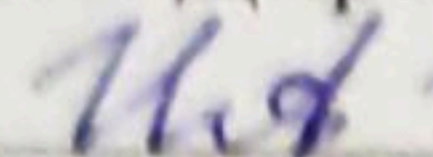


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа с углубленным изучением отдельных  
предметов г.Жирновска»

Согласовано:

Зам. Директора по ВР


 / Иванова И.А.

Приказ № 129

от «31» 08 2022 г.

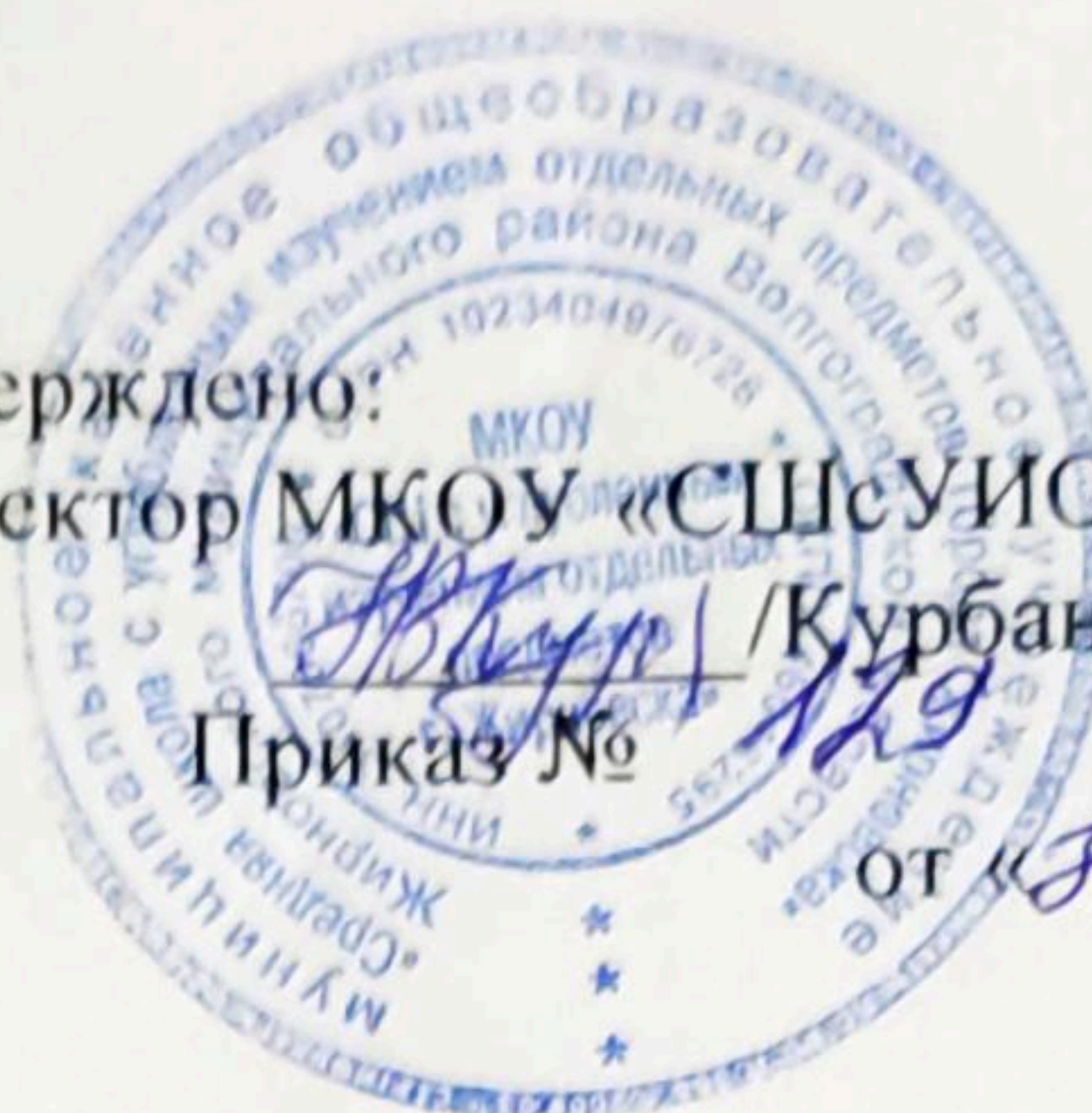
Утверждено:

Директор МКОУ «СШСУИОП г.Жирновска»

 / Курбанниязова Н.В.

Приказ № 129

от «31» 08 2022 г.



**Рабочая программа по внеурочной  
деятельности  
«Эрудит»**

**3 «А» класс  
(интеллектуальное направление)**

Гришина В.А.  
учитель начальных классов

г.Жирновск  
2022 год

# Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Эрудит»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки РФ № 373 от 06.10.2009 г.
- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина РФ.

Программа кружка «Эрудит» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1-4 классах в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Программа направлена на развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков у учащихся начальной школы.

**Цель программы:** способствовать созданию условий для формирования предметной, коммуникативной, социальной компетентности по предметам: математика, русский язык, литература, окружающий мир.

**Задачи:**

- воспитание коммуникативной культуры школьников;
- выявление и поддержка одаренных учащихся;
- развитие и совершенствование психологических качеств личности школьников: любознательности, инициативности, трудолюбия, воли, настойчивости, самостоятельности в приобретении знаний;
- закрепление и углубление знаний учащихся по русскому языку, математике, окружающему миру, литературе;
- развитие устной и письменной связной речи учащихся;
- развитие индивидуальных способностей учащихся;
- создание условий для развития у детей познавательных интересов, формирование стремления ребенка к размышлению и поиску; обучение приемам поисковой и творческой деятельности.

## Общая характеристика программы «Эрудит»

Программа кружка «Эрудит» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1-4 классах в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Программа направлена на развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков у учащихся начальной школы. Данная программа составлена на основе модернизированной программы развивающего курса и имеет социально-педагогическую направленность. Курс «Эрудит» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для детей в возрасте от 7 до 10 лет. Состав группы постоянный, до 25 человек.

*Связь с другими программами.* Элементы данной программы присутствуют в таких разделах государственной программы, как «Окружающий мир», «Математика», «Литературное чтение», «Русский язык». Основные виды деятельности на занятиях кружка: игровая, познавательная. Разделы, составляющие программу, повторяются каждый год обучения и построены по принципу «от простого к сложному».

### **Основные разделы программы «Эрудит»:**

1. *Правила поведения в школе.*
2. *Правила дорожного движения.*
3. *Природа вокруг нас.*
4. *Логика, задания на внимание.*
5. *Познавательные игры и занятия.*
6. *Интеллектуальные игры.*
7. *Занимательная математика и геометрия.*
8. *Литературные викторины и конкурсы.*
9. *Занимательная грамматика.*
10. *Проектная деятельность.*

### **Принципы построения программы.**

- 1) принцип «от простого - к сложному»: задания постепенно усложняются;
- 2) увеличение объёма материала;
- 3) наращивание темпа выполнения заданий;
- 4) смена разных видов деятельности.

### **Отличительными особенностями рабочей программы по данному курсу являются:**

- определение видов организации деятельности учащихся, направленные на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса;
- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.

Главной задачей обучения детей по программе является достижение оптимального общего психологического развития каждого ребенка. Система предполагает одновременное развитие всех составляющих психической сферы детей. Благодаря этому дидактические и методические принципы направлены на максимальную активизацию собственной познавательной деятельности детей. Эффективность учебного процесса в значительной мере определяется степенью сформированности различных сторон и особенностей познавательной деятельности школьников, и, прежде всего, их мышления.

- знания и личный опыт ученика.

**Актуальность данной программы** определена требованиями к результатам основной образовательной программы начального общего образования ФГОС. Одним из главных лозунгов новых стандартов второго поколения является формирование компетентностей ребенка по освоению новых знаний, умений, навыков, способностей.

Развитие и совершенствование познавательных процессов будет более эффективным при целенаправленной организованной работе, что повлечёт за собой и расширение познавательных возможностей детей.

Таким образом, принципиальной задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений, что является актуальной задачей современного образования.

**Практическая значимость** программы состоит в развитии познавательных способностей и общеучебных умений и навыков учащихся.

Данный систематический курс создает условия для развития у детей познавательных интересов, формирует стремление ребёнка к размышлению и поиску, вызывает у него чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта. Во время занятий по предложенному курсу происходит становление у детей развитых форм самосознания и самоконтроля, у них исчезает боязнь ошибочных шагов, снижается тревожность и необоснованное беспокойство.

В результате этих занятий ребята достигают значительных успехов в своём развитии, они многому научаются и эти умения применяют в учебной работе, что приводит к успехам. Всё это означает, что у кого-то возникает интерес к учёбе, а у кого-то закрепляется.

#### **Вид программы.**

Модифицированная.

Расширение зоны ближайшего развития ребёнка и последовательный перевод её в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Система занятий по курсу позволяет решать следующие аспекты: *познавательный, развивающий, воспитывающий.*

#### ***Познавательный аспект***

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.
- формирование общей способности искать и находить новые решения, необычные способы достижения требуемого результата, новые подходы к рассмотрению предлагаемой ситуации.

#### ***Развивающий аспект***

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

- развитие речи.

