

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
Тарасовский Дом детского творчества**

**«СОГЛАСОВАНО»:**  
на заседании педагогического  
совета протокол № 1  
« 30 » августа 2022 г.

**«УТВЕРЖДАЮ»:**  
директор МБОУДО  
Тарасовского Дома детского  
творчества

\_\_\_\_\_ Т.И. Хлопонина  
приказ № 175  
« 01 » сентября 2022 г.

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально - гуманитарной направленности  
«ШКИД»  
для детей 6-12 лет**

Срок реализации программы: 1 год  
Педагог дополнительного образования: Бондаренко Ирина Анатольевна

**п. Тарасовский  
2022**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1. Нормативно-правовые документы

- Конституция Российской Федерации;
- Гражданский кодекс Российской Федерации;
- Трудовой кодекс Российской Федерации;
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. N 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Указ Президента № 474 от 21.07.2020 г. «О национальных целях развития России до 2030 года»
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Закон Ростовской области от 14.11.2013 № 26-ЗС «Об образовании в Ростовской области»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242.

### 2. Направленность программы

Программа развития интеллектуальных способностей направлена обучить школьников умениям выполнять основные мыслительные операции с понятиями, получать знания, применять их в повседневной практике, повысить уровень познавательной сферы, положительную школьную мотивацию.

**3. Вид программы** - модифицированный. **Уровень** – ознакомительный.

### 4. Новизна программы

С каждым годом школьнику приходится усваивать возрастающий объём информации. Чаще всего ему это сделать сложно без хорошей памяти, способности размышлять, воображения, без развития исследовательского интереса и умения самостоятельно работать с информацией.

### 5. Актуальность программы

Для качественного овладения способами учебно-познавательной деятельности необходимо обеспечить развитие интеллектуальных способностей ребёнка. Программа предусматривает включение детей в такую деятельность, при которой формируется память, мышление, воображение. Реализация программы позволит развить мыслительные

умения, так как интеллект человека в первую очередь определяется не суммой накопленных знаний, а высоким уровнем самостоятельного логического мышления. Практика показывает, что ученик, получивший знания на уроке в школе, оказавшийся в ситуации вне урока, вне школы порой не способен применить полученные знания на практике.

В этой связи уже у ученика начальной школы необходимо развивать умения анализировать, сравнивать и обобщать информацию, полученную в результате взаимодействия с объектами и явлениями не только действительности, но абстрактного мира. Это предусмотрено через творческое моделирование авторских работ.

### **Отличительные особенности программы.**

Данная программа составлена с учетом современных требований. Представляет собой поэтапное формирование умственных действий. Прослеживается интегрирование предмета с другими предметами, что помогает расширить кругозор обучающихся, обогащать их словарный запас, развивать речь, память, воображение, мышление.

**6. Педагогическая целесообразность** дополнительной общеразвивающей программы «ШКИД» заключается в том, что она ориентирована на усиление самостоятельной практической и умственной деятельности учащихся, на развитие навыков контроля и самоконтроля и направлена на развитие пространственного воображения, устойчивого внимания, тренировки глазомера и мелких мышц кисти руки, отработки ловкости во владении карандашом и ручкой.

**7. Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей для успешного овладения школьниками способами учебно-познавательной деятельности.

### **8. Задачи образовательной программы:**

#### Воспитательные задачи

- воспитать дисциплинированность и самостоятельность;
- воспитать инициативность и социальную активность;
- воспитывать социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе;
- воспитывать духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами;
- воспитывать чувство ответственности за коллективный результат.

#### Развивающие задачи

- развивать творческие способности;
- развивать память, воображение;
- развивать логическое, дивергентное и конвергентное мышление;

#### Обучающие задачи

- сформировать навык публичного выступления;
- сформировать навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач;
- сформировать организаторские навыки;
- сформировать навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов;
- познакомить с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
- сформировать навык решения задач, шарад и загадок;
- сформировать навык использования логической аргументации в решении задач.

**9. Адресат программы.** Программа рассчитана на детей с разным уровнем знаний в возрасте от 6 до 12 лет. Предполагаемая наполняемость групп до 15 человек.

**10. Объем и срок освоения программы.**

Общее количество часов в год – 144 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах- 45 минут, между занятиями установлены 10 - минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 4 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Срок освоения программы – 1 год.

**11. Форма организации образовательного процесса**

Форма обучения очная.

В основе обучения лежат групповые занятия, используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Некоторые задания требуют объединения детей в подгруппы, микрогруппы.

**Формы занятий:**

- теоретические и практические занятия;
- разработка и реализация проектов;
- творческие задания;
- беседа;
- игра;
- эксперимент;
- наблюдение;
- самостоятельная работа;
- консультация.

**Методы организации деятельности детей на занятии:**

- репродуктивные (практическое исследование, наблюдения);
- частично – поисковые (поиск информации);
- исследовательские (создание проекта).

**12. Ожидаемые результаты программы**

*Личностные результаты*

- воспитана дисциплинированность и самостоятельность;
- воспитана инициативность и социальную активность;
- воспитывать социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе;
- воспитаны духовно-нравственные и этические качества в общении сверстниками, родителями, педагогами;
- воспитано чувство ответственности за коллективный результат;
- развиты творческие способности;
- развита память, воображение;
- развито логическое, дивергентное и конвергентное мышление.

*Метапредметные результаты*

- сформирован навык публичного выступления;

- сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач;
- сформированы организаторские навыки;
- сформирован навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов;
- сформирован навык планирования своей работы и поиска способов ее выполнения.

#### ***Предметные результаты***

- обучающийся ознакомлен с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
- сформирован навык решения задач, шарад и загадок;
- сформирован навык использования логической аргументации в решении задач.

