



Негосударственное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа «ЧаШа»

---

249032, Калужская обл., г. Обнинск, ул. Звездная, д.3. Тел/факс: 8-48439-5-32-15

Принято на педагогическом совете НОУ СОШ «ЧаШа»  
(протокол № 5 от 12.12.2018г.)

Утверждено приказом  
по основной деятельности по НОУ СОШ «ЧаШа»  
№ 148 от 18.03.2018г.

Приложение №11

к Образовательной программе дополнительного образования

НОУ СОШ «ЧаШа»

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Головоломка»**

**2-4 классы**

**Разработчики программы**

**Русецкая М.А. и Головчинер А.Е.**

**Обнинск**

**2018**

## Пояснительная записка

**Цель программы:** развитие мышления, фантазии и воображения, способности объемно смотреть на мир.

### Задачи:

- познакомить и заинтересовать детей различными видами головоломок;
- научиться не только решить, но и создавать собственные головоломки (интеллектуальные задачи);
- привлечь детей к организации школьных внеурочных викторин, квестов и т. п.

### Объем программы

Занятия проводятся в 1 раз в неделю для учащихся 2-4 классов. Всего 34 занятия по 45 мин. Каждое занятие может состоять из 2-3 блоков, которые позволяют переменить вид деятельности, включить в занятие двигательную активность.

### Блок «классических головоломок».

Данный блок призван познакомить детей с различными видами текстовых, графических, цифровых головоломок.

- ребусы;
- sudoku;
- шифры;
- складывание геометрических фигур;
- графические загадки;
- а также «кубик Рубика», «пирамидка» и т.п.

После знакомства и решения того или иного вида головоломок стоит дать возможность детям составить свою задачку, ребус, sudoku и т. п.

### Игровой блок

Данный блок включает в себя непродолжительные интеллектуальные игры:

- настольные («Волки и овцы», «Пятнашки», «Лабиринты» и т. п.);
- загадки (классические, графические, пантомимные);
- речевые игры на развитие памяти;
- игры на внимание (спрятанные предметы и т.п.).

Игровой блок может быть «переменкой» между двумя другими блоками, или самостоятельным блоком, если дети очень увлекаются игрой.

### Графический блок

Данный блок дает детям возможность выразить свои чувства, эмоции, пофантазировать на заданные темы. Примерные задания для графического блока:

- рисуем эмоции (радость, страх, боль и т. п.);
- рисуем и угадываем эмоции и чувства через выражение лиц (людей, сказочных персонажей, животных);
- рисуем звуки (как отдельные, так и небольшие музыкальные отрывки);
- рисуем иллюстрации к небольшим рассказам:

- создаем коллективные рисунки придуманных персонажей дополняя друг друга.

### **«Актерский» блок**

Этот блок позволяет детям попробовать себя в роли актеров, перевоплотиться в различные образы. Дети пробуют говорить разными голосами, использовать различные интонации. Разыгрываются миниатюры на общеизвестные сюжеты (Колобок, Курочка Ряба и т. п.) в различных стилях (немое кино, комедия, драма и т.д.). Данный блок хорошо использовать как «переменку» между другими блоками.

### **Познавательный блок**

Данный блок включает в себя небольшие «познавательные странички» - мини-лекции на заранее определенную тему. Темы определяются заранее, вместе с детьми. Примерные темы:

- Человек («Как работают наши органы чувств», «Почему мы кашляем и чихаем», );
- Космос («Какие бывают созвездия», «Планеты Солнечной системы»);
- Животные («Как видят животные», «Как можно выжить в пустыне») и др.

Познавательный блок не должен быть слишком большим, так как это не урок. Имеет смысл представить несколько интересных фактов по теме и обсудить их с детьми. На каждой клубной встрече возникают новые, интересные детям темы. По желанию детей, можно привлекать их к подготовке познавательного блока.

## **Планируемые результаты**

В результате реализации программы предполагается развитие познавательных способностей от «хочу играть» до «хочу развиваться». Программа обеспечивает достижения следующих метапредметных, личностных и предметных результатов.