### ***Воспитывающий аспект***

- воспитание системы нравственных межличностных отношений.

Таким образом, целью обучения программе является развитие и совершенствование познавательных процессов (внимания, восприятия, воображения, различных видов памяти, мышления) и формирование ключевых компетенций обучающихся.

### **Формы занятий:**

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

На занятиях предлагаются задания неучебного характера. Так серьёзная работа принимает форму игры, что очень привлекает и заинтересовывает младших школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное выполнение детьми *логически-поисковых заданий*. Благодаря этому у детей формируются общеучебные умения: самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится *коллективная проверка решения задач*. Главное здесь не в том, чтобы выделить тех, кто выполнил задание верно, и конечно, никак не в том, чтобы указать на детей, допустивших ошибки, а в том, чтобы дети узнали, как задание выполнить верно и, главное, почему другие варианты скорее всего ошибочны. Поэтому, выясняя с детьми правильность выполнения задания, не следует ограничиваться лишь упоминанием, что «так неверно», а нужно пояснить: «...задание надо было выполнить так потому, что...». Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у разных детей, а именно: у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается плохо за счет слабо развитых психических процессов (например, памяти, внимания) самооценка повышается. У детей же чьи учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью, происходит снижение завышенной самооценки.

Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной и менее утомительной благодаря частым переключениям с одного вида мыслительной деятельности на другой.

Формы проведения занятий: интеллектуальные игры, занятие - соревнование, беседа- диалог, практические работы, словотворчество, тренинг, решение логически-поисковых заданий.

### **Описание ценностных ориентиров содержания курса**

- *Ценность истины* – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.
- *Ценность человека* как разумного существа, стремящегося к познанию мира и совершенствованию.
- *Ценность труда и творчества* как естественного условия человеческой деятельности и жизни.

- *Ценность свободы* как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.
- *Ценность гражданственности* – осознание себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.

### **Место программы внеурочной деятельности «Эрудит» в учебном плане.**

Программа кружка «Эрудит» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1-4 классах в общем объеме 237 часов. Количество часов за год: 1 класс – 33 часа, 2 класс - 68 часов, 3 класс - 68 часов, 4 класс - 68 часов.

Занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятий: 45 минут, в 1 классе – 30 минут.

### **Требования к результатам освоения программы «Эрудит»**

Основной результат обучения - расширение зоны ближайшего развития ребёнка и последовательный перевод её в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

#### ***Личностные результаты***

- Целостное восприятие окружающего мира.
- Развитую мотивацию учебной деятельности и личностного смысла учения, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.
- Рефлексивную самооценку, умение анализировать свои действия и управлять ими.
- Навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Установку на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.

#### ***Метапредметные результаты***

- Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы её осуществления.
- Овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера.
- Умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Способность использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебно-познавательных и практических задач.
- Использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.
- Использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации и передачи информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры компьютера, фиксировать (записывать) результаты поиска и анализировать

изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением.

- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.
- Определение общей цели и путей её достижения: умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
- Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов и процессов в соответствии с содержанием учебных предметов.
- Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

### ***Предметные результаты***

- Использование приобретённых знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных, качественных и пространственных отношений.
- Приобретение начального опыта знаний окружающего мира для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.
- Приобретение первоначальных навыков работы на компьютере (набирать текст на клавиатуре, работать с меню, находить информацию по заданной теме, распечатывать её на принтере).

### **Личностные результаты и универсальные учебные действия**

#### **1 год обучения.**

**Личностные:** сформированность у детей любознательности, интереса к учению.

**Регулятивные:** определение цели учебной деятельности с помощью учителя, поиск средств и пути их осуществления.

**Познавательные:** умение определять, какая нужна информация; отбор необходимых источников: книги, словари, справочная литература, электронные носители; отбор, классификация полученной информации.

**Коммуникативные:** организация взаимодействия в группе, умение договариваться друг с другом; распределять роли.

#### **2 год обучения.**

**Личностные:** уважение чужого мнения, определение своей позиции; стремления к творческому решению познавательной задачи.

**Регулятивные:** определение цели учебной деятельности самостоятельно, поиск средств и пути их осуществления; умение обнаруживать и формулировать учебную проблему, выбирать тему проекта.

**Познавательные:** умение отбирать и классифицировать полученную информацию, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи; выстраивать логические цепочки суждений.

**Коммуникативные:** умение прогнозировать последствия коллективно принимаемых решений; уметь оформлять свои мысли в устной и письменной речи в соответствии с ситуацией.

### **3 год обучения.**

**Личностные:** стремление к творческому решению познавательной задачи, сформированность желания участвовать в интеллектуальных викторинах и конкурсах.

**Регулятивные:** умение выбирать тему проекта; составлять план выполнения задач, решение проблем творческого характера; выполнение проекта вместе с учителем.

**Познавательные:** умение анализировать полученную информацию, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи; выстраивать логические цепочки суждений; оформление и представление полученной информации.

**Коммуникативные:** умение отстаивать свою точку зрения, умело аргументируя позицию, подтверждать аргументы фактами; при необходимости корректировать свою точку зрения, учитывая другие аргументации.

### **4 год обучения.**

**Личностные:** стремление к творческому решению познавательной задачи, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий.

**Регулятивные:** умение выбирать тему проекта; составлять план выполнения задач, решение проблем творческого характера; выполнение проекта самостоятельно; работа по плану, проверка своих действий, при необходимости исправление ошибок; использование основных и дополнительных средств; оценка результативности проекта: успехов и допущенных ошибок.

**Познавательные:** умение анализировать полученную информацию, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи; выстраивать логические цепочки суждений; оформление и представление полученной информации.

**Коммуникативные:** умение отстаивать свою точку зрения, умело аргументируя позицию, подтверждать аргументы фактами; при необходимости корректировать свою точку зрения, учитывая другие аргументации.

### **Планируемые результаты изучения курса.**

**Результатом** работы по программе данного курса можно считать итоговые занятия, которые могут быть проведены в форме интеллектуальных игр, конкурсов эрудитов, творческих встреч при участии родителей, в форме экскурсий и праздников.

В начале и в конце каждого года обучения по программе проводится тестирование учащихся на выявление уровня познавательных процессов.

Ожидаемые результаты.

- Расширение возможностей для творческого развития личности учащегося, реализация его интересов.
- Рост личностных достижений.
- Создание атмосферы успеха.
- Установление гуманных отношений партнёрского сотрудничества.
- Накопление опыта творческой деятельности.
- Участие в турах олимпиад по русскому языку, математике, окружающему миру.

### **Содержание программы внеурочной деятельности «Эрудит».**

#### **Основные разделы программы. 1 класс**

1. Правила поведения в школе (1 час).
2. Правила дорожного движения (1 час).
3. Природа вокруг нас (6 часов).
4. Логика, задания на внимание(4 часа).
5. Познавательные игры и занятия(9 часов).
6. Интеллектуальные игры(2 часа).
7. Занимательная математика и геометрия(3 часа).



8. Литературные викторины и конкурсы (5 часов).
9. Проектная деятельность (2 часа).

#### **Содержание занятий.**

- 1 занятие.* Игра «Мы - школьники» (ко Дню знаний). Правила поведения в школе. Пословицы и поговорки о школе, знаниях. Загадки о школе. Стихи о школе. Игра «Доскажи словечко».
- 2 занятие.* Игра «Дети и дорога». Правила дорожного движения. Викторина о ПДД. Презентация о ПДД.
- 3 занятие.* Викторина «В мире насекомых». Видеовикторина. Просмотр презентации о мире насекомых.
- 4 занятие.* Познавательная игра «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Знакомство с цветами радуги. Стихи о цветах. «Разноцветные» загадки.
- 5 занятие.* Конкурс загадок об осени. Рассматривание осенних пейзажей известных художников. Беседа по картинам осени. Загадки об осени.
- 6 занятие.* Конкурс загадок о природе. Поделка из природных материалов.
- 7 занятие.* Игра «Волшебные слова». Чтение «Волшебное слово» В. Осеевой. Загадки-задания о вежливых словах. Игра «Закончи предложение».
- 8 занятие.* Вода. Значение воды. Игра «Водой не разольёшь». Значение воды в жизни людей и животных. Просмотр презентации. Обсуждение. Кроссворд.
- 9 занятие.* Как жили наши бабушки. Экскурсия в краеведческий музей. История родного города. Быт простых людей.
- 10 занятие.* Игровое занятие «Сказка – ложь, да в ней намек...». Загадки и сказочные конкурсы. Конкурс рисунков по сказкам.
- 11 занятие.* Игра «Доскажи словечко». Игра с подбором пропущенных слов с опорой на логическую цепочку и рифму слов.
- 12 занятие.* Мой домашний любимец. Мини-проект о домашнем животном.
- 13 занятие.* Логика. Решение кроссвордов. Обучение разгадыванию кроссвордов. Использование Интернет-ресурсов, справочной литературы.
- 14 занятие.* *Моя коллекция.* Мини-проект.
- 15 занятие.* Игра «Геометрический конструктор». Загадки о геометрических фигурах. Загадки о животных. Составление фигурок животных из геометрических фигур.
- 16 занятие.* Ребусы. Отгадывание и составление ребусов.
- 17 занятие.* Конкурс «Самый смекалистый». Интеллектуальный конкурс по математике.
- 18 занятие.* Животный мир Пустыни. Просмотр презентации. Викторина о животных и растениях пустыни.
- 19 занятие.* Игра «Путешествие в страну Сказка». Конкурсы, загадки, занимательные задания по сказкам.
- 20 занятие.* Познавательная игра «Все работы хороши – выбирай на вкус». Знакомство с профессиями в стихах. Игра на внимание. Ребусы- профессии.
- 21 занятие.* Игра «Буква потерялась». Познавательная игра на закрепление знаний орфографии.
- 22 занятие.* Игра «Что изменилось?». Игра на внимание. Сравнение рисунков, нахождение различий. Дорисовывание картинок.
- 23 занятие.* Видеовикторина «Природа родного края». Животный и растительный мир области. Лекарственные растения, их назначение.
- 24 занятие.* Просмотр презентации «Из глубины веков». Знакомство с древними животными – динозаврами. Загадки в картинках. Ребусы.
- 25 занятие* Математика – царица наук. Викторина. Математические задачи в стихах.

