МКУ «Управление образования Лесозаводского муниципального округа» Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение «Детский сад № 13 Лесозаводского муниципального округа»



«МИР ГОЛОВОЛОМОК»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Социально-гуманитарная направленности Возраст детей: 6-7 лет Срок реализации программы: 1 учебный год

Воспитатель Минина А.Г.

Раздел №1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1. 1. Пояснительная записка

Актуальность программы. Дошкольное образование постоянно находится в состоянии поиска эффективных технологий и средств развития у детей любознательности и познавательных действий. Создание условий для интеллектуальных и творческих способностей детей становится приоритетной задачей педагогов.

Программа дополнительного образования «Мир головоломок» (далее Программа) популяризирует игры-головоломки с целью развития у детей познавательного интереса, любознательности, творческой активности, желания узнавать новое, неизвестное в окружающем мире; формирует положительную самооценку, уверенность в себе, своих возможностях. Дети, занимающиеся головоломками, полноценно проживают детство, реализуя себя.

Актуальность Программы состоит в том, что она направлена на развитие умственных и творческих способностей детей с использованием технологии смарттренинга для дошкольников, которая была апробирована в инновационных детских садах России, их опыт работы обобщён и приведён в соответствие с современными знаниями в области педагогики и психологии.

Смарт-тренинг в дошкольной образовательной организации — метод активного обучения детей, направленный на достижение поставленной цели, развитие познавательного интереса, сообразительности и находчивости

В данной Программе используются игры-головоломки, в которых интегрируются сообразительность, логико-математическое мышление, пространственное воображение, конструкторские способности, способности к моделированию.

Таким образом программа дополнительного образования «Мир головоломок» открывает ребенку занимательный мир головоломок, а педагогу дошкольного образования помогут организовать и провести игровое занятие с использованием современной технологии смарт-тренинг.

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Язык реализации программы: государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения программы: стартовый.

Адресат программы: воспитанники (мальчики и девочки) старшей группы 6-7 лет МДОБУ ДС № 13 ЛМО.

Особенности организации образовательного процесса: Варианты программного планирования позволяют систематизировать игры-головоломки и тем самым повысить у воспитанников мотивацию к продуктивной деятельности.

Набор и зачисление в группу осуществляется на основании личного заявления обучающегося или родителя (законного представителя) ребенка.

Количество обучающихся в группе - от 10 до 27 человек.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Обший объем-36 часов.

Занятия проходят 2 раз в неделю.

Виды занятий: групповые.

Форма обучения – очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Обучение, всесторонне развитие и воспитание дошкольников с помощью технологии смарт-тренинга.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать интерес к процессу познания;
- воспитывать стремление к преодолению трудностей;
- воспитывать инициативность.

Развивающие:

- развивать умение планировать свои действия в соответствии с целью;
- развивать умение работать с карточкой-схемой;
- развивать пространственное восприятие.

Обучающие:

- учить устанавливать причинно-следственные связи;
- учить сравнивать более двух объектов и устанавливать сходства и различия.
- учить решать головоломки разными методами.

1.3.Содержание программы Учебный план

		Количество часов			Формы аттестации/	
№ п/п	Название раздела	Всего	Теория	Практика	контроля	
	Вводное занятие. Знакомство с головоломками.	1	1	-	Первичный мониторинг. Педагогическое наблюдение.	
2.	Будем знакомы – «Складушки».	6	1	5	Игровое упражнение.	
3.	Дружные пуговки.	10	1	9	Игровое упражнение.	
4.	Головоломка «Слагалица».	6	1	5	Игровое упражнение.	
5.	Головоломка «Репка».	6	1	5	Игровое упражнение.	
	Головоломка «Осенний кубик».	6	1	5	Игровое упражнение.	
	Квест-игра «Королевство логических задач».	1	-	1	Итоговый мониторинг. Педагогическое наблюдение.	
	Итого:	36	6	30		

1. Вводное занятие. Знакомство с головоломками.

Теория. Знакомятся с коллективом, с головоломками. Мониторинг.

2. Сложи и расскажи – «Складушки».

Теория. Дети получают знания о головоломках. Рассматривают головоломки из набора № 1. Знакомятся с понятиями «ряд», «горизонталь», «вертикаль».

Практика. Соединение фишек по цвету с опорой на схему «Узнай, расскажи, сложи».

3. Дружные пуговки.

Теория. Знакомство со свойствами пуговиц игрового набора: цвет, количество дырочек, количество пуговиц каждого цвета; о карточках «шифр». Правила нахождения закономерности: мест пуговиц в каждом ряду. Правила перемещения пуговиц по заданному условию.

Практика. Игры-упражнения: «Вставь пропущенные пуговицы», «Узор из пуговиц», «Перейди через мостик», «Выполни математическое действие».

4. Головоломка «Слагалица».

Теория. На занятиях дети знакомятся с понятиями «схема», «сплошная заливка»; ориентировка на плоскости: «наверху», «слева», «справа», «внизу». Ознакомление с деталями головоломки и правил выкладывания (соединения) деталей головоломки.

Практика. Соединение деталей по схеме со сплошной заливкой или с опорой на схему (по образцу). Укладывание в рамку. Карточки: «Рубашка», «Сумка», «Краб», «Жаворонок», «Хоровод», «Воздушный змей».

5. Головоломка «Репка».

Теория. Дети знакомятся с расположением деталей головоломки на плоскости. Изучают правила работы с карточками: с контурным делением, с частичной заливкой; правила выкладывания образа методом наложения, с опорой на схему (по образцу), по памяти.

Практика. Составление образа предмета из деталей головоломки «Репка». Соединение деталей головоломки по схеме с контурным делением, частичной заливкой, сплошной заливкой; методом наложения, с опорой на схему (по образцу), по памяти.

6. Головоломка «Осенний кубик».

Теория. На занятиях дети знакомятся с понятиями «схема», «объёмная», «2D». Знакомятся с деталями данной головоломки.

Практика. Соединение деталей с опорой на схему и/или по памяти. Карточки «Рыбы», «Собака», «Узнай, расскажи, построй», игра-упражнение «Проекция».

7. Квест-игра «Королевство логических задач». Итоговый мониторинг.

Теория. Ознакомление детей с правилами игры.

Практика. Используют задания предыдущих занятий на мыслительные операции «анализ», «синтез», «сравнение», «обобщение».

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты

Обучающиеся научатся:

- самостоятельно придумывать и создавать различные образы из деталей головоломки, делать умозаключения при помощи суждений;
 - устанавливать причинно-следственные связи;
 - -. в ситуациях общения и сотрудничества учитывать чужую точку зрения.

Метапредметные:

у детей будет:

- развито умение самостоятельно преодолевать затруднения при решении логических игр-упражнений и головоломок;
- сформировано умение пользоваться карточками-схемами и собирать образ в соответствии с предложенной схемой 3-го уровня сложности;
 - сравнивать более трёх объектов и устанавливать сходства и различия.

Предметные результаты:

Обучающийся научатся:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- сравнивать более двух объектов и устанавливать сходства и различия.
- решать головоломки разными методами.

Раздел 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1.Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Для реализации Программы необходимо:

- Кабинет для проведения занятий.
- наборы «Мир головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников», «Пуговицы»;

Учебно-методическое обеспечение.

- теоретическая и методическая литература,
- периодическая печать.

2.2.Оценочные материалы и формы аттестации

Для оценки индивидуального развития детей используется «Педагогическая диагностика для детей 4-7 лет в рамках технологии смарт-тренинг для

дошкольников с использованием игровых наборов «Мир головоломок»» авторов И.И. Казунина, Н.В. Соловьёва, С.Н. Хомутова.

В качестве основных методов, позволяющих выявить степень реализации программы и оценить уровень развития детей, используются: педагогическое наблюдение, игровые упражнения.

2.3. Методические материалы

- методическая разработка набора № 1 «Мир головоломок. Смарттренинг для дошкольников»;
 - методическая разработка набора № 2 «Пуговицы».

Дидактический материал: головоломки, схемы, пуговицы, карточки.

Взаимодействие с родителями.

<u>Необходимо вовлекать родителей в образовательный процесс</u>: консультации, семинары-практикумы, информирование о задачах развития и достижениях ребенка, участие в проектах.

Проектный метод, как форма организации образовательного пространства, является для дошкольников инновационным. Он позволяет ребёнку выступать в роли полноправного партнёра в педагогическом процессе, основанном на принципах сотрудничества. Это метод педагогически организованного освоения ребёнком окружающей среды в процессе поэтапной и заранее спланированной практической деятельности по достижению намеченных целей.

2.4. Календарный учебный график

Этапы образовательного	процесса	1 год	
Продолжительность у	чебного года,	36	
неделя			
Количество учебных дней		72	
Продолжительность	1 полугодие	15.09.2025- 30.12.2025	
учебных периодов	2 полугодие	12.01.2026- 29.05.2026	
Возраст детей, лет		6-7 лет	
Продолжительность зан	ятия, час	30 мин	
Режим занятия		2 раза/нед	

-	_		
Головая	учебная	нагрузка,	час
т одовал	y 10011an	mar pyska,	140

36 ч.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. И.И. Казунина, Н.В. Соловьёва, С.Н. Хомутова, М.В. Денисова «Мир головоломок. Смарт-тренинг для дошкольников», Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, Линка-Пресс, г. Москва, 2024._ 224 с.

Интернет ресурсы

- $\frac{2}{\text{tekhnichesk.html}} \underline{\text{https://multiurok.ru/files/dopolnitelnaia-programma-po-inzhenerno-tekhnichesk.html}}$
- $\frac{3}{\text{pdf}}$ <u>https://детсад400.pф/files/mir_golovolomok_Kazunina_metodichMaterial.</u>
- 4 <u>https://rechecvetik-dou2.rchuv.ru/innovacionnaya-deyateljnostj/mirgolovolomok-smart-trening-dlya-doshkoljnikov</u>
- 5 <u>http://detsad400-</u> <u>rf.1gb.ru/files/mir_golovolomok_Kazunina_interaktPosobiya.pdf</u>