Метапредметные результаты:

- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.
- находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения, дружбы и взаимопомощи ;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности.

Личностными результатами

- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- адекватное восприятие содержательной оценки своей работы педагогом и товарищами;
- формирование нравственных и этических чувств на основе знакомства и применения игровой деятельности;

#### Познавательные УУД:

- освоить первоначальные знания о системе интеллектуальных игр;
- овладеть элементарными способами анализа различных интеллектуальных игр;
- понимание культуры движений человека, постижение жизненно важных двигательных умений в соответствии с их целесообразностью и эстетической привлекательностью.

#### Регулятивные УУД:

- готовность использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для развития представлений о роли интеллектуального творчества в жизни человека;
- овладение основами логического мышления, способность выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для сопоставления факта и вопроса о нём, устанавливать аналогии, анализировать результаты сравнения, объединять факты и вопросы по видам;
- уметь кратко формулировать ответы на вопросы и аргументировать их, вычленять в устном или письменном вопросе главное;
- осуществление пошагового контроля своей деятельности.

#### Коммуникативные УУД:

- составлять проекты и проводить исследования;
- работать в группе, учитывая мнение партнёров;
- способность выбирать целевые и смысловые установки в своих действиях и поступках по отношению к живой природе, здоровью своему и окружающих.

Предметными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении групповых заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- выполнение задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения.

#### Прогнозируемый результат:

- повышение устойчивого интереса к различным видам игр и театрализованной деятельности;
- развитие личностных качеств; уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- развитие творческих способностей и одаренности детей;

#### Способы определения прогнозируемых результатов.

Способами проверки результатов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются три вида контроля:

- текущий – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью и развитием каждого обучающегося в процессе занятий;
- промежуточный – учебные занятия, практические и творческие работы позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих устремлений;
- итоговый – открытые занятия, тесты и практические задания

Программа предусматривает использование следующих методов диагностики:

Первичная диагностика в начале учебного года (выявляет исходный уровень по основным исследуемым характеристикам). Проводится педагогом по рекомендации психолога, который даёт соответствующие тесты и делает заключение по результатам этих тестов; диагностика реализации образовательной программы проводится педагогом.

Контрольная диагностика в конце учебного года (позволяет констатировать творческие изменения, которые происходят у детей), проводится аналогично первой.

Формы подведения итогов:

- Участие в конкурсах интеллектуалов, марафонах (командное и индивидуальное первенство).
- Участие в интеллектуальных конкурсах и конкурсах online - способствуют развитию личности ребёнка, выявлению его индивидуальных достижений на разном возрастном уровне.
- Тестирование, проектная деятельность.

Основные направления мониторинга при реализации программы:

- Участие ребёнка в подвижных играх и адаптация в обществе.
- отслеживание эмоционального комфорта ребёнка на занятиях в объединении и после него;
- развития различных индивидуально-личностных сфер (мышление, мотивация на изменения, адаптация к новым условиям).

Результативность дополнительной общеразвивающей программы отслеживается по следующим критериям:

- рост активности воспитанников; рост мотивации к активной познавательной деятельности;

- уровень достижения воспитанниками таких образовательных результатов, как сформированность коммуникативных и исследовательских компетентностей, креативных и организационных способностей, рефлексивных навыков;
- качественное изменение в личностном развитии;
- удовлетворенность воспитанников занятиями в клубе.

Способом определения результативности программы является диагностика, проводимая в начале и в конце каждого года обучения в виде естественно-педагогического наблюдения.

