

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД «СОЛНЫШКО»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
Социально-гуманитарной направленности  
«Любители головоломок»**

Возраст воспитанников: 5-6 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Уколова Марина Алексеевна,  
Педагог-психолог

р.п. Мордово  
2023г

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

Ф.И.О. педагога	Уколова Марина Алексеевна
Вид программы	Типовая
Тип программы	Общеразвивающая
Образовательная область	Познавательное развитие
Направленность деятельности	Социально-гуманитарная
Способ освоения содержания образования	Практический
Уровень освоения содержания образования	Стартовый
Уровень реализации программы	Дошкольное образование
Форма реализации программы	Групповая
Продолжительность реализации программы	1 год

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

## 1.1. Пояснительная записка

В жизни ребёнку нужны не только такие навыки, как умение читать, писать, решать математические задачи, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение давать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать и т.д.

Головоломки - это мощное средство активизации познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста. При решении нестандартных заданий формируются навыки самостоятельности, неординарность мышления, умение анализировать, сравнивать, обобщать и применять знания в различных ситуациях, что немаловажно для современного дошкольника, овладевающего учебно-организационной и интеллектуальной компетенциями.

### **Направленность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Любители головоломок» имеет социально-гуманитарную направленность, реализуется в дошкольном образовательном учреждении и ориентирована на создание благоприятных условий для развития познавательной сферы ребёнка, через решение головоломок.

В наше время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих формирование познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. Систематические занятия по технологии работы с головоломками будут способствовать решению данных актуальных проблем.

### **Актуальность программы**

Одна из важнейших задач воспитания дошкольника – 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 программы. Главной задачей ставится развитие интеллектуальных способностей дошкольников через применение новейших методик и разработок в дошкольной педагогике.

Всё это в дальнейшем поможет ребенку в школе, особенно на уроках математики, технологии, и в дальнейшей жизни эти качества необходимы.

Все умственные задачи – поиски путей решения – реализуются средствами игры и в игровых действиях.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что в процессе ее реализации происходит:

- активизация познавательной деятельности;
- развитие зрительно-пространственного восприятия;
- развитие гибкости мышления;
- развитие дивергентного мышления, творческого воображения, креативности;
- развитие умения планировать деятельность, сравнивать полученный результат с образцом;
- расширение объёма и концентрации внимания.

Реализация данной программы построена на применении наиболее эффективных игровых и учебно-игровых пособий, обучении детей не только применять их, но и изготавливать совместно с родителями и воспитателем. К таким уникальным по своим возможностям дидактическим материалам относятся головоломки: «Танграм», «Монгольская игра», «Листик», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра». Они дают возможность формировать в комплексе важные для умственного развития мыслительные умения на протяжении всего дошкольного обучения.

В специально разработанных играх и упражнениях с головоломками-пазлами, спичками у малышек развиваются элементарные навыки культуры мышления, способность производить действия в уме. Выполняя задания, дети тренируют внимание, память, восприятие.

#### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности программы обусловлены тем, что в ней выстраивается единая линия занятий по целенаправленному развитию познавательных способностей ребёнка путём решения головоломок. В ходе разработки программы были проанализированы теоретические и практические материалы. Разработана система творческих заданий, которая целенаправленно развивает познавательные процессы детей, в течение всего периода обучения.

Программа «Любители головоломок» - это курс социально-гуманитарной направленности, интегрирующий с образовательными областями: «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и «Физическое развитие» (развитие зрительного восприятия, внимания, мышления, развитие мелкой моторики через использование головоломок-пазлов, головоломок-конструкторов типа «Танграм», «Колумбово яйцо» и т.п., головоломок со спичками пальчиковых игр, отгадывания загадок).

Содержание данной программы предполагает следующую **структуру занятий**:

#### 1. Вводная часть (мотивация детей)

Сказочное повествование, игровые ситуации, загадки, погружение ребёнка в игровую или проблемную ситуацию.

## 2. Основная часть

### - *Пальчиковая гимнастика.*

Работа с деталями головоломок-пазлов, спичками требует достаточного развития мелкой моторики, тонких движений пальцев. Одним из эффективных способов решения данной проблемы является проведение специальной пальчиковой гимнастики перед началом выполнения практических задач, с использованием художественных текстов. Разминка суставов кисти и пальчиков способствует подготовке неокрепших рук к движениям, необходимым в процессе выкладывания фигур из деталей головоломок и спичек.

### - *Решение практических задач*

Зависит от содержания конкретного занятия и включает задания, связанные с сравнением, поиском сходства и различия, изготовлением головоломок и составлением из них различных фигур путём накладывания деталей на образец, складывания по образцу и собственному замыслу, раскрашивания картинок на основе частей головоломок, сочинением историй о получившихся персонажах, созданием иллюстраций, презентаций, выкладыванием и преобразованием фигур из спичек путём перекалывания, удаления или добавления заданного количества спичек.

## 3. Заключительная часть

Выставка – презентация детских работ, обсуждение заданий, подведение итогов.

Соединение индивидуальных и коллективных форм работы способствует решению творческих задач. Выставки детских работ, их совместное обсуждение являются хорошим стимулом для дальнейшей деятельности. Преодоление сложностей при выполнении заданий помогает детям ощутить интеллектуальное удовлетворение, радость успеха, почувствовать уверенность в своих силах.

Программа «Любители головоломок» разработана на основе знаний возрастных, психолого-педагогических, особенностей детей старшего дошкольного возраста. Она строится на взаимном сотрудничестве, на уважительном, деликатном и тактичном отношении к личности ребенка.

В программе «Любители головоломок» предпочтение отдается конструированию из деталей различных мировых головоломок и из спичек фигур животных, растений, сказочных персонажей и т.д.. Это помогает заинтересовать детей дошкольного возраста, предоставляет возможность для проявления фантазии, развития речи.

Использование фигур, составленных из деталей головоломок-пазлов или из спичек, для сочинения историй, иллюстрирования сказок, составления тематических презентаций определяет **новизну** и оригинальность программы.