Ребусы. Рисование по цифрам.

26 *занятие*. Математические лабиринты. Задания на решение примеров, задач, прохождение лабиринтов на картинке.

27 *занятие*. Викторина «В мире животных». Загадки о животных. Презентация о животных леса.

28 *занятие*. Игра-путешествие «Полет на Марс». Просмотр презентации на тему «Планеты солнечной системы». Загадки о планетах. Моделирование (из пластилина) и рисование Солнечной системы.

29 *занятие*. Просмотр видеоматериалов «Животные водоемов». Викторина о животных водоемов. Рисование «Животные водоемов».

30 *занятие*. Познавательная игра «История появления часов». Просмотр презентации. Загадки о времени и часах.

31 *занятие*. Видеовикторина «Времена года». Загадки о временах года.

32 *занятие*. Беседа «День Победы». Конкурс рисунков «Мы за мир!» Просмотр презентации «9 мая – День Победы».

33 *занятие*. Игровое занятие «Ура, каникулы!». Веселые конкурсы и загадки о лете. Диагностика познавательных процессов младших школьников.

### **Основные разделы программы. 2 класс**

1. Правила поведения в школе (2 часа).
2. Правила дорожного движения (2 часа).
3. Природа вокруг нас (6 часов).
4. Логика, задания на внимание (8 часов).
5. Познавательные игры и задания (18 часов).
6. Интеллектуальные игры (6 часов).
7. Занимательная математика и геометрия (4 часа).
8. Литературные викторины и конкурсы (8 часов).
9. Занимательная грамматика (10 часов).
10. Проектная деятельность (4 часа).

### **Содержание занятий**

1 *занятие*. Игра «Счастливый случай» (ко Дню знаний). Веселые задания, загадки о школе. Правила поведения в школе.

2 *занятие*. Игра «Светофорик». Просмотр презентации о ПДД. Викторина о ПДД. Стихи о безопасности дорожного движения. Конкурс рисунков «Безопасное колесо».

3 *занятие*. Весёлая викторина «Самый, самая, самое». Веселые задания. Ребусы. Кроссворд.

4 *занятие*. Мероприятие «Праздник красок». Пословицы и поговорки об осени. Рисование осенних пейзажей.

5 *занятие*. Занимательная грамматика. Задания по русскому языку в стихах. Веселый диктант.

6 *занятие*. Игра «Экологическое ассорти». Путешествие по станциям. Загадки, экологические конкурсы и задания.

7 *занятие*. Чтобы радость людям дарить, нужно добрым и вежливым быть. Путешествие по маршрутному листу. Просмотр презентации. Загадки, задания на тему «Вежливость».

8 *занятие*. Игровая программа «Давайте поиграем!» Занимательные конкурсы и задания на развитие логики.

9 *занятие*. Познавательная игра «Короб чудес». Знакомство с народными ремеслами в игровой форме.

*10занятие.* Мероприятие « Жить – с книгой дружить». Экскурсия в библиотеку. Знакомство с библиотечным фондом. Литературная викторина.

*11занятие.* Устный журнал «Пословица всем углам помощница». Презентация «Пословицы в картинках». Обсуждение пословиц, их значения. Задание: собери пословицу.

*12занятие.* Путешествие по океану орфографических знаний. Игра-путешествие. Задания на знание орфографии в игровой форме.

*13занятие.* Конкурс кроссвордов. Отгадывание и составление кроссвордов с использованием справочной литературы, энциклопедий.

*14занятие.* Профессии моих родителей. Мини-проект.

*15занятие.* Мой город. Мини-проект.

*16.занятие.* Игра «В гостях у Феи сказочного леса». Чтение-обсуждение отрывков из сказок. Загадки о сказочных героях. Литературный кроссворд по сказкам.

*17занятие.* Конкурсная программа «Отгадай-ка!». Отгадывание ребусов и шарад.

*18занятие.* Путешествие в сказочную страну. Игра-путешествие по карте (маршрутному листу). Сочинение сказок.

*19занятие.* КВН по сказкам Г.Х. Андерсена. Загадки. Чтение отрывков из сказок, определение названия по отрывку из сказки. Определение названия произведения по иллюстрации к нему.

*20занятие.* Игра «В День святого Валентина». Веселые игры и конкурсы.

*21занятие.* Игра «Автомобильная страна». Знакомство с историей появления транспорта. Просмотр презентации. Викторина о транспортных средствах.

*22занятие.* Турнир Шерлоков Холмсов. Интеллектуальная игра.

*23занятие.* Игра-соревнование «Мамин праздник». Командное соревнование.

*24занятие.* «Турнир смекалистых». Интеллектуальная игра.

*25занятие.* Конкурс «Смекай, считай, отгадывай». Математические задания и загадки. Задачи на внимание.

*26занятие.* Час занимательной математики. Конструирование из геометрических фигур. Задания на внимание и логику. Лабиринты. Раскрашивание картинок по цифрам и вычислительным действиям.

*27занятие.* Игра-путешествие «Необитаемые острова» (ко Дню смеха). Занимательные веселые конкурсы. Путешествие по станциям.

*28занятие.* Игровая программа «Летим в космос». Знания о космосе и космонавтике. Презентация о космосе. Загадки. Кроссворд.

*29занятие.* КВН «Во саду ли, в огороде». Задания и загадки об овощах и ягодах. Рисование.

*30занятие.* Час игры «Путешествие во времени». Презентация. Викторина.

*31занятие.* Викторина «Удивительные превращения». Занимательные задания на развитие логического мышления.

*32занятие.* Конкурс рисунков «Этот День Победы!». Выражение своих мыслей и чувств посредством рисунка. Защита рисунков детьми.

*33занятие.* Весёлая викторина о профессиях. Задания в стихах, ребусы. Рисование людей различных профессий.

*34занятие.* Итоговое занятие «Летний карнавал». Конкурсы, задания на тему «Лето». Награждение активных кружковцев. Диагностика познавательных процессов младших школьников.

### Основные разделы программы. 3 класс

1. Правила поведения в школе (2 часа).
2. Правила дорожного движения (2 часа).
3. Природа вокруг нас (12 часов).
4. Логика, задания на внимание (6 часов).
5. Познавательные игры и занятия (14 часов).
6. Интеллектуальные игры (10 часов).
7. Занимательная математика и геометрия (8 часов).
8. Литературные викторины и конкурсы (6 часов).
9. Занимательная грамматика (4 часа).
10. Проектная деятельность (4 часа).

#### Содержание занятий.

*1 занятие.* Игра «Моя любимая школа» (ко Дню знаний). Загадки о школе. Игра «Собери пословицы о школе». Кроссворд на школьную тематику.

*2 занятие.* Игра «Мы – пешеходы, мы - пассажиры». Интеллектуально-познавательная игра.

*3 занятие.* Шарады. Ребусы. Анаграммы. Обучение разгадыванию шарад и составлению анаграмм.

*4 занятие.* «Забытая старина, традиции, ремёсла, мастера». Турнир знатоков.

*5 занятие.* Страна Словария. Веселые конкурсы на знание русского языка.

*6 занятие.* Игра «Юный эколог». Интеллектуальная игра по станциям и маршрутному листу.

*7 занятие.* История моей фамилии. Мини-проект.

*8 занятие.* Конкурс рисунков «Нет – загрязнению планеты!» Защита рисунков.

*9 занятие.* Веселая познавательная игра «На ошибках учатся».

*10 занятие.* Мероприятие «Книга – лучший друг». Экскурсия в библиотеку. Загадки. Литературный кроссворд. Ремонт книг.

*11 занятие.* Познавательная игра «Пословицы в картинках». Распознавание пословиц по картинкам к ним

*12 занятие.* Познавательная игра «По страницам любимых книг». Чему нас учат книги. Замысел произведения. Распознавание произведений по иллюстрациям к ним.

*13 занятие.* Составление кроссвордов на тему «Животный и растительный мир лесов». Закрепление умения составлять кроссворды, добывать информацию из различных источников, включая интернет-ресурсы.

*14 занятие.* Познавательная игра «В мире цифр». Знакомство с историей появления цифр. Римские цифры. Загадки о цифрах. Раскрашивание рисунка по цифрам и вычислительным действиям.

*15 занятие.* Викторина «Занимательная геометрия». Загадки о геометрических фигурах и телах.