### Учебный план

№ п/п	Наименование тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение в программу. История головоломок и их виды	0,5	0,5	1
2.	Узнавание, называние, нахождение (догадка) как основные действия при решении головоломок	1	1	2
3.	Сравнение и классификация фигур	0,5	0,5	1
4.	Логические задачи. Парадоксы	-	1	1
5.	Что лишнее	-	1	1
6.	Кроссворды	-	1,5	2
7.	Ребусы	-	1	1
8.	Шарады	-	1	1
9.	Пазлы	-	1	1
10.	Лабиринты	-	1	1
11.	Математические головоломки	-	2	2
12.	Бинго или Морской бой	-	1	1
13.	Веревочные головоломки	-	1	1
14.	Пантомимы	-	2	2
15.	«Крокодил»	-	3	3
16.	Данетки	-	1	1
17.	Головоломки на основе латинского квадрата	-	1	1
18.	Головоломки, в которых необходимо	-	4	4

	нарисовать линии			
19.	Головоломки, в которых используется суммирование	-	1	1
20.	Головоломки, в которых используются стрелки	-	1	1
21.	Практикум (создание своих головоломок)	-	4	4
22.	Итоговое занятие. Составляем сборник авторских головоломок	-	1	1
	<b>ИТОГО:</b>	<b>2</b>	<b>33</b>	<b>35</b>

### Содержание

Введение в программу. История головоломок и их виды. Узнавание, называние, нахождение (догадка) как основные действия при решении головоломок. Сравнение и классификация фигур.

Логические задачи. Парадоксы. Что лишнее.

Кроссворды (крис-кросс, чайнворд, сканкросс, рассыпной, слогокросс, циклокросс, кубический, венгерский, африканский, эстонский, ассоциативный и другие виды)

Ребусы. Шарады. Пазлы. Лабиринты. Математические головоломки. Бинго или Морской бой. Вербочные головоломки. Пантомимы. Головоломки типа «Крокодил». Данетки.

Головоломки на основе латинского квадрата («Кен-кен», «Первые встречные», «Плюс и минус», «Судоку», «Числобол», «Эйлеров квадрат»).

Головоломки, в которых необходимо нарисовать замкнутую линию («Бумеранг», «Внутри и снаружи», «Китайская стена», «Луна или Солнце», «Туда-сюда»).

Головоломки, в которых необходимо нарисовать прямые линии («Белое и чёрное», «Мосты», «Роза ветров», «Слалом»).

Головоломки, в которых необходимо нарисовать ломаные линии («Волейбол», «Змея», «Цепочка», «Лабиринт-число», «Следопыт», «Соедини числа», «Филиппинский кроссворд» («Линкепикс»).

Головоломки, в которых необходимо нарисовать диагональные линии («Косая сажень», «Слалом»).

Головоломки, в которых используется суммирование («Двойной блок», «Какурасу», «Кросс-число», «Решето»).

Головоломки, в которых используются стрелки («Бумеранг», «Звёзды», «Змеи в огороде», «Римская дорога», «Стрелки»).

### Тематический план

1. Введение в программу. История головоломок и их виды
2. Узнавание, называние как основные действия при решении головоломок

3. Нахождение (догадка) как действие при решении головоломок
4. Сравнение и классификация фигур
5. Логические задачи. Парадоксы
6. Что лишнее
7. Кроссворды (крис-кросс, чайнворд, сканкросс, рассыпной, слогокросс, циклокросс)
8. Кроссворды (кубический, венгерский, африканский, эстонский, ассоциативный)
9. Ребусы
10. Шарады
11. Пазлы
12. Лабиринты
13. Математические головоломки
14. Математические головоломки
15. Бинго или Морской бой
16. Веревоочные головоломки
17. Пантомимы
18. Пантомимы
19. Головоломки типа «Крокодил»
20. Играем в «Крокодила»
21. Играем в «Крокодила»
22. Данетки
23. Головоломки на основе латинского квадрата («Кен-кен», «Первые встречные», «Плюс и минус», «Судоку», «Числобол», «Эйлеров квадрат»).
24. Головоломки, в которых необходимо нарисовать замкнутую линию («Бумеранг», «Внутри и снаружи», «Китайская стена», «Луна или Солнце», «Туда-сюда»).
25. Головоломки, в которых необходимо нарисовать прямые линии («Белое и чёрное», «Мосты», «Роза ветров», «Слалом»).
26. Головоломки, в которых необходимо нарисовать ломаные линии («Волейбол», «Змея», «Цепочка», «Лабиринт-число», «Следопыт», «Соедини числа», «Филиппинский кроссворд» («Линкепикс»).
27. Головоломки, в которых необходимо нарисовать диагональные линии («Косая сажень», «Слалом»).
28. Головоломки, в которых используется суммирование («Двойной блок», «Какурасу», «Кросс-число», «Решето»).
29. Головоломки, в которых используются стрелки («Бумеранг», «Звёзды», «Змеи в огороде», « Римская дорога», «Стрелки»).
30. Практикум (создание своих головоломок)
31. Практикум (создание своих головоломок)
32. Практикум (создание своих головоломок)
33. Практикум (создание своих головоломок)
34. Итоговое занятие. Составляем сборник авторских головоломок

