

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
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>13</b>	<b>59</b>	

### 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](http://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 с таблицу и анализируются.

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

*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 приступить 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 начинает становиться 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