*16 занятие.* Природа вокруг нас. Занятие «Лес – наше богатство». Просмотр презентации. Загадки о лесе. Кроссворд. Определение птиц по их голосам.

*17 занятие.* Конкурсная программа «Играй, смекай, угадывай!». Занимательные задания по русскому языку.

*18 занятие.* Литературная игра по творчеству Шарля Перро. Игра-презентация.

*19 занятие.* Игра «Там на неведомых дорожках». Литературная игра по станциям.

*20 занятие.* История появления денег. Тематическое занятие. Презентация. Загадки о деньгах из детских литературных произведений.

*21 занятие.* Викторина «Мир, в котором мы живем». Загадки и вопросы по программе «Окружающий мир».

22занятие. Турнир Юных Эрудитов. Интеллектуальная игра.  
 23занятие. Игра-соревнование «Умники и умницы». Интеллектуальная игра.  
 24занятие. «Турнир смекалистых». Интеллектуальная игра.  
 25занятие. Конкурс «Её величество – МАТЕМАТИКА». Математические задачи, задачи на логику, внимание.  
 26занятие. Час занимательной математики. Занимательные задачи по математике.  
 27занятие. Игра-путешествие «На глубине океана». Познавательная игра-презентация о животных морей и океанов.  
 28занятие. Путешествие в космос. Мини-проект.  
 29занятие. Викторина «Удивительные деревья». Викторина на выявление и закрепление знаний о деревьях и кустарниках.  
 30занятие. Игра-путешествие «История появления транспорта». Просмотр презентации по теме. Загадки. Кроссворд по теме.  
 31занятие. Аукцион знаний. Интеллектуальная игра.  
 32занятие. История родного города. Экскурсия в краеведческий музей.  
 33занятие. Познавательная игра «Профессии от А до Я». Знакомство с профессиями. Встречи с людьми разных профессий. Загадки, ребусы. Игра «Доскажи словечко»  
 34занятие. Итоговое занятие кружка «Юный эрудит». Диагностика познавательных процессов младших школьников. Награждение за активное участие в работе кружка, за участие в интеллектуальных конкурсах.

#### **Основные разделы программы. 4класс**

1. Правила поведения в школе (2часа).
2. Правила дорожного движения (2часа).
3. Природа вокруг нас (6часов).
4. Логика, задания на внимание (6часов).
5. Познавательные игры (6часов).
6. Интеллектуальные игры (6часов).
7. Занимательная математика и геометрия (10 часов).
8. Литературные конкурсы и викторины (8часов).
9. Занимательная грамматика (14часов).
10. Проектная деятельность (6часов).
11. Итоговое занятие кружка (2часа).

#### **Содержание занятий**

1занятие. Организационное занятие. Ситуационные упражнения «Я в школе». План работы на год. Цели и задачи программы на год. Веселая игра на закрепление знаний о правилах поведения в школе.  
 2занятие. Игра «Внимание: дорога!». Интеллектуальная игра на закрепление знаний о ПДД.  
 3занятие. Игра «Продолжи логическую цепочку». Задания в стихах.  
 4занятие. «Забывшие профессии». Познавательная игра. Просмотр презентации. Обсуждение. Викторина.  
 5занятие. Словесные раскопки. История возникновения слов.  
 6занятие. «Занимательная геометрия». Интеллектуальная игра. Загадки. Ребусы. Конструирование из геометрических фигур.  
 7занятие. В гостях у любимой книги. Экскурсия в библиотеку. Викторина по знаниям детской литературы.  
 8занятие. Конкурс рисунков «Моя планета». Рисунки на экологическую тематику.  
 9занятие. Шарady. Ребусы. Составление анаграмм.  
 10занятие. Турнир смекалистых. Интеллектуальная игра на знание математики,

русского языка.

*11занятие.* Как они пишутся? Знакомство и работа с орфографическими словарями.

*12занятие.* Шкатулка с богатствами русского языка. Познавательная игра.

*13занятие.* Литературный кроссворд. Разгадывание и составление кроссворда с использованием дополнительных источников информации.

*14занятие.* Математические головоломки. Интеллектуальная игра.

*15занятие.* «Сочини математическую сказку». Творческий конкурс.

*16занятие.* Эти забавные животные. Познавательная игра. Конкурсы.

*17занятие.* Игра на внимание «Вставь нужное слово». Задания на внимание.

*18занятие.* Литературная игра «Путешествие в мир детской литературы». Игра по станциям. Загадки, задания, рисунки, кроссворд, музыкальные задания.

*19занятие.* Можно ли сломать язык? Знакомство и работа со словарем С.И.Ожегова.

*20занятие.* «В космическом пространстве». Просмотр видеоматериалов. Обсуждение. Викторина.

*21занятие.* Весёлая геометрия. Задания в стихах.

*22занятие.* Загадки природы. Викторина.

*23занятие.* Потерянное слово. Игра на внимание.

*24занятие.* Веселый диктант на внимание.

*25занятие.* Математические загадки. Задачи в стихах, задачи-шутки.

*26занятие.* «По следам событий». Сочинения-миниатюры

*27занятие.* «Моя родословная». Мини-проект.

*28занятие.* «Космос сегодня». Мини-проект.

*29занятие.* «Мир вокруг нас». Викторина на знание окружающего мира.

*30занятие.* «Кто лучше знает падежи?». Интеллектуальная игра.

*31занятие.* «Рождается внезапная строка». Речетворческий тренинг.

*32занятие.* «Мои знаменитые земляки». Мини-проект.

*33занятие.* «Умники и умницы». Интеллектуальная игра. Тема «Великая Отечественная война»

*34занятие.* Итоговое занятие кружка. Диагностика познавательных процессов младших школьников. Награждение детей за участие в интеллектуальных конкурсах, проектной деятельности.

## Тематическое планирование.

### 1 класс

№	Наименование разделов программы	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Правила поведения в школе.	1	-	1
2	Правила дорожного движения.	1	-	1
3	Природа вокруг нас.	6	0,5	5,5

4	Логика, задания на внимание.	4	-	4
5	Познавательные игры и занятия.	9	1	8
6	Интеллектуальные игры.	2	-	2
7	Занимательная математика и геометрия.	3	-	3
8	Литературные викторины и конкурсы.	5	-	5
9	Проектная деятельность.	2	0,5	1,5
Итого часов:		33	2	31

### 2 класс

№	Наименование разделов программы	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Правила поведения в школе.	2	-	2
2	Правила дорожного движения.	2	1	1
3	Природа вокруг нас.	6	-	6
4	Логика, задания на внимание	8	-	8
5	Познавательные игры и задания.	18	-	18
6	Интеллектуальные игры.	6	-	6
7	Занимательная математика и геометрия.	4	-	4
8	Литературные викторины и конкурсы.	8	-	8
9	Занимательная грамматика.	10	-	10
10	Проектная деятельность.	4	1	3
Итого часов:		68	2	66

### 3 класс

№	Наименование разделов программы	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Правила поведения в школе.	1	-	1
2	Правила дорожного движения.	1	-	1
3	Природа вокруг нас.	6	0,5	5,5

4	Логика, задания на внимание.	3	-	3
5	Познавательные игры и занятия.	7	-	7
6	Интеллектуальные игры.	5	-	5
7	Занимательная математика и геометрия.	4	0,5	3,5
8	Литературные викторины и конкурсы.	3	-	3
9	Занимательная грамматика.	2	-	2
10	Проектная деятельность	2	-	2
Итого часов:		34	1	33

#### 4 класс

№	Наименование разделов программы	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Правила поведения в школе.	1	-	1
2	Правила дорожного движения.	1	0,5	0,5
3	Природа вокруг нас.	3	-	3
4	Логика, задания на внимание.	3	-	3
5	Познавательные игры.	3	-	3
6	Интеллектуальные игры.	3	-	3
7	Занимательная математика и геометрия.	5	-	5
8	Литературные конкурсы и викторины.	4	-	4
9	Занимательная грамматика.	7	0,5	6,5
10	Проектная деятельность	3	-	3
11	Итоговое занятие кружка	1	1	-
Итого часов:		34	2	32

### Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса:

#### 1. Программно-нормативное обеспечение

- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденного приказом Минобразования РФ № 373 от 06.10.2009 г.
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина РФ.



## 2.Методические пособия для учителя

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010.- 223 с. – (Стандарты второго поколения).
2. Оценка достижения планируемых результатов в начальной школе: система заданий. В 2-х ч./ М.Ю.Демидова; под ред. Г.С.Ковалевой, О.Б.Логиновой. – 2 –е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 215 с. – ( стандарты второго поколения).
3. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя/ А.Г.Асмолов; под ред. А.Г.Асмолова. – 2 – е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 152 с. – (Стандарты второго поколения).
4. Нежинская О.Ю. Занимательные материалы для развития логического мышления. Волгоград. 2004г.
5. Никольская И.Л. Гимнастика для ума. Москва, «Экзамен», 2009г.
6. Рындина Н.Д. Мир логики. Развивающие занятия для начальной школы. Ростов-наДону.2008г.
7. Холодова О.А. Юным умникам и умницам, пособия для учащихся. Москва. «Рост», 2011г.
8. Примерные программы внеурочной деятельности. Стандарты второго поколения. М., Просвещение, 2010 г.
11. Проектные задачи в начальной школе. Стандарты второго поколения. М., Просвещение, 2010 г.