### **Оценочные материалы**

В начале и в конце обучения используется онлайн тестирование – тест КОТ (краткий <https://testometrika.com/intellectual/> Авторы IQ теста: Вассерман Л. И., Чередникова Т. В., Щелкова О. Ю., Малкова Е. Е., Ананьева Е. И. (обучающиеся могут дополнительно пройти тест на определение особенностей характера, темперамента, тип мышления, на уровень логического мышления, на уровень интеллекта, на память,



эмоциональный интеллект, на уровень эрудиции, на аналитические способности, на концентрацию внимания)

Тесты на логику и мышление, а также интеллектуальные тесты в любое время пользуются большой популярностью. И именно для того, чтобы вы смогли узнать свои умственные способности быстро и в удобном виде мы собрали эту подборку. Пройдите все тесты на логику и мышление, удивите друзей своими интеллектуальными способностями и мощью своего мышления!

По итогам обучения для четвероклассников для определения уровня мышления используется методика С.Н. Костроминой на интеллектуальная лабильность:

- (1) Записать начальную букву топонима «Санкт-Петербург» и конечную — «Симферополь».
- (2) Записать 1, 6, 3. Обвести нечётные.
- (4) Записать «пар» в обратном порядке.
- (5) Изобразить прямоугольник. Поделить его 2 горизонталями и 2 вертикалями.
- (6) Изобразить 4 круга. Затем первый перечеркнуть, 3 обозначить нижним подчёркиванием.
- (7) Изобразить треугольник и прямоугольник, чтобы у них была общая площадь.
- (8) Записать «мел». Под согласными обозначить стрелочку вниз, под гласными — влево.
- (10) Вписать любую букву своей фамилии (имени) при условии, что сегодняшний день не является средой (день недели тоже можно менять).
- (12) Изобразить прямоугольник, вписать сумму 5 и 2. Затем — ромб, и в нём — их разность.
- (13) Изобразить 3 точки, при соединении которых образуется треугольник.
- (15) Вписать «ручка». Гласные перечеркнуть.
- (17) Поделить квадрат 2 диагоналями. Точку, где пересеклись, назвать предпоследней (последней) буквой в названии улицы (города), где вы живёте.
- (18) Поставить «1» при условии, что в слове «антоним» 6 буква гласная.
- (20) Изобразить треугольник, в нём — окружность.
- (21) Записать «82 365». Все нечётные перечеркнуть.
- (22) Поставить галочку при условии, что 54 кратно 9.
- (19) Вписать сумму 2 и 6 при условии, что в слове «купчиха» 3 буква не «и».
- (23) Вписать между ромбами «-» при условии, что «дама» и «дуброва» начинаются с одинаковой буквы.
- (24) Сделать так, чтобы «М» оказалась в прямоугольнике, «К» в окружности, «О» в треугольнике.
- (25) Вписать «салют». Обвести кружочком согласные.

