

Управление образования муниципального округа Первоуральск  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного  
образования «Центр дополнительного образования»

Принята с изменениями к реализации  
на заседании методического совета  
МБОУ ДО ЦДО  
Протокол №11 от 04.07.2025 г.

Утверждаю  
Директор МБОУ ДО «ЦДО»  
Т.Б. Гречина  
Приказ № 144 от 07.07.2025



**Дополнительная общеразвивающая программа  
социально – гуманитарной направленности  
«Умники и умницы»**

Возраст обучающихся: 6 – 10 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:  
Сычева Ирина Александровна и  
Тухватуллина Наталья Меншараповна,  
педагоги дополнительного образования

г. Первоуральск  
2025 г.

<b>2.Комплекс основных характеристик программы</b>	
2.1 Пояснительная записка	3
2.2 Цели и задачи	7
2.3 Планируемые результаты	7
2.4. Содержание программы	
2.4.1 Учебный план	8
2.4.2 Учебно-тематический план 1 года обучения	9
2.4.3 Планируемые результаты 1 года обучения	11
2.4.4 Содержание учебно-тематического плана 1 года обучения	12
2.4.5 Учебно-тематический план 2 года обучения	17
2.4.6 Планируемые результаты 2 года обучения	20
2.4.7 Содержание учебно-тематического плана 2 года обучения	20
2.4.8 Учебно-тематический план 3 года обучения	28
2.4.9 Планируемые результаты 3 года обучения	30
2.4.10 Содержание учебно-тематического плана 3 года обучения	31
<b>3. Комплекс организационно - педагогических условий</b>	
3.1 Календарный учебный график	38
3.2 Условия реализации программы	39
3.3 Оценка качества освоения программы	39
3.4 Оценочные материалы	40
3.5. Методические материалы	40
3.6 Календарно-тематическое планирование	41
<b>4. Список литературы</b>	41
<b>5. Приложения</b>	43
<b>6. Аннотация к программе</b>	47

## 2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 2.1 Пояснительная записка

Программа «Умники и умницы» является программой социально-гуманитарной направленности.

Настоящая программа разработана с учётом учебных стандартов и требований **следующих нормативно-правовых документов:**

Нормативно-правовые документы при разработке ДОП:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
2. Федеральный закон РФ от 14.07.2022 №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в РФ»;
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации (в редакции 2013г.);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р) (далее - Концепция);
5. Распоряжение Правительства РФ от 01.07.2025 №1745 «О внесении изменения в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утвержденного распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р.;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее СП 2.4.3648-20);
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 17.03.2025 №2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.36.85-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (далее СанПиН 1.2.3685-21);
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652Н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями на 02.02.2021);

12. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 №785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом;

13. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035г.»;

14. Приказ ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 29.04.2025 №582-д «Об утверждении методических рекомендаций»;

15. Устав МБОУ ДО «Центр дополнительного образования» г. Первоуральск;

16. Положение о порядке разработки и утверждения дополнительной общеразвивающей программы педагогов дополнительного образования МБОУ ДО «Центр дополнительного образования».

#### 2.1.1 Направленность ДОП

Программа обращена к актуальной проблеме психологического стимулирования и актуализации процесса развития познавательной сферы детей 6-10 лет. В жизни ребёнка нужны не только базовые навыки, такие как, умение писать, решать, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать и т.д. Хорошее внимание, память, - важнейшее условие успешного школьного обучения. Важно сформировать у ребёнка внимательность, умение рассуждать, анализировать и сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки предметов, развивать познавательную активность. Преобразование познавательной сферы, происходящие в дошкольном и младшем школьном возрасте, имеют важное значение для дальнейшего полноценного развития.

#### 2.1.2 Актуальность ДОП

**Актуальность** данной программы заключается в том, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. С начала обучения мышление выдвигается в центр психического развития и становится определяющим в системе других психических функций. Многочисленные наблюдения педагогов, исследования психологов убедительно показали, что ребенок, не научившийся учиться, не овладевший приёмами мыслительной деятельности в дошкольном и младшем школьном возрасте, в средних классах обычно переходит в разряд неуспевающих. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной

деятельности, качества ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. Решение нестандартных задач представляет собой один из приёмов развития мышления. Состояние умственного развития, его уровень не есть нечто неизменное, его можно улучшить. Систематические занятия по программе «Умники и умницы» могут помочь в решении данных актуальных проблем.

**Новизна** программа «Умники и умницы» — это система творческих заданий, которая целенаправленно развивает познавательные процессы детей. Систематическое выполнение целенаправленно подобранных нестандартных заданий, задач, упражнений будет оказывать положительное влияние на активизацию познавательной деятельности; значительно расширяет объём и концентрацию внимания. Обучающиеся овладевают простыми, но необходимыми для них приёмами зрительного запоминания и сохранения, увиденного в памяти. Значительно обогащается запас и умение оформлять в словесной форме свои рассуждения, объяснения. Включение детей в постоянную поисковую деятельность создают условия для развития у них познавательных интересов, ребёнок стремится к размышлению и поиску, появляется чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта.

**Педагогическая целесообразность** программы, специально направленные на развитие личностно - мотивационной и аналитико-синтетической сфер ребёнка, памяти, внимания, пространственного воображения, образного мышления и ряда других важных психических функций, является в этой связи одной из важнейших задач.

### 2.1.3 Отличительная особенность ДОП

**Отличительными особенностями** является то, что основной задачей программа «Умники и умницы» ставит задачу формирования потребности ребенка в познании, что является необходимым условием полноценного развития ребенка и играет неосценимую роль в формировании детской личности.

### 2.1.4 Адресат ДОП

**Программа адресована** детям возраста 6 –10 лет.

Построена программа в форме развивающих занятий с учетом:

- возрастных и личностных особенностей детей;
- психологических требований к организации и содержанию развивающей работы.

Состав обучающихся однородный. На обучение по данной программе принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний и при наличии сертификата дополнительного образования.

Приём детей в объединение «Умники и умницы» осуществляется по заявлению родителей. Обучение организуется с сентября по май.

Комплектуются группы из расчета 10 - 12 человек. Каждая группа занимается 2 раза в неделю по 2 часа.

### 2.1.5 Объём и срок освоения ДОП

**Объём программы:** программа рассчитана на 3 года обучения. 1-й год обучения – 144 часа; 2-й год обучения – 144 часа; 3-й год обучения – 144 часа. На полное освоение программы требуется 432 часа.

**Срок освоения** с сентября по май – 27 месяцев (9 месяцев и 36 недель в год).

**Форма обучения** – аудиторная (очная).

Занятия по программе «Умники и умницы» проводятся в форме:

- Практические и игровые - упражнения, опыты, моделирование;
- оформление выставок;
- тематические праздники;
- творческие мастерские;
- викторины;
- мастер – классы;
- работа в группах;
- участия в выставках и конкурсах.

### 2.1.6 Особенности организации образовательного процесса

#### Режим занятий

Продолжительность занятия: 1 года обучения – 2 раза по 30 минут с 10 - минутным перерывом; 2 - 3 года обучения – 2 раза по 40 минут с 10 - минутным перерывом.

При проведении занятий используются следующие **методы**:

**1. словесные:** устное изложение, беседа, словесные игры;

**2. наглядные:** показ иллюстраций, коллажей, мнемотаблиц, логических цепочек и т.д.; работа в тетрадях по образцу;

**3. практические:**

- тренинги: освоение техник и приёмов скорочтения;
- игры на развитие внимания и памяти;
- тесты: на воображение; на логическое мышление; на внимание.

#### Сотрудничество с родителями обучающихся

Для полноценного развития ребёнка необходимо взаимодействие семьи и образовательного учреждения, где педагог и родители работают в тесном контакте и взаимопонимании. Решают все педагогические и психологические проблемы, связанные с ребёнком сообща.

**Формы работы:**

- Дни открытых дверей;

- Консультации;
- Устный журнал для родителей;
- Педагогический лекторий для родителей.

## 2.2. Цели и задачи

**Цель программы:** развитие познавательных процессов детей, с целью улучшения восприятия, переработки и усвоения материала.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- формировать навыки творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность сверстников;
- формировать навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.
- обучать умению оценивать результаты своей деятельности и деятельности сверстников.

#### **Развивающие:**

- развивать психические познавательные процессы: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развивать языковую культуру и формировать речевое умение: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развивать точные и дифференцированные движений пальцев и кистей рук;

#### **Воспитательные:**

- формировать положительную мотивацию к обучению.
- формировать адекватную самооценку, объективного отношения ребёнка к себе и своим качествам;
- формировать умение работать в группе.

## 2.3. Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения общеразвивающей программы и способы определения их результативности:

#### **Метапредметные результаты:**

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;

- совершенствовать умения добывать новые знания, опираясь на ранее полученные умения;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;

- развитие интереса к творческой деятельности.

**Личностные результаты:**

- определять и высказывать самостоятельно самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;

- развитие художественного вкуса, способности видеть и понимать прекрасное;

- развитие ответственности, инициативы, умения и желания преодолевать трудности.

**Предметные результаты:**

- развитие логического и алгоритмического мышления: умения распознавать верные и неверные утверждения в ходе занятий, строить простейшие алгоритмы и использовать изученные алгоритмы;

- сформированность первоначальных представлений о материалах и их свойствах, о конструировании, моделировании;

- осознание собственных познавательных процессов.

## **2.4 Содержание программы**

### **2.4.1 Учебный план**

№ п/п	Название раздела (модуля)	Количество часов (теория/практика)			Формы/методы контроля
		1-й год обучения	2-й год обучения	3-й год обучения	
1.	Вводная часть Инструктаж по ТБ	2(1/1)	2(1/1)	2(1/1)	Беседа
2.	«Игротека»	98(24/74)	98(24/74)	98(16.5/81.5)	Игры-викторины Игры-задания Наблюдение за игровой деятельностью
3.	Бумажные игры своими руками	44(12/32)	44(12/32)	44(11/33)	Выставка работ



	«Оригами»				
Итого		144(37/107)	144(37/107)	144(28.5/115.5)	
Всего по программе: 432 часа					

#### 2.4.2. Учебно-тематический план 1 года обучения.

**Цель первого года обучения:** развитие познавательных способностей, обучающихся на основе системы развивающих занятий.

##### **Задачи программы**

##### **Обучающие:**

- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других детей.

##### **Развивающие:**

- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности обучающихся;

##### **Воспитательные:**

- формирование положительной мотивации к обучению.
- формирование адекватной самооценки, объективного отношения ребёнка к себе и своим качествам.

#### Учебно-тематический план 1 года обучения

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой

	занятиях. История игры и её виды.				деятельностью
<b>I</b>	<b>Игротека</b>	<b>24</b>	<b>74</b>	<b>98</b>	
	<b>В стране головоломок</b>	<b>16</b>	<b>38</b>	<b>54</b>	Игры - задания
1.1.	Головоломки. Правила.	2		2	
1.2.	Игра сгибалка «Сложи и покажи»	2	2	4	
1.3.	Короли и страны - головоломка	4	12	16	
1.4.	Бумажный тетрис	4	12	16	
1.5.	Ковры - Короля Квадратуса	4	12	16	
	<b>Подвижные игры</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.6	Нейропсихологические игры. Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.		8	8	
1.7	Координационные игры.		10	10	
	<b>Игры со словами</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	Игры-викторины
1.8.	Буква и игра	2	2	4	
1.9.	Слово и игра	2	2	4	
1.10.	Ребусы	2	2	4	
1.11.	Кроссворды	2	2	4	
	<b>Я рисую! Я играю!</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	Игры-задания
1.12	Фантазируй и рисуй (мандала)		2	2	
1.13.	Цветные игры (стикермания)		2	2	
1.14	Графический диктант		2	2	
	<b>Игры - соревнования</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.15.	Вместе – мы команда! (Квиз все обо всем) (онлайн олимпиада)		2	2	
1.16	Внимание и скорость		2	2	
<b>II</b>	<b>Бумажные игры своими руками (Оригами)</b>	<b>12</b>	<b>32</b>	<b>44</b>	Выставки
2.1.	Вводное занятие, Геометрические понятия	1	1	2	
2.2.	Базовые формы оригами «Азбука оригами»	1	1	2	
2.3.	Классическое оригами из квадратного листа	1	1	2	
2.4.	Праздничные мастерские.	4	12	16	

2.5.	Наша планета и её обитатели.	5	15	20	
2.6.	Итоговое занятие. Викторина. Оформление выставочных работ		2	2	
	<b>Итого:</b>	<b>37</b>	<b>107</b>	<b>144</b>	

### 2.4.3 Планируемые результаты 1 года обучения.

#### Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- развитие интереса к творческой деятельности.

#### Личностные результаты:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;
- развитие ответственности, инициативы, умения и желания преодолевать трудности.
- развитие художественного вкуса, способности видеть и понимать прекрасное.

#### Предметные результаты:

- обобщать, делать несложные выводы;
- определять последовательность инструкциям, создавать изделия оригами;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

### 2.4.4 Содержание учебно-тематического плана 1 года обучения

История игры и ее виды (2ч.)

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности.  
Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

#### I. «Игротека»

##### В стране головоломок (44ч.)

Теория. (10ч.) Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

Практика. (32ч.)

#### 1.1. Головоломки. Правила.

Цель: Развитие логического, пространственного и конструктивного мышления, сообразительности.

Задачи: научить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок; обучить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм, создать условия для развития психических процессов.

### **1.2. Игра сгибалка «Сложи и покажи»**

Цель игры — развитие пространственного мышления у детей.

Некоторые задачи игры:

Первые задания — отогнуть назад лишние картинки и оставить только те, которые должны быть видны.

Следующие задания — более хитрые. Например, нужно получить полоску из 4 квадратов: шарик, подарок, конфета, снежинка. Необходимо ответить на вопросы: как там оказалась конфета и как поднять её в верхний ряд.

### **1.3. Короли и страны – головоломка**

Концепция: игра на понимание территориальных отношений

Элементы: короли и их страны

Задачи: в каждом поле есть страны 4 разных цветов. В каждой стране нужно поселить своего короля, соблюдая правила. В каждой стране может быть только один король, и эти короли не могут стоять в соседних клетках (даже по диагонали). В каждом столбце и в каждой строке тоже может быть лишь один король.

Уровни: от простого к сложному, мы рекомендуем начинать с самой маленькой страны из 1 или 2 клеток, если такая есть.

Навыки: развитие логического мышления

Подсказки: в конце тетради мы приводим решения всех задач и пустые поля, чтобы вы могли придумывать свои задания.

### **1.4. Бумажный тетрис**

Основа: принцип классической игры тетрис

Материалы: бумажные фигуры

Цель: заполнить пространство без пробелов

Фигуры: различные геометрические формы

Сложность: увеличивается с каждым уровнем

Тактика: планирование размещения фигур

Результат: развитие пространственного мышления

### **1.5. Ковры - Короля Квадратуса**

Концепция игры: король Квадратус живет во дворце с множеством комнат разной формы

Задача: застелить пол коврами так, чтобы они не пересекались и не оставляли пустых мест

Формат: на полу указаны числа, обозначающие количество клеток в ковре,

который должен закрыть это место

Особенности: ковры могут быть как квадратными, так и прямоугольными

Материалы: цветные ковры разных размеров на вкладке

Сложность: уровни начинаются с 1 этажа (простого)

Подсказки: допускается просмотр части решения для сложных задач

Варианты: возможно несколько правильных решений.

### **Подвижные игры (18ч.)**

Игры с движением. Игры на расслабление мышечного тонуса. Оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

Практика: (18ч.)

#### **1.6. Нейропсихологические игры.**

Цель: развитие мозга через игровую деятельность

Задачи: улучшение концентрации внимания, памяти, речи

Преимущества: игровая форма обучения, развитие партнерского взаимодействия

Форма проведения: парные упражнения, командные игры

Результат: активизация работы мозга, улучшение межполушарного взаимодействия, развитие пространственной ориентировки

#### **1.7. Координационные игры.**

Цель координационных игр — развитие у детей ловкости, координации, скоростно-силовых качеств, ориентировки в пространстве, коммуникационных способностей.

Некоторые задачи, которые решаются с помощью координационных игр:

Укрепляют опорно-двигательный аппарат и формируют правильную осанку.

Развивают физические качества: быстроту, силу, ловкость, координацию, равновесие, выносливость. Упражняют в ходьбе, прыжках, лазании и беге в разном темпе, с разной частотой работы ног в ограниченном пространстве. Закрепляют двигательные навыки.

Воспитывают самостоятельность, уверенность в собственных силах, выдержку, самоконтроль, организованность, взаимопомощь, интерес к двигательной деятельности, дружеские взаимоотношения. Формируют память, внимание, мышление, воображение. Воспитывают желание быть здоровыми и укреплять своё здоровье.

#### **Игры со словами (16ч.)**

Теория (4ч.). Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор. Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного

запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

Практика (12ч.)

Доступность материала для детей

Создание интереса к игровым заданиям

Постепенное усложнение заданий

Создание позитивной атмосферы при выполнении заданий

### **1.8. Буква и игра**

Звукобуквенные обозначения - основа для развития грамотности

Знакомство с пиксель буквой и пиксель слог

### **1.9. Слово и игра**

Словесные игры как метод развития речи

Формирование словарного запаса через игровые упражнения

Логическое мышление через работу со словами

Словесные головоломки

Ассоциативные игры со словами

Составление синонимов и антонимов

Игры на рифмы и словообразование

### **1.10. Ребусы**

Определение ребуса - загадка в виде рисунка с элементами

Компоненты ребусов: буквы, цифры, знаки, символы, фигуры

Правила разгадывания ребусов

Поэтапное обучение:

Простые ребусы «доскажи словечко»

Ребусы с заменой букв

Ребусы с предлогами

Ребусы с запятыми

Практические задания по разгадыванию

Создание собственных ребусов

### **1.11. Кроссворды**

Образовательные задачи: развитие логического мышления

Обогащение знаний об окружающем мире

Формирование орфографической зоркости

Работа с готовыми кроссвордами

Составление кроссвордов по темам

### **Я рисую! Я играю! (6ч.)**

Теория. Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими.

Практика (6ч.)

### **1.12. Фантазируй и рисуй (мандала)**

Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно.

Стоит научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

### **1.13. Цветные игры (Стикермания)**

Цель игры «Стикермания» — собрать рисунок, используя координаты.

В процессе игры дети учатся ориентироваться на ограниченной поверхности, располагать стикеры в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

### **1.14. Графический диктант.**

Цель проведения графического диктанта — «сужение» внимания ребёнка, концентрация его на определённой задаче, что стимулирует учебную деятельность. Развитие пространственного и зрительного восприятия. Ребёнок начинает лучше понимать, что такое «лево», «право», «вниз», «вверх», «наискосок».

### **Игры – соревнования (4ч.)**

Практика (4ч.)

### **1.15. Вместе – мы команда!**

Такие игры включают все виды дидактических игр. Обучающиеся соревнуются, разделившись на команды.

### **1.16. Внимание и скорость**

Условно игры – соревнования мы можем разделить на интеллектуальные и подвижные.

## **II «Бумажные игры своими руками» (оригами)**

### **2.1. Вводное занятие, геометрические понятия (2ч.)**

Теория. Что такое оригами? Оригами – сложенная бумага. Демонстрация моделей оригами. Краткая история оригами. Материалы. Техника безопасности. Геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, многоугольники. Геометрические понятия: ось симметрии, диагональ. Углы: острый, прямой, тупой. Линии: горизонтальные, вертикальные, параллельные, перпендикулярные, пересекающиеся.

Практика. Изготовление квадрата из прямоугольного листа бумаги. Изготовление несложных изделий (техника «из рук в руки»)

Форма проведения занятия: беседа, мастерская.

### **2.2. Базовые формы оригами. Азбука оригами (2ч.)**

Теория. Понятие «базовая форма оригами». Техника изготовления базовых форм оригами: треугольник, книжка, дверь, блинчик, дом, воздушный змей, рыба, двойной треугольник, двойной квадрат, птица, лягушка, катамаран. Международные условные знаки. Понятия «сгиб долиной», «сгиб горой». Схемы оригами.

Практика. Изготовление несложных моделей на основе каждой из изученных базовых форм (техника «из рук в руки»). Познавательная игра «Базовые формы вокруг нас».

Форма проведения занятий: беседа, игра, мастерская, практикум.

### **2.3. Классическое оригами из квадратного листа (2ч.)**

Теория. Объяснение технологии изготовления поделок. Техника работы с условными обозначениями на схемах. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление классических и авторских моделей из квадратного листа бумаги. Закрепление знаний о базовых формах. Закрепление знаний азбуки оригами. Изучение схем и отработка навыка складывания моделей оригами по схемам - складывание несложных поделок по схемам. Складывание моделей с применением техники «из рук в руки». Модели для складывания выбираются педагогом в зависимости от интересов, возраста и возможностей учащихся.

Форма проведения занятий: беседа, мастерская, занятие-игра.

### **2.4. Праздничные мастерские (16 ч.)**

Теория. Беседы на темы об основных сведениях и интересных фактах о праздниках. Объяснение техники оригами аппликация, технология составления композиций. Правила сочетания цветов при изготовлении поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление открыток, подарков и поделок к праздникам:

- День матери (открытка, цветы, цветочные композиции),
- В ожидании Нового года и рождества (украшения на ёлку, Дед Мороз, Снегурочка, снеговик, открытки, ёлочки, снежинки, новогодние звёзды и гирлянды. Участие в новогодних конкурсах, рождественский ангел, звезда, колокольчик),
- День защитника Отечества (открытки для пап и дедушек),
- Международный женский день 8 марта (открытки, цветы),
- День космонавтики (ракета, космическая композиция),
- Пасха (пасхальное яйцо, корзинка для яиц, пасхальный кролик),
- День Победы (танк, самолёты, гвоздика).

Форма проведения занятий: беседа, мастерская

### **2.5. Наша планета и её обитатели (20ч.)**

Теория. Беседы с детьми об обитателях нашей планеты. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Складывание фигурок. Лесные звери (мышь, заяц, лиса, волк, медведь, лось и другие), домашние животные (кошка, собака, кролик, лошадь, свинья, корова), птицы (курица, утка, лебедь, ворона, голубь, цапля, пингвин, сова и другие), насекомые (жук, паук, бабочка), обитатели моря (рыбы, акулы, кит, дельфин, морская звезда, скат), мир Юрского периода(динозавры), фауна Африки (попугай, слон, жираф, обезьяна и другие), обитатели пустыни (кобра, скорпион, паук). Работа как по схемам, так и с использованием техники «из рук в руки». «Обыгрывание» готовых моделей.

Выбор конкретных моделей для складывания осуществляется педагогом и обусловлен интересами, возрастом и возможностями учащихся.



Форма проведения занятий: беседа, мастерская.

## **2.6. Итоговое занятие. Викторина (2 ч.)**

Теория. Подведение итогов года. Обобщение полученных в течение года знаний об основах искусства оригами.

Практика. Проведение викторины.

Форма проведения занятий: беседа, мастерская, занятие-игра.

### **2.4.5 Учебно-тематический план 2 года обучения.**

**Цель второго года обучения:** развитие познавательных способностей, обучающихся на основе системы развивающих занятий.

#### **Задачи программы**

##### **Обучающие:**

- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других детей.

##### **Развивающие:**

- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности обучающихся;

##### **Воспитательные:**

- формирование положительной мотивации к обучению.
- формирование адекватной самооценки, объективного отношения ребёнка к себе и своим качествам.

### **Учебно-тематический план 2 года обучения**

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой

	на занятиях. История игры и её виды.				деятельностью
<b>I</b>	<b>Игротека</b>	<b>24</b>	<b>74</b>	<b>98</b>	
	<b>В стране головоломок</b>	<b>11</b>	<b>33</b>	<b>44</b>	Игры - задания
1.1.	Головоломки. Правила.	1	1	2	
1.2.	Ковры - Короля Квадратуса	2	8	10	
1.3.	Короли и страны - головоломка	2	8	10	
1.4.	Бумажный тетрис	4	14	18	
1.5.	Жук и кузнечики	2	2	4	
	<b>Игры народов мира</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.6.	Русское логическое лото	1	1	2	
1.7.	Японские кроссворды	2	4	6	
1.8.	Корейские игры (займи чужое поле)	1	1	2	
	<b>Подвижные игры</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.9	Нейропсихологические игры. Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.		4	4	
1.10	Координационные игры.		2	2	
	<b>Игры со словами</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	Игры-Викторины
1.11.	Буква и игра	1	3	4	
1.12.	Слово и игра	1	3	4	
1.13.	Ребусы	1	3	4	
1.14.	Кроссворды	1	3	4	
	<b>Я рисую! Я играю!</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	Игры-задания
1.15.	Фантазируй и рисуй (мандала)		2	2	
1.16.	Цветные игры (стикермания)		2	2	
1.17.	Графический диктант		2	2	
	<b>Интеллект и игра</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	Игры-задания Чемпионаты
1.18.	Тримино	1	1	2	
1.19.	Познавательные игры.	1	1	2	
1.20.	Запомни и играй!	1	1	2	
1.21.	Внимание! Игра!	1	1	2	
1.22.	Волшебный мир математики.	1	1	2	
1.23.	Чемпионаты по настольным играм		2	2	
	<b>Игры - соревнования</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	Наблюдение за

					игровой деятельностью
1.24.	Вместе – мы команда! (Квиз все обо всем) (онлайн олимпиада)		2	2	
1.24	Внимание и скорость		2	2	
<b>II</b>	<b>Бумажные игры своими руками (Оригами)</b>	<b>12</b>	<b>32</b>	<b>44</b>	<b>Выставки</b>
2.1.	Вводное занятие, Базовые формы оригами «Азбука оригами»	1	1	2	
2.2.	Классическое оригами из квадратного листа	1	1	2	
2.3.	Праздничные мастерские	4	12	16	
2.4.	Искусство оригами сегодня (день памяти мастера оригами Акиры Ёсидзавы)	1	1	2	
2.5.	Наша планета и её обитатели.	2	6	8	
2.6.	«Неквадратное» оригами и кириками оригами	1	3	4	
2.7.	Модульное оригами	1	3	4	
2.8.	«Фантастическое» оригами	1	3	4	
2.9.	Итоговое занятие. Викторина. Оформление выставочных работ		2	2	
	<b>Итого:</b>	<b>37</b>	<b>107</b>	<b>144</b>	

#### 2.4.6 Планируемые результаты 2 года обучения.

##### Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- развитие интереса к творческой деятельности.

##### Личностные результаты:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;
- развитие ответственности, инициативы, умения и желания преодолевать трудности.
- развитие художественного вкуса, способности видеть и понимать прекрасное.

### **Предметные результаты:**

- обобщать, делать несложные выводы;
- определять последовательность инструкциям, создавать изделия оригами;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

## **2.4.7 Содержание учебно-тематического плана 2 года обучения**

История игры и ее виды (2ч.)

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности.  
Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

### **I. «Игротека»**

#### **В стране головоломок (44ч.)**

Теория. (10ч.) Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

Практика. (32ч.)

#### **1.3. Головоломки. Правила.**

Цель: Развитие логического, пространственного и конструктивного мышления, сообразительности.

Задачи: научить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок; обучить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм, создать условия для развития психических процессов.

#### **1.4. Ковры - Короля Квадратуса**

Концепция игры: король Квадратус живет во дворце с множеством комнат разной формы.

Задача: застелить пол коврами так, чтобы они не пересекались и не оставляли пустых мест.

Формат: на полу указаны числа, обозначающие количество клеток в ковре, который должен закрыть это место.

Особенности: ковры могут быть как квадратными, так и прямоугольными.

Материалы: цветные ковры разных размеров на вкладке

Сложность: уровни начинаются с 1 этажа (простого)

Подсказки: допускается просмотр части решения для сложных задач

Варианты: возможно несколько правильных решений.

#### **1.3. Короли и страны – головоломка**

Концепция: игра на понимание территориальных отношений

Элементы: короли и их страны

Задачи: в каждом поле есть страны 4 разных цветов. В каждой стране нужно поселить своего короля, соблюдая правила. В каждой стране может быть только один король, и эти короли не могут стоять в соседних клетках

(даже по диагонали). В каждом столбце и в каждой строке тоже может быть лишь один король.

Уровни: от простого к сложному, мы рекомендуем начинать с самой маленькой страны из 1 или 2 клеток, если такая есть.

Навыки: развитие логического мышления

Подсказки: в конце тетради мы приводим решения всех задач и пустые поля, чтобы вы могли придумывать свои задания.

#### **1.4. Бумажный тетрис**

Основа: принцип классической игры тетрис

Материалы: бумажные фигуры

Цель: заполнить пространство без пробелов

Фигуры: различные геометрические формы

Сложность: увеличивается с каждым уровнем

Тактика: планирование размещения фигур

Результат: развитие пространственного мышления

#### **1.5. Жук и кузнечики**

Концепция: игра на движение и стратегию

Персонажи: жук и кузнечики

Цель: достижение определенной точки или выполнение задания

Правила: особенности движения каждого персонажа

Стратегия: планирование ходов

Тактика: использование особенностей местности

Результат: развитие стратегического мышления

#### **Игры народов мира (10ч.)**

Теория (4ч.) В культуру каждого народа входят созданные ими игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство. Теория и правила игр. История возникновения.

Практика. (10ч)

#### **1.6. Русское логическое лото**

Цель игры «Русское логическое лото» — способствовать проявлению индивидуальных способностей учащихся, активизации их познавательной деятельности.

Задачи игры: в увлекательной игровой форме углубить знания по математике, способствовать развитию находчивости, смекалки, быстроты реакции. Развивать интуицию, эрудицию, расширить кругозор учащихся, интерес к математике. Воспитывать культуру общения, культуру математического мышления.

#### **1.7. Японские кроссворды**

Цель японских кроссвордов — полное восстановление зашифрованного изображения. Задача игрока — закрасить клетки таким образом, чтобы числа соответствовали расположению закрашенных блоков.

Задачи развитие логического мышления; тренировка внимания и памяти; тренировка устного счёта; развитие умений совершать простейшие арифметические действия; тренировка терпения и усидчивости; эстетическое воспитание.

### **1.8. Корейские игры (займи чужое поле)**

Цель: Цель игры «O-pat-kono» — собрать свои фишки по краям соперника.

В Корее эту игру называют «O-pat-kono», и играют в неё все — от мала до велика. У этих «корейских шашек» элементарные правила. А вместо фишек можно использовать всё, что оказалось под рукой

### **Подвижные игры (6ч.)**

Игры с движением. Игры на расслабление мышечного тонуса. Оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

Практика (6ч.)

### **1.9. Нейропсихологические игры.**

Цель: развитие мозга через игровую деятельность

Задачи: улучшение концентрации внимания, памяти, речи

Преимущества: игровая форма обучения, развитие партнерского взаимодействия

Форма проведения: парные упражнения, командные игры

Результат: активизация работы мозга, улучшение межполушарного взаимодействия, развитие пространственной ориентировки

### **1.10. Координационные игры.**

Цель координационных игр — развитие у детей ловкости, координации, скоростно-силовых качеств, ориентировки в пространстве, коммуникационных способностей.

Некоторые задачи, которые решаются с помощью координационных игр:

Укрепляют опорно-двигательный аппарат и формируют правильную осанку.

Развивают физические качества: быстроту, силу, ловкость, координацию, равновесие, выносливость. Упражняют в ходьбе, прыжках, лазании и беге в разном темпе, с разной частотой работы ног в ограниченном пространстве. Закрепляют двигательные навыки.

Воспитывают самостоятельность, уверенность в собственных силах, выдержку, самоконтроль, организованность, взаимопомощь, интерес к двигательной деятельности, дружеские взаимоотношения. Формируют память, внимание, мышление, воображение. Воспитывают желание быть здоровыми и укреплять своё здоровье.

### **Игры со словами (16ч.)**

Теория (4ч.). Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор. Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

Практика (12ч.)

Доступность материала для детей

Создание интереса к игровым заданиям

Постепенное усложнение заданий

Создание позитивной атмосферы при выполнении заданий

### **1.11. Буква и игра**

Звукобуквенные обозначения - основа для развития грамотности

Знакомство с пиксель буквой и пиксель слог

### **1.12. Слово и игра**

Словесные игры как метод развития речи

Формирование словарного запаса через игровые упражнения

Логическое мышление через работу со словами

Словесные головоломки

Ассоциативные игры со словами

Составление синонимов и антонимов

Игры на рифмы и словообразование

### **1.13. Ребусы**

Определение ребуса - загадка в виде рисунка с элементами

Компоненты ребусов: буквы, цифры, знаки, символы, фигуры

Правила разгадывания ребусов

Поэтапное обучение:

Простые ребусы «доскажи словечко»

Ребусы с заменой букв

Ребусы с предлогами

Ребусы с запятыми

Практические задания по разгадыванию

Создание собственных ребусов

### **1.14. Кроссворды**

Образовательные задачи: развитие логического мышления

Обогащение знаний об окружающем мире

Формирование орфографической зоркости

Работа с готовыми кроссвордами

Составление кроссвордов по темам

### **Я рисую! Я играю! (6ч.)**

Теория. Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими.

Практика (6ч.)

### **1.15. Фантазируй и рисуй (мандала)**

Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

### **1.16. Цветные игры (стикермания)**

Цель игры «Стикермания» — собрать рисунок, используя координаты.

В процессе игры дети учатся ориентироваться на ограниченной поверхности, располагать стикеры в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

### **1.17. Графический диктант.**

Цель проведения графического диктанта — «сужение» внимания ребёнка, концентрация его на определённой задаче, что стимулирует учебную деятельность. Развитие пространственного и зрительного восприятия. Ребёнок начинает лучше понимать, что такое «лево», «право», «вниз», «вверх», «наискосок».

### **Интеллект и игра (12ч.)**

Теория (5ч.) Интеллектуальные игры помогают ребёнку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

Практика (7ч.)

### **1.18. Тримино**

Цель игры «Тримино» в классическом варианте — выкладывать фишки так, чтобы цифры, нанесённые на грани, совпадали с отметками фишек, которые уже лежат на столе.

### **1.19. Познавательные игры**

Цель познавательных игр — активизировать познавательные процессы, сделать познавательную деятельность личностно значимой, облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

### **1.20. Запомни и играй!**

Цель — развитие зрительной и оперативной памяти через игру на запоминание визуальной информации.

### **1.21. Внимание и игра!**

Занятие направлено на тренировку произвольного внимания — осознанного желания сконцентрироваться на определённом действии или предмете, которое достигается усилием воли. Также цель — развить свойства внимания: устойчивость, распределение, концентрацию, переключаемость.

### **1.22. Волшебный мир математики.**

Цель занятия «Волшебный мир математики» — создать условия для познавательного развития детей через организацию занимательных развивающих игр, заданий, упражнений математического содержания.



### **1.23. Чемпионат по настольным играм.**

Развитие «мягких» навыков у участников, коммуникативных способностей.

#### **Игры – соревнования (4ч.)**

Практика (4ч.)

### **1.24. Вместе – мы команда!**

Такие игры включают все виды дидактических игр. Обучающиеся соревнуются, разделившись на команды.

### **1.25. Внимание и скорость**

Условно игры – соревнования мы можем разделить можно разделить на интеллектуальные и подвижные.

## **II «Бумажные игры своими руками» (оригами)**

### **2.1. Вводное занятие. Базовые формы оригами «Азбука оригами» (2ч.)**

Теория. Что такое оригами? Оригами – сложенная бумага. Демонстрация моделей оригами. Краткая история оригами. Материалы. Техника безопасности. Геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, многоугольники. Геометрические понятия: ось симметрии, диагональ. Углы: острый, прямой, тупой. Линии: горизонтальные, вертикальные, параллельные, перпендикулярные, пересекающиеся.

Практика. Изготовление квадрата из прямоугольного листа бумаги. Изготовление несложных изделий (техника «из рук в руки»)

### **2.3. Классическое оригами из квадратного листа (2ч.)**

Теория. Объяснение технологии изготовления поделок. Техника работы с условными обозначениями на схемах. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление классических и авторских моделей из квадратного листа бумаги. Закрепление знаний о базовых формах. Закрепление знаний азбуки оригами. Изучение схем и отработка навыка складывания моделей оригами по схемам - складывание несложных поделок по схемам. Складывание моделей с применением техники «из рук в руки». Модели для складывания выбираются педагогом в зависимости от интересов, возраста и возможностей учащихся.

### **2.4. Праздничные мастерские (16 ч.)**

Теория. Беседы на темы об основных сведениях и интересных фактах о праздниках. Объяснение техники оригами аппликация, технология составления композиций. Правила сочетания цветов при изготовлении поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление открыток, подарков и поделок к праздникам:

- День матери (открытка, цветы, цветочные композиции),
- В ожидании Нового года и рождества (украшения на ёлку, Дед Мороз, Снегурочка, снеговик, открытки, ёлочки, снежинки, новогодние звёзды и

гирлянды. Участие в новогодних конкурсах, рождественский ангел, звезда, колокольчик),

- День защитника Отечества (открытки для пап и дедушек),
- Международный женский день 8 марта (открытки, цветы),
- День космонавтики (ракета, космическая композиция),
- Пасха (пасхальное яйцо, корзинка для яиц, пасхальный кролик),
- День Победы (танк, самолёты, гвоздика).

### **2.5. Искусство оригами сегодня (2 ч.)**

Теория. Занятие приурочено ко дню рождения и одновременно дню памяти мастера оригами Акиры Ёсидзавы (14 марта 1911- 14 марта 2005) – создателя международной азбуки оригами. Беседа на темы: «Международные центры оригами», «Известные оригамисты современности», «Акира Ёсидзава».

Практика. Просмотр изображений работ Акиры Ёсидзавы. Просмотр короткометражного мультфильма «Papiroflexia» и короткометражного мультфильма «Origami» (студии ESMA). Обсуждение мультфильмов, их персонажей. Изготовление поделки по мотивам мультфильмов (продуктивная деятельность).

### **2.6. Наша планета и её обитатели (8 ч.)**

Теория. Беседы с детьми об обитателях нашей планеты. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Складывание фигурок. Лесные звери (мышь, заяц, лиса, волк, медведь, лось и другие), домашние животные (кошка, собака, кролик, лошадь, свинья, корова), птицы (курица, утка, лебедь, ворона, голубь, цапля, пингвин, сова и другие), насекомые (жук, паук, бабочка), обитатели моря (рыбы, акулы, кит, дельфин, морская звезда, скат), мир Юрского периода(динозавры), фауна Африки (попугай, слон, жираф, обезьяна и другие), обитатели пустыни (кобра, скорпион, паук). Работа как по схемам, так и с использованием техники «из рук в руки». «Обыгрывание» готовых моделей.

Выбор конкретных моделей для складывания осуществляется педагогом и обусловлен интересами, возрастом и возможностями учащихся.

### **2.7. «Неквадратное» оригами и кирикоми оригами (4ч.)**

Теория. Понятие «кирикоми оригами». Техника изготовления треугольника из квадрата. Объяснение технологии изготовления поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление модели оригами из прямоугольников, полосок: кошелёк, коробка, улитка, письмо, бантик-бабочка. Цветы из треугольника. Изготовление прыгающих и летательных моделей оригами: самолёты, прыгающая лягушка. Проведение соревнований среди выполненных моделей в связи с их «техническими» характеристиками. Оригами баскетбол: изготовление кольца и катапульты, командные соревнования. Складывание моделей в технике кирикоми оригами: ласточка, сова, летучая мышь, другие модели.

## **2.8. Модульное оригами (4ч.)**

Теория. Понятие модульного оригами. 2 вида модульного оригами:

«классическое» модульное оригами (каждый из модулей конструкции складывается по правилам классического оригами), «китайское» модульное оригами из треугольных модулей. Деление прямоугольного листа на заготовки, из которых делаются треугольные модули. Техника изготовления треугольного модуля, способы соединения треугольных модулей, просмотр поделок из треугольных модулей. Понятие кусудамы, демонстрация различных кусудам.

Практика. Изготовление поделок в технике «классического модульного оригами»: орнаменты, кубики, ваза, цветы, другие поделки. Изготовление несложной кусудамы. Изготовление несложных поделок в технике китайского модульного оригами (корзинка, вазочка, ромашка или другие).

## **2.9. «Фантастическое» оригами (4 ч.)**

Теория. Демонстрация бумажных фокусов, необычных динамических моделей оригами. Оригами-сказка про пирата (демонстрация и обучение технике складывания). Небольшая народная сказка на выбор или отрывок из сказки (например, «Репка», «Колобок» или другая по выбору обучающихся). Объяснение технологии изготовления поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок

Практика. Изготовление динамических моделей оригами. Изготовление фантастических существ и предметов из сказок и фильмов (выбор осуществляется педагогом в соответствии с интересами детей и наличием соответствующих схем). Сказка, отрывок из сказки - изготовление персонажей и необходимых предметов по схемам и фантазируя, инсценировка в кукольном бумажном театре.

## **2.10. Итоговое занятие. Викторина (2 ч.)**

Теория. Подведение итогов года. Обобщение полученных в течение года знаний об основах искусства оригами.

Практика. Проведение викторины.

## **2.4.8 Учебно – тематический план 3 года обучения**

**Цель третьего года обучения:** развитие познавательных способностей обучающихся на основе системы развивающих занятий.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность сверстников;

- формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

#### **Развивающие:**

- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;

- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности обучающихся;

#### **Воспитательные:**

- расширять коммуникативные способности детей;

- способствовать созданию игровых ситуаций;

- совершенствовать трудовые навыки, формировать культуру труда, учить аккуратности, умению бережно и экономно использовать материал, содержать в порядке рабочее место.

### Учебно-тематический план 3 года обучения

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды	1	1	2	Беседа Наблюдение за игровой деятельностью
I	<b>Игротека</b>	<b>16.5</b>	<b>81.5</b>	<b>98</b>	
	<b>В стране головоломок</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	<b>42</b>	Игры-задания
1.1.	Головоломки. Правила.	1	1	2	
1.2.	Ковры - Короля Квадратуса	1	9	10	
1.3.	Короли и страны - головоломка	1	9	10	
1.4.	Бумажный тетрис	2	14	16	
1.5.	Жук и кузнечики	1	3	4	
	<b>Игры народов мира</b>	<b>1.5</b>	<b>10.5</b>	<b>12</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.6.	Русское логическое лото		2	2	
1.7	Японские кроссворды	0.5	5.5	6	
1.8.	Корейские игры	0.5	1.5	2	

1.9.	«Квэа» - либерийские шашки	0.5	1.5	2	
	<b>Подвижные игры</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.10	Нейропсихологические игры. Балансиры. Реакция.		4	4	
1.11	Координационные игры.		2	2	
	<b>Игры со словами</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	Игры-Викторины
1.12.	Словесный бой	1	3	4	
1.13.	Филворд	1	3	4	
1.14.	Ребусы	1	5	6	
1.15.	Кроссворды	1	5	6	
	<b>Интеллект и игра</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	Игры-задания Чемпионаты
1.16.	Флексагон	1	3	4	
1.17.	Познавательные игры.	1	1	2	
1.18.	Запомни и играй!	1	1	2	
1.19.	Внимание! Игра!	1	1	2	
1.20.	Волшебный мир математики.	1	1	2	
1.21.	Чемпионаты по настольным играм		2	2	
	<b>Игры - соревнования</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	Наблюдение за игровой деятельностью
1.22.	Вместе – мы команда! (Квиз все обо всем) (онлайн олимпиада)		2	2	
1.23.	Внимание и скорость		2	2	
<b>II</b>	<b>Бумажные игры своими руками (Оригами)</b>	<b>11</b>	<b>33</b>	<b>44</b>	Выставки
2.1.	Вводное занятие «Вспомни базовые формы»	1	1	2	
2.2.	Праздничные мастерские	4	12	16	
2.3.	Наша планета и её обитатели.	3	9	12	
2.4.	«Неквadrатное» оригами и кириками оригами	1	3	4	
2.5.	Модульное оригами	1	3	4	
2.6.	«Фантастическое» оригами	1	3	4	
2.7.	Итоговое занятие. Викторина. Оформление выставочных работ		2	2	
	<b>Итого:</b>	<b>28.5</b>	<b>115.5</b>	<b>144</b>	

## **2.4.9 Планируемые результаты 3 года обучения**

### **Метапредметные результаты:**

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
- совершенствовать умения добывать новые знания, опираясь на ранее полученные умения;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- развитие интереса к творческой деятельности.

### **Личностные результаты:**

- определять и высказывать самостоятельно самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;
- развитие художественного вкуса, способности видеть и понимать прекрасное;
- развитие ответственности, инициативы, умения и желания преодолевать трудности.

### **Предметные результаты:**

- развитие логического и алгоритмического мышления: умения распознавать верные и неверные утверждения в ходе занятий, строить простейшие алгоритмы и использовать изученные алгоритмы;
- сформированность первоначальных представлений о материалах и их свойствах, о конструировании, моделировании;
- осознание собственных познавательных процессов.

## **2.4.10 Содержание учебно-тематического плана 3 года обучения**

История игры и ее виды (2ч.)

Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности.

Организация рабочего места. Знакомство с новыми играми.

### **I. «Игротека»**

#### **В стране головоломок (42ч.)**

Теория. (6ч.) Головоломки фокусируются на логических и концептуальных заданиях, но иногда может добавиться ограничение по времени. Эти игры обычно включают разные формы, цвета, или символы, и игрок должен непосредственно, или напрямую манипулировать ими.

Практика. (36ч.)

#### **1.1. Головоломки. Правила.**

Цель: Развитие логического, пространственного и конструктивного мышления, сообразительности.

Задачи: научить понимать инструкцию и соблюдать её при решении головоломок; обучить способам и правилам решения головоломок, используя алгоритм, создать условия для развития психических процессов.

#### **1.2. Ковры - Короля Квадратуса**

Концепция игры: король Квадратус живет во дворце с множеством комнат разной формы

Задача: застелить пол коврами так, чтобы они не пересекались и не оставляли пустых мест

Формат: на полу указаны числа, обозначающие количество клеток в ковре,

который должен закрыть это место

Особенности: ковры могут быть как квадратными, так и прямоугольными

Материалы: цветные ковры разных размеров на вкладке

Сложность: уровни начинаются с 1 этажа (простого)

Подсказки: допускается просмотр части решения для сложных задач

Варианты: возможно несколько правильных решений.

### **1.3. Короли и страны – головоломка**

Концепция: игра на понимание территориальных отношений

Элементы: короли и их страны

Задачи: в каждом поле есть страны 4 разных цветов. В каждой стране нужно поселить своего короля, соблюдая правила. В каждой стране может быть только один король, и эти короли не могут стоять в соседних клетках (даже по диагонали). В каждом столбце и в каждой строке тоже может быть лишь один король.

Уровни: от простого к сложному, мы рекомендуем начинать с самой маленькой страны из 1 или 2 клеток, если такая есть.

Навыки: развитие логического мышления

Подсказки: в конце тетради мы приводим решения всех задач и пустые поля, чтобы вы могли придумывать свои задания.

### **1.4. Бумажный тетрис**

Основа: принцип классической игры тетрис

Материалы: бумажные фигуры

Цель: заполнить пространство без пробелов

Фигуры: различные геометрические формы

Сложность: увеличивается с каждым уровнем

Тактика: планирование размещения фигур

Результат: развитие пространственного мышления

### **1.5. Жук и кузнечики**

Концепция: игра на движение и стратегию

Персонажи: жук и кузнечики

Цель: достижение определенной точки или выполнение задания

Правила: особенности движения каждого персонажа

Стратегия: планирование ходов

Тактика: использование особенностей местности

Результат: развитие стратегического мышления

### **Игры народов мира (12ч.)**

Теория (1,5ч.) В культуру каждого народа входят созданные ими игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство. Теория и правила игр. История возникновения.

Практика. (10,5ч)

### **1.6. Русское логическое лото**

Цель игры «Русское логическое лото» — способствовать проявлению индивидуальных способностей учащихся, активизации их познавательной деятельности.

Задачи игры: в увлекательной игровой форме углубить знания по математике, способствовать развитию находчивости, смекалки, быстроты реакции. Развивать интуицию, эрудицию, расширить кругозор учащихся, интерес к математике. Воспитывать культуру общения, культуру математического мышления.

### **1.7. Японские кроссворды**

Цель японских кроссвордов — полное восстановление зашифрованного изображения. Задача игрока — закрасить клетки таким образом, чтобы числа соответствовали расположению закрашенных блоков.

Задачи развитие логического мышления; тренировка внимания и памяти; тренировка устного счёта; развитие умений совершать простейшие арифметические действия; тренировка терпения и усидчивости; эстетическое воспитание.

### **1.8. Корейские игры (займи чужое поле)**

Цель: Цель игры «O-pat-kono» — собрать свои фишки по краям соперника.

В Корее эту игру называют «O-pat-kono», и играют в неё все — от мала до велика. У этих «корейских шашек» элементарные правила. А вместо фишек можно использовать всё, что оказалось под рукой.

### **1.9. «Квэа» - либерийские шашки**

Цель игры «Квэа» (либерийские шашки) — захватить все шашки соперника или создать ситуацию, при которой невозможны дальнейшие ходы.

Игра происходит на небольшом поле — всего 13 клеток. В начале у каждого из игроков на руках по 10 шашек, но на поле всегда не более четырёх.

### **Подвижные игры (6ч.)**

Игры с движением. Игры на расслабление мышечного тонуса. Оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

Практика (6ч.)

### **1.10. Нейропсихологические игры.**

Цель: развитие мозга через игровую деятельность



Задачи: улучшение концентрации внимания, памяти, речи

Преимущества: игровая форма обучения, развитие партнерского взаимодействия

Форма проведения: парные упражнения, командные игры

Результат: активизация работы мозга, улучшение межполушарного взаимодействия, развитие пространственной ориентировки

### **1.11. Координационные игры.**

Цель координационных игр — развитие у детей ловкости, координации, скоростно-силовых качеств, ориентировки в пространстве, коммуникационных способностей.

Некоторые задачи, которые решаются с помощью координационных игр:

Укрепляют опорно-двигательный аппарат и формируют правильную осанку.

Развивают физические качества: быстроту, силу, ловкость, координацию, равновесие, выносливость. Упражняют в ходьбе, прыжках, лазании и беге в разном темпе, с разной частотой работы ног в ограниченном пространстве. Закрепляют двигательные навыки.

Воспитывают самостоятельность, уверенность в собственных силах, выдержку, самоконтроль, организованность, взаимопомощь, интерес к двигательной деятельности, дружеские взаимоотношения. Формируют память, внимание, мышление, воображение. Воспитывают желание быть здоровыми и укреплять своё здоровье.

#### **Игры со словами (20ч.)**

Теория (4ч.). Словесные игры расширяют эрудицию, развивают культуру речи и кругозор. Немалое значение словесные игры имеют и для развития мышления и речи.

Игры со словами дают возможность потренировать память и проявить свою эрудицию. От играющих, помимо эрудиции и большого словарного запаса, требуются немалые комбинаторные способности, ведь здесь приходится производить большой перебор букв и слов.

Практика (16ч.)

Доступность материала для детей

Создание интереса к игровым заданиям

Постепенное усложнение заданий

Создание позитивной атмосферы при выполнении заданий

### **1.12. Словесный бой**

Цель игры — развивать когнитивные способности участников, расширять их словарный запас. Также игра может способствовать:

тренировке внимания;

улучшению памяти;

развитию аналитического мышления.

Некоторые задачи игры:

дети развивают языковые навыки и понимание конструкции слов;

участники учатся работать в команде, понимать и уважать мнения других.

Форма проведения: игроки по очереди называют слова, в которых присутствует предложенный слог. Время ограничено, и тот, кто не может придумать слово, выбывает из розыгрыша. Победителем становится участник, который в конечном итоге соберёт больше всего карточек.

### **1.13. Филворд**

Цель использования филворда — сделать процесс обучения более интересным и запоминающимся. Филворды помогают обучающимся повторить изученный материал, вспомнить новые понятия и факты, которые помогут лучше понимать тему.

Некоторые задачи, которые решает филворд:

- стимулирует познавательную активность;
- расширяет кругозор и обогащает словарный запас;
- развивает логическое мышление и память;
- развивает творческие способности;
- повышает грамотность.

Форма проведения филворда — дидактическая игра, в которой нужно найти определённое слово в квадрате из множества букв. Слова могут располагаться по вертикали, горизонтали, справа налево или слева направо, а также по диагонали.

### **1.14. Ребусы**

Определение ребуса - загадка в виде рисунка с элементами

Компоненты ребусов: буквы, цифры, знаки, символы, фигуры

Правила разгадывания ребусов

Поэтапное обучение:

Простые ребусы «доскажи словечко»

Ребусы с заменой букв

Ребусы с предлогами

Ребусы с запятыми

Практические задания по разгадыванию

Создание собственных ребусов

### **1.15. Кроссворды**

Образовательные задачи: развитие логического мышления

Обогащение знаний об окружающем мире

Формирование орфографической зоркости

Работа с готовыми кроссвордами

Составление кроссвордов по темам

## **Интеллект и игра (14.)**

Теория (5ч.) Интеллектуальные игры помогают ребенку приобрести вкус к интеллектуальной и творческой работе. Они способствуют «запуску» механизмов развития, которые без специальных усилий взрослых могут быть заморожены или не работать вообще.

Практика (9ч.)

### **1.16. Флексагон**

Цель использования флексагона как дидактического пособия — развитие речи, мышления и воображения воспитанников.

Некоторые задачи, которые можно решить с помощью флексагона:

- развивать функции словообразования и словоизменения;
- обогащать и активизировать словарь по различным лексическим темам;
- учить обобщать и классифицировать предметы;
- упражнять составлять и распространять предложения;
- учить составлять описательный рассказ, рассказ по сюжетной картинке;
- упражнять в звуко-слоговом анализе слов;
- автоматизировать поставленные звуки;
- развивать мелкую моторику;
- развивать зрительное восприятие;
- развивать ориентировку в пространстве;
- развивать логическое мышление.

Формы проведения работы с флексагонами могут быть разными: индивидуальная и подгрупповая образовательная деятельность, родительские собрания, мастер-классы, выставки.

### **1.17. Познавательные игры**

Цель познавательных игр — активизировать познавательные процессы, сделать познавательную деятельность личностно значимой, облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

### **1.18. Запомни и играй!**

Цель — развитие зрительной и оперативной памяти через игру на запоминание визуальной информации.

### **1.19. Внимание и игра!**

Занятие направлено на тренировку произвольного внимания — осознанного желания сконцентрироваться на определённом действии или предмете, которое достигается усилием воли. Также цель — развить свойства внимания: устойчивость, распределение, концентрацию, переключаемость.

### **1.20. Волшебный мир математики.**

Цель занятия «Волшебный мир математики» — создать условия для познавательного развития детей через организацию занимательных развивающих игр, заданий, упражнений математического содержания.

### **1.21. Чемпионат по настольным играм.**

Развитие «мягких» навыков у участников, коммуникативных способностей.

## **Игры – соревнования (4ч.)**

Практика (4ч.)

### **1.22. Вместе – мы команда!**

Такие игры включают все виды дидактических игр. Обучающиеся соревнуются, разделившись на команды.

### **1.23. Внимание и скорость**

Условно игры – соревнования мы можем разделить на интеллектуальные и подвижные.

#### **II «Бумажные игры своими руками» (оригами)**

##### **2.1. Вводное занятие «Вспомни базовые формы» (2ч.)**

Теория. Что такое оригами? Оригами – сложенная бумага. Демонстрация моделей оригами. Краткая история оригами. Материалы. Техника безопасности. Геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, многоугольники. Геометрические понятия: ось симметрии, диагональ. Углы: острый, прямой, тупой. Линии: горизонтальные, вертикальные, параллельные, перпендикулярные, пересекающиеся.

Практика. Изготовление квадрата из прямоугольного листа бумаги. Изготовление несложных изделий (техника «из рук в руки»)

##### **2.2. Праздничные мастерские (16 ч.)**

Теория. Беседы на темы об основных сведениях и интересных фактах о праздниках. Объяснение техники оригами аппликация, технология составления композиций. Правила сочетания цветов при изготовлении поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление открыток, подарков и поделок к праздникам:

- День матери (открытка, цветы, цветочные композиции),
- В ожидании Нового года и рождества (украшения на ёлку, Дед Мороз, Снегурочка, снеговик, открытки, ёлочки, снежинки, новогодние звёзды и гирлянды. Участие в новогодних конкурсах, рождественский ангел, звезда, колокольчик),
- День защитника Отечества (открытки для пап и дедушек),
- Международный женский день 8 марта (открытки, цветы),
- День космонавтики (ракета, космическая композиция),
- Пасха (пасхальное яйцо, корзинка для яиц, пасхальный кролик),
- День Победы (танк, самолёты, гвоздика).

##### **2.3. Наша планета и её обитатели (12ч.)**

Теория. Беседы с детьми об обитателях нашей планеты. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Складывание фигурок. Лесные звери (мышь, заяц, лиса, волк, медведь, лось и другие), домашние животные (кошка, собака, кролик, лошадь, свинья, корова), птицы (курица, утка, лебедь, ворона, голубь, цапля, пингвин, сова и другие), насекомые (жук, паук, бабочка), обитатели моря (рыбы, акулы, кит, дельфин, морская звезда, скат), мир Юрского периода(динозавры), фауна Африки (попугай, слон, жираф, обезьяна и другие), обитатели пустыни (кобра, скорпион, паук). Работа как по схемам, так и с использованием техники «из рук в руки». «Обыгрывание» готовых моделей.

Выбор конкретных моделей для складывания осуществляется педагогом и обусловлен интересами, возрастом и возможностями учащихся.

## **2.4. «Неквадратное» оригами и кирикоми оригами (4ч.)**

Теория. Понятие «кирикоми оригами». Техника изготовления треугольника из квадрата. Объяснение технологии изготовления поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок.

Практика. Изготовление модели оригами из прямоугольников, полосок: кошелёк, коробка, улитка, письмо, бантик-бабочка. Цветы из треугольника. Изготовление прыгающих и летательных моделей оригами: самолёты, прыгающая лягушка. Проведение соревнований среди выполненных моделей в связи с их «техническими» характеристиками. Оригами баскетбол: изготовление кольца и катапульты, командные соревнования. Складывание моделей в технике кирикоми оригами: ласточка, сова, летучая мышь, другие модели.

## **2.5. Модульное оригами (4ч.)**

Теория. Понятие модульного оригами. 2 вида модульного оригами:

«классическое» модульное оригами (каждый из модулей конструкции складывается по правилам классического оригами), «китайское» модульное оригами из треугольных модулей. Деление прямоугольного листа на заготовки, из которых делаются треугольные модули. Техника изготовления треугольного модуля, способы соединения треугольных модулей, просмотр поделок из треугольных модулей. Понятие кусудамы, демонстрация различных кусудам.

Практика. Изготовление поделок в технике «классического модульного оригами»: орнаменты, кубики, ваза, цветы, другие поделки. Изготовление несложной кусудамы. Изготовление несложных поделок в технике китайского модульного оригами (корзинка, вазочка, ромашка или другие).

## **2.6. «Фантастическое» оригами (4 ч.)**

Теория. Демонстрация бумажных фокусов, необычных динамических моделей оригами. Оригами-сказка про пирата (демонстрация и обучение технике складывания). Небольшая народная сказка на выбор или отрывок из сказки (например, «Репка», «Колобок» или другая по выбору обучающихся). Объяснение технологии изготовления поделок. Пояснения и объяснения при изготовлении поделок

Практика. Изготовление динамических моделей оригами. Изготовление фантастических существ и предметов из сказок и фильмов (выбор осуществляется педагогом в соответствии с интересами детей и наличием соответствующих схем). Сказка, отрывок из сказки - изготовление персонажей и необходимых предметов по схемам и фантазируя, инсценировка в кукольном бумажном театре.

## **2.7. Итоговое занятие. Викторина (2 ч.)**

Теория. Подведение итогов года. Обобщение полученных в течение года знаний об основах искусства оригами.

Практика. Проведение викторины.

### 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

#### 3.1 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество уч. недель	36
2	Количество уч. дней	72
3	Количество часов в неделю	4
4	Количество часов	144
5	Недель в I полугодии	16
6	Недель во II полугодии	20
7	Начало занятий	08 сентября
8	Каникулы	Образовательная деятельность в МБОУ ДО «ЦДО» осуществляется и в период осенних и весенних школьных каникул
9	Выходные дни	31.12 – 09.01
10	Окончание учебного года	30 мая

#### 3.2. Условия реализации программ

##### Материально-техническое обеспечение:

Для успешной реализации программы используются следующие дидактические пособия: рисунки, презентации, тематические картинки, видеоматериалы, учебные пособия.

Материально-техническое оснащение для реализации программы предусматривает:

- оборудование: столы, стулья, компьютер, интерактивная доска, видеопроектор, а также современные проектные методики, которые позволяют детям проявить творческую активность и индивидуальность.

- инструменты: тексты, таблицы, карандаши, линейки, ластики, ручки, ножницы;

- материалы: цветная бумага, клей, картон.

Для проведения непосредственно образовательной деятельности используются наглядные пособия и рабочие тетради, раздаточный и счетный материал, развивающие игры, геометрические и объемные фигуры и технические средства обучения.

### 3.3. Оценка качества освоения программы

С целью определения уровня усвоения образовательной программы, а также для повышения эффективности и улучшения качества учебно-воспитательного процесса проводится мониторинг обучающихся в течение всего периода обучения. Для выявления уровня теоретической и практической деятельности обучающихся проводится входящая диагностика. Формой проведения входящей диагностики является теоретическое и практическое задание на знание базовых знаний и умений (Приложение 2). Формой проведения итогового мониторинга является контрольное занятие, которое включает устный опрос обучающихся по пройденным темам, тесты, олимпиады, а также выполнение практического задания.

<b>Вид и дата проведения</b>	
<b>Входящая</b>	<b>Итоговая</b>
<b>Сентябрь-октябрь</b>	<b>Апрель-май</b>
Изучение мотивов прихода или продолжения обучения по данной программе. Изучение интересов, запросов. Определение УУД на начало учебного года.	Определение УУД, полученных на занятиях по данной программе в течение учебного года. Определение результатов учебной деятельности.
<b>Использованные методики</b>	
Наблюдение Беседы Опрос Тесты	Тест Наблюдение Устный контроль Опрос Практическая работа Самостоятельная работа Олимпиады
<b>Параметры, критерии, нормативы, по которым проводился контроль</b>	
Навыки работы с материалами и инструментами Соблюдение техники безопасности Аккуратность Бережливость	Навыки работы с материалами и инструментами Соблюдение техники безопасности Аккуратность Бережливость Самостоятельность Фантазия Активность Анализ и самоанализ Оценка и самооценка работ Участие во внутриклубных и межклубных, в городских, областных и региональных мероприятиях

### **3.4. Оценочные материалы**

В процессе реализации дополнительной общеразвивающей программы «Умники и умницы» контроль за уровнем усвоения материала носит систематический характер и проводится на каждом занятии. Педагогическое наблюдение призвано обеспечить оценку роста и развития каждого обучающегося с целью оказания ему своевременной помощи и поддержки, а также для целенаправленного планирования изменений в условиях, формах и видах деятельности, которые соответствовали бы их индивидуальным потребностям.

В дополнительной общеразвивающей программе «Умники и умницы» разработаны:

- вопросы для устного опроса;
- задания для выполнения практической части в программе

(Приложение 2)

### **3.5. Методические материалы**

Пособия по работе с обучающимися: книги, журналы.

Учебные пособия для обучающихся: тексты для чтения, корректурные пробы, таблицы, схемы, раздаточный материал, рисунки для запоминания.

Методические пособия для педагога: таблицы, схемы, образцы, интернет - ресурсы.

### **3.6. Календарно-тематическое планирование**

Календарно-тематическое планирование (далее-КТП) составляется для каждой группы, представлен в виде отдельного документа. Педагог оставляет за собой право вводить в КТП изучение разных видов тем для каждой группы и регулировать количество часов на их изучения от уровня подготовленности и освоения темы обучающимися.

Оформление КТП предполагает заполнение таблицы, представленной в (Приложении 1).

## **4. Список литературы**

**Для педагога:**



1. Абдулова, Г.Ф. Большая книга по скорочтению и развитию интеллекта / Г.Ф. Абдулова. – Москва: АСТ, 2020. – 157 с. – Текст: непосредственный.
2. Белобрыкина, О.А. Речь и общение: пособие для родителей и педагогов / О.А. Белобрыкина. – Ярославль: Акад. развития, 2011. – 240 с. – Текст: непосредственный.
3. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 223 с.
4. Воронина, Т.П. Читаем быстро и внимательно. Качество чтения младших школьников / Т.П. Воронина, Т.В. Попова. – Ростов н/Д: Феникс, 2015. – 96 с. – Текст: непосредственный.
5. Воронов В. В. Педагогика школы в двух словах. Москва: Российское педагогическое агентство, 1997. — 146 с.
6. Зак А.З. Развитие умственных способностей младших школьников. Москва: Просвещение: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994. — 320 с.
7. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва: Просвещение, 1968.
8. Ратанова Т.А. Диагностика умственных способностей детей: Учебное пособие.
8. Тарабарина Т.И. Оригами и развитие ребенка. — Ярославль: «Академия развития», 2005.-224с.
9. Хелен Блисс. Твоя мастерская. Бумага / Перевод: Бриловой Л.Ю. — Санкт Петербург: «Норинт», 2000.-32с.
10. Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей/Методическое пособие 1-4 классы.- М.: РОСТ книга.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

#### **Для обучающихся:**

1. Холодова О. «Юным умникам и умницам. Информатика, логика, математика». Рабочая тетрадь. 1 класс. Часть1, 2. М.: РОСТкнига, 2014.
2. Холодова О. «Юным умникам и умницам. Информатика, логика, математика». Рабочая тетрадь. 2 класс. Часть1, 2. М.: РОСТкнига, 2014.

#### **Для родителей:**

1. Абдулова Г.Ф. 200 текстов для обучения скорочтению / Москва: АСТ, 2019. – 238 с. – Текст: непосредственный.
2. Айзенк Х. и Эванс Д. Как проверить способности вашего ребенка - М., 1996.
3. Узорова, О.В. 100 познавательных текстов для обучения детей чтению / О.В. Узорова, Е.А. Нефёдова. – Москва: АСТ, 2019. – 95 с. – Текст: непосредственный.

### Электронные ресурсы

1. Курсы «Скорочтение»: [сайт]. – URL: <https://new.intexno.ru/?cid=58396&to=claim1> (дата обращения 17.08.2020). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
2. Скорочтение для детей: [сайт]. – URL: <https://cepia.ru/speedreading/skorochtenie-dlya-detej> (дата обращения 17.08.2020). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
3. Скорочтение для детей: методики обучения, упражнения в домашних условиях: [сайт]. – URL: <https://orechi.ru/razvitie-rechi/skorochtenie-dlya-detej-uprazhneniya> (дата обращения 17.08.2020). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
4. Осваиваем скорочтение на дому. Делаем полезные упражнения: [сайт]. – URL: <https://shkolala.ru/razvivashki/uprazhneniya-dlya-skorochteniya/> (дата обращения 17.08.2020). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

## 5. Приложения к программе

### Приложение 1

#### ПРИМЕР ОФОРМЛЕНИЯ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ

ДЛЯ ГРУППЫ \_\_\_\_ГОДА  
ОБУЧЕНИЯ

«\_\_\_\_\_»

на 20\_\_\_\_\_-20\_\_\_\_ учебный год

Время и место проведения занятий в соответствии с расписанием,  
утвержденным директором.

№ п/п	Дата занятия по плану	Тема занятия	Кол-во часов всего	Теория	Практика	Форма/методы контроля	Дата занятия по факту	Причины отклонения
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	09.09.2020	1.1.Инструктажи по ТБ. Обзор курса. 1.2.Будем знакомы. Мы - команда.	1 1	1 -	- 1	Групповая/ Устный опрос		
2	11.09.2020	2. Подготовка тела танцора. 5.Уличный танец.	1 1	0,5 0,5	0,5 0,5	Педагогическое наблюдение.		
Итого			144	9	135			

## **Мониторинг**

### **Пояснительная записка**

С целью определения уровня усвоения образовательной программы, а также для повышения эффективности и улучшения качества учебно-воспитательного процесса проводится мониторинг обучающихся в течение всего периода обучения. Мониторинг проходит в два этапа: входящий и итоговый.

**Цель:** выявить уровень знаний детей на начальном и заключительном этапе обучения.

**Задачи:**

- выявить уровень теоретических знаний;
- выявить уровень практических знаний на начальном этапе обучения.

**Срок проведения:** сентябрь, май.

**Форма проведения:** контрольное занятие.

**Теоретическая часть:**

1. Тестирование;
2. Контрольные задания.

**Практическая часть:**

1. Практические работы;
2. Олимпиады;
3. Творческие работы обучающихся.

**Критерии оценки:**

**Высокий уровень развития** – все задания учащийся выполняет самостоятельно, без ошибок.

**Средний уровень развития** – учащийся выполняет два задания самостоятельно, одно с помощью педагога, делает 1-2 ошибки.

**Низкий уровень развития** – ребёнок испытывает затруднения при выполнении всех заданий, выполняет только с помощью педагога, при этом делает больше 2 ошибок.

**Упражнение на развитие подвижности речевого аппарата**  
(артикуляцию и дикцию)

Дыхательная гимнастика и подготовка голоса:

1. Задуйте свечу. Сделайте глубокий вдох и разом выдохните весь воздух. Задуйте одну большую свечку.
2. Представьте, что на руке стоят 3 свечки. Сделайте глубокий вдох и выдохните тремя порциями. Задуйте каждую свечку.
3. Представьте, что перед вами именинный пирог. На нем много маленьких свечек. Сделайте глубокий вдох и постарайтесь задуть как много больше маленьких свечек, сделав максимальное количество коротких выдохов.
4. Обрызгайте белье водой. Глубокий вдох и имитация разбрызгивания воды на белье.
5. В цветочном магазине. Представьте, что вы пришли в магазин цветов и почувствовали восхитительный аромат цветущих растений. Сделайте шумный вдох носом и выдох ртом. (2-3 раза.)

**Отработка дикции:**

1. Выдох со счетом. Сделайте глубокий вдох, на выдохе громко считайте до тех пор, пока не кончится воздух

2. Учащийся делает глубокий вдох и на выдохе читает 15 согласных одного ряда: БТМПВЧФКНШЛЖЗЦС

КВМСПЛЫШГРДБЛСТ

ПРЛГНТВСЧЦФБХНМ

ВМРГКТБДЗЩЗБЧВН

ФЩМЖДШХЧМКПБРВС

ПТКЗРМВДГБФКЗРЧ

3. Скороговорки:

1. Водовоз вез воду из-под водопада.

2. Говори, говори, да не заговаривайся.

3. На гору гогочут гуси, под горой огонь горит.

4. Наш голова вашего голову головой переголовит, перевыголовит.

5. Наш дуда и туда и сюда.

6. Дерево скоро сядят, да не скоро плоды едят.

7. На дворе трава, на траве дрова, не руби дрова на траве двора.

8. Возле горки на пригорке встали 33 Егорки: раз Егорка, два Егорка, три Егорка и т.д.

9. Летят три пичужки через три пусты избушки.

10. В один, Клим, клин колоти.

11. Каково волокно, таково и полотно

4. Чистоговорки:

ай – ай – ай – авторучку дай.

ам – ам – ам – песенка для мам.

ак – ак – ак – Сашенька - рыбак.  
 ал –ал –ал - скоро ли вокзал?  
 ла - ла - ла - очень острая игла.  
 лу - лу - лу - не валяйся на полу.  
 лы - лы - лы - наши девочки малы.  
 ло - ло - ло - прозрачное стекло.  
 да - да - да - там холодная вода.  
 ды — ды — ды — выходи - ка из воды.  
 ду - ду - ду - поскорей домой пойду.  
 де - де – де - подходить нельзя к воде.

### **Чтение «марсианского» стихотворения**

1.Кля мтя таря Свя зня вадя

Тмя гвя саря Нря ктя радя

2. Слён млès вèсли,

Бès нèm гèзли

Слèзли газивèли,

Млèки теривèли.

Жежу жувши жежуна

Жожа жунжи жедны,

Вамжа буджи мжежуна,

Грымжи гзыжи жувны

### **Практические упражнения по развитию памяти**

Наставнику: Прочтите ребенку слова. Вместе с ним составьте рассказ, включая каждое слово после его однократного прочтения. Проверьте сколько слов запомнил ребенок. Обсудите причину забывания того или иного слова. Подумайте, как бы надо было изменить рассказ, чтобы слово не потерялось.

- |              |             |             |                 |
|--------------|-------------|-------------|-----------------|
| 1. Компьютер | 8. Поцелуй  | 15. Чужой   | 22. Мир         |
| 2. Игра      | 9. Обида    | 16. Погоня  | 23. Красный     |
| 3. Пулемет   | 10. Холод   | 17. Яйцо    | 24. Пустыня     |
| 4. Ошибка    | 11. Ветер   | 18. Ребенок | 25. Путешествие |
| 5. Мама      | 12. Дождь   | 19. Укрытие | 26. Пирамида    |
| 6. Обувь     | 13. Трещина | 20. Штора   | 27. Сокровище   |
| 7. Пальто    | 14. Огонь   | 21. Люк     | 28. Способность |

## 6. Аннотация к программе

Название программы: «Умники и умницы».

Возраст обучающихся: 6 -10 лет.

Направление программы: социально- гуманитарное.

Срок реализации программы: 3 года.

**Цель программы** развитие и коррекция значимых функций, познавательных процессов детей, с целью улучшения восприятия, переработки и усвоения материала, повышение уровня обучаемости детей средствами комплексно разработанных заданий.

Программа «Умники и умницы» предлагает систему адаптационных занятий.

Объем программы: программа рассчитана на 3 года обучения. 1-й год обучения – 144 часа; 2-й год обучения – 144 часа; 3-й год обучения – 144 часа. На полное освоение программы требуется 432 часов.

Срок освоения с сентября по май – 27 месяцев.

Программа обращена к актуальной проблеме психологического стимулирования и актуализации процесса развития познавательной сферы детей 6- 10 лет.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 290280187399578761808333484148685139753732512834

Владелец Гречина Татьяна Борисовна

Действителен с 25.02.2025 по 25.02.2026