## 3.Литература для учащихся

Холодова О.А. «Юным умникам и умницам», пособия для учащихся. Москва. «Рост», 2011г.

## 4.Техническое обеспечение

- компьютер
- проектор
- интерактивная доска
- принтер лазерный
- сканер

### Приложение № 1

### Календарно-тематическое планирование 1 класс

№	Тема по программе	Цели	Дата
1.	Игра «Мы - школьники» (ко Дню знаний).	-расширить кругозор младших школьников; -учить работать в группе	
2.	Игра «Дети и дорога».	-формирование знаний детей по правилам дорожного движения, - учить работать в группе	

3.	Викторина «В мире насекомых».	-развивать познавательную активность, -формирование логического мышления	
4.	Игра «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан»	-совершенствовать знания о цветах, -формировать любознательность	
5.	Конкурс загадок об осени.	-развивать у детей быстроту мышления, смекалку, - систематизировать наблюдения в природе	
6.	Конкурс загадок о природе. Поделка из природных материалов.	-развивать у учащихся интеллектуальные способности, -систематизировать наблюдения в природе	
7.	Игра «Волшебные слова».	-вспомнить о пользе вежливых слов, -учить быть вежливыми в различных ситуациях, -развивать познавательную активность	
8.	Вода. Значение воды. Игра «Водой не разольёшь».	-расширять кругозор, - способствовать обогащению словарного запаса детей	
9.	Как жили наши бабушки. Экскурсия в краеведческий музей.	-формировать познавательную активность детей, - познакомить с историей родного города	
10.	Игровое занятие «Сказка – ложь, да в ней намек...»	-прививать интерес к чтению сказок, -формировать потребность регулярного чтения книг, - расширять кругозор детей.	
11.	Игра «Доскажи словечко».	-способствовать обогащению словарного запаса детей, - прививать интерес к устному народному творчеству	
12.	Мой домашний любимец. Мини-проект.	-формировать умение определять, какая нужна информация, -отбирать необходимые источники информации, классифицировать её, -учить работе в группах	
13.	Логика. Решение кроссвордов.	-учить разгадывать кроссворды, -развивать логическое мышление, -способствовать обогащению словаря младших школьников	
14.	Моя коллекция. Мини-проект.	-учить определять, какая нужна информация, -отбирать необходимые источники информации, классифицировать её, -обучение работе в группах	
15.	Игра «Геометрический конструктор»	-развивать творческие способности у учащихся, -формирование умения конструирования фигурки животных из геометрических фигур	

16.	Ребусы.	-развивать у детей сообразительность, - учить разгадывать ребусы	
17.	Конкурс «Самый смекалистый»	-способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления, - учить разгадывать ребусы, -воспитывать чувство товарищества и взаимопомощи	
18.	Животный мир Пустыни. Просмотр презентации. Викторина.	-формирование познавательной активности, -расширение кругозора, -развитие памяти и внимания	
19.	Игра «Путешествие в страну Сказка»	-вспомнить некоторые сказки по их отрывкам, -побуждать к чтению народных и авторских сказок, -развивать любознательность	
20.	Познавательная игра «Все работы хороши – выбирай на вкус».	-способствовать расширению кругозора детей о мире профессий, -учить работать в группах, -развитие устной речи	
21.	Игра «Буква потерялась»	-способствовать расширению кругозора детей, -прививать любовь к родному языку, -систематизировать знания, полученные на уроках письма	
22.	Игра «Что изменилось?»	-развивать внимание, наблюдательность, - формировать логическое мышление	
23.	Видеовикторина «Природа родного края»	-развивать сообразительность, логическое мышление, смекалку, -воспитывать любовь к природе	
24.	Просмотр презентации «Из глубины веков»	-развивать познавательную активность, любознательность, -расширять кругозор детей	
25.	Математика – царица наук. Викторина.	-развивать интерес к точным наукам, -формирование логического мышления	
26.	Математические лабиринты.	-прививать любовь к точным наукам, -закрепление навыка устного счета	
27.	Викторина «В мире животных».	-углублять знания детей о животном мире, - развивать воображение, память, речь	
28.	Игра-путешествие «Полет на Марс».	-формирование представлений о космосе и космонавтике, -развитие любознательности, -расширение кругозора учащихся	
29.	Просмотр видеоматериалов «Животные водоемов». Кроссворд.	-развивать познавательную активность, - воспитывать любовь к природе и охране окружающей среды	
30.	Тематическое занятие. История появления часов.	-расширять представление детей о времени, - развивать воображение, фантазию	

31.	Видеовикторина «Времена года».	-способствовать расширению кругозора детей, -развивать память, мышление, речь	
32.	Беседа «День Победы». Конкурс рисунков «Мы за мир!»	-воспитывать чувство патриотизма, -развивать творческие способности, -формирование умения выражать свои мысли и чувства в рисунке	
33	Игровое занятие «Ура, каникулы!»	-развивать коллективизм, дружелюбие, - формировать сообразительность, смекалку, -диагностика познавательных процессов младших школьников	

## 2 класс

№	Тема по программе	Цели	Дата
1.	Игра «Счастливый случай» (ко Дню знаний).	-расширить кругозор младших школьников, -учить работать в группе.	
2.	Игра «Светофорик».	-обобщить и систематизировать знания детей по правилам дорожного движения	
3.	Весёлая викторина «Самый, самая, самое».	-формировать познавательную активность, -развивать логическое мышление.	
4.	Мероприятие «Праздник красок».	-совершенствовать знания о цветах палитры, - воспитывать любовь к устному народному творчеству	
5.	Занимательная грамматика	-развивать у детей быстроту мышления, смекалку, -прививать любовь к родному языку	
6.	Игра «Экологическое ассорти».	-развивать у учащихся интеллектуальные способности, -систематизировать наблюдения в природе, -прививать экологическую культуру	
7.	Чтобы радость людям дарить, нужно добрым и вежливым быть.	-вспомнить о пользе вежливых слов, -расширять словарный запас детей, -прививать культуру речи	
8.	Игровая программа «Давайте поиграем»!	-развивать у детей быстроту мышления, речь, -способствовать обогащению словарного запаса учащихся	
9.	Познавательная игра «Короб чудес».	-развивать познавательную активность детей, - познакомить с народными ремёслами	
10.	Мероприятие « Жить – с книгой дружить».	-развивать интерес к чтению, -формировать потребность регулярного чтения книг, - расширять кругозор детей	

11.	Устный журнал «Пословица всем углам помощница».	-способствовать обогащению словарного запаса детей, - прививать любовь к устному народному творчеству	
12.	Путешествие по океану орфографических знаний.	-воспитывать уважение и любовь к родному языку, -закрепление изученных орфограмм, - развивать речь, воображение	
13.	Конкурс кроссвордов.	-учить разгадывать кроссворды, -развивать логическое мышление, -способствовать обогащению словаря младших школьников	
14.	Профессии моих родителей. Мини-проект.	-формировать умение определять, какая нужна информация, -отбирать необходимые источники информации, классифицировать её, -учить работе в группах, оформлению и предоставлению информации	
15.	Мой город. Мини-проект.	-формировать умение определять, какая нужна информация, -отбирать необходимые источники информации, классифицировать её, -учить работе в группах, -учить оформлению и предоставлению информации	
16.	Игра «В гостях у Феи сказочного леса».	-развивать у детей сообразительность, фантазию, воображение, -прививать чувство товарищества и взаимопомощи	
17.	Конкурсная программа «Отгадай-ка!»	-способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления, - учить разгадывать ребусы, -воспитывать чувство товарищества и взаимопомощи.	
18.	Путешествие в сказочную страну.	- вспомнить некоторые сказки по их отрывкам, - развивать воображение, творчество, смекалку, память	
19.	КВН по сказкам Г.Х. Андерсена.	-вспомнить некоторые сказки по их отрывкам, -развивать память, речь, мышление, - побуждать к чтению народных и авторских сказок	
20.	Игра «В День святого Валентина».	-способствовать расширению кругозора детей, -развивать культуру устной речи	
21.	Игра «Автомобильная страна».	-способствовать расширению кругозора детей,	

		-формировать познавательный интерес	
22.	Турнир Шерлоков Холмсов.	-развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление	
23.	Игра-соревнование «Мамин праздник».	-развивать сообразительность, логическое мышление, смекалку, - воспитывать чувство товарищества	
24.	«Турнир смекалистых».	-развивать наблюдательность, внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, -воспитывать чувство товарищества	
25.	Конкурс «Смекай, считай, отгадывай».	-развивать интерес к точным наукам, -развивать память, речь, мышление, воображение	
26.	Час занимательной математики.	-прививать интерес к точным наукам, -развивать логическое мышление, внимание	
27.	Игра-путешествие «Необитаемые острова» (ко Дню смеха).	-углублять знания детей о растительном и животном мире, - развивать воображение, память, чувство юмора	
28.	Игровая программа «Летим в космос».	-расширить знания детей о космонавтике, -развивать познавательную активность	
29.	КВН «Во саду ли, в огороде».	-развивать интерес к садово-огородному делу, -развитие устной речи, чувства юмора, - воспитывать любовь к природе	
30.	Час игры «Путешествие во времени».	-расширять представление детей о времени, - развивать воображение, фантазию	
31.	Викторина «Удивительные превращения».	-способствовать расширению кругозора детей, -развивать логическое мышление	
32.	Конкурс рисунков «Этот День Победы!»	-воспитывать чувство патриотизма, -развивать творческие способности, -учить детей выражать свои мысли и чувства посредством рисунка, -формировать умение защищать свой рисунок или проект	
33.	Весёлая викторина о профессиях.	-развивать внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, -способствовать подготовке к выбору профессии	
34.	Итоговое занятие «Летний карнавал». Диагностика познавательных процессов младших школьников	-способствовать сплочению детского коллектива, -развитие мышления, воображения, -диагностика познавательных процессов младших школьников	

### 3 класс

№	Тема по программе	Цели	Дата
1.	Игра «Моя любимая школа» (ко Дню знаний).	-расширить кругозор младших школьников, -прививать любовь к знаниям, -формирование культуры поведения ученика	
2.	Игра «Мы – пешеходы, мы - пассажиры».	-закрепить знания детей по правилам дорожного движения, -развивать речь, внимание	
3.	Шарады. Ребусы. Анаграммы.	-развивать познавательную активность, логическое мышление, внимание	
4.	«Забывтая старина, традиции, ремёсла, мастера». Турнир знатоков.	-прививать любовь к народным традициям, -расширять знания о старинных ремеслах	
5.	Страна Словария.	-знакомство со словарями, -прививать любовь к родному языку	
6.	Игра «Юный эколог».	-развивать у учащихся интеллект, -систематизировать наблюдения в природе, -прививать экологические знания и культуру	
7.	История моей фамилии. Мини-проект.	-формирование умения получать информацию из интернет-источников, -учить сортировать и обрабатывать полученную информацию, оформлять и предоставлять полученную информацию	
8.	Конкурс рисунков «Нет – загрязнению планеты!» Защита рисунков.	-формирование экологических знаний и экологической культуры, -расширение кругозора	
9.	Веселая познавательная игра «На ошибках учатся».	-развивать познавательную активность детей, -формирование общеучебных знаний и умений, -учить детей не бояться сделать ошибку, исправлять ошибки	
10.	Мероприятие « Книга – лучший друг».	-развивать интерес к чтению, -формировать потребность регулярного чтения книг, -расширять кругозор детей	
11.	Познавательная игра «Пословицы в картинках»	-способствовать обогащению словарного запаса детей, -прививать любовь к устному народному творчеству	
12.	Познавательная игра «По страницам любимых книг»	-воспитывать уважение и любовь к родному языку, -развивать речь, воображение, -формирование познавательного интереса	

13.	Составление кроссвордов на тему «Животный и растительный мир лесов»	-учить составлять кроссворды, - развивать логическое мышление, - способствовать обогащению словаря	
14.	Познавательная игра «В мире цифр».	-прививать интерес к точным наукам, -развивать интеллектуальные способности	
15.	Викторина «Занимательная геометрия».	-прививать интерес к точным наукам, -расширять кругозор детей	
16.	Природа вокруг нас. Занятие «Лес – наше богатство».	-развивать у детей любовь к природе, -формировать экологические знания, -прививать чувство ответственности за сохранность природных богатств	
17.	Конкурсная программа «Играй, смекай, угадывай!»	-способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления, - учить разгадывать ребусы, - воспитывать чувство товарищества и взаимопомощи	
18.	Литературная игра по творчеству Шарля Перро.	-прививать любовь к литературе, -развивать психические процессы (память, внимание, мышление, речь)	
19.	Игра «Там на неведомых дорожках»	-вспомнить некоторые сказки по их отрывкам, - побуждать к чтению народных и авторских сказок, -расширять словарный запас, прививать культуру речи	
20.	История появления денег. Тематическое занятие.	-способствовать расширению кругозора детей, -развивать познавательную активность	
21.	Викторина «Мир, в котором мы живем»	-способствовать расширению кругозора детей, -актуализация знаний по предмету «Окружающий мир»	
22.	Турнир Юных Эрудитов.	-развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление, -формировать познавательную активность	
23.	Игра-соревнование «Умники и умницы».	-развивать сообразительность, логическое мышление, смекалку, -развивать устную речь, -воспитывать чувство товарищества, взаимопомощи	
24.	«Турнир смекалистых».	-развивать наблюдательность, внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, -развивать устную речь, - воспитывать чувство товарищества	
25.	Конкурс «Её величество – математика».	-прививать интерес к точным наукам, -формирование общеучебных умений и навыков,	



		-развивать речь, внимание, мышления, воображение	
26.	Час занимательной математики.	-прививать интерес к точным наукам, - развивать наблюдательность, внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, -развивать устную речь	
27.	Игра-путешествие «На глубине океана»	-углублять знания детей о растительном и животном мире океанов и морей, - развитие познавательной активности, -формирование любви к природе	
28.	Путешествие в космос. Мини-проект.	-расширить знания детей о космонавтике, -учить добывать знания из источников информации, систематизировать полученные знания, -учить оформлять полученную информацию	
29.	Викторина «Удивительные деревья»	-воспитывать любовь к природе и охране окружающей среды, -расширение представлений об окружающем мире, -формирование познавательного интереса	
30.	Игра-путешествие «История появления транспорта»	-расширять представление детей о времени, -формирование познавательной активности, -развитие устной речи	
31.	Аукцион знаний. Интеллектуальная игра.	-способствовать расширению кругозора детей, -развивать психические процессы (память, внимание, мышление)	
32.	История родного города. Экскурсия в краеведческий музей.	-расширение знаний об истории города, известных людях города, -развитие познавательного интереса, - формирование патриотизма	
33	Познавательная игра «Профессии от А до Я».	-развивать внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, - прививать интерес к выбору профессии	
34.	Итоговое занятие кружка «Юный эрудит».	-способствовать сплочению детского коллектива, -подвести итоги работы кружка за год, -диагностика познавательных процессов младших школьников	

#### 4 класс

№	Тема по программе	Цели	Дата
1.	Организационное занятие. Ситуационные упражнения в стихах «Я в школе».	-расширить кругозор младших школьников, - прививать любовь к знаниям, -формирование культуры поведения школьника	

2.	Игра «Внимание: дорога!».	-закрепить знания детей по правилам дорожного движения, -развивать устную речь, -формировать познавательную активность	
3.	Игра «Продолжи логическую цепочку»	-развивать познавательную активность, логическое мышление	
4.	«Забытые профессии». Познавательная игра.	-прививать любовь к народным традициям, -расширять знания о старинных ремеслах, -формировать познавательный интерес, -приобщать к самостоятельному поиску нужной информации	
5.	Словесные раскопки. История возникновения слов.	-познакомить учащихся со словарями, учить с ними работать, -учить находить необходимую информацию в сети интернет, -прививать любовь к родному языку	
6.	«Занимательная геометрия». Интеллектуальная игра.	-развивать у учащихся интеллектуальные способности, -систематизировать знания по начальной геометрии	
7.	В гостях у любимой книги. Экскурсия в библиотеку.	-формировать потребность регулярного чтения книг, - расширять кругозор детей, -учить находить необходимую информацию в книгах	
8.	Конкурс рисунков «Моя планета».	-формирование экологических знаний и экологической культуры, -учить отображать в рисунке полученные знания, -учить высказывать собственные эмоциональные переживания, -развивать умение защищать свой рисунок, проект	
9.	Шарады. Ребусы. Составление анаграмм.	-развивать познавательную активность детей, - учить составлять ребусы, анаграммы	
10.	Турнир смекалистых.	-развивать интерес к наукам, -формировать потребность регулярного чтения книг, -расширять кругозор детей	
11.	Как они пишутся? Знакомство с орфографическими словарями.	-способствовать обогащению словарного запаса детей, - прививать любовь к русскому языку, -учить работать с источниками информации	
12.	Шкатулка с богатствами русского языка. Познавательная игра.	-воспитывать уважение и любовь к родному языку, -развивать речь, воображение, -формировать познавательную активность	

13.	Литературный кроссворд.	-учить составлять кроссворды, - развивать логическое мышление, -способствовать обогащению словаря	
14.	Математические головоломки.	-прививать интерес к точным наукам, -развивать интеллектуальные способности	
15.	«Сочини математическую сказку». Творческий конкурс.	-прививать интерес к точным наукам, -развивать творческое мышление и воображение	
16.	Эти забавные животные. Познавательная игра.	-развивать у детей любовь к природе, -прививать чувство ответственности за сохранность животного мира, -расширять знания о животных, -формировать познавательную активность	
17.	Игра на внимание «Вставь нужное слово».	-способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления	
18.	Литературная игра «Путешествие в мир детской литературы».	-прививать любовь к литературе, - развивать психические процессы (память, внимание, мышление, воображение)	
19.	Можно ли сломать язык? Знакомство со словарем С.И.Ожегова	-прививать любовь к родному языку, -расширять кругозор учащихся, -обогащать их словарный запас	
20.	«В космическом пространстве». Просмотр видеоматериалов.	-способствовать расширению кругозора детей в области космоса и космонавтики, -формирование познавательной активности, -развитие речи учащихся	
21.	Весёлая геометрия. Задания в стихах.	-способствовать расширению кругозора детей, - актуализация знаний по начальной геометрии	
22.	Загадки природы. Викторина.	-развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление, -формировать познавательную активность	
23.	Потерянное слово. Игра.	-развивать сообразительность, логическое мышление, внимание, -развивать устную и письменную речь, - воспитывать чувство товарищества	
24.	Веселый диктант на внимание.	-развивать внимание, сообразительность, логическое мышление, -формировать любовь к родному языку	
25.	Математические загадки.	-учить устанавливать причинно-следственные связи, -формирование логического мышления, -развивать интерес к точным наукам	
26.	«По следам событий». Сочинения-миниатюры	-учить устанавливать причинно-следственные связи, -развивать письменную речь, -формирование любви к родному языку	