Бланк ответов

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Вариант заполнения правильных ответов:

1 С Ъ	2 ① 6 ③	3	4 РАП	5 
6 	7 	8 М ← Е ↓ Л	9	10 (Если не среда) Г
11	12 	13 	14	15 Р Х Ч К Ж
16	17 Г	18 1	19 9	20 
21 8 2 / 6 /	22 V	23 —	24 	25 С А Д Ю Т

Интерпретация

До 4 невыполненных заданий — повышенная интеллектуальная лабильность;

5-9 — посредственный уровень;

10-14 — пониженная интеллектуальная лабильность;

15 и более — критически низкая.

### Организационно-педагогические условия

Список литературы для педагогов

Башаева Т.В. «Развитие восприятия у детей»

Волина В.В. «Игра – дело серьезное», «Праздник числа» и др.

Викентьев И.Л., Кайков И.К. «Лестница идей»

Гаврилина С.Е. и др. «100 кроссвордов по любимым сказкам»

Гельфан Е.М., Рябинин Б.С. «Игры и упражнения для маленьких и больших»

Головин Б.Н. «Как говорить правильно»

«Развитие творческого мышления»  
Злотин Б.Л., Зусман А.В. «К творческой педагогике»  
Калугин М.А., Новоторцева Н.В. «Развивающие игры для младших школьников»  
Кордемский Б.А. «Математическая смекалка»  
Кордемский Б.А., Ахатов А.А. «Удивительный мир чисел»  
Кузнецова «Гармоничное развитие личности младших школьников»  
Литвинова М.Ф. «Русские народные подвижные игры»  
Матюшкин А.М. «Развитие творческой активности школьников»  
Медведева И. «Подумай, скажи, сделай»  
Нагибин Ф.Ф., Канин Е.С. «Математическая шкатулка»  
Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»  
Субботина Л.Ю. «Развитие воображения»  
Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. «Развитие логического мышления»  
Тихомирова Л.Ф. «Развитие интеллектуальных способностей детей»  
Цукарь А. «Уроки развития воображения»  
Черемошкина Л.В. «Развитие памяти детей»  
Черемушкина Л.В. «Развитие познавательных способностей детей»  
М.Ю.Картушина «Забавы для малышей. Театральные развлечения для детей».  
М.Б.Зацепина «Развитие ребенка в театральной деятельности».  
Н. Сорокина «Театр. Творчество. Дети».  
И.Каплунова, И.Новосельцева «Музыка и чудеса. Музыкально–двигательные фантазии».

Интернет-источники:

<http://festival.1september.ru>

<http://ped-kopilka.ru>

<http://www.uchportal.ru>

<http://www.prodlenka.org>

<http://www.proshkolu.ru>

<http://puzzlepedia.ru/raznovidnosti-krossworda.html> разновидности кроссвордов

Список литературы для детей

1. Гаврилина С.Е. и др. «Учимся запоминать»
2. Гарднер М.А. «А ну-ка догадайся», «Есть идея», «Математические чудеса и тайны», и др.
3. Докучаева Н.Н. «Игры в компании друзей»
4. Дьюдени Г.Э. «Кентерберийские головоломки», «520 головоломок» и др.
5. Калугин М.А. «После уроков: кроссворды, викторины, головоломки»
6. Королев В.А. «Игры для всех»
7. Кэрролл «Логическая игра» и др.
8. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи»
9. Ткачева М.В. «Вращающиеся кубики»
10. Серия «Знаменитые головоломки мира»

Список литературы для родителей

1. Барышникова Т. «Настольные игры для всей семьи»
2. Казанцева «Математика с улыбкой»
3. Кириченко «Головоломки для детей и взрослых»
4. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. «Учим детей общению»
5. Матюгин «Как развивать внимание и память вашего ребенка»
6. Минский Е. «Пионерская игротка», «От игры к знаниям» и др.
7. Михайленко Н.Л., Короткова Н.А. «Как играть с ребенком»
8. Петерина С.В. «Воспитание культуры поведения»
9. Тарабарина Т.И. «Детям о времени»
10. Тарасов С.М., Попов С.П. «Игры для всех»

<http://www.cross-plus-a.ru/html/voc8list.htm>