беседа, игра-соревнование
2	Словесные головоломки - каламбуры.	Учить детей объяснять значение слов, расширять словарный запас, помогать развитию связной речи, логического мышления.	Творческое занятие. Викторина Каламбуры различной тематики с опорой на картинки
3	Головоломки-загадки «Данетки»	Учить детей правильно формулировать вопрос, расширять активный словарный запас, кругозор, развивать интуицию, воображение, воспитывать социальнокоммуникативные навыки.	Игра-головоломка «Данетки» по различной тематики и знакомыми предметами и явлениями с вопросами, направленными: - на признак предмета (форма, размер, цвет, фактура и т.д.), - на действие (что он делает, что с ним можно сделать).
4	Загадки с подвохом	С помощью загадок развивать у детей внимание, сообразительность, чувство юмора, нестандартное мышление.	Чтение, обсуждение, разгадывание загадок, Творческая мастерская Рисование
5	Ребусы	С помощью ребусов развивать у детей мышление, сообразительность. Тренировать мозговые процессы, развивать быстроту мыслительных процессов, слуховое внимание, расширять кругозор и словарный запас.	Задания на разгадывание ребусов различной тематики.
<b>2 Механические головоломки</b>			
6	Головоломки с перемещением сегментов, на	Учит манипулировать одним объектом или его частями. Развивают самостоятельность, поисковую	Игровые задания: «Кубик Рубика», «Головоломка Хоффмана» «Игра -15»

	складывания	деятельность внимание, целостное восприятие, память, зрительно-моторную координацию.	
7	Головоломки загоналки.		«Закинь шарик в лунку», «Час пик»,
8	Разборные головоломки		«Курский Кубик»
9	Головоломки на складывание		«Пентамино»

### 3. Игры на объемное моделирование

10	«Уголки», «Кубики Никитина» «Сложи узор», «Сложи квадрат»	Игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений, развивают ум. Дети учатся догадываться, доказывать	<i>Творческие, игровые задания.</i>
11	Головоломки на внимание, развитие логического мышления и расширение кругозора	Учат вниманию, находить отличие на двух рисунках, знакомить с картинками двойного содержания и геометрическими иллюзиями.	Доминошные и спичечные головоломки, «Ожерелье из кубиков», «Змейка Рубика»,
12	Переместительные головоломки	Развитие произвольного внимания, целостного восприятия, памяти, зрительно-моторной координации.	«Собери картинку», «Ханойская башня», «Вавилонская башня»

### 4. Головоломки на плоскости

13	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух, трёх квадратных фишек с использованием схемы подсказки	<i>Творческие игры-задания:</i> I уровень сложности: горка, цветы, паровозик, лесенка. II уровень сложности: колобок, мячи, тарелки, светофор. III уровень сложности: «Узнай, расскажи, сложи».
14	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух, четырёх – восьми квадратных фишек с использованием схемы подсказки	
15	«Складушки»	Составление рисунка путём соединения двух – восьми квадратных фишек без схемы подсказки, только по словесной инструкции. Учить проявлять фантазию	

16	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по схеме», «по образцу»	<i>Творческие игры-задания:</i> I. уровень сложности: домик, ракета, военный самолёт, самолёт. II. уровень сложности: дом, краб, дерево, замок III. уровень сложности: хоровод, воздушный змей, рубашка, сумка.
17	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по памяти»	
18	«Слагалица»	Учить воссоздать на плоскости силуэты предметов и объектов «по сплошной заливке» или создать новый образ	
19	«Пуговицы»	Развитие мыслительных операций, зрительного восприятия и внимания	Игры-упражнения: «Найди ошибку в ряду»; «Продолжи ряд»; «Что лишнее?»; «Разложи круги»; «Загадки-шифровки»

20	«Пуговицы»	Формировать умение самостоятельно соотносить результат с условием головоломки, оценивать его, корректировать свою деятельность.  Развивать психические процессы и зрительно-моторную координацию.	Игры-головоломки с пуговицами на раскладывание по заданным условиям с первым и вторым уровнем сложности.
21	«Пуговицы»	Развивать умение действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом. Упражнять в умении устанавливать связи и отношения между целым множеством и различными его частями, развивать мыслительные операции анализа и синтеза, конструктивное мышление и пространственное воображение.	Игры-головоломки с пуговицами на перемещение с первым и вторым уровнем сложности
22	«Репка»	Учить составлять различные образы из элементов путём наложения, соотнесения с изображением на карточке и подбора недостающих элементов, а также составление образа по сплошной заливке.	Наблюдение за окружающим миром, рассматривание иллюстраций книг, просмотр мультфильмов.  Игры-задания I уровень сложности: создание фигуры с опорой на иллюстрацию