### **13. Формы подведения итогов**

Исходя из поставленных целей и задач, спрогнозированных результатов обучения, разработаны следующие формы отслеживания результативности данной образовательной программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, конкурсов внутри коллектива, мониторинг;
- педагогический мониторинг (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы, ведение журнала учета.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	
2.	История возникновения и развития интеллектуальных игр.	4	4	-	Устный опрос
3.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	20	6	14	Письменный опрос Тест
4.	Основные приёмы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху.	18	6	12	Письменный опрос
5.	Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп.	16	6	10	Тест
6.	Основные приемы работы с книгой, справочником.	8	2	6	Наблюдение
7.	Распределение командных ролей.	6	2	4	Тест
8.	Формирование индивидуальных игровых качеств.	12	4	8	Наблюдение
9.	Основные особенности игры «Самый умный».	24	6	18	Тестовая игра

10.	Малые формы интеллектуальных игр.	16	6	10	Тестовая игра
11.	Разбор проведенных игр.	16	6	10	Наблюдение
12.	Заключительное занятие.	2		2	Анкетирование
	ИТОГО	144	44	100	

## СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО МАТЕРИАЛА

### ***1. Вводное занятие***

#### *Теория:*

Знакомство с понятием «Интеллектуальная игра». Знакомство со школьным клубом интеллектуальных игр. Правила поведения в Клубе интеллектуалов. Планирование работы. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана.

### ***2. История возникновения интеллектуальных игр***

#### *Теория*

Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры.

Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх).

#### *Практика*

Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

### ***3. Вопрос-основа игры. Требования к вопросам***

#### *Теория*

Работа с вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования к умению находить: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.

#### *Практика*

Составление самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, художественной литературе, географии, истории (указание четкого источника информации). Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование интернета при составлении интеллектуальных заданий. Ссылка на использование материалов из интернета.

### ***4. Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху***

#### *Теория*

Ключевое слово в вопросе. Правила построения логической цепочки, наиболее частовстречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

#### *Практика*

Составление вопросов с ключевыми словами "Животные", "Герои", "Псевдонимы", "Впервые", "Автор", "Сказки". Блиц-игра.

### ***5. Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп***

### *Теория*

Правила построения вопросов для разминки. Принцип разносторонности знаний. Он-она. Эрудит-лото. Верись-не верись. Омонимы. Ребусы.

### *Практика*

Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к школьной игре «Самый умный».

## **6. Основные приемы работы с книгой, справочником.**

### *Теория*

Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.

### *Практика*

Составление вопросов в тройках и командах с использованием справочного аппарата библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги "Своя игра", "Интеллектуальные вопросы", "Поле чудес" и другие. Подготовка к школьной интеллектуальной игре «Самый умный».

## **7. Распределение командных ролей**

### *Теория*

Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

### *Практика*

Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.

## **8. Формирование индивидуальных игровых качеств.**

### *Теория*

Умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения, внимание, эрудиция.

### *Практика*

Конкурсы на лучшего знатока. Подготовка к городской интеллектуальной игре.

## **9. Основные особенности игры "Самый умный"**

### *Теория*

Отличия «Самый умный» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Самый умный». Функции капитана.

### *Практика*

Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к городской игре «Самый умный».

## **10. Малые формы интеллектуальных игр**

### *Теория*

Знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).

### *Практика*

Игровая практика (готовят вопросы руководитель и члены клуба).

## **11. Разбор проведенных игр**

### *Теория*

Анализ проведенных игр, разбор сложных вопросов

### *Практика*

Отработка на практике правильного обсуждения вопроса. Правильный ход тренировки обсуждения примерного вопроса-загадки.

***12. Итоговое занятие***

Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.



## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1-2	сентябрь	1	13.30 - 15.00	групповая	2	Вводное занятие, инструктаж по ТБ. Здоровьесберегающая деятельность. Правила поведения в Клубе интеллектуалов. Планирование работы.	ДДТ	
3-4	сентябрь	6	13.30 – 15.00	групповая	2	История возникновения и развития интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры.	ДДТ	Устный опрос
5-6	сентябрь	8	13.30 – 15.00	групповая	2	Турниры по интеллектуальным играм. Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения игр.	ДДТ	
7-8	сентябрь	13	13.30 – 15.00	групповая	2	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам. Работа над вопросом. Вопросы на конкретные знания.	ДДТ	
9-10	сентябрь	15	13.30 – 15.00	групповая	2	Умение находить необычное в обычном.	ДДТ	
11-12	сентябрь	20	13.30 – 15.00	групповая	2	Требования к умению находить: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа.	ДДТ	
13-14	сентябрь	22	13.30 – 15.00	групповая	2	Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему.	ДДТ	Письменный опрос
15-16	сентябрь	27	13.30 – 15.00	групповая	2	Вопросы по спорту, художественной литературе.	ДДТ	Тест