27.	Моя родословная. Мини-проект.	-учить составлять план выполнения задач, -решать проблемы творческого характера, -учить умению работать с носителями информации	
28.	«Космос сегодня». Мини-проект.	-расширить знания детей о космонавтике, -учить добывать знания из источников информации, -учить систематизировать полученные знания, правильно их оформлять, -формировать умение защищать свой проект	
29.	«Мир вокруг нас». Викторина.	-воспитывать любовь к природе и охране окружающей среды, -развивать устную речь, -актуализация знаний об охране окружающей среды	
30.	«Кто лучше знает падежи?». Интеллектуальная игра.	-формирование познавательной активности, -развитие психических процессов, -прививать общеучебные умения и навыки, -формирование интереса к изучению русского языка	
31.	«Рождается внезапная строка». Речетворческий тренинг.	-способствовать развитию устной и письменной речи учащихся, -развивать психические процессы (память, внимание, мышление)	
32.	«Мои знаменитые земляки». Мини-проект.	-расширение знаний об истории города, известных людях города, -учить добывать знания из источников информации, -учить систематизировать полученные знания, правильно их оформлять, -формировать умение защищать свой проект	
33.	«Умники и умницы». Интеллектуальная игра	-развивать внимание, сообразительность, логическое мышление, смекалку, -развивать чувство товарищества и взаимопомощи	
34.	Итоговое занятие кружка.	-подвести итоги работы кружка за год, -награждение активистов, -диагностика познавательных процессов младших школьников	

## Приложение № 2

### Диагностика познавательных процессов младших школьников

#### Внимание

##### 1. Методика "Изучение переключения внимания"

Цель: изучение и оценка способности к переключению внимания.

Оборудование: таблица с числами черного и красного цветов от 1 до 12, написанными не по порядку; секундомер.

Порядок исследования. По сигналу исследователя испытуемый должен назвать и показать числа : а) черного цвета от 1 до 12; б) красного цвета от 12 до 1; в) черного цвета в возрастающем порядке, а красного - в убывающем (например, 1 - черная, 12 - красная, 2 - черная, 11 - красная и т.д.). Время опыта фиксируется с помощью секундомера.

Обработка и анализ результатов. Разность между временем, необходимым для завершения последнего задания, и суммой времени, затраченного на работу над первым и вторым, будет тем временем, которое испытуемый расходует на переключение внимания при переходе от одной деятельности к другой.

### *2. Оценка устойчивости внимания методом корректурной пробы*

Цель: исследование устойчивости внимания учащихся.

Оборудование: стандартный бланк теста «Корректурная проба», секундомер.

Порядок исследования. Исследование необходимо проводить индивидуально. Начинать нужно убедившись, что у испытуемого есть желание выполнять задание. При этом у него не должно создаваться впечатление, что его экзаменуют. Испытуемый должен сидеть за столом в удобной для выполнения данного задания позе. Экзаменатор выдает ему бланк «Корректурной пробы» и разъясняет суть по следующей инструкции: «На бланке напечатаны буквы русского алфавита. Последовательно рассматривая каждую строчку, отыскивай буквы «к» и «р» и зачеркивай их. Задание нужно выполнить быстро и точно». Испытуемый начинает работать по команде экспериментатора. Через десять минут отмечается последняя рассмотренная буква.

Обработка и анализ результатов. Сверяются результаты в корректурном бланке испытуемого с программой - ключом к тесту. Подсчитываются общее количество просмотренных за десять минут букв, количество правильно вычеркнутых за время работы букв, количество букв, которые необходимо было вычеркнуть. Рассчитывается продуктивность внимания, равная количеству просмотренных за десять минут букв и точность, вычисленная по формуле

$K = m/n \times 100\%$ , где K - точность, n - количество букв, которые необходимо было вычеркнуть, m - количество правильно вычеркнутых во время работы букв.

### *3. Исследование особенностей распределения внимания (методика Т.Е. Рыбакова)*

Оборудование: бланк, состоящий из чередующихся кружков и крестов (на каждой строчке семь кружков и пять крестов, всего 42 кружка и 30 крестов), секундомер.

Порядок исследования. Испытуемому предъявляют бланк и просят считать вслух, не останавливаясь (без помощи пальца), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Обработка и анализ результатов. Экспериментатор замечает время, которое требуется испытуемому на весь подсчет элементов, фиксирует все остановки испытуемого и те моменты, когда он начинает сбиваться со счета. Сопоставление количества остановок, количества ошибок и порядкового номера элемента, с которого испытуемый начинает сбиваться со счета, позволит сделать вывод об уровне распределения внимания у испытуемого.

## **Память**

### *1. Методика «Определение типа памяти»*

Цель: определение преобладающего типа памяти.

Оборудование: четыре ряда слов, записанных на отдельных карточках; секундомер.

Для запоминания на слух: машина, яблоко, карандаш, весна, лампа, лес, дождь, цветок, кастрюля, попугай.

Для запоминания при зрительном восприятии: самолет, груша, ручка, зима, свеча, поле, молния, орех, сковородка, утка.

Для запоминания при моторно-слуховом восприятии: пароход, слива, линейка, лето, абжур, река, гром, ягода, тарелка, гусь.

Для запоминания при комбинированном восприятии: поезд, вишня, тетрадь, осень, торшер, поляна, гроза, гриб, чашка, курица.

Порядок исследования. Ученику сообщают, что ему будет прочитан ряд слов, которые он должен постараться запомнить и по команде экспериментатора записать.

Читается первый ряд слов. Интервал между словами при чтении - 3 секунды; записывать их ученик должен после 10-секундного перерыва после окончания чтения всего ряда; затем отдых 10 минут.

Предложите ученику про себя прочитать слова второго ряда, которые экспонируются в течение одной минуты, и записать те, которые он сумел запомнить. Отдых 10 минут.

Экспериментатор читает ученику слова третьего ряда, а испытуемый шепотом повторяет каждое из них. Затем записывает на листке запомнившиеся слова. Отдых 10 минут.

Экспериментатор показывает ученику слова четвертого ряда, читает их ему. Испытуемый повторяет каждое слово шепотом. Затем записывает на листке запомнившиеся слова. Отдых 10 минут.

Обработка и анализ результатов. О преобладающем типе памяти испытуемого можно сделать вывод, подсчитав коэффициент типа памяти (С).  $C = a/10$ , где а - количество правильно воспроизведенных слов. Тип памяти определяется по тому, в каком из рядов было большее воспроизведение слов. Чем ближе коэффициент типа памяти к единице, тем лучше развит у испытуемого данный тип памяти.

## 2. Методика «Изучение логической и механической памяти»

Цель: исследование логической и механической памяти методом запоминания двух рядов слов.

Оборудование: два ряда слов (в первом ряду между словами существует смысловая связь, во втором ряду отсутствует), секундомер.

Первый ряд	Второй ряд
кукла – играть	жук - кресло
курица – яйцо	компас - клей
ножницы – резать	колокольчик - стрела
лошадь – сани	синица - сестра
книга – учитель	лейка - трамвай
бабочка - муха	ботинки - самовар
щетка - зубы	спичка - графин
снег - зима	шляпа - пчела
корова - молоко	рыба - пожар
лампа - вечер	пила - яичница

Порядок исследования. Ученику сообщают, что будут прочитаны пары слов, которые он должен запомнить.

Экспериментатор читает испытуемому десять пар слов первого ряда (интервал между парой - пять секунд). После десятисекундного перерыва читаются левые слова

ряда (с интервалом десять секунд), а испытуемый записывает запомнившиеся слова правой половины ряда. Аналогичная работа проводится со словами второго ряда.

Обработка и анализ результатов. Результаты исследования заносятся в следующую таблицу.

**Таблица 2. Объем смысловой и механической памяти**

Объем смысловой памяти			Объем механической памяти		
Количество слов первого ряда (А)	Количество запомнившихся слов (В)	Коэффициент смысловой памяти $C=B/A$	Количество слов второго ряда (А)	Количество запомнившихся слов (В)	Коэффициент механической памяти $C=B/A$

### Мышление

#### 1. Методика "Простые аналогии"

Цель: исследование логичности и гибкости мышления. Оборудование: бланк, в котором напечатаны два ряда слов по образцу.

