

СОГЛАСОВАНО  
Управляющим советом  
НРМДОБУ «ЦРР -д/с «Улыбка»  
(протокол от 25.08.2023 № 5)

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
НРМДОБУ «ЦРР -д/с «Улыбка»  
(протокол от 31.08.2023 № 1)

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий  
НРМДОБУ «ЦРР- д/с «Улыбка»  
О.А. Усольцева  
Приказ № 13-ПУ от 18.09. 2023



**Дополнительная общеразвивающая  
программа  
«ГоловоЛомер»,  
Направленность: техническая**

Возраст детей 5-6 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:  
Завезен И.А., воспитатель

## Оглавление

I. Пояснительная записка .....	3
Актуальность программы .....	3
Новизна программы.....	4
Педагогическая целесообразность .....	4
Организационно-методическое обеспечение программы .....	5
Цели и задачи программы.....	5
Планируемые результаты освоения Программы .....	6
II. Содержательный раздел .....	7
1.1. Учебно-тематический план.....	7
2.2. Основное содержание. Календарно - тематический план .....	10
2.3. Календарный учебный график .....	11
2.4. Формы работы.....	11
2.5. Принципы, лежащие в основе программы .....	11
2.6. Мониторинг .....	12
III. Организационный раздел .....	14
3.1. Техническое оснащение занятий Наборы: .....	14
3.2. Методическое обеспечение программы .....	15
Литература.....	15

## I. Пояснительная записка

<p><b>Краткая характеристика вида деятельности.</b></p>	<p>Дошкольный возраст - самый благоприятный период для интенсивного развития физических и умственных функций детского организма, в том числе и для математического развития. Навыки, умения, приобретённые в дошкольный период, служат фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте – школе.</p> <p>Благодаря играм головоломкам, ребенок получает возможность включиться в деятельность, в ходе которой и появляется его активность в рамках нестандартной, неоднозначной ситуации, когда необходимо обнаружить скрытые «закодированные» пути решения поставленных задач. Развивающие игры - головоломки позволяют решать одну и ту же задачу несколькими способами, что чрезвычайно полезно для формирования у детей гибкости, инициативности мыслительных процессов, способности переносить сформированные умственные действия на новое содержание.</p>
<p><b>Направленность</b></p>	<p>Программа «ГоловоЛомер» имеет техническую направленность и решает задачи по формированию у детей умений и навыков моделирования; развитию логического мышления, речи и смекалки детей, умения мыслить самостоятельно, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, расширять кругозор математических представлений у детей дошкольного возраста.</p>
<p><b>Актуальность</b></p>	<p>Актуальность программы «ГоловоЛомер» соотносится с тенденциями развития дополнительного образования в округе и согласно Концепции развития дополнительного образования. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивавшие игры головоломки создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. В разработанных играх и упражнениях у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической</p>

	<p>культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических операций дети тренируют внимание, память, восприятие. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.</p>
<b>Новизна (отличительные особенности) программы</b>	<p>Новизна программы заключается в естественнонаучной направленности образовательного процесса, что способствует развитию интеллекта и конструктивного мышления. Моделирование является одним из важных способов формирования у детей дошкольного возраста целостного представления о мире головоломок, они представляют большие возможности для манипуляций с различными деталями, что является важным условием умственного развития ребенка.</p>
<b>Педагогическая целесообразность</b>	<p>Данная программа педагогически целесообразна, так как является целостной и непрерывной в течение всего образовательного процесса. Позволяет детям шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и реализовываться в современном мире, а также в процессе моделирования дети получают интегрированные представления в различных образовательных областях.</p>
<b>Нормативно-правовые документы</b>	<p>Дополнительная общеразвивающая программа «ГоловоЛомер» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от</li><li>— 29.12.2012 № 273-ФЗ. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).</li><li>— Действующие СанПиН "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций";</li></ul>

	<p>— Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 09.12.2018 № 196).</p> <p>— Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)</p> <p>— Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242).</p>
<b>Организационно-методическое обеспечение программы</b>	<p>Данная программа является образовательной, развивающей.</p> <p>Уровень освоения программы — стартовый.</p> <p>Возраст обучающихся: 5-6 лет.</p> <p>Состав группы - постоянный. Наполняемость группы: 25 человек</p> <p>Форма обучения- очная.</p> <p>Форма занятий - групповая.</p> <p>Срок реализации программы – 1 год.</p> <p>Количество учебных часов в год - 24 часа.</p> <p>Режим занятий: занятия проводятся 1 раза в неделю.</p> <p>Продолжительность занятия – 25 минут</p> <p>Место проведения занятий – групповое помещение</p>
<b>Цель программы:</b>	<p>Формирование у обучающихся системы знаний, умений и навыков в области моделирования.</p>
<b>Задачи программы:</b>	<p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- обучить умению анализировать конструкции и их части;</li><li>- обучить сборке моделей по схеме, образцу, замыслу;</li><li>- обогатить словарный запас обучающихся, на основе использования соответствующей терминологии.</li></ul> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- пробудить интерес к работе с головоломками у детей.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие конструктивных способностей каждого ребенка.</li><li>- развить творческий потенциал.</li></ul> Воспитательные: <ul style="list-style-type: none"><li>- воспитывать трудолюбие, аккуратность.</li><li>- привить навыки работы в группе; формировать культуру общения.</li></ul>
<b>Планируемые результаты:</b>	<p>К концу обучения учащиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки;</li><li>- способы обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещая их с целью получения новой фигуры.</li></ul> <p>-правила безопасной работы;</p> <p>- решение умственных задач в процессе моделирования из головоломок</p> <p>(планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания)</p> <p>будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-осуществлять подбор деталей, необходимых для конструирования (по виду, цвету, назначению);</li><li>-трансформировать геометрические фигуры;</li><li>-реализовывать творческий замысел, самостоятельно создавать модели;</li><li>- добиваться результата, сравнивать результат своей деятельности с образцом и находить ошибки;</li><li>-конструировать, ориентируясь на пошаговую схему из</li><li>-с помощью педагога анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности;</li><li>- реализовывать творческий замысел, самостоятельно создавать модели;-- обладать установкой положительного отношения к моделированию; У</li></ul> <p>учащихся будут развиты (сформированы):</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыки работы с различными источниками информации;</li> <li>- умение договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других;</li> <li>- воображение, которое реализуется в играх-головоломках и моделировании.</li> </ul>
--	--

## II. Содержательный раздел

### 1.1. Учебно-тематический план

№	№ занятия, тема	Количество часов	
		теория	практика
1.	Введение в мир головоломок. Страна «ГоловоЛомер» Знакомство с головоломками.	0,5	0,5
2.	<i>Тема 1. Моделирование фигур из нескольких частей по расчлененным образцам методом наложения (образец по масштабу равен силуэту)</i> «Осенняя паутинка» - Моделирование птиц, головоломка «Танаграм» методом наложения геометрических фигур.		2
3.	<b>Тема 2. Моделирование из всех фигур игры по расчлененным образцам меньшего масштаба, без использования наложения.</b> «На лесной тропинке» - Моделирование диких животных, головоломка «Танаграм» по схеме		2
4.	<b>Тема 3. Составление фигур-силуэтов по частично расчлененным образцам.</b>		2

	«Что летом посеешь, осенью соберешь. Труд людей осенью» - Моделирование людей в движении, головоломка «Танаграм» -		
5.	Тема 4. Воссоздание фигур по нерасчлененным образцам контурного характера (образец равен масштабу силуэта). «Вот так Север!» - Моделирование транспорта, головоломка «Танаграм»		1

6.	<p>Тема 5. – <b>Моделирование фигур по нерасчлененным образцам контурного характера (образец по масштабу равен силуэту).</b> «Север-царство снега и льда» - моделирование животных Севера, головоломка «Танаграм»</p>	0,5	0,5
7.	<p>Тема 6. – <b>Моделирование по собственному замыслу.</b> «Новогодние хлопоты» - моделирование новогодних игрушек, головоломка «Танаграм» Выпуск новогодней газеты- «Мы ждем этот праздник!»</p>		2
8.	<p>Тема 7. - <b>Моделирование по образцу</b> – «Домашние животные – мои друзья», головоломка «Колумбово яйцо» Дети узнают о свойствах деталей, овладевают техникой сборки обобщенным способом анализируются определять в любом предмете его основные части, устанавливать их пространственное расположение, выделять детали.</p>		2
9.	<p>Тема 8. - <b>Моделирование по модели</b> - «В гостях у животных жарких стран», головоломка «Колумбово яйцо» Детям модель, в которой составляющие элементы скрыты от ребенка. Предлагается задача, но не способ ее решения. Детям предлагается ее воспроизвести и возобновить закодированные части.</p>		2
10.	<p>Тема 9. - <b>Моделирование по условиям</b> - «День рождения- веселый праздник!» - Моделирование цветов, головоломка «Пифагор» Детям предлагается создать конструкции по условиям, подчеркивающие ее практическое значение. Основные задачи должны выражаться через условия и носить проблемный характер. Такая форма обучения развивает творческое конструирование, но при условии, если дети имеют определенный опыт</p>	1	1
11.	<p>Тема 10. – <b>Моделирование по теме.</b> «Зеленая арифметика» - Моделирование цифр, головоломка «Танаграм» Эта форма близка по своему характеру</p>		2

	конструирование по замыслу, стоило лишь разницей, что замысел исполнителя ограничивается определенной темой. Основная цель- закрепление знаний и умений детей		
12.	<p>Тема 11. – <b>Моделирование по замыслу.</b> «Весенние загадки» - Моделирование цифр, головоломка «Танаграм»</p> <p>Это творческий процесс, в ходе которого дети имеют возможность проявить самостоятельность. Однако педагог должен помнить: замысел конструкции, его воплощение-достаточно трудная задача для дошкольников. Степень самостоятельности и творчества зависит от уровня знаний и умений. – 2 час.</p>		2
13.	<p>Тема 12. – <b>Моделирование по простейшим схемам и чертежам.</b> «Весеннее пробуждение» - Моделирование корабликов, головоломка «Пифагор», «Танаграм», «Колумбово яйцо»</p> <p>Эта форма дает возможность познакомить детей с чертежами и схемами. Умение использовать шаблоны. А в дальнейшем видеть детали в трех измерениях. В результате такого обучения развивается образное мышление познавательнотворческой способности. -2 час.</p>		1
14.	<p>Тема 13. – <b>Моделирование по простейшим схемам и чертежам.</b> «Полет в космос» -</p> <p>Моделирование ракеты, головоломка «Пифагор» Эта форма дает возможность познакомить детей с чертежами и схемами. Умение использовать шаблоны. А в дальнейшем видеть детали в трех измерениях. В результате такого обучения развивается образное мышление познавательнотворческой способности.</p>		1
15.	<p>Тема 14. – <b>Моделирование по замыслу.</b> «Маленькие, но полезные» - Моделирование насекомых, головоломка «Колумбово яйцо»</p> <p>Это творческий процесс, в ходе которого дети имеют возможность проявить самостоятельность. Однако педагог должен помнить: замысел конструкции, его воплощение-достаточно трудная задача для дошкольников. Степень самостоятельности и творчества зависит от уровня знаний и умений.</p>		1
		2	22

Итого	24
-------	----

## 2.2. Основное содержание. Календарно - тематический план

№	Месяц	Дата проведения	№ занятия, тема	дата проведения по факту
1.	Октябрь	09.10.2023	Введение в мир головоломок. Страна «ГоловоЛомер» Знакомство с головоломками.	
2.		23.10.2023	«Осенняя паутинка»	
3.	Ноябрь	02.11.2023	«Дальняя дорога»	
4.		16.11.2023	«На лесной полянке» «Неожиданная встреча»	
5.		20.11.2023	Знакомство с головоломкой «Колумбово яйцо».	
6.		30.11.2023	«Домашнее консервирование» «Что летом посеешь, осенью соберешь»	
7.	Декабрь	01.12.2023	«Вот так Север!»	
8.		14.12.2023	«Север – царство снега и льда. Где живут белые медведи?»	
9.		18.12.2023	«На улицах нашего поселка»	
10.		28.12.2023	«Новогодние хлопоты»	
11.	Январь	15.01.2024	Знакомство с головоломкой Пифагора. «Охрана природы. Красная Книга - сигнал опасности»	
12.		25.01.2024	«Домашние животные - мои друзья»	
13.		29.01.2024	«Как лошадь друга себе искала»	
14.	Февраль	08.02.2024	«Они попали на страницу красной книги»	
15.		12.02.2024	«В гостях у животных жарких стран»	
16.		22.02.2024	«День рождения – веселый праздник»	
17.		26.02.2024	«Цветы приносят радость»	
18.	Март	07.03.2024	Знакомство с головоломкой «Монгольская игра» «Зеленая арифметика»	

19.		11.03.2024	«Заколдованные цифры»	
20.		21.03.2024	«Весенние загадки»	
21.		25.03.2024	«Числовые домики для перелетных птиц»	
22.		04.04.2024	«Весенние хлопоты» «На берегу озера»	
23.	Апрель	08.04.2024	Знакомство с головоломкой «Вьетнамская игра» «Полет в космос»	
24.		18.04.2024	«Космическое путешествие»	

### 2.3. Календарный учебный график

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
92.10.2023	25.04.2024	24	24	1 занятие в неделю

Срок реализации программы	Количество часов		
	в год	в месяц	в неделю
1 год	24 занятия.	4 занятия.	1 занятие

### 2.4.Формы работы

индивидуальная (каждый ребенок должен сделать свою поделку);  
 групповая (при выполнении коллективных работ каждая группа выполняет определенное задание); коллективная (в процессе подготовки и выполнения коллективной работы дети работают все вместе, не разделяя обязанностей)

### 2.5.Принципы, лежащие в основе программы

доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям); наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов).



*Нефтеюганское районное муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
«Центр развития ребенка – детский сад «Улыбка»*

	по образцу													
2.	Умение рассуждать, делать выводы													
3.	Умение следовать определенному алгоритму при выполнении цепочки действий													
4.	Умение осваивать приемы геометрических фигур													
5.	Умение сопоставлять предметы, находить свойства и различия													
6.	Умение ориентироваться на листе бумаги													
7.	Умение разбивать фигуры на несколько частей и составлять целое из частей													
8.	Учить мысленно соединять в единое целое части предмета													
9.	Учить конструировать предметные формы по условию													
10.	Умение конструировать самостоятельно													

Мониторинг результатов обучения включает в себя диагностику знаний обучающихся, их оценку в соответствии с поставленными целями обучения и корректировку ошибок.

Формы аттестации: опрос, контрольное занятие, соревнования, игры

Виды аттестации	Показатели аттестации
Входящий контроль	Проводится перед началом освоения программы с целью определения уровня подготовленности к занятиям по программе.
Текущий контроль	Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и предполагает качественную характеристику (оценку) сформированности у обучающихся соответствующих компетенций
Промежуточная аттестация	определение уровня достижения планируемых предметных и личностных результатов в процессе освоения образовательной программы
Итоговая аттестация	подтверждение уровня достигнутых предметных результатов по итогам освоения образовательной программы

### III. Организационный раздел

#### 3.1. Техническое оснащение занятий Наборы:

Головоломка «Танграм» -10 шт.

Головоломка «Колумбово яйцо» - 10 шт.

Головоломка «Пифагор» - 10 шт.

Оборудование и инструменты:

-столы

-стулья

- мольберт
- доска
- инструкционные карты

### **3.2.Методическое обеспечение программы**

- 1.«Логические задачки» О.А. Реуцкая. изд. «Феникс» Ростов –на-Дону 2012г.
- 2.«Развивающие игры для детей дошкольного возраста» Ю.В. Щербакова, С.Г. Зубанова Москва ООО «Глобус»
- 3.«Большая книга заданий и упражнений для детей» изд. ЗАО «ОЛМА МЕДИА ГРУПП» Москва 2011г.
- 4.«Игровые занимательные задачи для дошкольников» З.А. Михайлова изд. «Просвещение» Москва 1985г.
5. Петерсон Л.Г., Кочемасов Е.Е. Раз ступенька, два ступенька... Математика для детей 5-7 лет. Часть 1, 2. - М.: Издательство «Ювента», 2007.- 64 с. ил.

#### **Литература**

1. Л.П. Мочалов, Головоломки, М., Просвещение, 1996;
2. М.А.Гершензон, Головоломки проф. Головоломки, М., Детская литература, 1989;
3. А.Т. Калинин, Видение тайны, М., Кучково поле, 2012;
4. Рубрика «В кладовой головоломок» журнала «Математика», ИД «1 сентября», 2012.