17-18	сентябрь	29	13.30 – 15.00	групповая	2	Вопросы по географии.	ДДТ	Тест
19-20	октябрь	4	13.30 – 15.00	групповая	2	Вопросы по истории.	ДДТ	Тест
21-22	октябрь	6	13.30 – 15.00	групповая	2	Вопросы в тройках.	ДДТ	
23-24	октябрь	11	13.30 – 15.00	групповая	2	Командные вопросы. Указать четкий источник информации.	ДДТ	
25-26	октябрь	13	13.30 – 15.00	групповая	2	Использование интернета при составлении заданий.	ДДТ	
27-28	октябрь	18	13.30 – 15.00	групповая	2	Приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху. Ключевое слово в вопросе.	ДДТ	
29-30	октябрь	20	13.30 – 15.00	групповая	2	Постройка логической цепочки. Приёмы шифровки информации.	ДДТ	
31-32	октябрь	25	13.30 – 15.00	групповая	2	Умение мыслить нестандартно.	ДДТ	
33-34	октябрь	27	13.30 – 15.00	групповая	2	Составить вопросы с ключевыми словами «Животные», «Герои».	ДДТ	Наблюдение
35-36	ноябрь	1	13.30 – 15.00	групповая	2	Составить вопросы с ключевыми словами «Псевдонимы», «Впервые».	ДДТ	Письменный опрос
37-38	ноябрь	3	13.30 – 15.00	групповая	2	Составить вопросы с ключевыми словами «Автор», «Сказки».	ДДТ	Письменный опрос
39-40	ноябрь	8	13.30 – 15.00	групповая	2	Блиц-игра.	ДДТ	Тестовая игра
41-42	ноябрь	10	13.30 – 15.00	групповая	2	Блиц-игра.	ДДТ	Тестовая игра
43-44	ноябрь	15	13.30 – 15.00	групповая	2	Блиц-игра.	ДДТ	Тестовая игра
45-46	ноябрь	17	13.30 – 15.00	групповая	2	Принципы интеллектуальной разминки. Калейдоскоп. Составление вопросов для разминки.	ДДТ	
47-48	ноябрь	22	13.30 –	групповая	2	Принцип разносторонности знаний. Он-	ДДТ	

			15.00			она.		
49-50	ноябрь	24	13.30 – 15.00	групповая	2	Эрудит-лото. Веришь-не веришь. Омонимы. Ребусы.	ДДТ	Тест
51-52	ноябрь	29	13.30 – 15.00	групповая	2	Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото».	ДДТ	Тест
53-54	декабрь	1	13.30 – 15.00	групповая	2	Интеллектуальная разминка - «Надуваловка».	ДДТ	Тест
55-56	декабрь	6	13.30 – 15.00	групповая	2	Интеллектуальная разминка - «Реалии».	ДДТ	Тест
57-58	декабрь	8	13.30 – 15.00	групповая	2	Работа по карточкам и заранее составленным заданиям.	ДДТ	
59-60	декабрь	13	13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьной игре «Самый умный»	ДДТ	
61-62	декабрь	15	13.30 – 15.00	групповая	2	Основные приемы работы с книгой, справочником. Использование книг для составления вопросов.	ДДТ	Наблюдение
63-64	декабрь	20	13.30 – 15.00	групповая	2	Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книгу «Своя игра» составить вопросы в тройках и командах.	ДДТ	Наблюдение
65-66	декабрь	22	13.30 – 15.00	групповая	2	Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги «Интеллектуальные вопросы», «Поле чудес» составить вопросы в тройках и командах.	ДДТ	Наблюдение
67-68	декабрь	27	13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьной интеллектуальной игре «Самый умный».	ДДТ	Наблюдение
69-70	декабрь	29	13.30 – 15.00	групповая	2	Распределение командных ролей. Функции капитана-генератора идей.	ДДТ	Наблюдение

71-72	январь		13.30 – 15.00	групповая	2	Выбор правильного ответа игроками команды. Взаимоуважение.	ДДТ	
73-74	январь		13.30 – 15.00	групповая	2	Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.	ДДТ	Тест
75-76			13.30 – 15.00	групповая	2	Формирование индивидуальных игровых качеств. Умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения.	ДДТ	
77-78			13.30 – 15.00	групповая	2	Внимание, эрудиция.	ДДТ	
79-80			13.30 – 15.00	групповая	2	Конкурсы на лучшего знатока.	ДДТ	Тестовая игра
81-82			13.30 – 15.00	групповая	2	Конкурсы на лучшего знатока.	ДДТ	Тестовая игра
83-84			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному турниру – интеллектуальной игре.	ДДТ	
85-86			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному турниру – интеллектуальной игре.	ДДТ	Наблюдение
87-88			13.30 – 15.00	групповая	2	Особенности игры «Самый умный». Отличия игры от других интеллектуальных игр.	ДДТ	Наблюдение
89-90			13.30 – 15.00	групповая	2	Правила игры.	ДДТ	Наблюдение
91-92			13.30 – 15.00	групповая	2	Требования к вопросам в «Самый умный». Функции капитана.	ДДТ	Наблюдение
93-94			13.30 – 15.00	групповая	2	Отработка взаимодействия в игре.	ДДТ	
95-96			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровое занятие.	ДДТ	Тестовая игра

97-98			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровое занятие.	ДДТ	Тестовая игра
99-100			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровое занятие.	ДДТ	Тестовая игра
101-102			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному конкурсу – игре «Самый умный».	ДДТ	
103-104			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному конкурсу – игре «Самый умный».	ДДТ	Наблюдение
105-106			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному конкурсу – игре «Самый умный».	ДДТ	Наблюдение
107-108			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному конкурсу – игре «Самый умный».	ДДТ	Наблюдение
109-110			13.30 – 15.00	групповая	2	Подготовка к школьному конкурсу – игре «Самый умный».	ДДТ	Наблюдение
111-112			13.30 – 15.00	групповая	2	Малые формы интеллектуальных игр. Знакомство с различными упражнениями, развивающими характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	ДДТ	
113-114			13.30 – 15.00	групповая	2	Знакомство с различными упражнениями, развивающими характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	ДДТ	
115-116			13.30 – 15.00	групповая	2	Выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	ДДТ	
117-			13.30 –	групповая	2	Игровая практика (готовят вопросы	ДДТ	Тестовая

118			15.00			руководитель и члены клуба).		игра
119-120			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровая практика (готовят вопросы руководитель и члены клуба).	ДДТ	Тестовая игра
121-122			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровая практика (готовят вопросы руководитель и члены клуба).	ДДТ	Тестовая игра
123-124			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровая практика (готовят вопросы руководитель и члены клуба).	ДДТ	Тестовая игра
125-126			13.30 – 15.00	групповая	2	Игровая практика (готовят вопросы руководитель и члены клуба).	ДДТ	Тестовая игра
127-128			13.30 – 15.00	групповая	2	Разбор проведенных игр. Анализ игр, разбор сложных вопросов.	ДДТ	Наблюдение
129-130			13.30 – 15.00	групповая	2	Анализ проведенных игр, разбор сложных вопросов.	ДДТ	Наблюдение
131-132			13.30 – 15.00	групповая	2	Анализ проведенных игр, разбор сложных вопросов	ДДТ	Наблюдение
133-134			13.30 – 15.00	групповая	2	Отработка на практике правильного обсуждения вопроса.	ДДТ	Наблюдение
135-136			13.30 – 15.00	групповая	2	Отработка на практике правильного обсуждения вопроса.	ДДТ	Наблюдение
137-138			13.30 – 15.00	групповая	2	Отработка на практике правильного обсуждения вопроса.	ДДТ	Наблюдение
139-140			13.30 – 15.00	групповая	2	Правильный ход тренировки обсуждения примерного вопроса-загадки.	ДДТ	
141-142			13.30 – 15.00	групповая	2	Правильный ход тренировки обсуждения примерного вопроса-загадки.	ДДТ	
143-144			13.30 – 15.00	групповая	2	Подведение итогов года. Награждение лучших игроков клуба.	ДДТ	Итоговый тест

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1. Методические материалы

**Методы обучения:** словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

**Формы организации образовательного процесса:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Формы организации учебного занятия:** беседа, игра, лекция, открытое занятие, соревнование, дискуссия, спор, проблематизация; тестирование и диагностирование.

**Для успешной реализации программы используются различные технологии:**

*игровые* - т.к. в ситуации дидактической игры ребенок усваивает материал значительно успешнее.

*информационно-коммуникационные* – обеспечивают наглядность, доступность, устойчивый интерес к познанию нового, представляют новые возможности добычи информации.

*технологии деятельностного метода* - который обеспечивает самостоятельный поиск новых знаний на основе имеющихся знаний и опыта ребёнка.

*технология «ТРИЗ»* – формирование нестандартного образа мышления у обучающихся, обучение творческой деятельности.

*здоровьесберегающие технологии* - психологический климат, эмоциональный комфорт, доброжелательная обстановка на занятии, организационные моменты и физкультурные минутки, дают возможность длительно поддерживать умственную работоспособность и предупреждают быстрое наступление утомления, что приводит к хорошим результатам.

- *технология дифференцированного обучения* - обучение, учитывающее индивидуальные особенности, возможности и способности детей.

### Алгоритм учебного занятия:

I часть. Вводная (организационный, сюрпризный момент, разворачивание сюжета, постановка цели занятия).

II часть. Основная (последовательное решение всех поставленных задач).

- описание основных форм и методов организации индивидуальной, групповой деятельности воспитанников.

- методика изложения нового материала.

- описание форм и методов достижения поставленных целей в ходе закрепления нового материала

- постановка целей самостоятельной работы детей.

- описание методов организации совместной деятельности педагога с обучающимися.

II часть. Заключительная (подведение итогов занятия (обобщение)).

- оценка деятельности детей
- фиксация в речи детей нового знания или способа действия
- организация рефлексии и самооценки собственной и коллективной деятельности
- осмысление достижений, определение перспективы полученных знаний
- мотивация на дальнейшее использование полученных знаний, умений и навыков).

## **2. Дидактические материалы:**

Картотеки:

- дидактических карточек;
- задач и загадок;
- логических диктантов;
- физминуток;
- графических диктантов;
- канцелярские принадлежности;
- дидактические игры различного характера;
- мяч.

Концепция программы базируется на следующих принципах:

- уважение к ребенку, к процессу и результатам его деятельности в сочетании с разумной требовательностью;
- комплексный подход при разработке занятий;
- систематичность и последовательность занятий;
- вариативность содержания и форм проведения занятий;
- наглядность;
- постепенность (пошаговость) и систематичность в освоении и формировании школьно-значимых функций, следование от простых и доступных знаний к более сложным, комплексным;
- повторность (цикличность повторения) материала, позволяющая формировать и закреплять механизмы реализации функций.

## **3. Материально – техническое обеспечение**

1. Учебный кабинет для проведения занятий, в котором имеется классная доска, столы и стулья для учащихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов.

2. Технические средства обучения: ноутбук, мультимедийный проектор, принтер, колонки.



3. Материал для занятий: ватман, ручки, карандаши, краски, кисти, альбомы, тетради.

#### 4. Диагностические материалы

##### Формы контроля

*Начальный контроль.* Определение уровня развития детей, их творческих способностей (беседа, опрос, тестирование, анкетирование).

*Текущий контроль.* В течение всего учебного года. Определение степени усвоения учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения (педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа).

*Промежуточный контроль.* По окончании изучения модуля, в конце полугодия. Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения (беседа, опрос, тестирование, анкетирование).

*Итоговый контроль.* В конце курса обучения. Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе, самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения (итоговое занятие, открытое занятие, коллективная рефлексия, отзыв, самоанализ, тестирование, анкетирование и др.)

##### Информационно обеспечение

1. Развитие познавательных способностей младших школьников.  
<https://infourok.ru/razvitie-poznavatelnih-sposobnostey-mladshih-shkolnikov-446639.html>
2. Развитие логического мышления 7-10 лет  
<https://nsportal.ru/nachalnayashkola/psikhologiya/2020/06/02/logicheskoe-myshlenie-7-10-let>
3. Игры на развитие воображение младших школьников.  
[https://xomyakovanat.ucoz.net/Kimmmm/igry\\_na\\_razvitie\\_voobrazhenija\\_ml\\_adshikh\\_shkolniko.pdf](https://xomyakovanat.ucoz.net/Kimmmm/igry_na_razvitie_voobrazhenija_ml_adshikh_shkolniko.pdf)
4. Эффективные загадки на логику <https://temiday.ru/zagadki-na-logiku-dlya-detej-7-8-let-s-otvetami/>
5. Ребусы для детей в картинках <https://heaclub.ru/rebusy-dlya-detej-v-kartinkah-5-6-7-8-9-10-11-12-let-luchshaya-podborka>
6. Логические задачи для детей 10-12 лет  
<https://zen.yandex.ru/media/id/5e733e40129bbf1b7038a23f/logicheskie-zadachi-dlia-detei-1012-let-5e89aab08274cd4de9212740>
7. Как развивать интеллект школьнику?  
<https://logiclike.com/razvitie/intellekt>
8. Фитнес для мозга <https://cepia.ru/>

##### Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми школьного возраста, образование – не ниже средне-

профессионального, профильное или педагогическое.

### Список литературы для педагога

1. Винокурова Н. К. Магия интеллекта: Или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых.- М.: Изд-во Эйдос, 2014 год – 153 с.
2. Матюгин И. Ю. Тактильная память: Образная память у детей. – М.: Изд-во Эйдос, 2011 год – 58 с.
3. Савенков А. И. Тренируем память: Развивающая тетрадь для детей дошкольного и младшего школьного возраста. – М.: Изд-во Педагогическое общество России, 2000 год – 25 с.
4. Сказочная игротека: праздники, игры, викторины для коллективов от 6- 12 лет. Авт.-сост. М.С. Коган.- Новосибирск: Сиб.унив.изд-во,2009.- 221с.
5. Субботина Л. Ю. Развития воображения у детей. – Ярославль: Изд-во Академия развития, 2006 год – 321 с.
6. Тихомирова А. Ф. Логика для младших школьников: Популярное пособие для родителей и педагогов – Ярославль: Изд-во Академия К, 2018 год – 206 с.
7. Агеева, И.Д. 500 загадок про слова для детей [Текст]/ И.Д. Агеева. - М.:ТЦ СФЕРА, 2010. - 96с.
8. Азбука воспитания: Развиваем внимание. Развиваем логическое мышление. - М.: Мой мир, 2007. - 170с.
9. Айдарова, Л.И. Психологические проблемы обучения младших школьников русскому языку / Л.И. Айдарова. - М.: Просвещение, 1998. - 46с.
10. Горина Л.В. Интеллектуально-речевое развитие младших школьников на уроках русского языка / Л.В. Горина. - Инта: Знание, 2010. - 76с.

### Список литературы, рекомендованный обучающимся

1. Игровая кладовая/ Коган, М.С. – 5-е изд., стер. – Новосибирск: Сиб.унив.изд-во, 2008.- 238с.
2. Игры на каждый день с тинэйджерами. Авт.- сост.: А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. – 6-у изд., стер. – Новосибирск: Сиб.унив. изд-во, 2008.-232 с.
3. Ключева Н. В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Изд-во Академия развития, 2007 год – 229 с.;
4. Матюгин И. Ю. Как развить внимание и память вашего ребёнка: Книга для детей и их родителей. – М.: Изд-во Эйдос, 2004 год – 113 с.
5. Тонких А. П. Логические игры и задачи на уроках математики: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Изд-

во Академия развития, 1997 год – 239 с.

6. Сажин Т. Вообрази себе: Поиграем – помечтаем. – М.: Изд-во Эйдос, 1994 год – 111 с.

#### **Список литературы, рекомендованный родителям**

1. Андреева, Н. Г. Логопедические занятия по развитию связной речи младших школьников. В 3 частях. Часть 1. Устная связная речь. Лексика / Н.Г. Андреева. - М.: Владос, **2016**. - 184 с.
2. CD-ROM. Становление личности младшего школьника. Воспитание детского коллектива. 1-4 классы. - Москва: **Огни**, **2020**. - **191** с.
3. Гарькавая, Т. С. Как научить младших школьников учиться самостоятельно / Т. С. Гарькавая. — М.: Дикта, 2012. — 160 с.
4. Завьялова, Т. Я. Сборник игровых занятий по развитию памяти, внимания, мышления и воображения у младших школьников / Т. П. Завьялова, И. В. Стародубцева. — М.: Аркти, 2008. — 56 с.
5. Шадриков, В. Д. Развитие младших школьников в различных образовательных системах / В. Д. Шадриков, Н. А. Зиновьева, М. Д. Кузнецова. — М.: Логос, 2011. — 232 с.
6. Энциклопедия психодиагностики: в 4 т. Т. 1: Психодиагностика детей. — Раздел «Младший школьный возраст». — Самара : Бахрах-М, 2008. — С. 177—231.

**Диагностика развития способностей к проектно - исследовательской деятельности**

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Первичная (входная) аттестация В начале учебного года (с занесением результатов в диагностической карте)	Определение уровня развития способностей к исследовательской деятельности.	Беседа, опрос, тестирование
Текущий контроль В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, устный опрос, диагностические игры, самостоятельная работа.
Промежуточная аттестация В середине учебного года (с занесением результатов в диагностической карте) По окончании изучения темы или раздела (без занесения результатов в диагностическую карту).	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения. Диагностика развития способностей к исследовательской деятельности.	Выставка, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация моделей, диагностические игры, тестирование
Итоговая аттестация. В конце учебного года или курса обучения (с занесением результатов в диагностической карте)	Определение изменения уровня развития детей, их творческих и интеллектуальных способностей. Диагностика развития способностей к исследовательской деятельности. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения. Выявление уровня сформированности общей	Выставка, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация моделей, отзыв, коллективный анализ работ, самоанализ, тестирование, диагностические игры

**Первичная аттестация по материалам, разработанным профессором А.И. Савенковым**

Оцениваемые параметры		Степень выраженности оцениваемого качества	Кол-во баллов
<b>Умение видеть проблемы</b>	<b>Задание «Продолжи рассказ».</b> Читаем неоконченный рассказ: «Утром небо покрылось черными тучами и пошел снег. Крупные снежные хлопья падали на дома, деревья, тротуары, газоны, дороги...»	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может самостоятельно справиться с заданием);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок продолжает рассказ при поддержке педагога, наводящих вопросов и подсказок);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием)	2
<b>Умение наблюдать</b>	<b>Задание «Рассмотрим предмет».</b> Поставим перед детьми какую-нибудь из любимых ими вещей. Это может быть яркая игрушка (кукла или игрушечный автомобиль), предмет мебели, книга и др. Лучше, если этот предмет ярко окрашен и имеет много деталей, такой предмет и его детали воспринимаются и запоминаются легче. Рассматриваем вместе этот предмет внимательно и спокойно. Затем предлагаем детям закрыть глаза. Уберем предмет и попросим детей вспомнить и назвать все его детали. Затем вновь предъявим детям этот же предмет и коллективно побеседуем о том, что мы назвали, а что не заметили и не назвали, что осталось за пределами	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может справиться с заданием);	0
		<b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 гипотезы);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок вспоминает множество деталей рассматриваемого предмета, при повторном рассмотрении находит не названные ранее детали)	2

	создавшегося у детей мысленного образа этого предмета.		
<b>Умение выдвигать гипотезы</b>	<b>Задание «Что бы произошло?»</b> Надо придумать как можно больше гипотез и провокационных идей, объясняющих, что бы случилось в результате. «Что бы произошло, если бы волшебник исполнил три самых главных желания каждого человека на Земле?»	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется в выполнении задания);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 гипотезы);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает несколько гипотез, как реалистических, так и фантастических)	2
<b>Умение задавать вопросы</b>	<b>Задание «Вопросы незнакомца».</b> Представь, что ты говоришь с незнакомым сверстником (с незнакомым взрослым, с незнакомым маленьким ребенком и др.). Как ты думаешь, какие вопросы он бы тебе задал в первую очередь?	- <b>минимальный уровень</b> (затрудняется в выполнении задания);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 вопроса);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок без труда придумывает множество вопросов)	2
<b>Умение давать определение понятиям</b>	Ребенку предлагается предмет или слово. Надо дать определение этому предмету. Например: «Что такое трамвай?» Кто-то скажет, что это транспортное средство для перевозки людей, а кто-то ответит: «Трамвай — это то, на чем ездят по рельсам».	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется дать определение предмету);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок описывает основные характеристики предмета);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок дает множественную, развернутую характеристику описываемому предмету)	2

<b>Умение классифицировать</b>	<b>Задание «Четвертый лишний».</b> Четыре карточки содержат изображения: яблока, груши, банана, помидора. Естественно, что если классифицировать по основному признаку, то потребуется объединить фрукты — яблоко, грушу, банан и отделить овощ — помидор. Это правильный, но не единственно правильный вариант. Дети классифицируют эти предметы и по их цвету, тогда яблоко и помидор могут попасть в одну группу (например, они оба — красные), а банан и груша в другую — они желтые. Можем классифицировать предметы по форме: яблоко, груша и помидор по форме близки к шару, банан имеет другую форму.	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может классифицировать предметы по одному признаку);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок классифицирует предметы по цвету, форме и основному признаку принадлежности к фруктам и овощам)	2
<b>Умения и навыки экспериментирования</b>	<b>Задание «Мысленный эксперимент».</b> Попробуйте в ходе мысленных экспериментов решить следующие задачи (они предложены известным английским психологом, специалистом в области обучения одаренных детей Джоан Фримен): <i>Что можно сделать из куска бумаги?</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 варианта использования бумаги);	1

		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает множество разнообразных вариантов)	2
<b>Умение высказывать суждения, делать умозаключения и выводы</b>	<b>Задание «Правильность утверждений»:</b> <i>Все деревья имеют ствол и ветви. Тополь имеет ствол и ветви. Следовательно, тополь — дерево.</i>  <i>Все волки серые. Юкон серый. Следовательно, он волк.</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок отвечает верно, но не может объяснить);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием, находит логическую цепочку, может объяснить правильность высказывания)	2

Минимальный уровень – 0-6 баллов,  
Средний уровень – 7-12 баллов,  
Максимальный уровень -13-16 баллов

### Промежуточная аттестация по материалам, разработанным профессором А.И. Савенковым

Оцениваемые параметры		Степень выраженности оцениваемого качества	Кол-во баллов
<b>Умение видеть проблемы</b>	<b>Задание «Составьте рассказ от имени другого персонажа».</b> Прекрасным заданием для развития умения смотреть на мир «другими глазами» является задание по составлению рассказов от имени самых разных людей,	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может самостоятельно справиться с заданием);	0



	<p>живых существ и даже неживых объектов. Задание детям формулируется примерно так:  <i>«Представьте, что вы на какое-то время стали столом в классной комнате, камешком на дороге, животным (диким или домашним), человеком определенной профессии. Опишите один день этой вашей воображаемой жизни».</i></p>	<p>- <b>средний уровень</b> (ребенок продолжает рассказ при поддержке педагога, наводящих вопросов и подсказок);</p>	1
		<p>- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием)</p>	2
<p><b>Умение наблюдать</b></p>	<p>Задание заключается в том, чтобы дети, рассматривая (или вспоминая) различные реальные природные объекты (людей, животных, деревья и др.) учились находить в их сложных формах аналогии с простыми геометрическими телами (шар, куб, цилиндр, конус и др.) или какими-либо другими предметами.  Например:  <i>На какую геометрическую фигуру похожа голова человека?</i>  <i>Какую фигуру напоминает ствол дерева?</i>  <i>На какую геометрическую фигуру похожи шипы роз?</i></p>	<p>- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может справиться с заданием);</p>	0
		<p><b>средний уровень</b> (ребенок находит аналогии при помощи педагога и наглядных средств);</p>	1
		<p>- <b>максимальный уровень</b> (ребенок вспоминает множество деталей рассматриваемого предмета, с легкостью определяет все аналогии)</p>	2
<p><b>Умение выдвигать гипотезы</b></p>	<p><b>Задание «Почему это происходит?»</b>  <i>Птицы низко летают над землей.</i>  <i>На столе лежит открытая книга.</i>  <i>На улице начал таять снег.</i>  <i>Троллейбус сигналил под окном.</i>  <i>Мама сердится.</i>  Необходимо сделать по данному поводу два самых логичных предположения и придумать два самых логичных объяснения.  Задание станет интереснее, если попытаться придумать</p>	<p>- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется в выполнении задания);</p>	0
		<p>- <b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 гипотезы);</p>	1
		<p>- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает несколько гипотез, как реалистических, так и фантастических)</p>	2

	<p>еще два-три фантастических и неправдоподобных объяснения.</p> <p><i>Представьте, что воробьи стали размером с больших орлов;</i></p> <p><i>слоны стали меньше кошек;</i></p> <p><i>люди стали в несколько раз меньше (или больше), чем сейчас, и др.</i></p> <p>Что бы произошло? Придумайте несколько гипотез и провокационных идей по этому поводу.</p>		
<b>Умение задавать вопросы</b>	<p><b>Задание «Угадай, о чем спросили».</b> Ребенку дается несколько карточек с вопросами. Он, не читая вопроса вслух и не показывая, что написано на карточке, громко отвечает на него. Например, на карточке написано: «Вы любите спорт?» Ребенок отвечает: «Я люблю спорт». Всем остальным детям надо догадаться, каким был вопрос.</p> <p>Образцы вопросов:</p> <p><i>Какой окрас обычно имеют лисы?</i></p> <p><i>Почему совы охотятся ночью?</i></p>	- <b>минимальный уровень</b> (затрудняется в выполнении задания);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 вопроса);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок без труда придумывает множество вопросов)	2
<b>Умение давать определение понятиям</b>	<p>Ребенку предлагается предмет или слово. Надо дать определение этому предмету. Например: «Что такое трамвай?» Кто-то скажет, что это транспортное средство для перевозки людей, а кто-то ответит: «Трамвай — это то, на чем ездят по рельсам».</p>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется дать определение предмету);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок описывает основные характеристики предмета);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок дает множественную, развернутую характеристику описываемому предмету)	2

<b>Умение классифицировать</b>	<b>Задания «Продолжи ряды».</b> Например: полезные ископаемые — это уголь, нефть, руда, алмазы и др. <i>Игрушки —</i> <i>Деревья —</i> <i>Животные</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может классифицировать предметы, называет около 3-4 вариантов );	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок классифицирует предметы, называет более 5 вариантов)	2
<b>Умения и навыки экспериментирования</b>	<b>Задание «Мысленный эксперимент».</b> Попробуйте в ходе мысленных экспериментов решить следующие задачи (они предложены известным английским психологом, специалистом в области обучения одаренных детей Джоан Фримен): <i>Что можно сделать из песка? (глины, дерева, бетона)</i> <i>Что будет, если люди научатся читать мысли других?</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 варианта ответа);	1

		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает множество разнообразных вариантов)	2
<b>Умение высказывать суждения, делать умозаключения и выводы</b>	Скажите, на что похожи: <i>узоры на ковре,</i> <i>облака,</i> <i>очертания деревьев за окном,</i> <i>старые автомобили,</i> <i>новые кроссовки.</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 варианта ответа );	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием, находит множество аналогий)	2

Минимальный уровень – 0-6 баллов,

Средний уровень – 7-12 баллов,

Максимальный уровень -13-16 баллов

### **Итоговая аттестация по материалам, разработанным профессором А.И. Савенковым**

Оцениваемые параметры		Степень выраженности оцениваемого качества	Кол-во баллов
<b>Умение видеть проблемы</b>	<b>Задание «Составьте рассказ, используя данную концовку».</b> Это задание требует иного подхода. Педагог читает детям концовку рассказа и предлагает сначала подумать, а потом рассказать о том, что было вначале и почему все закончилось именно так. Оцениваем в первую очередь логичность и оригинальность изложения. <i>«...Нам так и не удалось выехать на дачу».</i> <i>«...Когда мы вышли на улицу, гроза уже закончилась, но с</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может самостоятельно справиться с заданием);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок продолжает рассказ при поддержке педагога, наводящих вопросов и подсказок);	1

	<p><i>деревьев ветер сдувал на наши головы большие капли воды».</i></p> <p><i>«... Сидевший в соседней вольере орангутан не обратил на это никакого внимания».</i></p> <p><i>«... Собака стремительно подбежала к Роме и попыталась лизнуть его прямо в лицо».</i></p> <p><i>«... Маленький котенок сидел на дереве и громко мяукал».</i></p> <p><i>«... Прозвенел звонок с урока, а Дима продолжал стоять у доски».</i></p>	- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием)	2
<b>Умение наблюдать</b>	<p>Рассмотри предметы, находящиеся вокруг тебя. Найди среди них:</p> <p><i>все предметы красного цвета,</i></p> <p><i>все круглые предметы,</i></p> <p><i>все мягкие предметы.</i></p> <p>Нарисуй их.</p>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок не может справиться с заданием);	0
		<b>средний уровень</b> (ребенок находит аналогии при помощи педагога и наглядных средств);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок вспоминает множество деталей рассматриваемого предмета, с легкостью определяет все аналогии)	2
<b>Умение выдвигать гипотезы</b>	<p><b>Задание «Найдите возможную причину события» :</b></p> <p><i>звонят колокола;</i></p> <p><i>трава во дворе пожелтела;</i></p> <p><i>пожарный вертолет весь день кружит над лесом;</i></p> <p><i>полицейский автомобиль одиноко стоит у дороги;</i></p> <p><i>медведь зимой не заснул, а бродил по лесу;</i></p>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется в выполнении задания);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 гипотезы);	1

	<i>друзья поссорились.</i>	- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает несколько гипотез, как реалистических, так и фантастических)	2
<b>Умение задавать вопросы</b>	<b>Задание «Вопросы машине времени».</b> Детям предлагается задать три самых необычных вопроса машине времени: один из прошлого, другой из настоящего, третий из будущего	- <b>минимальный уровень</b> (затрудняется в выполнении задания);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 вопроса);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок без труда придумывает множество вопросов)	2
<b>Умение давать определение понятиям</b>	Ребенку предлагается предмет или слово. Надо дать определение этому предмету. Например: «Что такое трамвай?» Кто-то скажет, что это транспортное средство для перевозки людей, а кто-то ответит: «Трамвай — это то, на чем ездят по рельсам».	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется дать определение предмету);	0
		- <b>средний уровень</b> (ребенок описывает основные характеристики предмета);	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок дает множественную, развернутую характеристику описываемому предмету)	2
<b>Умение классифицировать</b>	<i>Категориальное объединение:</i> а) яблоко, банан, апельсин — фрукты; б) клен, дуб, сосна — деревья; в) слон, мышь, собака — животные; г) самолет, яхта, автомобиль — транспорт. <i>Функциональное объединение:</i>	- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);	0

	<p>а) яблоко, банан, апельсин, самолет, яхта, автомобиль — предметы потребления;</p> <p>б) клен, слон, дуб, мышь, собака, сосна — живые существа, поддерживающие равновесие в природе.</p> <p><i>пространственное объединение:</i></p> <p>а) яблоко, клен, слон, дуб, мышь, банан, сосна — живут в дикой природе;</p> <p>б) самолет, яхта, собака, автомобиль — имеют специальные помещения.</p> <p><i>аналитическое объединение:</i></p> <p>а) яблоко, клен, банан, апельсин, дуб, самолет, яхта, сосна, автомобиль — могут быть желто-зелеными;</p> <p>б) слон, мышь, собака — имеют четыре ноги;</p> <p>в) яблоко, слон, мышь, апельсин, собака, автомобиль — могут иметь округлые формы.</p>	<p>- <b>средний уровень</b> (ребенок может классифицировать предметы, называет около 3-4 вариантов );</p>	1
		<p>- <b>максимальный уровень</b> (ребенок классифицирует предметы, называет более 5 вариантов)</p>	2
<p><b>Умения и навыки экспериментирования</b></p>	<p><b>Задание «Мысленный эксперимент».</b> Читаем детям неоконченный рассказ:  <i>«Ребята играли в футбол во дворе. Дима хотел забить мяч в ворота, но удар не получился, мяч сорвался с ноги и попал в окно квартиры на первом этаже. Окно разбилось...»</i>  <i>Представьте, что вы полицейский, идущий мимо, что вы скажете Диме? А что бы вы сказали, если бы были его другом? Его сестрой? Его бабушкой? Его родителями?</i></p>	<p>- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);</p>	0
		<p>- <b>средний уровень</b> (ребенок может придумать 1-2 варианта ответа);</p>	1
		<p>- <b>максимальный уровень</b> (ребенок предлагает множество разнообразных вариантов)</p>	2
<p><b>Умение высказывать суждения, делать умозаключения и выводы</b></p>	<p><i>«Как люди смотрят на мир».</i>  Основная наша задача — помочь детям в ходе собственных несложных коллективных рассуждений сделать</p>	<p>- <b>минимальный уровень</b> (ребенок затрудняется ответить на поставленный вопрос);</p>	0

	умозаключение (вывод). Каждому взрослому человеку известно, что люди смотрят на мир по-разному, но эта мысль не столь очевидна для ребенка. Конечно, мы без особого труда и не прибегая к помощи исследовательских методов можем рассказать об этом детям.	- <b>средний уровень</b> (ребенок предлагает 1-2 варианта ответа );	1
		- <b>максимальный уровень</b> (ребенок самостоятельно справляется с заданием, находит множество аналогий)	2

Минимальный уровень – 0-6 баллов,  
Средний уровень – 7-12 баллов,  
Максимальный уровень -13-16 баллов.