1. <u>Бежать</u> стоять	<u>Кричать</u> а) молчать, б) ползать, в) шуметь, г) звать,
2. <u>Паровоз</u> вагоны	д) конюшня <u>Конь</u>
3. <u>Нога</u> сапог	а) конюх, б) лошадь, в) овес, г) телега, д) конюшня
4. <u>Коровы</u> стадо	<u>Глаза</u> а) голова, б) очки, в) слезы, г) зрение, д) нос
5. <u>Малина</u> ягода	<u>Деревья</u> а) лес, б) овцы, в) охотник, г) стая, д) хищник
6. <u>Рожь</u> поле	<u>Математика</u> а) книга, б) стол, в) парта, г) тетради, д) мел
7. <u>Театр</u> зритель	<u>Яблоня</u> а) садовник, б) забор, в) яблоки, г) сад, д) листья
8. <u>Пароход</u> пристань	<u>Библиотека</u> а) полки, б) книги, в) читатель, г) библиотекарь, д) сторож
9. <u>Смородина</u> ягода	<u>Поезд</u> а) рельсы, б) вокзал, в) земля, г) пассажир, д) шпалы
10. <u>Болезнь</u> лечить	<u>Кастрюля</u> а) плита, б) суп, в) ложка, г) посуда, д) повар
11. <u>Дом</u> <u>этажи</u>	<u>Телевизор</u> а) включить, б) ставить, в) отремонтировать, г) квартира, д) мастер <u>Лестница</u> а) жители, б) ступеньки, в) каменный, г) большой, д) подъем

Порядок исследования. Ученик изучает пару слов, размещенных слева, устанавливая между ними логическую связь, а затем по аналогии строит пару справа,

выбирая из предложенных нужное понятие. Если ученик не может понять, как это делается, одну пару слов можно разобрать вместе с ним.

Обработка и анализ результатов. О высоком уровне логики мышления свидетельствуют восемь-десять правильных ответов, о хорошем - 6-7 ответов, о достаточном - 4-5, о низком - менее чем 5.

### 2. Методика «Исключение лишнего»

Цель: изучение способности к обобщению. Оборудование: листок с двенадцатью рядами слов типа:

1. Лампа, фонарь, солнце, свеча.
2. Сапоги, ботинки, шнурки, валенки.
3. Собака, лошадь, корова, лось.
4. Стол, стул, пол, кровать.
5. Сладкий, горький, кислый, горячий.
6. Очки, глаза, нос, уши.
7. Трактор, комбайн, машина, сани.
8. Москва, Киев, Волга, Минск.
9. Шум, свист, гром, град.
10. Суп, кисель, каша, картошка.
11. Береза, сосна, дуб, роза.
12. Абрикос, персик, помидор, апельсин.

Порядок исследования. Ученику необходимо в каждом ряду слов найти такое, которое не подходит, лишнее, и объяснить почему. Обработка и анализ результатов.

1. Определить количество правильных ответов (выделение лишнего слова).
2. Установить, сколько рядов обобщено с помощью двух родовых понятий (лишняя «кастрюля» - это посуда, а остальное - еда).
3. Выявить, сколько рядов обобщено с помощью одного родового понятия.
4. Определить, какие допущены ошибки, особенно в плане использования для обобщения несущественных свойств (цвета, величины и т.д.).

Ключ к оценке результатов. Высокий уровень - 7-12 рядов обобщены родовыми понятиями; хороший - 5-6 рядов с двумя, а остальные с одним; средний - 7-12 рядов с одним родовым понятием; низкий - 1-6 рядов с одним родовым понятием.

### 3. Методика «Изучение скорости мышления»

Цель: определение скорости мышления.

Оборудование: набор слов с пропущенными буквами, секундомер.

Слова:

п-ра	д-р-во	п-и-а	п-сь-о
г-ра	з-м-к	р-ба	о-н-
п-ле	к-м-нь	ф-н-ш	з-о-ок
к-са	п-с-к	х-кк-й	к-ш-а
т-ло	с-ни	у-и-ель	ш-ш-а
р-ба	с-ол	к-р-ца	п-р-г
р-ка	ш-о-а	б-р-за	ш-п-а
п-ля	к-и-а	п-е-д	б-р-б-н
с-ло	с-л-це	с-ег	к-нь-и
м-ре	д-с-а	в-с-а	д-р-в-

Порядок исследования. В приведенных словах пропущены буквы. Каждая черточка соответствует одной букве. За три минуты необходимо образовать как можно больше существительных единственного числа.

Обработка и анализ результатов:



25-30 слов - высокая скорость мышления;  
20-24 слова - хорошая скорость мышления;  
15-19 слов - средняя скорость мышления;  
10-14 слов - ниже средней;  
до 10 слов - инертное мышление.

Этими критериями следует пользоваться при оценке учащихся 2-4-х классов, первоклассников можно исследовать со второго полугодия и начинать отсчет с третьего уровня:

19-16 слов - высокий уровень мышления;  
10-15 слов - хороший;  
5-9 слов - средний;  
до 5 слов - низкий.

#### 4. Методика «Изучение саморегуляции»

Цель: определение уровня сформированности саморегуляции в интеллектуальной деятельности.

Оборудование: образец с изображением палочек и черточек (I-II-III-I) на тетрадном листе в линейку, простой карандаш.

Порядок исследования. Испытуемому предлагают в течение 15 минут на тетрадном листе в линейку писать палочки и черточки так, как показано в образце, соблюдая при этом правила: писать палочки и черточки в определенной последовательности, не писать на полях, правильно переносить знаки с одной строки на другую, писать не на каждой строке, а через одну. В протоколе экспериментатор фиксирует, как принимается и выполняется задание - полностью, частично или не принимается, не выполняется совсем. Фиксируется также качество самоконтроля по ходу выполнения задания (характер допущенных ошибок, реакция на ошибки, т.е. замечает или не замечает, исправляет или не исправляет их), качество самоконтроля при оценке результатов деятельности (старается основательно проверить и проверяет, ограничивается беглым просмотром, вообще не просматривает работу, а отдает ее экспериментатору сразу по окончании). Исследование проводится индивидуально.

Обработка и анализ результатов. Определяют уровень сформированности саморегуляции в интеллектуальной деятельности. Это один из компонентов общей способности к учению.

*1 уровень.* Ребенок принимает задание полностью, во всех компонентах, сохраняет цель до конца занятия; работает сосредоточенно, не отвлекаясь, примерно в одинаковом темпе; работает в основном точно, если и допускает отдельные ошибки, то при проверке замечает и самостоятельно устраняет их; не спешит сдавать работу сразу же, а еще раз проверяет написанное, в случае необходимости вносит поправки, делает все возможное, чтобы работа была выполнена не только правильно, но и выглядела аккуратной, красивой.

*2 уровень.* Ребенок принимает задание полностью, сохраняет цель до конца занятия; по ходу работы допускает немногочисленные ошибки, но не замечает и самостоятельно не устраняет их; не устраняет ошибок и в специально отведенное для проверки время в конце занятия, ограничивается беглым просмотром написанного, качество оформления работы его не заботит, хотя общее стремление получить хороший результат у него имеется.

*3 уровень.* Ребенок принимает цель задания частично и не может ее сохранить во всем объеме до конца занятия; поэтому пишет знаки беспорядочно; в процессе работы допускает ошибки не только из-за невнимательности, но и потому, что не запомнил какие-то правила или забыл их; свои ошибки не замечает, не исправляет их

ни по ходу работы, ни в конце занятия; по окончании работы не проявляет желания улучшить ее качество; к полученному результату вообще равнодушен.

*4 уровень.* Ребенок принимает очень небольшую часть цели, но почти сразу же теряет ее; пишет знаки в случайном порядке; ошибок не замечает и не исправляет, не использует и время, отведенное для проверки выполнения задания в конце занятия; по окончании сразу же оставляет работу без внимания; к качеству выполненной работы равнодушен.

*5 уровень.* Ребенок совсем не принимает задание по содержанию, более того, чаще вообще не понимает, что перед ним поставлена какая-то задача; в лучшем случае он улавливает из инструкции только то, что ему надо действовать карандашом и бумагой, пытается это делать, исписывая или разрисовывая лист как получится, не признавая при этом ни полей, ни строчек; о саморегуляции на заключительном этапе занятия говорить даже не приходится.

## **Воображение**

### *Методика «Дорисовывание фигур»*

Цель: изучение оригинальности решения задач на воображение.

Оборудование: набор из двадцати карточек с нарисованными на них фигурами: контурное изображение частей предметов, например, ствол с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами и т.д., простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник и т.д.), цветные карандаши, бумага.

Порядок исследования. Ученику необходимо дорисовать каждую их фигур так, чтобы получилась красивая картинка.

Обработка и анализ результатов. Количественная оценка степени оригинальности производится подсчетом количества изображений, которые не повторялись у ребенка и не повторялись ни у кого из детей группы. Одинаковыми считаются те рисунки, в которых разные эталонные фигуры превращались в один и тот же элемент рисунка. Подсчитанный коэффициент оригинальности соотносят с одним из шести типов решения задачи на воображение.

*Нулевой тип.* Характеризуется тем, что ребенок еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает его, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

*1 тип* - ребенок дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного объекта (дерево), но изображение контурное, схематичное, лишённое деталей.

*2 тип* - также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.

*3 тип* - изображая отдельный объект, ребенок уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).

*4 тип* - ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (девочка гуляет с собакой).

*5 тип* - заданная фигура используется качественно по-новому. Если в 1-4 типах она выступает как основная часть картинка, которую рисовал ребенок (кружок-голова), то теперь фигура включается как один из второстепенных элементов для создания образа воображения (треугольник уже не крыша, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину).