

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №378,
Кировского района Санкт–Петербурга
Отделение дополнительного образования детей «РИТМ»**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ГБОУ лицей №378
Решение от 29.08.2025
Протокол №11

УТВЕРЖДЕНА

Приказом № 423 от 01.09. 2025
Директор ГБОУ лицей №378
Кировского района Санкт-Петербурга
_____ С.Ю. Ковалюк

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ИграМатика»

Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 10- 11 лет

Разработчик программы:
Бабаева Татьяна Владимировна,
педагог дополнительного образования

СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ПРОГРАММЫ

1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	2
	Основные характеристики программы	2
	Организационно-педагогические условия реализации программы	4
2.	УЧЕБНЫЙ ПЛАН	5
3.	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	6
4.	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ	7
4.1.	Особенности организации образовательного процесса	7
4.2.	Задачи	7
4.3.	Содержание	7
4.4.	Планируемые результаты обучения	8
4.5.	Календарно-тематическое планирование	9
5.	МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
5.1.	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	15
5.2.	ПРИЛОЖЕНИЯ	
	Приложение № 1	16
	Приложение № 2	17
	Приложение № 3	18
	Приложение №4	19

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы.

Дополнительная общеразвивающая программа «ИграМатика» (далее - Программа) имеет техническую направленность.

Программа разработана для занятий по развитию образного логического и пространственного мышления обучающихся и направлена на формирование у них интереса к познавательной деятельности, развитие интеллектуальных возможностей, совершенствование математических навыков.

1.2. Адресат программы.

Программа реализуется для учащихся 10 – 11 лет, проявивших интерес к данной предметной области. Без специальной подготовки, без требований к полу обучающихся. Не имеющих противопоказаний, ограничений по здоровью для занятий.

1.3 Актуальность программы

Данная Программа позволяет обучающимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики, выходящими за рамки школьной программы. Решение математических задач, расширение знаний в области геометрии, закрепит интерес школьников к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Важным фактором реализации данной Программы является развитие у обучающихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определённому вопросу.

Дополнительная общеразвивающая программа «ИграМатика» выстроена на **основе следующих нормативных документов:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12. 2012 года (с изменениями и дополнениями 2016-2017).
2. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности к дополнительным образовательным программам (приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 №196).
3. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
4. Типовое Положение об образовательном учреждении дополнительного образования детей (Утверждено постановлением Правительства РФ от 07.03.95 № 233 с изменениями и дополнениями, утвержденными постановлением Правительства РФ от 22.02.97 № 212).
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, созданию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
6. Методические рекомендации по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях (приложение к письму Минобрнауки России от 11.06.02 № 30-15-433/16).
7. Требования к содержанию и оформлению программ дополнительного образования детей. Министерства образования РФ (письмо от 11.12.2006 №06-1844).
8. Конвенция о правах ребёнка.
9. Положение о дополнительных общеразвивающих программах ГБОУ лица №378.

1.4. Уровень освоения программы - общекультурный

1.5. Объем и срок реализации программы.

Программа рассчитана на 1 год обучения, всего 144 часа.

1.6. Цель и задачи

Цель Программы: развить логическое пространственное мышления, интеллектуальную активность обучающегося, путём формирования устойчивого интереса к математике.

Задачи:

Обучающие:

- обучить основным приёмам решения математических задач;
- обучить основам геометрических построений и перемещений в пространстве;
- обучить правильному применению математической терминологии;
- обучить делать выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;
- обучить приёмам наставничества

Развивающие:

- развить речевую терминологию применяемую для описания математических объектов и процессов окружающего мира в количественном и пространственном отношениях;
- развить потребность узнавать новое, проявлять интерес к занятиям математикой, стремиться использовать математические знания и умения в повседневной жизни;
- развить мышление: умение анализировать, обобщать, систематизировать знания и обогащать математический опыт;
- развить коммуникативные навыки.

Воспитательные:

- воспитать самостоятельность, уверенность в своих силах;
- воспитать ценностное отношение к знаниям, интерес к изучаемому предмету;
- воспитать трудолюбие, стремление добиваться поставленной цели.

1.7. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированностью мотивации к учению и познанию;
- потребность сотрудничества со сверстниками, стремление находить компромисс или иной конструктивный выход из различных ситуаций;
- способность к организации собственной деятельности;
- стабильная самооценка.

Метапредметные результаты

Регулятивные:

- получение первоначального опыта организации собственной практической деятельности на основе сформированных регулятивных учебных действий: целеполагания и планирования предстоящего практического действия, прогнозирования, отбора оптимальных способов деятельности, умение правильно оценивать сложившуюся ситуацию и быстро, правильно принимать решение осуществлять контроль и коррекцию результатов, адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей.

Коммуникативные:

- получение опыта коммуникативных действий и навыков социального взаимодействия в целях осуществления совместной продуктивной деятельности: приобретение навыков сотрудничества и взаимопомощи.

Познавательные:

- получение опыта работы с различными объектами, в том числе информационными.
- овладение начальными формами познавательных универсальных учебных действия (УУД) – исследовательскими и логическими: наблюдения, сравнения, анализа, классификации, обобщения.
- обучение устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений.

Предметные результаты:

- обучение основным приемам решения математических задач;
- обучение основам геометрических построений и перемещений в пространстве;
- обучение правильному применению математической терминологии;
- обучение делать выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли, логически грамотно рассуждать, уметь правильно передавать нужную информацию.

1.8. Язык реализации. Образовательная деятельность осуществляется на русском языке.

1.9. Форма обучения. Программа реализуется в очной форме обучения.

1.10. Условия набора и формирования групп.

Набор (зачисление) в объединение учащихся, проявивших интерес к данной предметной области, производится по заявлению родителя (человека официально заменяющего родителя) и справки (отсутствие противопоказаний занятиям с применением компьютерных технологий) от врача. Без требований к полу обучающихся, без предварительной подготовки. В течение года возможен дополнительный набор на свободные места по результатам собеседования.

Группы формируются из учащихся 10 – 11 лет, численностью 15 человек. При формировании групп не рекомендуется объединять обучающихся с резкими различиями в уровне познавательных возможностей. Возраст обучающихся учитывается при выборе темпа работы, уровня сложности и насыщенности заданий.

1.11. Формы организации и проведения занятий.

Форма организации учебного процесса – занятие.

Формы организации занятий. По программе проводятся занятия всем составом группы, при необходимости (участие в конкурсах) могут проводиться по малым группам и индивидуально.

Формы проведения занятий - обучающие занятия, практическая работа, беседа, игра.

Формы организации деятельности детей на занятии:

- *фронтальная:* работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.)
- *групповая:* организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в командах для выполнения определенных задач;
- *индивидуальная:* организуется для работы с отдельными детьми, для коррекции

1.12. Структура занятий: Материально-техническое обеспечение.

Занятия организуются в учебном кабинете, соответствующем требованиям САНПиН и техники безопасности.

В кабинете имеется следующее учебное оборудование: аппаратура для воспроизведения USB, DVD, ноутбук для каждого обучающегося, флэш-накопители, Видеоматериалы, мультимедийный комплекс, тематические слайд-презентации.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
202_ / 202_ года обучения
Дополнительная общеразвивающая программа
«ИГРАМАТИКА»

№	Названия разделов и тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. «ИграМатика – это интересно»	2	1	1	Наблюдение
2.	Геометрическая мозаика	70	20	50	
2.1	Геометрическое моделирование	35	10	25	Наблюдение. Тест. Анализ результатов.
2.2	Компьютерная «Геометрика»	35	10	25	Наблюдение. Тест. Анализ результатов.
3.	Мир занимательных задач	70	20	50	
3.1	Игры с числами	35	10	25	Наблюдение. Тест. Анализ результатов
3.2	Логический конструктор (компьютер)	35	10	25	Наблюдение. Тест. Анализ результатов.
4.	Итоговое занятие	2	1	1	Наблюдение
ИТОГО:		144	42	102	

УТВЕРЖДЁН

Приказом №____ от _____ 202_ г.

Директор ГБОУ лицей №378

С.Ю. Ковалюк

«____» _____ 202_ г.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ
дополнительной общеразвивающей программы
«ИГРАМАТИКА»
на 2024 / 2025 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по Программе	Дата окончания обучения по Программе	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	0.3-10. 09	25-30.05	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе

«ИграМатика»

1 год обучения

4.1. Особенности организации обучающего процесса

Каждое занятие данной Программы делится на 2-е части и включает в себя: одна часть - групповые творческие задачи и задания, где в процессе реализации Программы предусматриваются различные формы и методы построения занятия, в том числе свободное передвижение с быстрой сменой деятельности; вторая – групповые и индивидуальные занятия с использованием компьютерных технологий. Все это позволяет сделать занятия более интересными, насыщенными, творческими и разнообразными.

Некоторые математические игры и задания могут быть организованы с применением элементов наставничества «дети-детям», что позволяет, каждому обучающемуся помимо закрепления полученных знаний, ещё понять и научиться правильно поделиться этими знаниями с тем, кому эти знания интересны.

4.2. Задачи:

Обучающие:

- обучить основным приёмам решения математических задач;
- обучить основам геометрических построений и перемещений в пространстве;
- обучить правильному применению математической терминологии;
- обучить делать выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;
- обучить приёмам наставничества

Развивающие:

- развить речевую терминологию применяемую для описания математических объектов и процессов окружающего мира в количественном и пространственном отношениях;
- развить потребность узнавать новое, проявлять интерес к занятиям математикой, стремиться использовать математические знания и умения в повседневной жизни;
- развить мышление: умение анализировать, обобщать, систематизировать знания и обогащать математический опыт;
- развить коммуникативные навыки.

Воспитательные:

- воспитать самостоятельность, уверенность в своих силах;
- воспитать ценностное отношение к знаниям, интерес к изучаемому предмету;
- воспитать трудолюбие, стремление добиваться поставленной цели.

4.3. Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения

Раздел 1. Вводное занятие

Теория. Вводный инструктаж по технике безопасности. План работы на полугодия, расписание.

Практика: Игровая познавательная программа «ИграМатика – это интересно»

Раздел 2. Геометрическая мозаика.

2.1. Геометрическое моделирование

Теория. Теоретические знания о выполнении задач и заданий (условие, предложенные варианты, собственное решение)

Практика. Решение различных геометрических задач и заданий с использованием различных предметов на построение, перестроение, преобразование, плоскостные и объёмные геометрические фигуры, головоломки, моделирование.

2.2. Компьютерная «Геометрика»

Теория. Теоретические знания работы в компьютерных программах: Wingeom, GeoGebra, "Живая геометрия", Poly, Geometric Constructions.

Практика. **Выполнение практических заданий в компьютерных программах: Wingeom, GeoGebra, "Живая геометрия", Poly, Geometric Constructions.**

Раздел 3. Мир занимательных задач

3.1. Игры с числами

Теория. Теоретические знания о выполнении задач и заданий (условие, предложенные варианты, собственное решение)

Практика. Выполнение практических заданий и задач: задачи-смекалки, задачи-шутки, занимательные квадраты, числа-великаны, шарады, ребусы, кроссворды, математические игры, логические упражнения.

3.2. Логический конструктор.

Теория. Теоретические знания работы в компьютерных программах: Страна математики, АгаСлайды, Математическая игра Prodigy, Комодо Математика, Мастер математики, Квенто, Мультишная математика, Mental Math Master

Практика. Выполнение практических заданий в компьютерных программах: Страна математики, АгаСлайды, Математическая игра Prodigy, Комодо Математика, Мастер математики, Квенто, Мультишная математика, Mental Math Master

Раздел 4. Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов. Награждение лучших обучающихся.

Практика. Викторина «Математический калейдоскоп»

4.4. Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированностью мотивации к учению и познанию;
- потребность сотрудничества со сверстниками, стремление находить компромисс или иной конструктивный выход из различных ситуаций;
- способность к организации собственной деятельности;
- стабильная самооценка.
- правильно передавать нужную информацию.

Метапредметные результаты

Регулятивные:

- получение первоначального опыта организации собственной практической деятельности на основе сформированных регулятивных учебных действий: целеполагания и планирования предстоящего практического действия, прогнозирования, отбора оптимальных способов деятельности, умение правильно оценивать сложившуюся ситуацию и быстро, правильно принимать решение осуществлять контроль и коррекцию результатов, адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей.

Коммуникативные:

- получение опыта коммуникативных действий и навыков социального взаимодействия в целях осуществления совместной продуктивной деятельности: приобретение навыков сотрудничества и взаимопомощи.

Познавательные:

- получение опыта работы с различными объектами, в том числе информационными.
- овладение начальными формами познавательных универсальных учебных действия (УУД) исследовательскими и логическими: наблюдения, сравнения, анализа, классификации, обобщения.
- обучение устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений.

Предметные результаты:

- обучение основным приемам решения математических задач;
- обучение основам геометрических построений и перемещений в пространстве;
- обучение правильному применению математической терминологии;
- обучение делать выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли, логически грамотно рассуждать.

УТВЕРЖДЁН

Приказом №__ от ____ 202__ г.

Директор ГБОУ лицей №378

____ С.Ю. Ковалюк

«__» ____ 202__ г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
на 20__ / 20__ учебный год
дополнительная общеразвивающая программа
«ИГРАМАТИКА»
1 год обучения

№ п/п	Дата	Наименование раздела, темы	Кол-во час	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие Знакомство с коллективом. Инструктаж по технике безопасности. Планы на 1 полугодие, расписание Игровая программа «ИграМатика – это интересно»	2	Беседа. Игра	Наблюдение Устный опрос
2		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
3		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
4		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
5		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
6		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
7		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
8		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
9		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
10		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
11		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
12		Геометрическая мозаика. Геометрическое моделирование. Компьютерная «Геометрика»	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Тестирование

69		Мир занимательных задач Игры с числами. Логический конструктор	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
70		Мир занимательных задач Игры с числами. Логический конструктор	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
71		Мир занимательных задач Игры с числами. Логический конструктор	2	Обучающее Практическая работа	Наблюдение Опрос
72		Итоговое занятие. Викторина «Математический калейдоскоп»	2	Игра (викторина)	Наблюдение Награждение

ИТОГО: 144

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы и приёмы, используемые на занятиях:

- инструктаж (на первых занятиях по теме);

- практическое занятие;
- тренинг (на занятиях по отработке навыка работы по определённым разделам и темам);
- взаимооценка (на итоговых занятиях по разделам для определения результата деятельности);
- пример.

Обучающие технологии:

- информационная,
- компьютерная,
- образовательная
- личностно-ориентированная,
- игровая,
- здоровьесберегающая,
- технология сотрудничества.

Формы подведения итогов реализации программы являются:

- Контрольные задания, тесты;
- Ролевые и ситуационные игры;
- Творческие работы;
- Анкеты (учеников и их родителей);
- Беседы (с учениками и с их родителями);
- По итогам прохождения Программы награждение лучших обучающихся.

Формы фиксации результатов

- Диагностические карты. Входная диагностика-октябрь. Промежуточная диагностика – январь. Итоговая диагностика – апрель, по годам обучения (см Приложение №1)
- Таблица исследования уровня социализации (см. Приложение №2)
- Анкета для учащихся: «Изучение интереса к занятиям у обучающихся объединения» (см. Приложение №3)
- Анкета для родителей «Отношение родительской общественности к качеству образовательных услуг и степень удовлетворённости образовательным процессом в объединении» (см. Приложение №4)
- Фотографии учащихся на занятиях.

Требования к проведению контроля

- Систематичность,
- Объёмность,
- Дифференцированный подход, учитывающий особенности учебного курса.

5.1. ЛИТЕРАТУРА

Список литературы, использовавшийся при написании программы:

1. Агаркова Н.В. Нескучная математика. 1 – 4 классы / Н.В. Агаркова. – Волгоград: Учитель, 2007.
2. Игнатьев Е.И. «В царстве смекалки или Арифметика для всех» / Е.И. Игнатьев. – М.: Книговек, 2012.
3. Узорова О.В. Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы / О.В. Узорова, Е.А. Нефедова. – М.: Просвещение, 2004.

Список литературы для педагога:

1. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб: Кристалл, 2001.
2. Игнатьев Е.И. «В царстве смекалки, или Арифметика для всех» / Е.И. Игнатьев. – М.: Книговек, 2012.
3. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск: Фирма «Вуал», 1993.
4. Лавриненко, Т. А. Задания развивающего характера по математике / Т.А. Лавриненко. – Саратов: Лицей, 2002.
5. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе [Текст] / М.: Панорама, 2006.
6. Сухин И.Г. Занимательные материалы / И.Г. Сухин. – М.: «Вако», 2004.
7. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе: пособие для учителей. — М.: Просвещение, 1975.
8. Чекин А.Л., Чуракова Р.Г. Программа по математике – М.: Академкнига, 2011.

Список литературы, рекомендуемой для обучающихся и родителей

1. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
2. Захарова О.А. Математика. 1 класс [Текст]: тетрадь для самостоятельных работ № 1 / О.А. Захарова, Е. П. Юдина. – М.: Академкнига, 2011.
3. Сухин И.Г. Судoku и суперсудoku на шестнадцати клетках для детей. — М.: АСТ, 2006.
4. Перельман И. Живая математика [Текст] / И. Перельман. — М.: Триада- литерa, 1994.

Электронные образовательные ресурсы

1. Российская страница международного математического конкурса «Кенгуру»: [Электронный ресурс]. URL: <http://konkurs-kenguru.ru>.
2. Клуб учителей начальной школы «4 ступени»: [Электронный ресурс]. URL: <http://4stupeni.ru/stady>.
3. ГоловоЛомка: головоломки, загадки, задачки, фокусы, ребусы: [Электронный ресурс]. URL: <http://puzzle-ru.blogspot.com>.

5.2. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

к дополнительной общеразвивающей программе «ИграМатика»

Диагностика результативности освоения программы 1 год обучения

Наименование объединения - «ИграМатика»

Педагог:

Вид диагностики /входная /промежуточная/ /итоговая/

Группа № _____

№	Ф.И. обучающегося	Латинские квадраты	Построение геометрических фигур с помощью программы GeoGebra	Шахматные задачи (компьютер)	Средний показатель результативности Программы
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
15ч – 100% 1ч – 6,6%	Итог в %	Высокий			
		Средний			
		Низкий			
Уровень	Латинские квадраты		Построение геометрических фигур с помощью программы GeoGebra	Шахматные задачи (компьютер)	
Высокий	Решение 3-х и более задач за 3 мин		Выполнение 7 и более заданий за 5 мин	Решение 7 и более задач средней сложности за 5 мин	
Средний	Решение 1-2 задач за 3 мин		Выполнение 3-6 заданий за 5 мин	Решение 3-6 задач средней сложности за 5 мин	
Низкий	Нет решения		Выполнение менее 3-х заданий за 5 мин	Решение менее 3 задач средней сложности за 5 мин	

Таблица исследования уровня социализации

Наименование объединения - «ИграМатика»

Педагог:

Вид диагностики /входная /промежуточная/ /итоговая/ Группа №

№ п\п	Ф.И. обучающегося	Коммуникабельность	Память	Внимание	Средний показатель результативности программы
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
15ч – 100% 1ч – 6,6%	Итог в %	Высокий			
		Средний			
		Низкий			

В – высокий уровень

С – средний уровень

Н – низкий уровень

Анкета для обучающихся в творческих объединениях

Дорогой друг!

Нам, педагогам, очень важно знать, с какими интересами, мечтами, желаниями ты пришёл в это объединение.

Ответь, пожалуйста, что привело тебя в данный коллектив?

Ознакомься с предложенными вопросами, отметь их цифрами 1, 2, 3 и т. д., начиная с наиболее значимых для тебя:

- ☐ Надежда заняться любимым делом
- ☐ Желание узнать что-то новое, интересное
- ☐ Надежда найти новых друзей
- ☐ Надежда на то, что занятия помогут лучше понять самого себя
- ☐ Желание узнать о том, что не изучают в школе
- ☐ Надежда на то, что занятия в коллективе помогут преодолеть трудности в учебе
- ☐ Надежда на то, что занятия в коллективе помогут в будущем приобрести интересную профессию
- ☐ Надежда на то, что занятия в коллективе помогут исправить имеющиеся недостатки
- ☐ Желание провести свободное время с пользой

Спасибо!

Анкета для родителей

Уважаемые родители!

Мы приглашаем вас принять участие в исследовании, результаты которого позволят в дальнейшем более квалифицированно и с большей пользой для Вашего ребёнка решать вопросы образования и воспитания.

Что послужило основанием выбора коллектива для Вашего ребёнка?

Ознакомьтесь с предложенным перечнем возможных мотивов, отметьте их цифрами 1, 2, 3 и т. д., начиная, с наиболее значимых для Вас:

- ☐ Желание ребёнка заняться любимым делом
- ☐ Желание развить способности ребёнка
- ☐ Желание дать ребёнку разностороннее образование
- ☐ Желание занять свободное время ребёнка
- ☐ Желание найти ребёнку интересных друзей среди детей, посещающих данный коллектив
- ☐ Надежда на то, что занятия в коллективе помогут ребёнку в учёбе в школе
- ☐ Желание подготовить ребёнка к выбору профессии
- ☐ Надежда на то, что занятия в коллективе помогут ребёнку преодолеть его недостатки: научат общаться со сверстниками, сформируют трудовые и учебные навыки, разовьют интересы
- ☐ Желание дополнить образование ребёнка областями знаний вне школьной программы
- ☐ Что ещё, напишите: _____

Спасибо.