### **Формы организации обучения.**

Реализация дополнительной общеобразовательной развивающей программы социально-гуманитарной направленности осуществляется в форме специально организованных занятий, в основе которых лежит игровой (или сказочный) сюжет. Применяются такие формы занятий как сказочное повествование, игровые ситуации. Данные виды занятий соответствуют возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста и способствуют развитию познавательного интереса.

**Срок реализации программы — 1 год**

**Общий объем программы — 32 часа**

Общее количество занятий в год	Количество занятий в неделю	Длительность занятия	Форма организации занятия
32	1	до 25 минут	фронтальная

### **1.2. Цель и задачи программы:**

**Цель:** развитие познавательных и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе обучения технологии работы с головоломками, воспитание качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества.

#### **Задачи.**

##### Образовательные:

##### **Задачи обучения:**

- формирование представлений о своеобразии головоломок;
- знакомство с мировыми головоломками-пазлами, головоломками со спичками;
- обучение приемам собирания головоломок-пазлов, решения головоломок и задач со спичками;
- обучение работе по инструкции, сравнению полученного результата с образцом.

##### Развивающие:

- развитие умения анализировать;
- развитие умения устанавливать единые, общие признаки и свойства целого в процессе решения и собирания головоломок;
- развитие умений применять знания на практике.

#### Воспитательные:

- воспитание познавательного интереса и осознанной мотивации к самостоятельному решению и собиранию головоломок;
- воспитание любознательной, самостоятельной личности;
- воспитание общей культуры младших школьников.

### 1.3. Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Теория	Практика	Всего		
1.	«Форма, цвет, размер»	0,5	0,5	1	Фронтальная	Тест Когана. Тест «Самое непохожее»
2.	«Сходство. Различие»	0,5	0,5	1	Фронтальная	Тесты «Найди такую же фигуру», «Найди отличия»
3.	«Часть и целое».	0,5	0,5	1	Фронтальная	Методика «Доска Сегена»
4.	«Танграм». Знакомство с головоломкой. Составление фигур «Петух», «Дом с трубой» путём наложения деталей на образец.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
5.	«Танграм». Изготовление головоломки. Составление чайника Аппликация	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
6.	«Танграм». Раскраска. Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
7.	«Монгольская игра». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Юрта» из частей головоломки путём наложения деталей на образец, фигур «Белка», «Дом», «Щенок» по образцу. Обведение контуров.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
8.	«Монгольская игра». Изготовление головоломки.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка

	Составление фигуры «Медведь». Аппликация					
9.	«Монгольская игра». Раскраска. Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Д/и «Узнай по описанию»
10.	«Волшебный круг». Знакомство с головоломкой. Изготовление головоломки. Составление фигур «Рыбка», «Птица», «Котик», «Цветок» путём наложения деталей на образец.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Совместное сочинение сказки
11.	«Волшебный круг». Раскраска. Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Сочинение историй о получившихся предметах (индивидуаль-но)
12.	«Волшебный круг». Изготовление головоломки. Сюжетная аппликация «Рыцарь и дракон»	0,5	0,5	1	Работа в парах	Выставка
13.	«Колумбово яйцо». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Попугай» путём наложения деталей на образец. Раскраска.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
14.	«Колумбово яйцо». Составление фигур птиц по образцу	0,5	0,5	1	Фронтальная	Фото-презентация «Птицы»
15.	«Колумбово яйцо». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.				Фронтальная	Выставка
16.	«Листик». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Трактор» путём наложения деталей на образец. Раскраска	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
17.	«Листик». Выкладывание фигур по образцу.	0,5	0,5	1	Фронтальная Работа в парах	Иллюстрации к сказке В. Бианки «Лис и Мышонок»
18.	«Листик». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	0,5	0,5	1	Фронтальная.	Придумывание загадок
19.	«Вьетнамская игра». Знакомство с головоломкой. Составление фигур «Котик», «Щенок», «Цыплёнок», «Бабочка» путём наложения деталей на образец с последующим выкладыванием по образцу. Раскраска.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
20.	Закрепление. Составление композиции «Цветок в вазе» из деталей 2-х головоломок	0,5	0,5	1	Фронтальная	Фотооткрытка для мамы
21.	«Вьетнамская игра». Составление фигур по образцу.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Совместное сочинение



						сказки
22.	«Вьетнамская игра». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
23.	Закрепление. «Животные жарких стран»	0,5	0,5	1	Фронтальная	Презентация. «Животные жарких стран. Загадки»
24.	Закрепление. Создание иллюстрации к «Сказке о рыбаке и рыбке» А.С. Пушкина.	0,5	0,5	1	Фронтальная	Выставка
25.	Закрепление. Создание диафильма по р. н. сказке «Курочка Ряба».	0,5	0,5	1	Фронтальная	Диафильм
26.	Составление фигур из спичек по образцу	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Составление фигур
27.	«Спичечная сказка».	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Сказка
28.	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание 1-2 спичек: «Стул», «Крокодил», «Волк», «Корзина»	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Составление и преобразование фигур
29.	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание 2 и более спичек: «Следы», «Корова», «Избушка», «Совок», «Бокал», «Спрячь зайчика»	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Преобразование фигур
30.	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание спичек «Рыба», «Рак», «Преврати ёлку в рыбку», «Клонируй стрелу», «Из 3-х –четыре, «Из 4-х – три» и т.п.	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Преобразование фигур
31	Головоломки со спичками. Задания на удаление и добавление спичек, на перекладывание 2 и более спичек: «Следы», «Корова», «Избушка», «Совок», «Бокал», «Спрячь зайчика»	0,5	0,5	1	Занятие – игра	Преобразование фигур
32	Закрепление	0,5	0,5	1	Фронтальная	Составление и преобразование фигур
	<b>Всего часов</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>		

## 1.4 Планируемые результаты

### К концу учебного года дети:

1. знают геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, четырёхугольник, прямоугольник, ромб, овал;
2. знают цвета: красный, синий, жёлтый, зелёный, оранжевый, голубой, фиолетовый, розовый, коричневый, чёрный, белый, серый;
3. умеют сравнивать и классифицировать фигуры по форме, цвету, величине;
4. умеют делить фигуры на части разными способами, составлять фигуры из частей одинаковой и разной формы;
5. знакомы с мировыми головоломками: «Танграм», «Монгольская игра», «Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Листик», «Вьетнамская игра»;
6. умеют складывать из частей головоломок изображения по образцу и собственному замыслу;
7. ориентируются на плоскости;
8. стремятся к созданию новых форм, образов, поиску новых решений в создании композиций;
9. самостоятельно проявляют фантазию, воображение;
10. способны к анализу образца, планированию деятельности, поиску методов, приемов и способов выполнения;
11. умеют слушать педагога, четко соблюдать необходимую последовательность действий.
12. аккуратны, умеют организовать свое рабочее место, убирать за собой.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО — ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарно – учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Октябрь	06	10.10	Фронтальная	1	«Форма, цвет, размер»	Кабинет педагога-психолога	Тест Когана. Тест «Самое непохожее»
2.		13	10.10	Фронтальная	1	«Сходство. Различие»	Кабинет педагога-психолога	Тесты «Найди такую же фигуру», «Найди

								отличия»
3.		20	10.10	Фронтальная	1	«Часть и целое».	Кабинет педагога-психолога	Методика «Доска Сегена»
4.		27	10.10	Фронтальная	1	«Танграм». Знакомство с головоломкой. Составление фигур «Петух», «Дом с трубой» путём наложения деталей на образец.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
5.	Ноябрь	03	10.10	Фронтальная	1	«Танграм». Изготовление головоломки. Составление чайника Аппликация	Кабинет педагога-психолога	Выставка
6.		10	10.10	Фронтальная	1	«Танграм». Раскраска. Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
7.		17	10.10	Фронтальная	1	«Монгольская игра». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Юрта» из частей головоломки путём наложения деталей на образец, фигур «Белка, «Дом», «Щенок» по образцу. Обведение контуров.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
8.		24	10.10	Фронтальная	1	«Монгольская игра». Изготовление головоломки. Составление фигуры «Медведь». Аппликация	Кабинет педагога-психолога	Выставка
9.	Декабрь	01	10.10	Фронтальная	1	«Монгольская игра». Раскраска. Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	Кабинет педагога-психолога	Д/и «Узнай по описанию»
10.		08	10.10	Фронтальная	1	«Волшебный круг». Знакомство с головоломкой. Изготовление головоломки. Составление фигур «Рыбка», «Птица», «Котик», «Цветок» путём наложения деталей на образец.	Кабинет педагога-психолога	Совместное сочинение сказки
11.		15	10.10	Фронтальная	1	«Волшебный круг». Раскраска.	Кабинет	Сочинение

						Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	педагога-психолога	историй о получившихся предметах (индивидуально)
12		22	10.10	Работа в парах	1	«Волшебный круг». Изготовление головоломки. Сюжетная аппликация «Рыцарь и дракон»	Кабинет педагога-психолога	Выставка
13.		29	10.10	Фронтальная	1	«Колумбово яйцо». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Попугай» путём наложения деталей на образец. Раскраска.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
14.	Январь	12	10.10	Фронтальная	1	«Колумбово яйцо». Составление фигур птиц по образцу	Кабинет педагога-психолога	Фото-презентация «Птицы»
15.		19	10.10	Фронтальная	1	«Колумбово яйцо». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
16.		26	10.10	Фронтальная	1	«Листик». Знакомство с головоломкой. Составление фигуры «Трактор» путём наложения деталей на образец. Раскраска	Кабинет педагога-психолога	Выставка
17.	Февраль	02	10.10	Фронтальная Работа в парах	1	«Листик». Выкладывание фигур по образцу.	Кабинет педагога-психолога	Иллюстрации к сказке В. Бианки «Лис и Мышонок»
18.		09	10.10	Фронтальная.	1	«Листик». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	Кабинет педагога-психолога	Придумывание загадок
19.		16	10.10	Фронтальная	1	«Вьетнамская игра». Знакомство с головоломкой. Составление фигур «Котик», «Щенок», «Цыплёнок», «Бабочка» путём наложения деталей на образец с последующим	Кабинет педагога-психолога	Выставка

						выкладыванием по образцу. Раскраска.		
20.	Март	01	10.10	Фронтальная		Закрепление. Составление композиции «Цветок в вазе» из деталей 2-х головоломок	Кабинет педагога-психолога	Фотооткрытка для мамы
21.		15	10.10	Фронтальная	1	«Вьетнамская игра». Составление фигур по образцу.	Кабинет педагога-психолога	Совместное сочинение сказки
22.		22	10.10	Фронтальная	1	«Вьетнамская игра». Составление фигур по образцу и собственному замыслу.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
23.		29	10.10	Фронтальная	1	Закрепление. «Животные жарких стран»	Кабинет педагога-психолога	Презентация. «Животные жарких стран. Загадки»
24.	Апрель	05	10.10	Фронтальная	1	Закрепление. Создание иллюстрации к «Сказке о рыбаке и рыбке» А.С. Пушкина.	Кабинет педагога-психолога	Выставка
25.		12	10.10	Фронтальная	1	Закрепление. Создание диафильма по р. н. сказке «Курочка Ряба».	Кабинет педагога-психолога	Диафильм
26.		19	10.10	Занятие – игра	1	Составление фигур из спичек по образцу	Кабинет педагога-психолога	Составление фигур
27.		26	10.10	Занятие – игра	1	«Спичечная сказка».	Кабинет педагога-психолога	Сказка
28.	Май	03	10.10	Занятие – игра	1	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание 1-2 спичек: «Стул», «Крокодил», «Волк», «Корзина»	Кабинет педагога-психолога	Составление и преобразование фигур
29.		10	10.10	Занятие – игра	1	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание 2 и более спичек: «Следы», «Корова»,	Кабинет педагога-психолога	Преобразование фигур

						«Избушка», «Совок», «Бокал», «Спрячь зайчика»		
30.		17	10.10	Занятие – игра	1	Головоломки со спичками. Задания на перекладывание спичек «Рыба», «Рак», «Преврати ёлку в рыбку», «Клонируй стрелу», «Из 3-х – четыре», «Из 4-х – три» и т.п.	Кабинет педагога-психолога	Преобразование фигур
31.		24	10.10	Занятие – игра	1	Головоломки со спичками. Задания на удаление и добавление спичек, на перекладывание 2 и более спичек: «Следы», «Корова», «Избушка», «Совок», «Бокал», «Спрячь зайчика»	Кабинет педагога-психолога	Преобразование фигур
32.		31	10.10	Фронтальная	1	Закрепление	Кабинет педагога-психолога	Составление и преобразование фигур

## 2.2. Условия реализации программы

Для успешной работы кружка «Любители головоломок» необходима специально организованная предметно-пространственная среда: помещение с наличием места для работы детей за столами и места для проведения игр, в том числе и подвижных. Наличие богатой игротки, материалов для изготовления игр и игрового материала. Наличие мячей, кубиков и другого физкультурного оборудования.

Учебно-методическое сопровождение: наличие у детей и педагога головоломок «Танграм», «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», «Листик», «Вьетнамская игра»; спички или счётные палочки, образцы заданий, предметные картинки, сюжетные картинки, цветная бумага, цветной и белый картон, ножницы, клей, кисточки для клея, клеенки.

Техническое оснащение: ноутбук; мультимедийный проектор; интерактивная доска.

### **2.3. Форма итогового контроля (или итоговой аттестации)**

Итоговый контроль у дошкольников не предусмотрен. Об эффективности работы педагог делает выводы, исходя из способности детей делить геометрические фигуры на части, составлять различные фигуры, меняя положение и взаимное расположение частей, изготавливать некоторые головоломки из квадрата и круга, свободно создавать различные образы из деталей головоломок и спичек, как по образцу, так и по собственному замыслу, выполнять задания по преобразованию фигур из спичек путём перекладывания, удаления и добавления спичек. В течение года делаются фотографии работ, создаются фотопрезентации, диафильмы, организуются выставки работ.

Кружковая работа помогает выявить и раскрыть интеллектуально одарённых детей, и подтянуть отстающих, но имеющих желание работать, повысить уверенность детей в своих силах.

### **2.4. Оценочные материалы**

Реализация программы по лепке из соленого теста у детей дошкольного возраста предполагает оценку индивидуального развития познавательных способностей ребенка. Такая оценка проводится педагогом в рамках диагностики, которая проводится в ходе наблюдений за активностью детей в спонтанной и специально организованной деятельности. Инструментами для педагогической диагностики служат следующие методики: тест Когана, «Доска Сегена», «Самое непохожее», «Найди такой же предмет», «Найди отличия».

Диагностическое обследование проводится два раза – в начале и в конце учебного периода на занятиях в групповой форме. Его цель – определение уровня зрительного восприятия, внимания, мышления воспитанников в начале цикла обучения и в конце периода реализации программы, прогнозирование возможности успешного обучения. Итоговый контроль – проводится в конце учебного периода, чтобы выявить уровень полученных знаний и умений.

### **2.5. Список литературы (ЭОР)**

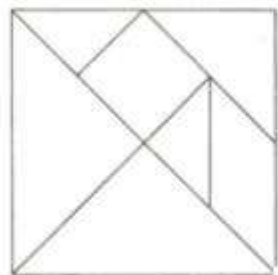
1. Безруких М.М. Ступеньки к школе. Учимся находить одинаковые фигуры: пособ. По обуч. Детей ст. дошкольного возраста / М.М. Безруких, Т.А. Филиппова. – М.: «Дрофа», 2005.
2. Бортникова Е.Ф. Развиваем внимание и логическое мышление. Тетрадь – Екатеринбург: «Издательский дом Литур», 2009.

3. Гордиенко Н.И. Развиваем логику. 5-6 лет. ФГОС ДО. М.: Издательство «Экзамен», 2016 г.
4. Деревянная развивающая игрушка «Головоломка». Методические рекомендации по использованию. [www/woodlandtoys.ru](http://www.woodlandtoys.ru)
5. Земцова О. Н Умные книжки 5-6. Найди отличия. – М.: Издательский дом «Аттикус», 2007 г.
6. Сеницына. Умные пальчики. Серия «Через игру – к совершенству». М.: «Лист», 1999 г.
7. Цвет, форма, величина. Папка дошкольника.
8. <https://urok.1sept.ru/>
9. <https://nsportal.ru/detskii-sad/korreksionnaya-pedagogika/2018/01/16/dopolnitelnaya-obshcheobrazovatel'naya-programma-1>
10. <https://woodlandtoys.ru/uploaded/files/instructions/к%20головамкам.pdf>
11. <https://lifehacker.ru/golovolomki-so-spichkami/>

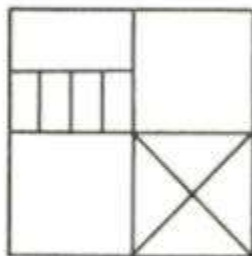


# Геометрические головоломки

Формирование аналитико-синтетического процесса  
через использование игр геометрического конструктора



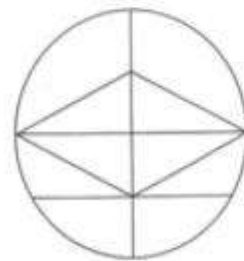
«Танграм»



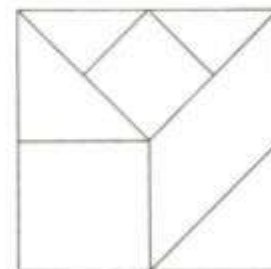
«Монгольская  
игра»



«Колумбово яйцо»



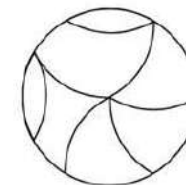
«Волшебный круг»



«Пифагор»

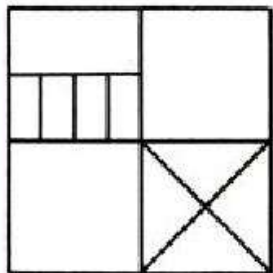
Пр  
ило  
же  
ние  
1

ВЬЕТНАМСКАЯ  
ИГРА

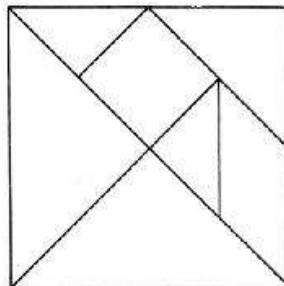


Примеры  
заданий с

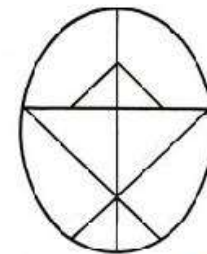
Монгольская игра



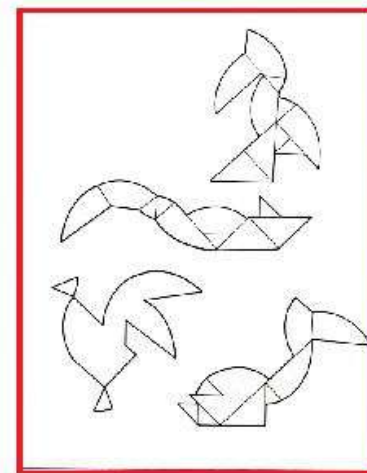
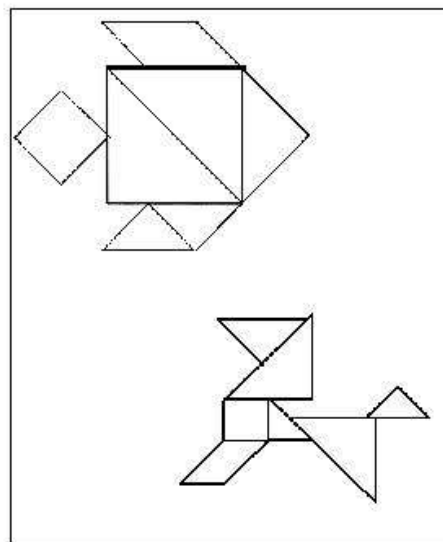
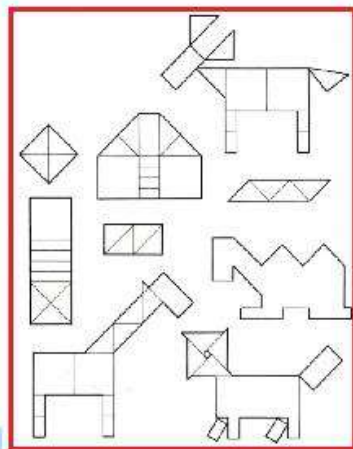
танграм



Колумбово яйцо



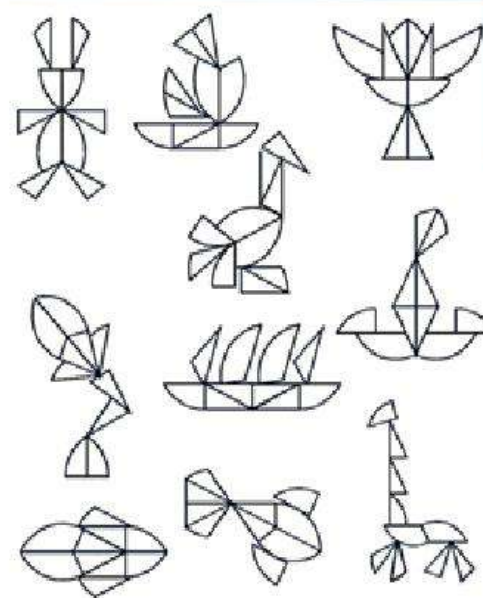
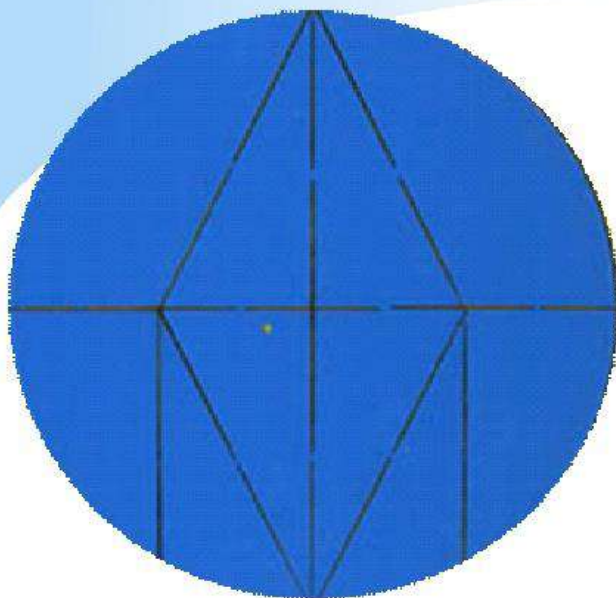
геометриче-  
скими  
головоломк-  
ами



«Листик»

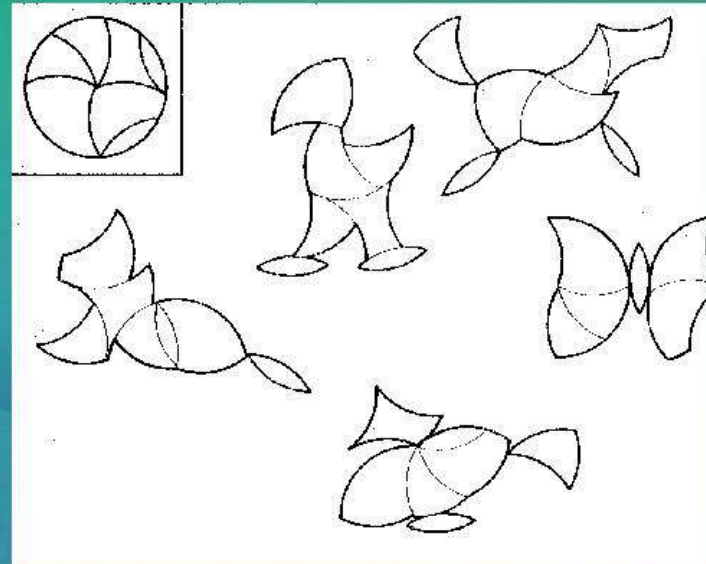
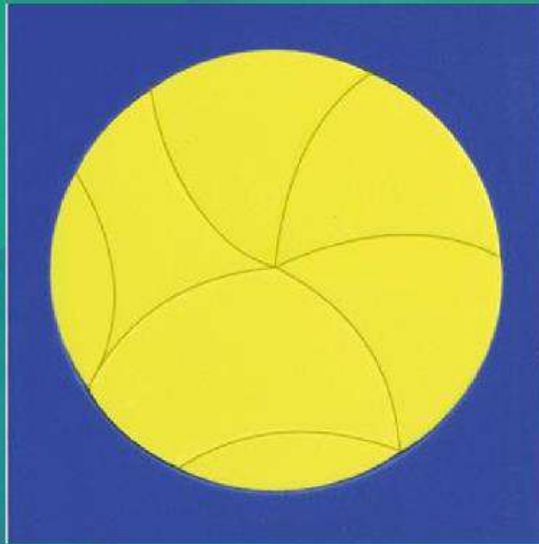


# ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ

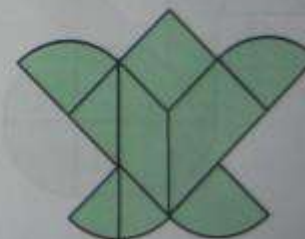
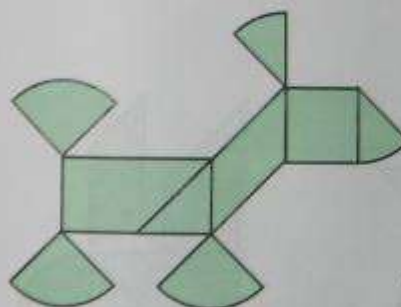
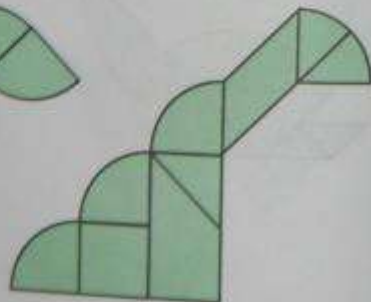
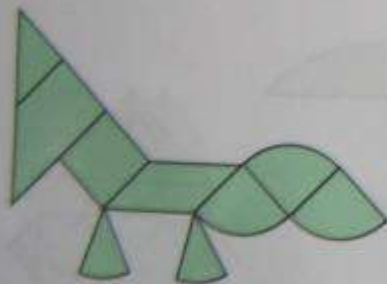
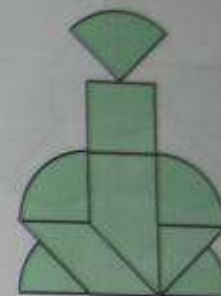
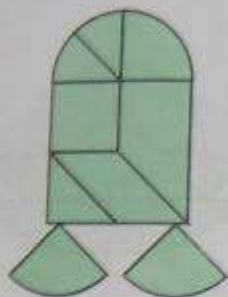
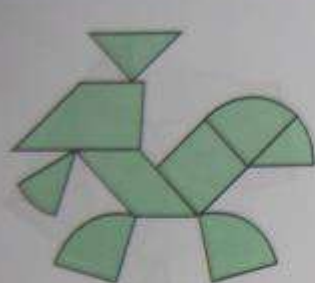




# «Вьетнамская игра»



**Листик**



Задания со спичками

1. Сказка

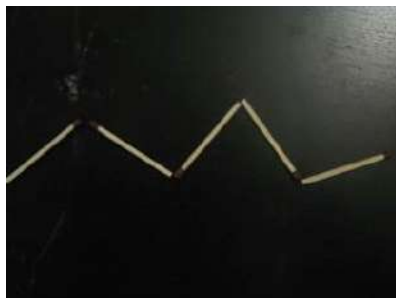
*Жил был ежик*



*У него был свой домик*



*Однажды он встретил змею*



*Змея жила в густой траве*

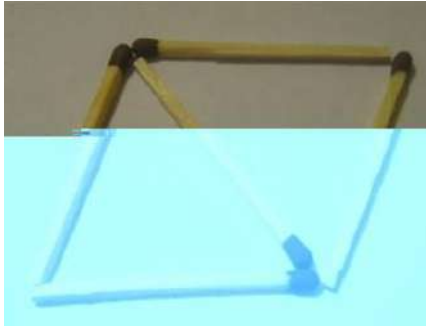


*И так далее: расскажите о том, как они подружались, встретили лошадку, человека, пытались залезть на дерево и почему у ежика это не получилось.*

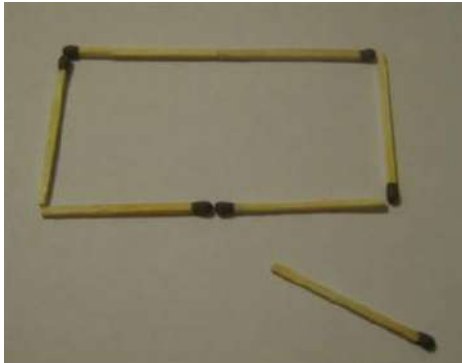


## 2. «Подготовительные» игры со спичками

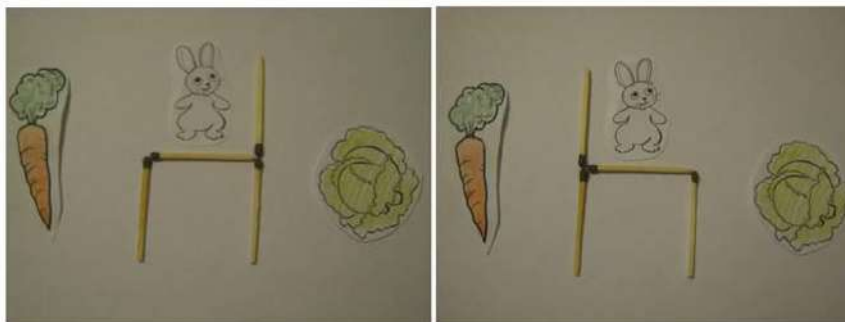
1. Сложи из 5 спичек 2 треугольника



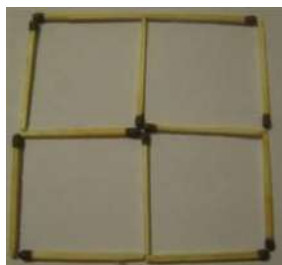
2. Добавь одну спичку, чтобы получилось 2 квадрата. (Более сложный вариант: Добавь одну спичку, чтобы получилось 3 четырехугольника)



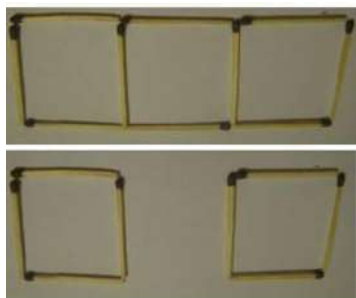
3. Переставь одну спичку так, чтобы стул зайца повернулся к капусте



4. Сколько здесь квадратов? А прямоугольников? А является ли квадрат прямоугольником?



5. Добавь 2 спички, чтобы стало 3 квадрата



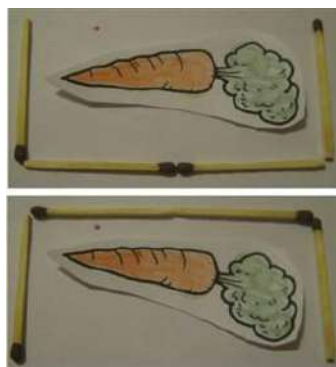
6. Добавь одну спичку, чтобы получилось 3 треугольника



7. Разверни следы в обратную сторону, переставив 4 спички



8. В корзине лежит морковка. Переложи 2 спички, так чтобы морковка лежала под корзиной

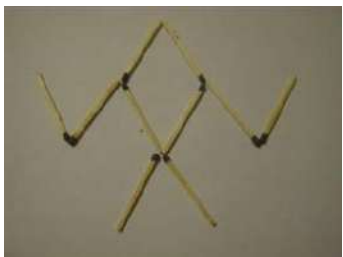


9. Сделай из буквы Н, букву П, переложив одну спичку

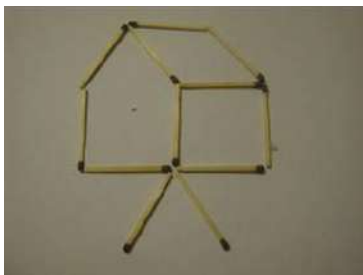


## Более сложные игры

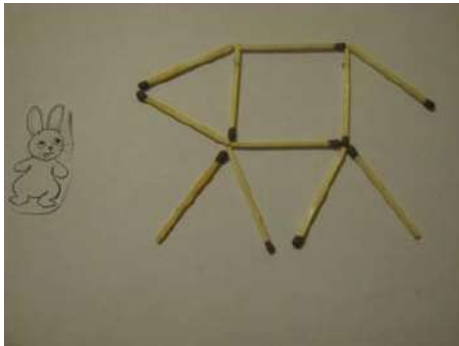
1. Переложи три спички так, чтобы рак пополз в другую сторону



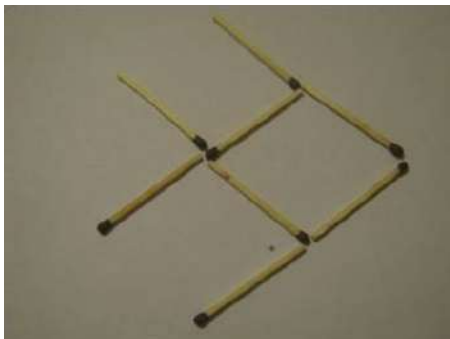
2. Поверни избушку на куриных ножках в обратную сторону



3. Волк догоняет зайца. Переложи одну спичку так, чтобы волк убежал от зайца



4. Переложи три спички так, чтобы рыбка поплыла в обратную сторону



#### 4. Примеры заданий на перекладывание, удаление и добавление спичек

##### Задание №1

Переложите одну спичку таким образом, чтобы домик был повернут в другую сторону.

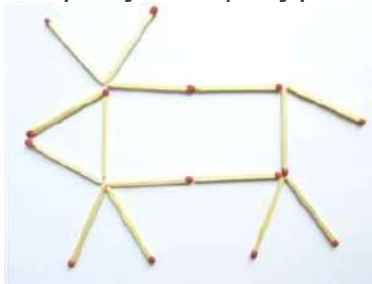


Ответ:

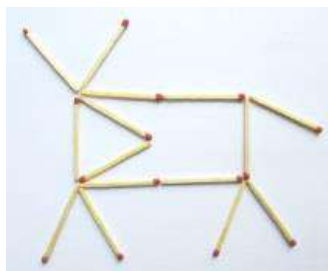


##### Задание №2

На рисунке фигура – «корова». Переложите всего две спички так, чтобы она смотрела в другую сторону.

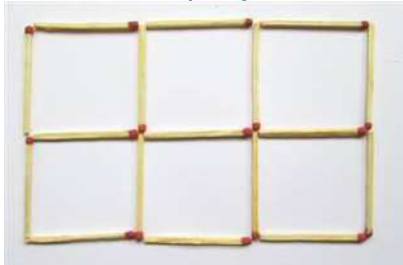


Ответ:

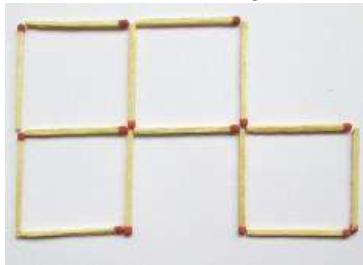


### Задание №3

В данной фигуре 6 квадратов. Уберите 3 спички, у вас должно получиться 4 квадрата.

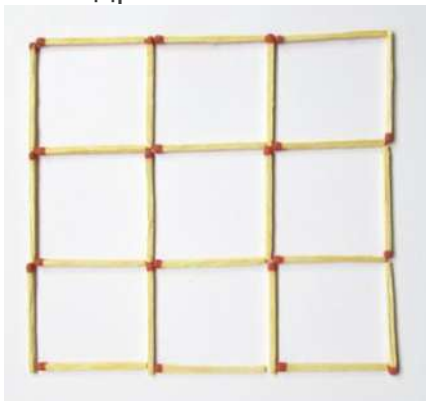


Ответ:

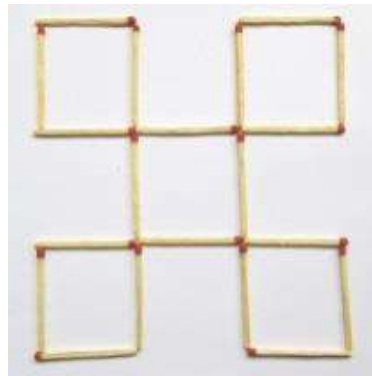


### Задание №4

Ниже представлена фигура, в которой 9 квадратов. Ваша задача убрать всего 4 палочки, чтобы получилось 5 квадратов.

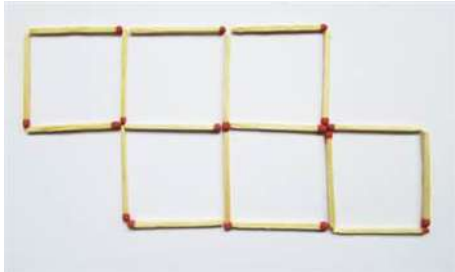


Ответ:

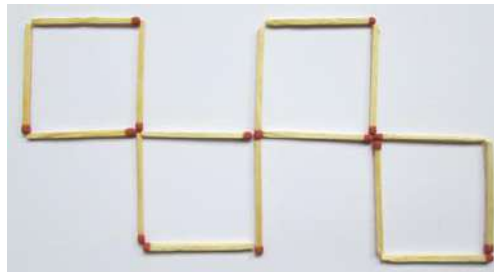


### Задание №5

В фигуре, составленной из спичек, всего 6 маленьких квадратов. Вам нужно убрать 2 спички, чтобы получилось всего 4 квадрата.



Ответ:



### Задание №6

Вариант 1. Ваше задание – переложить 2 (3) спички так, чтобы совок стал пустым.



Ответ 1:



Ответ 2:



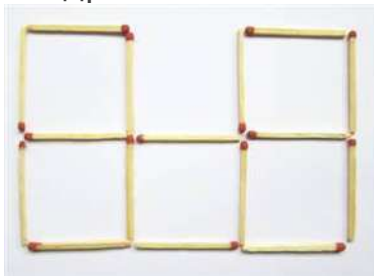


Вариант 2. В совке лежит синий мусор. Переложи 2 спички так, чтобы в совке оказался зеленый мусор

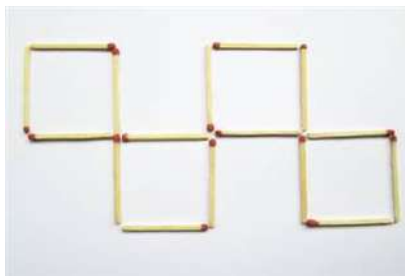


### Задание №7

Данная фигура состоит из 5 квадратов, вам нужно переложить 3 спички, чтобы у вас получилось 4 квадрата.

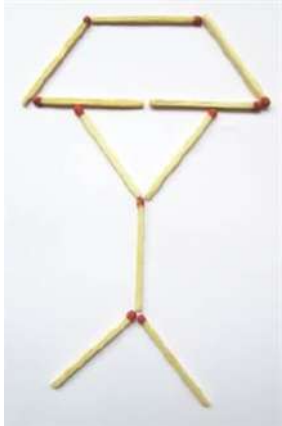


Ответ:



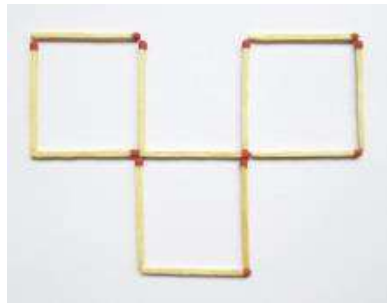
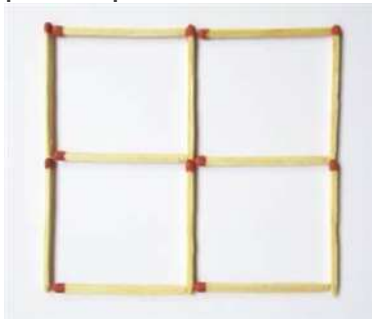
### Задание №8

В данной фигуре нужно переложить 3 спички для того, чтобы получить 4 треугольника.



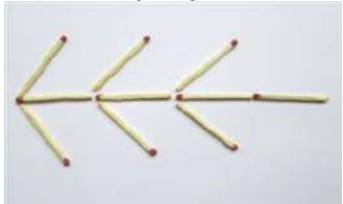
### Задание №9

В фигуре из 4 квадратов нужно переложить всего 3 спички, чтобы получилось три квадрата одинаковых размеров.

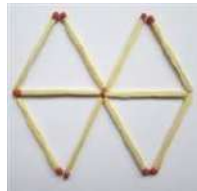


### Задание №10

В этой фигуре из спичек нужно переложить 4 спички, чтобы получилось 4 треугольника.

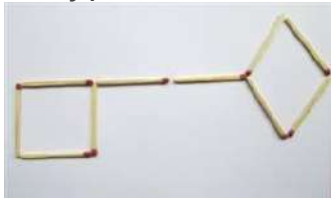


Ответ:

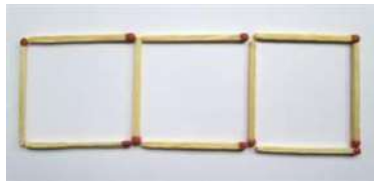


### Задание №11

Фигура, составленная из спичек – ключ. Вы должны переложить 4 так, чтобы у вас получилось 3 квадрата.

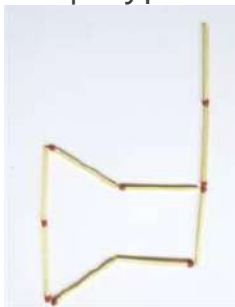


Ответ:



### Задание № 12

Из фигуры «топор» переложите 4 спички так, чтобы получилось 4 треугольника.



Ответ:

