

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КАРАПСЕЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №13»
663806, Красноярский край, Иланский район, с. Карапсель, ул. Гагарина, д. 13,
e-mail: karpasel-13@mail.ru

Принята на заседании
Педагогического совета
от «30» 08.2024 г.
Протокол №1


Утверждаю
Директор МБОУ
«Карапсельская СОШ №13»
Золотарев В.А.
Приказ №174 от 30.08.2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Юный интеллектуал»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНАЯ

Уровень: стартовый

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Срок реализации: 1 год (68 часов)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Гейль Ольга Николаевна

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа социально-гуманитарной направленности «Юный интеллектуал» (далее – Программа) разработана с учетом нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 (с изменениями на 30 сентября 2020 года) «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)"
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность Программы

Направленность дополнительной общеобразовательной программы – социально- гуманитарная.

Мышление – это творческий, познавательный процесс, обобщенно и опосредованно отражающий отношения предметов и явлений, законы объективного мира. Хорошее логическое мышление развивает способность

рассуждать. В учении и в жизни устойчивый успех только у того, кто делает точные выводы, действует разумно, мыслит последовательно, рассуждает непротиворечиво.

Новизна

Новизна Программы заключается в разработке содержания и форм работы по развитию познавательных процессов детей младшего школьного возраста, которая предусматривает поэтапную организацию образовательного процесса.

Актуальность

Современная школа требует развития новых способов образования, педагогических технологий, имеющих дело с индивидуальным развитием личности, творческой инициативой, навыка самостоятельности. Акцент переносится на воспитание подлинно свободной личности, формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, чётко планировать действия, быть открытыми для новых контактов и связей. Это предполагает внедрения в образовательный процесс альтернативных форм и способов ведения образовательной деятельности. Программа будет одной из таких форм.

Программа создает условия для развития у обучающихся познавательных интересов, формирует стремление к размышлению и поиску, вызывает чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта.

Отличительные особенности Программы

1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.

2. В основу реализации Программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.

3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.

Педагогическая целесообразность. Всем известно, что логика обладает уникальными возможностями для развития детей. Занятия логикой развивают психические процессы: восприятие, внимание, память, мышление, воображение, а также формируют личностные качества воспитанников: аккуратность, трудолюбие, инициативность, общительность, волевые качества и творческие способности.

Адресат программы

Программа предназначена для работы с детьми от 7 до 10 лет. На обучение по Программе принимаются все желающие независимо от уровня подготовки,

объем группы до 15 человек. В объединение принимаются все желающие на общих основаниях.

Срок реализации программы

Программа разработана на 1 год обучения. Объем Программы составляет 68 часов.

Режим занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу. Продолжительность занятия составляет 40 минут.

Форма обучения – очная при необходимости с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в соответствии с учебным планом.

Если образовательный процесс невозможно организовать по причине отмены учебных занятий в активированные дни, приостановления учебного процесса в связи с введением карантинных мероприятий чрезвычайных ситуаций и др., (Положение о применении ДОТ приложение 1.- приказ № 25 от 16.06.2021) образовательный процесс с применением дистанционных технологий 1 раз в неделю по два академических часа организуется в форме видео уроков (с расчетом 45 минут одно занятие) и заданий для самостоятельной работы. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фото отчетов, отправленных детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе класса.

Цели и задачи программы

Цель: создание условий для развития познавательных способностей обучающихся на основе системы развивающих занятий.

Задачи:

Обучающие:

- формирование умения применять основные приемы мыслительной деятельности: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификацию, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- формировать речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям.

Развивающие:

- развитие психических познавательных процессов: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры, умения строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- формирование навыков творческого мышления;
- развитие умения решать нестандартные задачи;

- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности обучающихся;
- формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Воспитательные:

- развитие коммуникативных умений: умения общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность товарищей.
- воспитание личностных качеств: целеустремленности, настойчивости, самостоятельности, чувства коллективизма и взаимной поддержки.

**Содержание программы
Учебный план**

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Общее	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	0,5	1,5	Фронтальная беседа
2	Развитие концентрации внимания	12	0	12	Тестирование
3	Развитие восприятия	8	0	8	Тестирование
4	Тренировка зрительной памяти	8	0	8	Тестирование
5	Развитие логического мышления	12	0	12	Тестирование
6	Совершенствование воображения	12	0	12	Тестирование
7	Развитие скорости реакции	12	0	12	Тестирование
8	Итоговое занятие	2	0	2	Игра
9	Итого:	68	0,5	67,5	

Содержание учебного плана

1 раздел. Вводное занятие.

Теория (0,5ч.) Что такое интеллект? Кто такой интеллеktуал? Его возможности

Практика (1,5 ч) Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления детей посредством диагностических заданий.

2 раздел. Развитие концентрации внимания.

Практика (12ч). Тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объёма устойчивости, концентрации внимания.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;
- игры на онлайн-платформе <https://brainapps.ru/first/play/3>;
- игры на онлайн - платформе <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat>;
- вариации игры «Найди буквы на картинке» (буквы \ цифры спрятаны на картинке, ребенку предлагается найти все до одной за определенное количество времени);
- развивающие задания на онлайн-платформе <https://reshi-pishi.ru/>;
- раскраски по буквам;
- вариации игры «Найди пару»;
- вариации игры «Найди ошибку»;
- подвижные игры «Запрещенные движения», «Съедобное, не съедобное» и др.

3 раздел. Развитие восприятия.

Практика (8 ч). Развитие слуховых ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие фонематического слуха. Развитие восприятия устной речи, устных инструкций. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объёма памяти, качества воспроизведения материала.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;
- вариации игры «Графический диктант»;
- подвижные игры «Запоминай и выполняй», «Дама сдавала в багаж...» и др.
- скороговорки;
- упражнение "Снежный ком";
- упражнение "Нарисуй по описанию";
- упражнения «Угадай что за звук», «Угадай, откуда этот звук»;
- настольные игры «Мемо», «Жили-были», «Головоноги».

4 раздел. Тренировка зрительной памяти.

Практика (8ч.). Развитие зрительных ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие умения ориентироваться в пространстве листа. Развитие восприятия формы, цвета, размера. Тренировочные упражнения и дидактические игры по развитию восприятия и наблюдательности.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;

- задания, связанные с ориентировкой в пространстве листа «Графический диктант», «Покажи Жуку дорогу до дома»;

- вариации игры «Что изменилось?» (ребенок запоминает исходное расположение предметов, закрывает глаза, педагог меняет местами или убирает один предмет, ребенку необходимо определить, что изменилось);

- воспроизведение образа с картинки по памяти;

- интерактивная игра «Красно-черные таблицы Шульте»;

- вариации игры с картинками «Найди отличия»;

- настольные игры «Мемо», «Сундучки Знаний», «Мемино Противоположности»;

- игры на онлайн - платформе <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat>;

- развивающие задания на онлайн-платформе <https://reshi-pishi.ru/>;

- вариации игры «Найди пару»;

- вариации игры «Мозаика».

5 раздел. Развитие логического мышления.

Практика (12ч). Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение сравнивать предметы, выделять черты сходства и различия, выявлять закономерности. Формирование основных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;

- задания на составление целого из частей: технологии «Колумбово яйцо», «Танграм»;

- задания, связанные с поиском алгоритма, с выполнением действий по алгоритму;

- задания на классификацию и обобщение: «Что лишнее?», «Продолжи ряд», «Что общего?»;

- задания на сопоставление, установление причинно-следственных связей: игра «Потому что», игра «Что? Зачем? И почему?»;

- задания с использованием «Кубика Рубика» (Ребёнку предлагают разные по степени сложности задания, которые необходимо выполнить в короткое время);

- настольная игра «Мемино Противоположности», «Котосовы», «IQ-колечки»;

- задачи – шутки, задачи – смекалки;

- кроссворды, чайнворды;
- головоломки;
- логические загадки, задачи;
- ребусы.

6 раздел. Совершенствование воображения.

Практика (12ч). Формирование умения узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие наглядно-образного мышления.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;
- дорисовывание несложных композиций из геометрических фигур или линий, не изображающих ничего конкретного, до какого-либо изображения;
- выбор фигуры нужной формы для восстановления целого;
- вычерчивание уникальных фигур (фигур, которые надо начертить, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя одну и ту же линию дважды);
- выбор пары идентичных фигур сложной конфигурации;
- выделение из общего рисунка заданных фигур с целью выявления замаскированного рисунка;
- деление фигуры на несколько заданных фигур и построение заданной фигуры из нескольких частей, выбираемых из множества данных;
- складывание и перекладывание спичек с целью составления заданных фигур;
- работа с изографами (слова записаны буквами, расположение которых напоминает изображение того предмета, о котором идет речь) и числограммы (предмет изображен с помощью чисел);
- решение и составление ребусов;
- решение заданий по перекладыванию спичек;
- работа со стереорамами (представляют собой плоские картинки с повторяющимися узорами, в которых при определенной фокусировке зрения можно рассмотреть объемное изображение);
- игры на онлайн - платформе <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat>;
- развивающие задания на онлайн-платформе <https://reshi-pishi.ru/>.

7 раздел. Развитие быстроты реакции.

Практика (12ч). Совершенствование мыслительных операций. Развитие умения решать нестандартные задачи. Формирование навыков быстрого счета, быстроты реакции. Формирование основных мыслительных операций, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.

Примерное наполнение занятий:

- выполнение заданий в рабочей тетради «Юным умникам и умницам» О.Холодова;
- игры на онлайн-платформе <https://brainapps.ru/first/play/3/>;
- игры на онлайн - платформе <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat/>;
- развивающие задания на онлайн-платформе <https://reshi-pishi.ru/>;
- тематические блиц-турниры (игры соревнования между подгруппами);
- подвижные игры «Пустое место», «Съедобное, не съедобное» и др.
- игра «Зашифрованное слово»;
- настольные игры «Ответь за пять секунд», «Хамелеон», «Коварный лис», «Дубль», «Спящие королевы», «Скажи иначе».

8 раздел. Итоговое занятие.

Практика (2ч) . Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления посредством итоговой интерактивной игры «Своя игра».

Обучающимся предстоит отвечать на вопросы из различных разделов программы. Каждый вопрос имеет свою стоимость. Если участник дает верный ответ, сумма переходит к нему на счет, если ошибается — очки снимаются. По ходу игры лидеры могут меняться несколько раз.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развивать самостоятельность и личную ответственность в информационной деятельности;
- формировать личностный смысл учения;
- формировать целостный взгляд на окружающий мир.

Метапредметные результаты:

- осваивать способы решения проблем поискового характера;
- определять наиболее эффективные способы решения поставленной задачи;
- осваивать формы познавательной и личностной рефлексии;
- осознанно строить речевое высказывание;
- овладевать логическими действиями: обобщение, классификация;
- учиться использовать различные способы анализа, передачи и интерпретации информации;
- учиться давать оценку и самооценку своей деятельности и других;
- формировать мотивацию к работе на результат;
- учиться конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса.

Предметные результаты:

- определять виды отношений между понятиями;

- решать комбинаторные задачи с помощью таблиц и графов;
- находить закономерность в окружающем мире и русском языке;
- устанавливать ситуативную связь между понятиями;
- рассуждать и делать выводы в рассуждениях;
- решать логические задачи с помощью связок «и», «или», «если ..., то».

Календарный учебный график

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1	2024/2025	01.10.2024	25.06.2025	34	68	68	2 раза в неделю по 1 часу	16.05 - 30.05.2025

Материально-техническое обеспечение

Канцелярия: бумага, бумага, краски, маркеры, кисточки, цветные и простые карандаши, скотч, ножницы, цветная бумага, ватман, блокноты, ручки, папки.

Дидактические материалы: сценарии и методические разработки мероприятий; учебно-наглядные пособия: плакаты, настольные игры, конструктор, танграм., «колумбово яйцо» (технология изготовления игры-конструктора «Колумбово яйцо» представлена в Приложении 2).

Средства обучения: ноутбук, проектор, магнитная доска, учебные столы и стулья.

Кадровое обеспечение

Программу реализует: педагог дополнительного образования социально-гуманитарной направленности с высшим образованием.

Должностные обязанности:

Педагог дополнительного образования исполняет следующие обязанности:

1. Осуществляет дополнительное образование обучающихся в соответствии с образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность.
2. Комплекдует состав обучающихся и принимает меры по сохранению контингента обучающихся, воспитанников в течение срока обучения.

3. Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы(обучения) исходя из психофизиологической и педагогической целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы.
4. Проводит учебные занятия, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии и школьной гигиены, а также современных информационных технологий.
5. Выявляет творческие способности обучающихся, способствует их развитию, формированию устойчивых профессиональных интересов и склонностей.
6. Организует самостоятельную деятельность обучающихся, в том числе исследовательскую, включает в учебный процесс проблемное обучение, осуществляет связь обучения с практикой, обсуждает с обучающимися актуальные события современности.
7. Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса.

2.1 Формы контроля и оценочные материалы

Способы определения результативности освоения обучающимися Программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов тестирования, контрольных заданий, опросов.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **виды контроля:**

Входной, позволяющий определить исходный уровень развития обучающихся.

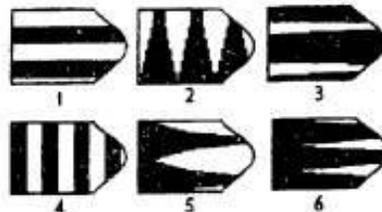
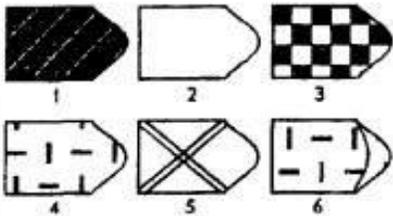
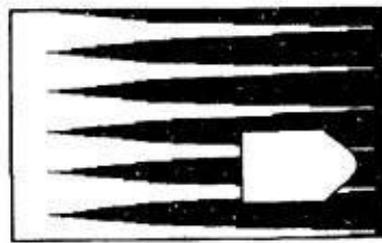
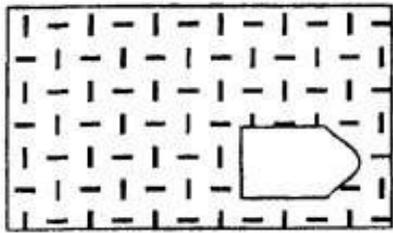
Входной контроль осуществляется посредством проведения тестовых методик.

Комплекс диагностических методик для определения уровня развития познавательных процессов младших школьников

1. Методика «Чем залатать коврик?» (Дж. Равен)

Цель: Определение уровня развития внимания младших школьников.

В данной методике применяются картинки теста Равена. Перед его показом ребенку говорят, что на данном рисунке изображены два коврика, а также кусочки материи, которую можно использовать для того, чтобы залатать имеющиеся на ковриках дырки таким образом, чтобы рисунки коврика и заплатки не отличались. Для того чтобы решить задачу, из нескольких кусочков материи, представленных в нижней части рисунка, необходимо подобрать такой, который более всего подходит к рисунку коврика.



Оценка результатов

10 баллов — ребенок справился с заданием меньше, чем за 20 сек.

8-9 баллов — ребенок решил правильно все четыре задачи за время от 21 до 30 сек.

6-7 баллов — ребенок затратил на выполнение задания от 31 до 40 сек.

4-5 баллов — ребенок израсходовал на выполнение задания от 41 до 50 сек.

2-3 балла — время работы ребенка над заданием заняло от 51 до 60 сек.

0-1 балл — ребенок не справился с выполнением задания за время свыше 60 сек.

Выводы об уровне развития

10 баллов - очень высокий

8-9 баллов - высокий.

4-7 баллов - средний.

2-3 балла - низкий.

0-1 балл - очень низкий.

2.Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?»(Р. С. Немов)

Цель: определение уровня развития восприятия младших школьников.

Ребенку объясняют, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее ребенку представляют рисунок и просят последовательно назвать очертания всех предметов, «спрятанных» в трех его частях: 1, 2 и 3.

Время выполнения задания ограничивается одной минутой. Если за это время ребенок не сумел полностью выполнить задание, то его прерывают. Если ребенок справился с заданием меньше чем за 1 минуту, то фиксируют время, затраченное на выполнение задания.

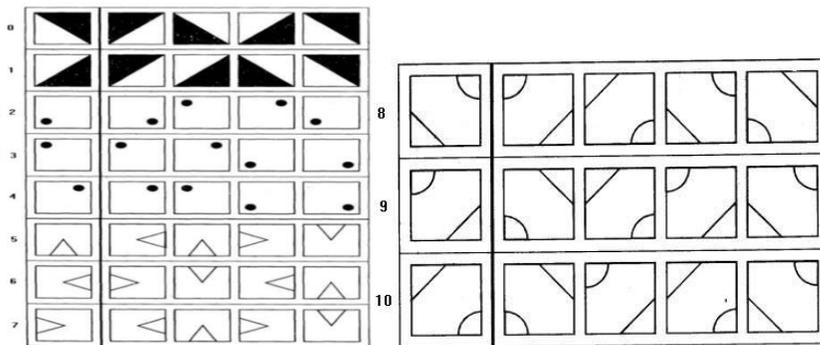
Примечание.Если проводящий психодиагностику видит, что ребенок начинает спешить и преждевременно, не найдя всех предметов, переходит от одного рисунка к другому, то он должен остановить ребенка и попросить поискать

Эта методика - на узнавание. Данный вид памяти появляется и развивается у детей в онтогенезе одним из первых. От развитости данного вида существенно зависит становление других видов памяти, в том числе запоминания, сохранения и воспроизведения.

В методике детям предлагаются картинки в сопровождении следующей инструкции: «Перед вами 5 картинок, расположенных рядами. Картинка слева отделена от остальных двойной вертикальной чертой и похожа на одну из четырех картинок, расположенных в ряд справа от нее. Необходимо как можно быстрее найти и указать на похожую картинку».

Сначала для пробы ребенку предлагают решить эту задачу на картинках, изображенных в ряду под номером 0, затем — после того, как экспериментатор убедился в том, что ребенок все понял правильно, предоставляют возможность решить эту задачу на картинках с номерами от 1 до 10.

Эксперимент проводится до тех пор, пока ребенок не решит все 10 задач, но не больше чем 1,5 мин даже в том случае, если ребенок к этому времени не справился со всеми задачами.



Оценка результатов

- 10 баллов — ребенок справился со всеми задачами меньше, чем за 45 сек.
- 8-9 баллов — ребенок справился со всеми задачами за время от 45 до 50 сек.
- 6-7 баллов — ребенок справился со всеми предложенными задачами в течение периода времени от 50 до 60 сек.
- 4-5 баллов — ребенок справился со всеми задачами за время от 60 до 70 сек.
- 2-3 балла — ребенок решил все задачи за время от 70 до 80 сек.
- 0-1 балл — ребенок решил все задачи, затратив на это более чем 80 сек.

Выводы об уровне развития

- 10 баллов — очень высокий.
- 8-9 баллов — высокий.
- 4-7 баллов — средний.
- 2-3 балла - низкий.
- 0-1 балл — очень низкий.

4. Стандартизованная методика для определения уровня развития логического мышления младших школьников Э. Ф. Замбацявичене.

Цель: Определение уровня развития логического мышления младших школьников.

Методика исследования сконструирована на основе некоторых методик теста структуры интеллекта по Р. Амтхауэру. Тест структуры интеллекта Р. Амтхауэра включает в себя 9 субтестов, применяемых для измерения речевых, математических способностей, пространственного воображения и памяти и рассчитан на групповое применение для детей от 12 лет и выше.

Для младших школьников было разработано 4 субтеста, включающих в себя 40 вербальных заданий, подобранных с учетом программного материала начальных классов.

В состав первого субтеста входят задания, требующие от испытуемых дифференцировать существенные признаки предметов или явлений от несущественных, второстепенных. По результатам выполнения некоторых задач субтеста можно судить о запасе знаний испытуемого.

Второй субтест состоит из заданий, представляющих собой словесный вариант исключения "пятого лишнего". Данные, полученные при исследовании этой методикой, позволяют судить о владении операциями обобщения и отвлечения, о способности испытуемого выделять существенные признаки предметов или явлений.

Третий субтест - задания на умозаключение по аналогии. Для их выполнения испытуемому необходимо уметь установить логические связи и отношения между понятиями.

Четвертый субтест направлен на выявление умения обобщать (испытуемый должен назвать понятие, объединяющее два слова, входящих в каждое задание субтеста).

Каждому заданию присваивается определенная оценка в баллах, отражающая степень его сложности. Общий результат по каждому субтесту определяется путем суммирования баллов по всем 10 заданиям.

В первых трех субтестах правильные ответы выделены курсивом, а в 4 субтесте даны в скобках.

I субтест

Инструкция для испытуемого: "Какое слово из всех, что я назову, подходит больше всего?".

	Задание	Оценка выполнения в баллах
1	У сапога есть...шнурок, пряжка, <i>подошва</i> , ремешки, пуговицы	1,9
2	В теплых краях обитает...медведь, олень, волк, пингвин, <i>верблюды</i>	2,8
3	В году...24 мес., 3 мес., <i>12 мес.</i> , 4 мес., 7 мес.	2,7
4	Месяц зимы... сентябрь, октябрь, <i>февраль</i> , ноябрь, март	2,3

5	В России не живет... соловей, аист, синица, <i>страус</i> , скворец	2,6
6	Отец старше своего сына... часто, <i>всегда</i> , никогда, редко, иногда	2,2
7	Время суток... год, месяц, неделя, <i>день</i> , понедельник	2,8
8	Вода всегда... прозрачная, холодная, <i>жидкая</i> , белая, вкусная	3,4
9	У дерева всегда есть... листья, цветы, плоды, <i>корень</i> , тень	2,8
10	Пассажирский транспорт... комбайн, самосвал, <i>автобус</i> , экскаватор, тепловоз	2,6

II субтест

Инструкция испытуемому: "Одно слово из пяти лишнее, оно не подходит ко всем остальным. Послушай внимательно, какое слово лишнее и почему?"

	Задание	Оценка выполнения в баллах
1	Тюльпан, лилия, <i>фасоль</i> , ромашка, фиалка	2,6
2	Река, озеро, море, болото, <i>мост</i>	2,3
3	Кукла, медвежонок, <i>песок</i> , мяч, лопата	2,7
4	Москва, Санкт-Петербург, <i>Вашингтон</i> , Самара, Новгород	2,6
5	Шиповник, сирень, <i>каштан</i> , жасмин, ракета	2,4
6	Курица, петух, <i>лебедь</i> , гусь, индюк	2,5
7	Окружность, треугольник, четырехугольник, <i>указка</i> , квадрат	2,5
8	Саша, Витя, Стасик, <i>Петров</i> , Коля	2,3
9	<i>Число</i> , деление, сложение, вычитание, умножение	3,0
10	Веселый, быстрый, грустный, <i>вкусный</i> , осторожный	2/7

III субтест

Инструкция испытуемому: "К слову "птица" подходит слово "гнездо", скажи, какое слово подходит к слову "собака" так же, как к слову "птица" подходит слово "гнездо". Почему? Теперь надо подобрать пару к другим словам."

Какое слово подходит к слову "роза" так же, как к слову "огурец" подходит слово "овощ". Выбери из тех, что я тебе назову. Итак, огурец - овощ, а роза - ..."

№	Задание		Оценка выполнения в баллах
1	Огурец	Роза	2,0
	овощ	Сорняк, роса, садик, <i>цветок</i> , земля	
2	Огород	Сад	2,4
	Морковь	Забор, грибы, <i>яблоня</i> , колодец, скамейка	
3	Учитель	Врач	2,2
	ученик	Очки, больница, палата, <i>больной</i> , термометр	
4	Цветок	Птица	2,6
	Ваза	Клюв, чайка, <i>гнездо</i> , перья	
5	Перчатка	Сапог	2,4
	рука	Чулки, подошва, кожа, <i>нога</i> , щетка	
6	Темный	Мокрый	2,1
	Светлый	Солнечный, скользкий, <i>сухой</i> , теплый, холодный	
7	Часы	Термометр	2,5
	Время	Стекло, <i>температура</i> , кровать, больной, врач	
8	Машина	Лодка	2,2
	Мотор	Река, маяк, парус, <i>волна</i>	
9	Стол	Пол	2,2
	Скатерть	Мебель, <i>ковер</i> , пыль, доски, гвозди,	
10	Стул	Игла	2,1
	Деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, <i>стальная</i>	

IV субтест. Инструкция испытуемому: «Найди подходящее для этих двух слов обобщающее понятие. Как это можно назвать вместе одним словом?»

	Задание	Оценка выполнения в баллах
	Метла, лопата - ... (инструменты)	2,6
	Лето, зима – ... (времена года)	2,1
	Окунь, карась - ... (рыбы)	3,0
	Огурец, помидор - ... (овощи)	2,2
	Сирень, ракета - ... (кустарники)	2,6
	Шкаф, диван - ... (мебель)	3,0
	Июнь, июль - ... (месяцы)	2,4
	День, ночь - ... (время суток)	2,8
	Слон, муравей – ... (животные)	2,2
	Дерево, цветок - ... (растения)	2,2

Оценка выполнения учащимися тестовых задач.

Оценка в баллах по каждому заданию получается путем суммирования всех правильных ответов по данному субтесту. Максимальное количество баллов, которое может получить школьник за выполнение I-II субтестов, - по 26 баллов, III - 23 балла, IV - 25 баллов. Таким образом, общая максимальная оценка по всем 4 субтестам составляет 100 баллов.

Интерпретация полученных школьником результатов производится следующим образом:

- 100-80 баллов - высокий уровень умственного развития;
- 79-60 баллов - средний уровень;
- 59-40 баллов - недостаточный (ниже среднего) уровень развития;
- 39-20 баллов - низкий уровень развития;
- меньше 20 баллов - очень низкий уровень.

При обсуждении результатов следует учитывать не только общий уровень развития, но и роль каждой составляющей в общем результате. Важно оценить, насколько гармонично или асинхронно развиты диагностируемые интеллектуальные умения, а также какой из параметров значительно улучшает или ухудшает результат.

5. Методика "Вербальная фантазия"(Р. С. Немов)

Цель: определение уровня развития воображения младших школьников.

В ходе рассказа фантазия ребенка оценивается по следующим признакам:

1. Скорость процессов воображения.
2. Необычность, оригинальность образов.
3. Богатство фантазии.
4. Глубина и проработанность (детализированность) образов.

По каждому из этих признаков рассказ получает от 0 до 2 баллов. **0 баллов** ставится тогда, когда данный признак в рассказе практически отсутствует. **1 балл** рассказ получает в том случае, если данный признак имеется,

но выражен сравнительно слабо. **2 балла** рассказ зарабатывает тогда, когда соответствующий признак не только имеется, но и выражен достаточно сильно.

Если в течение 1 мин ребенок так и не придумал сюжета рассказа, то экспериментатор сам подсказывает ему какой-либо сюжет и за скорость воображения ставит **0 баллов**. Если же сам ребенок придумал сюжет рассказа к концу отведенной на это минуты, то по скорости воображения он получает оценку в **1 балл**. И, наконец, если ребенку удалось придумать сюжет рассказа очень быстро, в течение первых 30 сек отведенного времени, или если в течение одной минуты он придумал не один, а как минимум два разных сюжета, то по признаку «скорость процессов воображения» ребенку ставится **2 балла**.

Необычность, оригинальность образов расценивается следующим способом.

Если ребенок просто пересказал то, что когда-то от кого-то слышал или где-то видел, то по данному признаку он получает **0 баллов**. Если ребенок пересказал известное, но при этом внес в него от себя что-то новое, то оригинальность его воображения оценивается в **1 балл**. И, наконец, в том случае, если ребенок придумал что-то такое, что он не мог раньше где-либо видеть или слышать, то оригинальность его воображения получает оценку в **2 балла**

Богатство фантазии ребенка проявляется также в разнообразии используемых им образов. При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных сопровождаясь эмоциональными реакциями типа удивления, характеристик и признаков, приписываемых всему этому в рассказе ребенка.

Если общее число названного превышает 10, то за богатство фантазии ребенок получает **2 балла**. Если общее количество деталей указанного типа находится в пределах от 6 до 9, то ребенок получает **1 балл**. Если признаков в рассказе мало, но в целом не менее 5, то богатство фантазии ребенка оценивается в **0 баллов**.

Глубина и проработанность образов определяются по тому, насколько разнообразно в рассказе представлены детали и характеристики, относящиеся к образу (человеку, животному, фантастическому существу, объекту, предмету и т.п.), играющему ключевую роль или занимающему центральное место в рассказе. Здесь также даются оценки в трехбалльной системе.

0 баллов ребенок получает тогда, когда центральный объект его рассказа изображен весьма схематично, без детальной проработки его аспектов. **1 балл** ставится в том случае, если при описании центрального объекта рассказа его детализация умеренная. **2 балла** по глубине и проработанности образов ребенок получает в том случае, если главный образ его рассказа расписан в нем достаточно подробно, с множеством разнообразных характеризующих его деталей.

Впечатлительность или эмоциональность образов оценивается по тому, вызывают ли они интерес и эмоции у слушателя.

Если образы, использованные ребенком в его рассказе, малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего, то по обсуждаемому

признаку фантазия ребенка оценивается в **0 баллов**. Если образы рассказа вызывают к себе интерес со стороны слушателя и некоторую ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес вместе с соответствующей реакцией вскоре угасает, то впечатлительность воображения ребенка получает оценку, равную **1 баллу**.

И, наконец, если ребенком были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало и даже усиливалось к концу, восхищения, страха и т.п., то впечатлительность рассказа ребенка оценивается по **высшему баллу — 2**.

Таким образом, максимальное число баллов, которое ребенок в этой методике может получить за свое воображение, равно 10, а минимальное — 0.

Для того чтобы в ходе прослушивания рассказа ребенка экспериментатору было легче фиксировать и далее анализировать продукты его воображения по всем перечисленным выше параметрам, рекомендуется пользоваться схемой, представленной в таблице. Ее надо готовить заранее, до начала проведения обследования.

Схема протокола к методике «Вербальная фантазия»

№	Оцениваемые параметры воображения ребёнка	Оценка этих параметров в баллах		
		0	1	2
1	Скорость процессов воображения			
2	Необычность, оригинальность образов			
3	Богатство фантазии (разнообразие образов)			
4	Глубина и проработанность (детализированность) образов			
5	Впечатлительность, эмоциональность образов			

По ходу рассказа ребенка в нужной графе этой таблицы крестиком отмечаются оценки фантазии ребенка в баллах.

Выводы об уровне развития

10 баллов — очень высокий.

8-9 баллов — высокий.

4-7 баллов — средний.

2-3 балла — низкий.

1 балл — очень низкий.

6. Методика «Самый быстрый» (Б.Д. Карвасарский)

Цель: определение уровня быстроты умственной реакции младших школьников.

Методика позволяет определить быстроту мышления и подвижность нервных процессов.

Инструкция к тесту:

Перед вами слова, в которых пропущены буквы. Ваша задача вставить вместо черточек недостающие буквы. Каждый прочерк означает одну пропущенную букву. Слова должны быть существительными, нарицательными, в единственном числе. Старайтесь работать как можно быстрее.

Для выполнения задания с ознакомлением дается 3 мин.

Тестовый материал

П-ро \ Г-ра П-ле К-са Т-ло П-ля В-ра С-жа Д-ша Р-ка П-л-а О-р-ч К-р-он
З-р-о В-с-ок С-г-об У-т-в П-д-ак Б-л-он З-о-ок К-и-а С-е-ло К-ы-а Т-а-а
С-а-ка Т-у-а С-а-а П-е-а С-я-о-ть К-с-а-ник У-и-ель А-е-ь-ин Ст-н-ия Ч-рн-ла
Ка-у-та Тр-с-стьСл-п-т- К-нт-р-.

Для выполнения задания дается 3 мин.

Ключ к тесту:

Перо, гора, поле, коса, тело, пуля, вера, сажа, душа, река, полка, обруч, картон, зерно, устав, сугроб, восток, ущелье, пиджак, бульон, звонок, книга, сверло, крыша, трава, биржа, сварка, труба, слава, пчела, святость, кустарник, учитель, апельсин, станция, чернила, капуста, трусость, слепота, контора.

Интерпретация результатов теста:

Показателем быстроты мышления и одновременно показателем подвижности нервных процессов выступает количество составленных слов:

- низкий уровень (4 и менее балла)- менее 20 слов – низкая быстрота мышления и подвижность нервных процессов;
- средний уровень (5-7 баллов) - 21-30 слов – средняя быстрота мышления и подвижность нервных процессов;
- высокий уровень (8-10 баллов) - 31 слово и более – высокая быстрота мышления и подвижность нервных процессов.

Промежуточный контроль осуществляется после завершения каждого из разделов 2,3,4,5,6,7 Программы посредством проведения тех же тестовых методик, что и на входном контроле. Сравнение результатов промежуточного контроля с результатами входного контроля.

Сводная таблица по результатам исследования уровня развития познавательных процессов младших школьников

№	Фамилия, имя обучающегося	Методика «Расстановка чисел»		Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?»		Методика «Узнай фигуры»		Стандартизованная методика для определения уровня развития логического мышления		Методика "Вербальная фантазия"		Методика «Самый быстрый»	
		Вход	Промежуточные	Вход	Промежуточные	Вход	Промежуточные	Вход	Промежуточные	Вход	Промежуточные	Вход	Промежуточные
1													
	Итого												

Уровни сформированности познавательной активности:

Высокий (111-150 баллов) – устойчивое положительное отношение к учебной деятельности, систематизированные знания о способах целеполагания, планирования, анализа и оценки деятельности.

Средний (70-110 баллов) – ситуативное положительное отношение к учебной деятельности, фрагментарные знания о способах целеполагания, планирования, анализа и оценки деятельности.

Низкий (менее 69 баллов) – отрицательное отношение к учебной деятельности, отсутствие знаний о способах целеполагания, планирования, анализа и оценки деятельности.

Итоговый контроль осуществляется на итоговом занятии в форме интерактивной игры «Своя игра». Это мероприятие является контрольными служит показателем освоения детьми Программы.

Методические материалы

Программа состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство обучающихся, исчезает боязнь

ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности.

На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д., что привлекательно для младших школьников. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

В Программе используются задачи разной сложности, поэтому все дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах. Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Формы проведения занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: индивидуальная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по закреплению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Каждое занятие специфично по своей конкретной цели, по логике и по структуре.

Предпочтение отдается диалогическим формам с использованием современных средств обучения.

Для развития познавательной активности необходимо стимулировать и поощрять самостоятельные акты познавательной активности детей: широкий обмен мнениями, создание ситуаций активного поиска, знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности, предоставление возможности обучающемуся сделать собственное «открытие».

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности обучающихся: подвижные математические игры; передвижение по учебному кабинету в ходе выполнения заданий; работа в парах постоянного и сменного состава, работа в

группах. Некоторые задания могут принимать форму соревнований между командами.

Методы обучения:

Объяснительно-иллюстративный. Знания подаются в готовом виде с помощью учебной или методической литературы, экранного пособия.

Репродуктивный метод. Знания подаются в виде алгоритма, то есть по инструкции, плану, образцу.

Метод проблемного изложения. Знания приобретаются в ходе решения поставленной проблемы.

Частично-поисковый (эвристический) метод. Знания приобретаются путем самостоятельного анализа, сравнения, обобщения.

Исследовательский метод. Знания приобретаются в ходе проектной деятельности, изучения литературы и других источников по теме.

Педагогические технологии

Технология личностно-ориентированного обучения сочетает обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка).

Цель технологии личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Групповые технологии – предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ученика. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности.

Технологию «ТРИЗ» (Теорию Решения Изобретательских Задач). Это универсальная методическая система, которая сочетает познавательную деятельность с методами активизации и развития мышления, что позволяет ребенку решать творческие и социальные задачи самостоятельно.

Цель технологии – формирование мышления обучающихся, подготовка их к решению нестандартных задач в различных областях деятельности, обучению творческой деятельности.

Технология исследовательского (проблемного) обучения, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от педагога в готовом виде.

Технология программированного обучения предполагает усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств (ЭВМ, программированного учебника и др.). Главная особенность технологии заключается в том, что весь материал подается в строго алгоритмичном порядке сравнительно небольшими порциями.

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Основные принципы игровых технологий:

- природо– и культуросообразность;
- умение моделировать, драматизировать;
- свобода деятельности;
- эмоциональная приподнятость;
- равноправие.

Принципы обучения

1. *Научность.* Этот принцип предопределяет сообщение обучаемым, только достоверных, проверенных практикой сведений.

2. *Доступность.* Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития учащихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.

3. *Связь теории с практикой.* Обязывает вести обучение так, чтобы обучаемые могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

4. *Воспитательный характер обучения.* Процесс обучения является воспитывающим, ученик не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.

5. *Сознательность и активность обучения.* В процессе обучения все действия, которые отрабатывает ученик, должны быть обоснованы. Обучаемым необходимо, критически осмысливать, и оценивать факты, делая выводы, разрешать все сомнения с тем, чтобы процесс усвоения и наработки необходимых навыков происходили сознательно, с полной убежденностью в правильности обучения. Активность в обучении предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой и работой педагога.

6. *Наглядность.* Для наглядности применяются существующие видео материалы, а также материалы своего изготовления.

7. *Систематичность и последовательность.* Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения.

8. *Прочность закрепления знаний, умений и навыков.* Качество обучения зависит от того, насколько прочно закрепляются знания, умения и навыки учащихся. Не прочные знания и навыки обычно являются причинами

неуверенности и ошибок. Поэтому закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.

9. *Индивидуальный подход в обучении.* В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей детей и, опираясь на сильные стороны ребенка, доводит его подготовленность до уровня общих требований.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Форма проведения	Краткое содержание	Сроки проведения
1	Вводное занятие	Теория, практика	Проведение диагностических заданий.	Сентябрь
2	Развитие концентрации внимания	Практика	Тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объема устойчивости, концентрации внимания.	Сентябрь-октябрь
3	Развитие восприятия	Практика	Развитие слуховых ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие фонематического слуха. Развитие восприятия устной речи, устных инструкций. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объема памяти, качества воспроизведения материала.	Ноябрь
4	Тренировка зрительной памяти	Практика	Развитие зрительных ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие	Декабрь

			<p>умения ориентироваться в пространстве листа. Развитие восприятия формы, цвета, размера. Тренировочные упражнения и дидактические игры по развитию восприятия и наблюдательности.</p>	
5	Развитие логического мышления	Практика	<p>Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение сравнивать предметы, выделять черты сходства и различия, выявлять закономерности. Формирование основных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.</p>	Январь-февраль
6	Совершенствование воображения	Практика	<p>Формирование умения узнавать предмет по его признакам, давать</p>	Февраль-март

			описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие наглядно-образного мышления.	
7	Развитие скорости реакции	Практика	Совершенствование мыслительных операций. Развитие умения решать нестандартные задачи. Формирование навыков быстрого счета, скорости реакции. Формирование основных мыслительных операций, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.	Апрель-май
8	Итоговое занятие	Практика	Проведение интерактивной игры «Своя игра».	Май

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анастасова Л. П. Основы безопасности жизнедеятельности. 1 класс: учеб. Для общеобразоват. Учреждений/ Л. П. Анастасова, П. В. Ижевский, Н. В. Иванова. – 2е изд. – М. : Просвещение, 2010. – 55с. : ил.
2. Нуждина Т. Д. Мир животных и растений. Ярославль: Академия развития: Академия и К: Академия Холдинг, 2000.
3. Нуждина Т. Д. Мир вещей. Ярославль: Академия развития: Академия и К, 1998.
4. Основы безопасности и жизнедеятельности. 1 – 4 классы: Школьный курс в тестах, кроссвордах, стихах, играх и задачах с картинками / Авт.-сост. Г. П. Попова. Волгоград: Учитель, 2006.
5. Поляков В. В. Основы безопасности жизнедеятельности. 1 класс: Учебник для общеобразовательных учебных заведений. – 3-е изд. М.: Дрофа; ДиК, 1998.
6. Поторочина Е. А. Плурочные разработки по основам безопасности жизнедеятельности: 1 класс. – М.,: ВАКО, 2008. – 128с. – (В помощь учителю).
7. Сосунова Е.М., Форштат М.Л. Учись быть пешеходом. Учебное пособие по ПДД для учащихся начальной школы. Ч.1. Ч.2. – СПб.: ИД «М и М», 1998.
8. Усачёв А. А., Березин А. И. Школа безопасности: Учебник для 1 класса начальной школы по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности». 3-е изд. М.: АСТ, 1999.

Интернет ресурсы:

Правила дорожного движения - тренажёр <http://cafel.narod.ru/index.htm>

Столярова Л.Н., Савурёнок Е.М. Рабочая программа «Азбука юного пешехода. Добрая дорога» - <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/programma-po-pdd-1-4-klass-azbuka-yunogo-peshekhoda-dobraya->

Сайт «Мамин град» - правила дорожного движения для детей - <http://maminsite.ru/forum/viewforum.php?f=48&sid=faf59ffb507cf89f92e36a32210a71c8>

Жикулина И.В. Занятия по ПДД для начальной школы. – <http://propaganda-bdd.ru/index.php?act=pages&id=85>

Технология изготовления игры-конструктора «Колумбово яйцо»

«Колумбово яйцо» - головоломка, состоящая из десяти плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры.

Суть игры

Конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

Как и классический танграм, эта игра предлагает составить многочисленные фигуры из десяти частей. Но, в отличие от обычного танграма, в ней есть изогнутые элементы, что позволяет сделать составляемые фигуры округлыми.

Цель игры

Игра помогает развивать у детей наблюдательность, образное и логическое мышление, пространственные представления, воображение, сообразительность и смекалку.

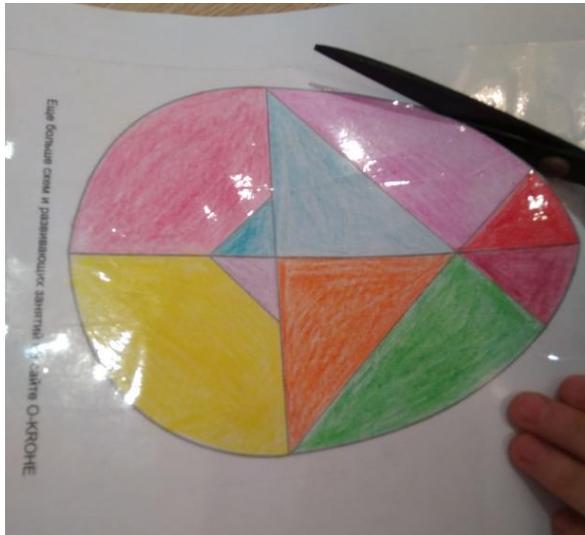
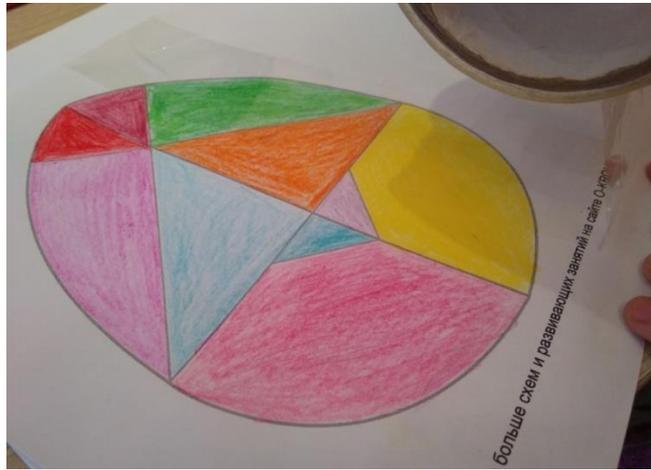
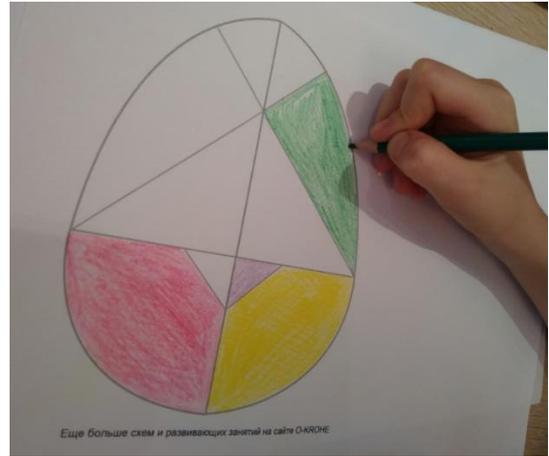
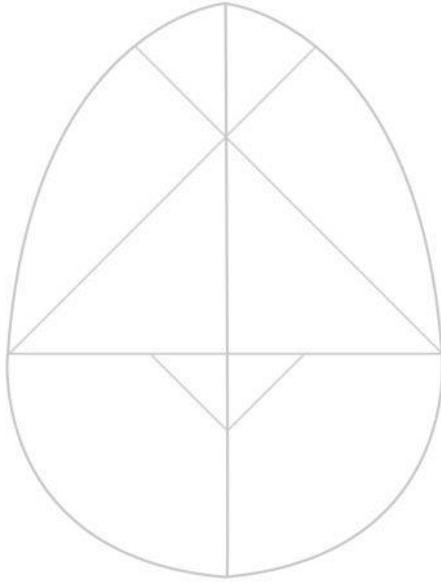
У детей формируется усидчивость и привычка к умственному труду, стимулируется проявление творчества.

Описание и изготовление

«Колумбово яйцо» представляет собой овал размером 15х12 см, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

Данную игру можно приобрести готовую или же изготовить ее самостоятельно. Для изготовления игры можно использовать цветной плотный, пластик, фетр, плотные салфетки.

Последовательность изготовления:





Примерные схемы головоломки «Колумбово яйцо»