23	«Репка»		Игры-задания II. уровень сложности: создание фигуры по собственному замыслу. III. уровень сложности: создание фигуры по собственному замыслу.
----	---------	--	---

### 5. Объёмные головоломки

24	«Осенний куб»	Учить создавать объёмные конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 2D формате	Игры-задания I, II уровень сложности: создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию, создание объёмной фигуры по собственному замыслу. III уровень сложности: используя карточки первого и второго уровней сложности, создание объёмной фигуры с опорой на иллюстрацию и создание объёмной фигуры по собственному замыслу.
25	«Осенний куб»		
26	«Осенний куб»		
27	«Гала-куб»		
28	«Гала-куб»		
29	«Гала-куб»	Знакомство с симметрией. Учить создавать объёмные конструкции путем соединения, разъединения, перестановки деталей в 3D формате	

### 6. Проволочные и веревочные головоломки

30	Проволочные головоломки	Познакомить с различными видами проволочных головоломок. Познакомить со свойствами материалов, из которых сделаны головоломки. Учить детей решить такие головоломки с помощью механических манипуляций и учить анализировать и выстраивать алгоритм распутывания.	Беседа. Игры-упражнения.
31	Проволочные головоломки		Игры - соревнования
32	Проволочные головоломки		Игры - соревнования
33	Веревоочные головоломки	Познакомить с различными видами верёвочных головоломок. Познакомить со свойствами материалов, из которых сделаны головоломки. Учить детей решить такие головоломки с помощью механических манипуляций и учить анализировать и выстраивать алгоритм распутывания.	Беседа. Игры-упражнения
34	Веревоочные головоломки		Игры - соревнования
35	Веревоочные головоломки		Игры - соревнования
36	Итоговое занятие		Развивать творческую и познавательную активность, коммуникативные качества.

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Кол-во часов на группу	Форма занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	Вводное занятие «Мир головоломок»	1	Занятие-игра	Игра-соревнование
2.	сентябрь	Словесные головоломки - каламбуры	1	Викторина	Творческое задание
3.	сентябрь	Игры головоломки-загадки «Да - нетки»	1	Занятие-игра	Творческое задание
4.	сентябрь	Загадки с подвохом	1	Занятие-игра	Наблюдение
5.	октябрь	Ребусы	1	Занятие-игра	Творческое задание, Рисование
		<b>ИТОГО:</b>	<b>5</b>		
6.	октябрь	Механические головоломки (на складывание)	1	Занятие-игра	Беседа, исследование
7.	октябрь	Головоломки на перемещение сегментов.	1	Занятие-игра	Наблюдение
8.	октябрь	Головоломки загонялки	1	Занятие-игра	Наблюдение
9.	ноябрь	Разборные головоломки	1	Творческая мастерская	Творческое задание, рисунки
		<b>ИТОГО:</b>	<b>4</b>		
10.	ноябрь	Игры на объемное моделирование «Кубики Никитина»	1	Развивающее занятие	Беседа, творческое задание
11.	ноябрь	«Сложи узор» «Сложи квадрат»	1	Развивающее занятие	Наблюдение, игра
		«Ожерелье из кубиков», «Змейка Рубика»			
12.	ноябрь	Переместительные головоломки	1	Развивающее занятие	Наблюдение, игра
		<b>ИТОГО:</b>	<b>3</b>		
13.	декабрь	«Складушки»	3	Занятие-игра	Творческие игры-задания, моделирование
14.	январь	«Слагалица»	3	Занятие-игра	Творческие игры-задания, моделирование
15.	февраль	«Пуговицы»	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения
16.	февраль	«Репка»	2	Занятие-игра	Наблюдение

		<b>ИТОГО:</b>	<b>11</b>		
17.	март	«Осенний куб»	3	Занятие - игра	Творческие игры-задания Викторина
18.	март - апрель	«Гала – куб»	3	Занятие - игра	Творческие игры-задания Викторина
		<b>ИТОГО:</b>	<b>6</b>		
19.	апрель	Проволочные головоломки	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения
20.	май	Верёвочные головоломки	3	Занятие-игра	Беседа, игры - упражнения
21.	май	Итоговое занятие	1	Занятие-игра	Игра- соревнование
		<b>ИТОГО:</b>	<b>7</b>		
		<b>Итого за учебный год</b>	<b>36</b>		

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа реализуется с методическим сопровождением:

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

### Методы и приёмы

**Словесный метод** - позволяет в доступной для детей форме излагать учебный материал. Главным инструментом является слово.

#### **Приёмы:**

- объяснения, в ходе которых раскрываются новые понятия, термины, задачи деятельности, последовательность решения задачи, устанавливаются причинно-следственные связи и зависимости;
- разговор (беседа), в ходе диалогового общения применяются вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности, вопросы, направленные на уточнение задачи, на выводы и заключения;
- рассказ, в ходе которого излагается материал в виде описания, инструкции, информации;
- рассуждение, в котором дается последовательное развитие положений, подводящих детей к выводам при решении задачи; - художественное слово; - педагогическая оценка.

Для достижения результата словесные методы и приемы лучше сочетать с игровыми, а так же наглядными и практическими.

**Игровой метод** предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом

**Приёмы:**

- развивающие игры, в процессе которых происходит развитие психических процессов или усовершенствование различных умений и навыков;
- игровая ситуация;
- введение игрового персонажа; - введение элементов соревнования; - создание эмоциональных ситуаций.

**Наглядный метод**, при использовании которого, педагог направляет восприятие ребенка на выделение в объектах основных, существенных признаков, частей, на установление причинно-следственных связей и зависимостей между объектами и их частями.

**Приёмы:**

- наблюдение – целенаправленный способ восприятия объектов;
- показ иллюстраций, схем;
- показ образца (образцом может быть схема, рисунок, модель);
- показ способа действия (всего или частичного на начальном этапе обучения, эффективнее на другом, но подобном объекте).

**Практический метод** – овладение практическими умениями.

**Приёмы:**

- упражнение - многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания в ходе применения педагогом алгоритмов, заданий, инструкций;
- работа по образцу, схеме;
- моделирование - основано на принципе замещения реального объекта символом, изображением, знаком, схемой.

Используются предметные модели, предметно-схематические модели, графические модели.

## **Список литературы и учебно-методических пособий**

### **Литература для педагогов:**

1. Методические рекомендации по работе с игровым набором «Мир головоломок» / И.И Казунина, Е.Ю. Соловейная – Самара. Инсома-пресс, 2021. – 33с.
2. Кавтарадзе Д.Н., Красноухов В.И. Сочинение головоломок: клонирование известного или инсайт, порождающий новые идеи? // Образовательная политика. – 2012. – № 6.
3. Игровые задачи для дошкольников. Михайлова З.А.– СПб, ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»»,
2. Математические зацепки / Б.А. Кордемский. – М.: ООО Издательство «Мир и образование», 2005. – 512 с.
4. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – М.: «Просвещение», 1990. – 96 с.
5. Умственное воспитание детей дошкольного возраста / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 – 200 с.

### *Литература для обучающихся:*

1. Дмитриева В.Т., Горбунова И.В. «1000 лучших головоломок для детей» - М.: Издательство Аст, 2022г.
2. А.И. Третьякова. «1000 лабиринтов и головоломок» » - М.: Издательство Аст, 2022г.

### *Интернет-ресурсы:*

Интернет-источник: <https://www.igraemsa.ru/igry-dljadetej/rebusy/rebusy-griby>

## **ДИАГНОСТИКА**

Педагогическая диагностика – система методов и приемов, специально разработанных педагогических технологий, методик и тестовых заданий, чтобы выявить уровень развития ребёнка – дошкольника, а также диагностировать причины недостатков и находить пути улучшения качества образовательных услуг.

Педагогический анализ освоения детьми программного материала проводится 2 раза в год - в сентябре, в мае (*начальная, итоговая*)

*Диагностирование осуществляется по трем уровням:*

- высокий уровень - 10б (освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);
- средний уровень - 5 б (объем освоенных знаний составляет 1/2);
- низкий уровень - 1б (владеет менее чем 1/2 объема знаний).

## **РЕЗУЛЬТАТЫ ДИАГНОСТИКИ**

Уровни	Количество детей		Процентное соотношение %	
	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.
Высокий				
Средний				
Низкий				

## КРИТЕРИИ КОНТРОЛЯ

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.
При решении головоломок анализирует схему, делает умозаключения, предположения, проверяя их в практической деятельности	Проводит анализ схемы по вопросам взрослого, затрудняется делать умозаключения, предположения.	Не анализирует схему, не делает умозаключения, предположения.
Самостоятельно находит творческие конструктивные решения.	Использует стандартные конструктивные решения.	К изменению конструкции не стремится.
Сформированы пространственные представления. Хорошо ориентируется на плоскости при решении лабиринтов, геометрических головоломок на плоскости и объемных головоломок.	Пространственные представления сформированы частично.	Испытывает затруднения при ориентировке в пространстве.

