

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «01» апреля 2024г.
Протокол №2



Утверждаю:
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 100-И от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Соображариум»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Глазова Наталья Александровна,
педагог дополнительного образования
Кодочигова Елена Алексеевна,
методист

г. Верхняя Пышма, 2024

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы - социально-гуманитарная.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Соображариум» ориентирована на развитие детей посредством игровой деятельности с использованием различных технологий и имеет ознакомительный уровень освоения.

При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Родители (законные представители) в качестве приоритетной выдвигают проблемы развития у детей творческих и интеллектуальных способностей. По данным психологов наиболее эффективным для этого является именно дошкольный возраст.

Актуальность программы. Одна из важнейших задач воспитания детей – развитие интеллектуальных способностей. Интеллектуальный труд очень нелёгок, и учитывая возрастные особенности старшего дошкольного возраста, несёт в себе серьезную умственную нагрузку. В содержании программы практические задачи реализуются через организацию мыслительной деятельности, где дети не ограничены в возможностях развивать познавательные способности, выражать свои мысли и мнение. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке и лучше начинают учиться к школе. Игровая деятельность позволяет развить коммуникативные способности, внимание, память, воображение, дает опыт поиска новых решений в необычных ситуациях и формирует универсальные учебные действия.

Новизна программы в использовании системы развивающих игр и упражнений, способствующих накоплению интеллектуального опыта, освоения средств и способов познания. Для развития творческого мышления детей могут быть очень успешно использованы разнообразные развивающие игры.

Развивающие игры решают сразу несколько проблем. Во-первых, интеллектуальные задания всегда создают условия, опережающие развитие способностей. Во-вторых, каждый раз, самостоятельно шагнув до своего «потолка», ребенок начинает развиваться наиболее успешно. В-третьих, развивающие игры могут быть очень

разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Именно благодаря такому подходу игровая атмосфера погружает детей в своеобразный микроклимат, развивающий творческие стороны интеллекта. При этом играя в разные виды игр, у детей совершенствуются различные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительная; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; проявляется способность к комбинированию, умению находить ошибки и недостатки; появляется видение пространственного представления и воображения, а также предвидение результата своих действий. В совокупности все эти качества составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

В игре, наполненной интересным познавательным материалом, дети получают возможность развивать свои личностные, познавательные, коммуникативные компетенции, учатся проявлять себя эмоционально.

Широкое применение игровой деятельности в обучении помогает детям в умении обращать внимание на разные признаки предметов; развивает умение классифицировать, замечать сходства и отличия; формирует видение различных способов решения одной задачи, раздвигает горизонты мышления; формирует умение контролировать свои порывы, умение ждать своей очереди в игре, держать в уме порядок действий; сравнивать факты, выявлять закономерности и делать выводы, используя приемы логического мышления. Также обучение содержит интерактивные игры, развивающие слуховое внимание, моторику и глазомер, зрительную память, пространственное представление и логику.

Педагогическая целесообразность программы. На учебных занятиях появляется возможность реализации различных форм для самостоятельных действий, направленных на выполнение конкретных учебных заданий. Создание благоприятных и развивающих условий оказывает существенное влияние на активизацию творческой деятельности и интеллектуальное развитие личности ребенка.

Отличительная особенность программы заключается в использовании системы эффективных развивающих и интерактивных игр, основанных на современном дидактическом материале, обеспечивающем познавательное развитие детей в полном объеме. Игровая деятельность помогает дошкольникам в решении нестандартных задач, а усвоение коммуникативных и речевых умений через сюжетно-ролевые игры, способствуют приобретению опыта в разрешении новых социальных жизненных ситуациях.

Адресат программы. Дети дошкольного возраста от 5-ти до 7-ми лет.

Набор обучающихся осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию специальных умений. Главным условием является желание ребенка заниматься игровой деятельностью. Зачисление обучающихся на программу проводится в начале учебного года по желанию детей и согласию родителей (законных представителей). Учебная группа формируется наполняемостью не более 12-ти человек.

Возрастные особенности детей. Особенности старшего дошкольного возраста характеризуется тем, что возраст ребенка от 5 до 7 лет является периодом интенсивного

формирования личности во всех сферах: повышения интеллекта, выработка нравственных черт, проявление характера, силы воли, умение управлять эмоциями и др.

Именно в это время проявляются совершенно новые, индивидуальные качества, растут потребности дошкольника в получении все новых знаний, навыков и умений, ширится диапазон мыслительной деятельности, готовность выходить за рамки ситуации, искать нестандартные подходы к решению проблемных задач, оперировать достаточным объемом временных представлений, ориентироваться в последовательности, в пространстве и на плоскости. Ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию, потому что его привлекает широкий социальный и природный мир, яркие события, интересные факты. Данный возраст благоприятен для формирования навыков командной работы с точной координацией творческих действий и направлением на поиск наиболее удачных творческих решений. Практические навыки закрепляют и совершенствуют представления, формируют умения и навыки, развивают самостоятельность, инициативность, умение передавать свое отношение к продуктивной деятельности, успешно используя полученный социальный опыт.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю 2 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для старших дошкольников составляет 30 минут.

Объем общеразвивающей программы - 72 часа. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы - 72ч.

Срок освоения программы – 9 учебных месяцев, продолжительность образовательного процесса - 36 учебных недель.

Ознакомительный уровень освоения программы носит развивающий характер и проявляется тем, что ребенок становится более открытым к проявлению эмоций и чувств различными социально-приемлемыми способами. Разные уровни сложности задач воспитывают определенные черты характера: силу воли; стремление к преодолению трудностей; доведение начатого дела до конца; появление навыков в поиске новых, наиболее оптимальных решений, в том числе и творческих; интерес к участию в коллективно-творческой деятельности.

Форма обучения – очная.

Виды занятий - теоретические, практические, контрольные.

Формы подведения итогов реализации программы: педагогическое наблюдение, устный опрос, тест, контрольное упражнение (задание), конкурс, квест, викторина, турнир, открытое занятие.

Цель программы - организация образовательно-воспитательного досуга ребенка, формирование его когнитивных (познавательных, умственных) процессов и социальной успешности.

Задачи программы:

Обучающие:

- формирование обще-интеллектуальных знаний и когнитивных процессов;
- формирование умений следовать устным инструкциям;
- формирование умственных способностей к решению нестандартных задач.

Развивающие:

- развитие интереса к интеллектуальному труду;
- развитие кругозора, любознательности, логического мышления;
- развитие навыков творческой деятельности.

Воспитательные:

- воспитание стремлений преодолевать трудности;
- формирование адекватной самооценки;
- воспитание коммуникативных способностей и толерантности.

Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	2	1	1	Входящая диагностика
2.	Игры и упражнения на развитие коммуникации	10	1	9	Педагогическое наблюдение Устный опрос Контрольное упражнение Конкурс Контрольное задание Тест
3.	Игры и упражнения на развитие внимания	10	1	9	
4.	Игры и упражнения на развитие пространственного и образного мышления	10	1	9	
5.	Игры и упражнения на развитие фантазии и воображения	10	1	9	
6.	Игры и упражнения на развитие интеллектуальных способностей	10	1	9	
7.	Робот-пчелка «Bee-Bot»	8	2	6	Турнир
8.	Головоломки	10	5	5	Викторина
9.	Итоговое занятие	2	-	2	Открытое занятие
	Итого	72	13	59	

Содержание учебного (тематического) плана

Тема 1. Введение в программу

Теория. Почему учебная программа называется «Соображариум»? Что предстоит узнать и чему научиться за учебный год. Правила поведения на занятиях. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Просмотр презентации с обсуждением. Проведение игры на знакомство «Снежный ком» и тематической игровой программы «Игро-бум».

Тема 2. Игры и упражнения на развитие коммуникации

Теория. Новые понятия - мимика, жесты, язык телодвижений. Информация о человеческих идеалах, чувстве симпатии и дружбе.

Практика. Тематические беседы: «Фея учит вежливости», «Вместе тесно, а врозь скучно», «Глупые ссорятся, а умные договариваются», «Урок дружбы».

Выполнение упражнений: «Нетрадиционное приветствие», «Зеркало», «С чужого голоса», «Разговор о дружбе и собственных качествах», «На вечеринке». Коллективная работа.

Тема 3. Игры и упражнения на развитие внимания

Теория. Новое понятие – зрительная память. Приемы ориентирования в окружающем пространстве и на плоскости, восприятия пространственных отношений между предметами. Игровые правила.

Практика. Просмотр тематической презентации с обсуждением. Выполнение игр: «Повторение сложных поз», «Кто и где стоит, кто где лежит?», «Что пропало?». Выполнение игр-заданий: «Найди правильно написанные буквы», «Зрительный лабиринт», «Найди пример», «Вставь фигуру», «Поиск ошибок». Выполнение задания на двуручное рисование - «Вставь недостающую фигуру».

Тема 4. Игры и упражнения на развитие пространственного и образного мышления

Теория. Новые понятия и пространственные характеристики объекта - размер, форма, взаимосвязь компонентов и местоположение. Приемы мысленного совершения действий с объектом - перемещение или его преобразование. Игровые правила.

Практика. Просмотр тематического фильма с обсуждением. Выполнение плоскостного моделирования «Подводный мир». Разгадывание загадок. Проведение игры «Рыбки перепутались». Самостоятельная работа по конструированию «радужных» рыбок.

Тема 5. Игры и упражнения на развитие фантазии и воображения

Теория. Что такое фантазия и зачем она нужна человеку? Новые понятия - придуманный образ, идея, реальные события. В чем сходство воображения и фантазии. Главные отличия между ними (фантазия остается вымыслом, воображаемые вещи воплощаются в действительность).

Практика. Просмотр тематической презентации с обсуждением. Выполнение упражнений: «Почему это произошло и что может еще произойти?», «Заколдованный лес», «Придумай зарядку», «Несуществующее животное», «Продолжи рисунок», «Оживление предметов», «Так не бывает!», «Нарисуй настроение», «Рисунки с продолжением».

Тема 6. Игры и упражнения на развитие интеллектуальных способностей

Теория. Что такое интеллект и зачем он нужен человеку? Новые понятия и игровые правила.

Практика. Просмотр тематического видеосюжета с обсуждением. Выполнение упражнений: «Найди сходства и различия», «Подумай-скажи», «Найди мою ошибку», «Сравни», «Подбери к слову», «Догадайся почему». Проведение интеллектуальных игр: «Страна занимательных чудес», «Юный математик». Коллективная творческая работа «Сказочная страна».

Тема 7. Робот-пчелка «Вее-Вот»

Теория. Новые понятия. Виды и типы роботов. Приемы ориентирования робот-пчелки в пространстве. Советы по работе с устной инструкцией. Правила работы по схемам изображения команд –ориентировки: «вправо». «влево», «посередине» и «между». Знакомство с картами передвижения работа.

Практика. Просмотр презентации «Роботы в жизни человека» с обсуждением. Отработка навыков: применения на практике мини робота и его системы управления, а также программирования с помощью кнопок «пуск», «вперед». Выполнение упражнений по инструкционным картам с изображением схем с командами. Проектирование траектории движения робота. Выполнение игр: «1, 2, 3, 4, 5 я иду тебя искать», «Помоги пчёлке найти верный путь», «Найди клад», «Кто быстрее?».

Тема 8. Головоломки

Теория. Что такое головоломки и зачем они нужны? Приемы логического мышления при работе с головоломками. Советы по правильному или забавному решению головоломки. Жанры и виды головоломок, новые понятия. Виды головоломок - для поиска слов, числовые, логические.

Практика. Просмотр презентации с обсуждением. Отработка навыков разгадывания головоломок: «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Пентамимом» и др.

Тема 9. Итоговое занятие

Практика. Проведение тематической программы «Умники и умницы» с подведением итогов.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- применение умений в операциях анализа;
- применение умений в операциях сравнения и обобщения;
- применение умений в операциях выделения существенных признаков и закономерностей;
- применение умственных способностей к решению нестандартных задач.

Метапредметные результаты:

- наличие интереса к интеллектуальному труду;
- проявление гибкости в мыслительных процессах;
- наличие пространственного восприятия и сенсомоторной координации;
- применение логического мышления и навыков творческой деятельности;
- наличие достаточного уровня словарного запаса с учетом возраста.

Личностные результаты:

- проявление стремлений к преодолению трудностей;
- наличие адекватной самооценки, объективного отношения к себе и своим качествам;
- применение коммуникативных способностей в командной деятельности.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Организация педагогического процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свой внутренний мир и чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей, были отобраны методы и формы работы, отвечающие принципам развивающей педагогики.

Методы обучения:

- словесный метод – метод обучения, при котором источником знания становится устное и печатное слово;
- практический метод – метод, при котором дети получают знания и вырабатывают умения, выполняя практические действия;
- игровой метод – это метод обучения, при котором освоение нового материала, его закрепления и отработка происходит во время игр;
- метод контроля — это способы, с помощью которых определяется результативность учебно-познавательной деятельности обучающихся.

Методы воспитания:

- убеждение - выражается в эмоциональном и глубоком разъяснении сущности социальных и духовных отношений, норм и правил поведения;
- поощрение – стимулирует деятельность и вызывает положительные эмоции, способствующие возникновению чувства уверенности ребенка в своих силах;
- упражнение - предполагает такую организацию повседневной жизни и учебной деятельности, которая позволяет обучающимся накапливать привычки и опыт правильного поведения, связывать слово с делом, убеждение с поведением.

Формы организации образовательного процесса:

- групповая форма: ориентирует обучающихся школьного возраста на создание «творческих пар», позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы;
- фронтальная форма: предполагает подачу учебного материала одновременно всем обучающимся - данная форма способна создать коллектив единомышленников, воспринимающих информацию и стремящихся к сотрудничеству;
- индивидуальная форма: предполагает самостоятельную работу детей, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога.

Формы обучения:

- самостоятельная деятельность (групповая),
- упражнение или задание,
- презентация,
- викторина,
- конкурс,
- беседа,
- игра.

Блоки интерактивных развивающих игр:

- *Слуховое внимание* - задания в этом блоке похожи: ребенок слушает указания и выполняет их. Сложность зависит от конкретной игры.
- *Пространственное мышление* – задания на соотношение предметов по форме, цвету и соединению их в определенной последовательности, зеркальном отображении образцов, сбор предметов по контурам.
- *Зрительная память* - задания на запоминание пар, последовательности и расположения предметов, сборка пазлов, соотношение целого и частей, поиск различий между картинками, нахождение предметов определенной формы и цвета.
- *Логическое мышление* – задания на подбор оттенков и форм предметов по образцу, поиск «лишнего» и предметная последовательность.

Педагогические технологии, используемые на занятиях:

- Технология группового обучения, где ведущей формой учебно-познавательной деятельности является работа в группах.
- Технология развивающего обучения, где взаимодействие педагога и обучающихся происходит на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения учебных задач.
- Технология игровой деятельности, где освоение нового материала, его закрепление и отработка важных навыков происходит во время игры.
- Здоровьесберегающая технология, где в процессе взаимодействия ребенка и педагога осуществляются целостная система воспитательных, оздоровительных, коррекционных и профилактических мероприятий.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступность (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядность (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- принцип демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и обучающегося в социуме, реализация собственных творческих потребностей);
- принцип поэтапного обучения (последовательные виды деятельности);
- принцип индивидуально-дифференцированного подхода;
- принцип научности (обоснованность, наличие методических рекомендаций и теоретической основы)
- принцип общения педагога с детьми и на основе личностно-ориентированной модели;
- принцип «от простого к сложному».

Алгоритм занятия:

- подготовка рабочих мест к проведению занятия;
- организационный момент (приветствие детей, настраивание обучающихся на совместную работу, объявление темы занятия);
- теоретическая часть (знакомство с новым материалом, понятиями и инструкциями, игровых правил и т.д.);
- физкультминутка;

- практическая часть (закрепление изученного материала с выполнением тематических игр, упражнений и заданий);
- завершение занятия (рефлексия, подведение итогов).

Материально-техническое обеспечение

Помещение с хорошим освещением и соответствием рабочих мест возрасту детей.

Оборудование: компьютер, интерактивная доска, проектор, стереоколонки.

Дидактическое обеспечение: игротека, видеотека и аудиотека; цикл презентаций; наглядный и раздаточный материал, разноуровневые задания и упражнения.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми школьного возраста.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Система оценки достижения планируемых результатов

В систему отслеживания и оценивания результатов входят мониторинги результатов обучения ребенка по дополнительной общеразвивающей программе: входная, промежуточная и итоговая аттестация. Мониторинги результатов обучения детей по дополнительной общеразвивающей программе проводятся три раза в год (сентябрь, декабрь, май).

Формами подведения итогов реализации программы являются:

- практические творческие задания (индивидуальные и групповые);
- контрольные задания и упражнения;
- устный опрос и тестирование;
- игровая деятельность;
- викторина;
- открытое занятие.

Главным способом определения результативности освоения программы является педагогическое наблюдение (к программе прилагается пакет диагностических методик, позволяющих определить планируемые результаты обучающимися).

Список литературы:

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
6. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
7. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

Литература для педагога:

1. Ингенкамп К. Педагогическая диагностика: пер. с нем. М.: Педагогика, 1991, 240с.
2. Косенко Н.Т. «Формирование творческой активности в игре»// Школьное воспитание – 1999. - № 12
3. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» - М., Просвещение, 1992
4. Чернобай С.В. Технология подготовки урока в современной информационной образовательной среде (серия «Работаем по новым стандартам») (ФГОС)/ М.: Просвещение, 2012
5. Карманова Е.В. Методика использования сетевых социальных сервисов Web 2.0 в учебном процессе.: учебно-методическое пособие / Е.В. Карманова, М.А. Яковенко. – Магнитогорск: МаГУ, 2008. – 59 с.
6. Концепция модернизации дополнительного образования детей РФ до 2010 года, Внешкольник. – 2004. - №12
7. Амамджян Ш. Г. Играя, учись! - М.: Просвещение, 2018
8. Кряжева Н. Л. Мир детских эмоций. - Ярославль: Академия развития, 2000

Литература для родителей и обучающихся:

1. Архангельская Т. Р., Баркова Л. А. Занимательные игры, - М.: Книга, лтд, 2003
2. Ильчинонова О. И. Развиваем интеллектуальные способности. - Ташкент: Навруз, 2004
3. Грызулина Н. Б., Бузина Ю. Н., Туголукова Г. И. Я играю и учусь. - М.: Физматлит, 2003
4. Лосева С. В. Познаем мир в игре. - М.: АО Буклет, 2003

Интернет-ресурсы:

1. <http://standart.edu.ru> [Сайт Федерального Государственного образовательного стандарта];
2. <http://school-collection.edu.ru> [Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов];
3. <http://pedsovet.su> [Сайт сообщества взаимопомощи учителей]
4. <http://festival.1september.ru> [Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»];
5. <http://bibliofond.ru> [Электронная библиотека «Библиофонд»];
6. <http://nsportal.ru> [Портал проекта для одаренных детей «Алые паруса»];
7. <http://videouroki.net> [Портал «Видеоуроки в сети Интернет»];
8. www.pedakademy.ru [Сайт «Педагогическая академия»];
9. <http://metodsovet.su> [Методический портал учителя «Методсовет»];
10. <http://www.mioo.ru> [Сайт Московского института открытого образования];
11. <http://www.uchportal.ru> [Учительский портал];
12. <http://www.методкабинет.рф> [Всероссийский педагогический портал «Методкабинет.РФ»];
13. <http://www.pandia.ru> [Портал «Энциклопедия знаний»];
14. <http://pedsovet.org> [Всероссийский интернет-педсовет];
15. <http://www.drofa.ru> [Сайт издательства «Дрофа»];
16. <http://www.fipi.ru> [Сайт Федерального института педагогических измерений];
17. <http://easyen.ru> [Современный учительский портал];
18. <http://www.openclass.ru> [Сетевое образовательное сообщество «Открытый класс»];
19. <http://wiki.iteach.ru> [Сайт кампании «Интел»];
20. <http://window.edu.ru> [Единое окно доступа к образовательным ресурсам];
21. <http://www.moluch.ru> [Сайт журнала «Молодой ученый»].

Входная диагностика обучающихся по программе «Сообразариум»

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Критерии оценки			Среднее значение
		мотивация	базовая подготовка	социализация	

Дата: _____

ФИО педагога: _____

Критерии оценки:

- 1 балл – низкий уровень
- 2 балла – средний уровень
- 3 балла – высокий уровень

Мотивация:

- низкий уровень – не проявляет интерес к занятиям;
- средний – способен заниматься при постоянной эмоциональной поддержке педагога;
- высокий – испытывает постоянную потребность к занятиям без педагога.

Наличие базовой подготовки:

- низкий - почти или совсем не готов к освоению программы,
- средний - соответствует требованиям,
- высокий - имеет определенные начальные навыки к освоению программы.

Социализация

- низкий - плохо адаптируется в коллективе, плохо идет на контакт;
- средний - соответствует в общении возрастным данным,
- высокий- активен в общении и со сверстниками, и с педагогом.

Промежуточная диагностика обучающихся по программе «Соображариум»

« ___ » _____ 202__ г.

Группа _____

Таблица

№	Фамилия, имя ребенка	Критерии оценки					Средний балл
		1	2	3	4	5	
1.							
2.							
3.							

Критерии оценки видов деятельности:

1. Игровая деятельность.
2. Творческая деятельность.
3. Интеллектуальная деятельность.
4. Коммуникативная деятельность.
5. Самостоятельная деятельность.

За каждый критерий ребенок получает:

- 5-4 балла - если самостоятельно справляется с заданием и правильно отвечает на вопросы;
- 3-2 балла - если справляется с заданием с помощью педагога или со второй попытки;
- 1-0 баллов - если частично или совсем не справляется с заданиями.

Результаты диагностики заносятся в таблицу и анализируются.

**Диагностика коммуникативных умений обучающихся
по программе «Сообщариум»**

Шкалы: умение договариваться, взаимный контроль, отношение к результату деятельности, взаимопомощь, рациональное использование средств совместной деятельности

Тестируем: Межличностные отношения.

Назначение теста: Проверка коммуникативных умений детей.

Процедура тестирования

Используемый материал: силуэтные изображения рукавичек или других несложных предметов, составляющих пару, 2 набора по 6 цветных карандашей.

Ход тестирования:

I. Двум детям одного возраста дают по одному изображению рукавички и просят украсить их, но так, чтобы они составили пару, были одинаковые. Поясняют, что сначала договориться, какой узор рисовать, а потом приступать к рисованию. Дети получают по одинаковому набору карандашей.

II. Детям предлагают сделать то же, но дают один набор карандашей, предупреждая, что карандашами нужно делиться. Важно, чтобы дети выполняли задание самостоятельно.

Оценка результатов теста

Анализ взаимодействия детей по следующим признакам:

- умеют ли дети договариваться, приходить к общему решению, как они это делают, какие средства используют: уговаривают, убеждают, заставляют и т.д.;
- как осуществляют взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют;
- как относятся к результату деятельности, своему и партнера;
- осуществляют ли взаимопомощь по ходу рисования и в чем это выражается;
- умеют ли рационально использовать средства.

*Определение зависимости показателей пар детей. Вывод о сформированности коммуникативных умений дошкольников.

**Методика диагностики развития познавательных процессов обучающихся
(Д. Векслера, Л.А. Венгера и В.В. Холмовской)**

Тест №1 Дополнение фраз

Диагностика способностей детей по установлению причинно-следственных связей в окружающей среде (возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентированию в окружающем пространстве).

Инструкция к проведению:

—Мы будем сейчас играть в интересную игру. Я буду говорить начало предложения, а вы его будете заканчивать. Давайте попробуем: «Если кусочек льда принести в комнату, то... Продолжайте». Можно задать вопрос: «То, что случится?» Если дети не поняли правила игры, предложить ещё одно предложение: «Мама похвалила мальчика (девочку), потому что...» После отработки навыка предлагается 10 тестовых фраз:

1. Мальчик весело смеялся, потому что...
2. Если зимой будет очень сильный мороз, то...
3. Если взлететь высоко как птица, то...
4. Девочка стояла и плакала, потому что...
5. Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что...
6. Если наступит день рождения, то...
7. Девочка стояла одна около дома, потому что...
8. Если весь снег растает, то...
9. В комнате погас свет, потому что...
10. Если пойдёт сильный дождь, то...

В процессе тестирования использовать дозированную помощь - одобрение: «Молодец, ты всё знаешь. Говори, как считаешь нужным!» Наводящих вопросов задавать нельзя. Ответы фиксируются в протоколе, оцениваются в баллах, подсчитывается суммарный показатель, определяется уровень.

Оценка результатов.

8-10 баллов - ответ считается правильным, если в содержании ответа известны причина и следствие;

6-7 баллов - дети принимают правило игры, содержание ответов носит причинный характер, частично установлена причина, следствие;

0-5 баллов - на этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его неверным, например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

Тест №2 Последовательные картинки

Диагностирует способности анализа и синтеза. Ребёнку предлагаются отдельные иллюстрации, расположенные в случайном порядке, по которым следует сложить целый сюжет-рассказ. Этот субтест применяется у Д. Векслера, но в пособии использованы другие картинки с учётом опыта детей и их возраста. Сам Д. Векслер и многие его последователи связывают выполнение теста с планирующей и организующей функцией

ума, с умением быстро понять смысл отдельного элемента, его роль и место в структуре целого.

Инструкция к проведению тестирования:

- Начинать необходимо с демонстрации задачи. Разложить картинки в порядке а б в, по ходу давая объяснения.
- Дать время ребенку посмотреть на раскладку, затем разложить в беспорядке: «Теперь сложи сам».
- Если ребёнок не справится, сложить картинки ещё раз последовательно без объяснения.
- Педагог: «Теперь у меня есть несколько других картинок. Каждый раз они будут лежать в беспорядке. Я хочу, чтобы ты расположил их правильно, чтобы получился рассказ».
- Каждую последующую задачу начинать со слов: «Теперь сложи эти картинки, чтобы получился осмысленный рассказ».
- Если сюжет раскладывается справа налево, то следует спросить: «А где начинается твой рассказ?»
- Если тематические задачи не решены, то тест прекратить.

Оценка результатов

2 балла - за решение задачи в порядке (а б в) с первой попытки самостоятельно;

1 балл - за решение в порядке (а б в) со второй попытки, с подсказкой;

2 балла - за решение задачи в порядке (а б в) и (а б в г) с первой попытки самостоятельно;

1 балл - за решение со второй попытки и при косвенной подсказке.

Максимальное количество баллов – 6.

Тест №3 Четвёртый лишний

Диагностирует способности к обобщению. Ребёнку нужно, проанализировав 4 предмета на картинках, отвлекаясь от несущественных, второстепенных признаков и выделить из них три предмета, которые обладают каким-либо общим признаком, например, вся мебель и т.д. Решение задачи характеризует высокий уровень таких операций мышления, как классификация и обобщение.

Исходная ситуация

Ребёнку предъявляется карточка с изображением четырёх предметов, три из которых относятся к определённому классу, а четвёртый не относится.

Инструкция к проведению

- Педагог: «На карточке изображены 4 картинки, одна из которых лишняя. Какая картинка лишняя и почему?»;
- Если ребёнок не справится, объяснить ему на примере первой карточки принцип решения;
- Каждую карточку предъявлять с вопросом: «Какая картинка здесь лишняя и почему?»

Примечание

Ребёнок может указывать лишнюю картинку наугад. Его объяснение, почему он так считает, поможет вам понять, на что он опирается в своём решении и оценить ответ.

Оценка результатов

За каждую правильно решённую задачу - 1 балл.

Максимальное количество баллов – 6.

Тест №4 Назови, одним словом

Педагог называет три слова, которые нужно назвать одним, обобщив их по существенному признаку. Задание характеризует уровень умения классифицировать и обобщать словесный материал.

Инструкция к проведению

— Педагог: «Я назову тебе несколько слов, а ты скажи, как их все вместе можно назвать одним или двумя словами».

— Каждую новую группу слов начинать с задания: «Назови эти слова, одним словом».

— Если ребёнок не справится, можно помочь на первой группе слов.

Прекращение теста

Три неправильных ответа подряд.

Оценка результатов

За каждое правильное обобщение ставится 1 балл.

Максимальное количество баллов – 10. Столько групп слов будет предложено ребёнку.

Сценарий вводного занятия для обучающихся по программе «Соображариум»

— Цель: формирование интереса к изучаемой программе и активизация творческой деятельности обучающихся через игровую деятельность.

Ход занятия:

Педагог: Ребята, скажите, зачем вы пришли учиться? (Ответы детей)

Как вы думаете, для чего вам нужны знания? (Ответы детей)

Подумайте, что мы будем с вами делать на занятиях? (Ответы детей)

Какими будут наши с вами занятия? (Ответы детей)

Хорошо, тогда мы с вами прямо сейчас начинаем учиться...

Проводится игра «Хорошо — плохо»

Педагог: А теперь я приглашаю вас в путешествие. Но это путешествие будет непростое и вас будут ждать разные испытания. Вы готовы отправиться в путь? Тогда отправляемся с вами в замок СоображариУм. И поможет вам в этом планкарта.

Первая остановка «Прояви внимательность»

Игра-упражнение. (Дети выполняют задание)

Вторая остановка «Исключи лишнее»

Конверт с заданием «Вы можете идти дальше, если правильно ответите, какая картинка здесь лишняя и почему». (Дети выполняют задание)

Третья остановка «Правильный выбор»

Распутье – три дороги: алгоритмическая игра «Дорога к замку». (Дети выполняют задание)

Педагог. Наконец-то мы с вами пришли в замок. Обратите внимание, как называется замок «Соображариум»! А вот и сам Академиум!

Академиум. Приветствую вас, ребята. Я рад, что вы благополучно добрались ко мне в гости. Все препятствия позади. Я предлагаю немного поиграть со мной. Начинаем!

Академиум задает умные вопросы и приглашает детей погостить у него в замке.

Педагог. Ребята, вот и подошло к концу наше путешествие. Вам понравилось? (Ответы детей). Я точно знаю – умения, которые вы получите, обучаясь в моей студии, вам точно очень пригодятся в жизни, ведь все они распахивают двери в удивительный мир знаний!

Изобретательские задачи для обучающихся по программе «Соображариум»

Инструкция: необходимо минимум материалов, основной акцент на рассуждениях и поиске идей для игры или задачи.

1. Игра «Волшебная палочка»

Комментарий: В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинается становится все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!

Задание: «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

Возможные варианты ответов:

- Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.
- Хочу увеличить выходные.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.

Обсуждение: что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого. Вместо карандаша вы можете использовать любую палочку, пусть она у вас станет волшебной!

2. Игра «Хорошо-плохо»

Комментарий: уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения противоречий начинается изобретение и создание нового.

Задание: Первый участник называет явление или событие и говорит почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, первый ребенок начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что можно найти что-нибудь интересное». Второй ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий ребенок говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.

3. Игра «Мешочек с сокровищами»

Комментарий: Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат.

Задание: В мешочек из непрозрачного материала сложено некоторое количество предметов или игрушек. Ребенок должен опустить руку в мешочек и ощупывая предмет вслух перечислить те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Желательно брать одновременно не более 5–6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

После того, как свойства определены и перечислены, необходимо подумать, что похоже на этот предмет. Например, если в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно придумывать свои сочетания, а, чтобы оживить игру, можно предложить ребёнку найти предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).

4. Игра «Не да, а нет!»

Комментарий: Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!».

Задание: В игре нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

- Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!
- Днём всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.
- У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

Дополнительно: можно задать другие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок не справился, можно рассказать, как по-разному устроен окружающий мир и обратить внимание на интересные вещи.

5. Игра «Составь загадку»

Задание: необходимо выбрать любой объект, про который нужно сочинить загадку, определить, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта выбрана «игла», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», будут ответы: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку». Далее все слова соединяются с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?»

6. Игра «А что потом?»

Комментарий: Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от интеллекта ребенка.

Задание: Первый ребенок называет начальное явление, а следующий продолжает цепочку последовательности в правильном порядке. Примеры.

- Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
- Сначала вторник, а потом? — Среда.
- Сначала вечер, а потом? — Ночь, - Сначала завтрак, а потом? — Обед.
- Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
- Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

Диагностика обучающихся по программе «Сообразариум»

Тест «Вспомни 10 предметов»

Стимульный материал

Карточка, на которой нарисовано 10 разных предметов, достаточно крупных и находящихся на некотором расстоянии друг от друга. Размер карточки не должен быть меньше стандартного альбомного листа.

Инструкция

Необходимо посмотреть внимательно на картинку, рассмотреть нарисованные предметы, хорошо их запомнить. Через некоторое время назвать предметы, которые были изображены на картинках.

Проведение теста

После инструкции детям дают на 2-3 минуты картинку. После того как дети рассмотрели предметы, карточки у них забирают, напоминая о том, что в конце занятия они должны будут вспомнить все нарисованные предметы. При воспроизведении, когда дети вспоминают, какие предметы были нарисованы, можно добавить: «Помнишь, задание о том, что их надо было хорошо запомнить?».

Количество правильно воспроизведенных предметов, а также число ошибок, допущенных ребенком, фиксируются. Ошибки в процессе воспроизведения не исправляются педагогом. Когда ребенок скажет, что больше он ничего не помнит, можно показать ему карточку, спросив, какие предметы он забыл назвать. Таким образом можно выявить способность ребенка к узнаванию. Обычно карточку предъявляют повторно только при плохом воспроизведении, если он может вспомнить не больше 1-3 предметов.

Анализ результатов

Нормой считается воспроизведение 6-8 предметов. Если ребенок не может вспомнить ни одного предмета либо вспоминает их неправильно, можно предположить наличие интеллектуального отклонения, однако только дальнейшее исследование покажет, связано ли оно с нарушением самой памяти либо с нарушением произвольной регуляции деятельности (особенно часто встречающейся у импульсивных детей, которые просто не могут сосредоточиться на задании).

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025