

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА СЕЛА БАГАЕВКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД САРАТОВ»
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА Н. В. КОТЛОВА»**

СОГЛАСОВАНО
на педагогическом совете
от «29» августа 2025 г. Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ
«СОШ с. Багаевка им. Н.В.Котлова»
Ж.А.Панчук
«29» августа 2025 г. Приказа № 96



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«Йога для мозгов»

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Центр «Точка роста»

Составила педагог
дополнительного образования
Иващенко Ольга Алексеевна

с.Багаевка 2025 г.

Структура программы:

I.	Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы	
1.	Пояснительная записка	стр.3
2.	Цель и задачи программы	стр.6
3.	Планируемые результаты	стр.7
4.	Содержание программы	стр.8
5.	Формы аттестации и их периодичность	стр.10
II.	Комплекс организационно-педагогических условий	
6.	Методическое обеспечение	стр.11
7.	Условия реализации программы	стр.12
8.	Оценочные материалы	стр.12
9.	Список литературы	стр.13

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1. Пояснительная записка

Направленность программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Йога для мозгов» (далее - Программа) является программой технической направленности и направлена на формирование у обучающихся ключевых компетенций XXI века: алгоритмического мышления, логики, пространственного воображения и креативного подхода к решению задач.

Программа разработана в соответствии с:

- ~ Федеральным законом «Об образовании Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273 –ФЗ);

- ~ Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- ~ Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- ~ Концепцией развития дополнительного образования детей Саратовской области на 2022 - 2030 годы (Приказ МО Саратовской области от 08.02.2022г. № 141);

- ~ Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- ~ Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи». Утверждены Постановлением Главного Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020;

- ~ Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- ~ Приказом Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- ~ Письмом Минобрнауки РФ от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- ~ Правилами ПФДО (Приказ «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21.05.2019г. №1077, п.51.);

- ~ Положением о персонифицированном дополнительном образовании детей в МО «Город Саратов» от 19 июня 2019 №1078;

- ~ Уставом МАОУ «СОШ с.Багаевка муниципального образования «город Саратов» имени Героя Советского Союза Н. В. Котлова».

Актуальность

В современном мире, перегруженном информацией, ключевыми становятся навыки не столько запоминания, сколько анализа, обработки и применения данных. Развитие логики, сообразительности и наблюдательности у детей младшего школьного возраста является фундаментом для успешного освоения школьной программы, адаптации в социальной среде и формирования критического мышления.

Отличительная особенность

Особенность программы «Йога для мозгов» — в ее системном, практико-ориентированном и увлекательном подходе к развитию интеллекта. Она готовит детей не к сдаче теста, а к реальным жизненным и будущим профессиональным вызовам, закладывая прочный фундамент для становления мыслящей, творческой и технологически грамотной личности.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 7-11 лет (группы рекомендуется делить на 7-9 и 10-11 лет)

Возраст учащихся и психолого-педагогическая характеристика данного возраста

Данный возраст охватывает период обучения в начальной школе и характеризуется значительными изменениями в когнитивной, эмоциональной и социальной сферах ребенка. Понимание этих особенностей является ключом к эффективному построению занятий по программе «Йога для мозгов».

1. Когнитивное развитие (мышление, внимание, память)

- **Переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению.** Ребенок 7–8 лет мыслит конкретно и опирается на наглядные примеры. К 10–11 годам он постепенно учится проводить анализ, синтез, обобщение и строить логические умозаключения на основе абстрактных понятий.
 - *Педагогический вывод:* Задачи необходимо вводить **от простого к сложному**, от манипуляций с предметами и картинками к решению абстрактных головоломок. Важно использовать наглядный материал (схемы, рисунки, предметы).
- **Развитие произвольного внимания и памяти.** Внимание младшего школьника еще неустойчиво, он легко отвлекается. Однако в течение этого периода происходит интенсивное развитие способности концентрироваться, управлять своим вниманием и запоминать информацию целенаправленно.
 - *Педагогический вывод:* необходимо **часто** **менять** **виды деятельности** (письменная задача → подвижная игра → обсуждение в кругу), чтобы поддерживать интерес и концентрацию. Занятие должно быть динамичным. Память эффективно тренируется через игру и многократное, но вариативное повторение.
- **Преобладание непроизвольного запоминания.** Лучше запоминается то, что интересно и вызывает эмоциональный отклик.
 - *Педагогический вывод:* Подача материала должна **быть яркой, увлекательной, игровой**. Эмоциональная вовлеченность — ключ к эффективному усвоению навыков.

2. Мотивационная сфера

- **Ведущая деятельность — учебная.** Однако внутренняя мотивация к учебе еще только формируется. Ребенок хочет узнавать новое, но его больше мотивирует интерес, а не долгосрочная перспектива.
- **Развитие познавательного интереса.** В этом возрасте закладывается фундамент любви или нелюбви к интеллектуальной деятельности. Дети испытывают огромное удовольствие от самостоятельно найденного решения.
 - *Педагогический вывод:* крайне важна ситуация успеха. Задания должны быть посильными, но требующими усилия. Необходимо хвалить за процесс (за старание, за найденный способ решения), а не только за результат. Соревновательный элемент должен быть доброжелательным.

3. Эмоционально-волевая сфера

- **Эмоциональная непосредственность и восприимчивость.** Дети живо реагируют на происходящее, их эмоции переменчивы. Они очень чувствительны к оценке взрослого (педагога).

- **Формирование самооценки.** Оценка педагога и сверстников напрямую влияет на то, как ребенок начинает оценивать свои собственные возможности.
 - *Педагогический вывод:* Создание доброжелательной, поддерживающей атмосферы на занятии — обязательное условие. Нельзя допускать насмешек. Ошибка должна восприниматься как ступенька к обучению, а не как провал.

4. Социальное развитие

- **Авторитет взрослого (педагога) крайне высок.** Ребенок доверяет учителю и ждет от него руководства и одобрения.
- **Интерес к общению со сверстниками интенсивно растет.** Формируются первые стабильные дружеские группы, появляется опыт сотрудничества и конкуренции.
 - *Педагогический вывод:* необходимо активно использовать групповые и парные формы работы (командные квесты, мозговые штурмы, совместные проекты). Это учит договариваться, слушать друг друга, распределять роли и приходить к общему решению.

Сводная таблица для построения занятия

Возрастная особенность	Как это использовать в программе «Йога для мозгов»
Потребность в игре	Превращать любое задание в игру, квест, соревнование или историю.
Неустойчивое внимание	Делить занятие на короткие блоки (5-10 минут) и часто менять деятельность.
Наглядно-образное мышление	Использовать много визуальных материалов: карточки, конструкторы, картинки, видеоанимацию, предметы.
Эмоциональность	Создавать яркие, позитивные эмоции от процесса решения. Бурно радоваться успехам детей.
Формирование самооценки	Хвалить за усилия и подход. Формировать веру в то, что интеллект можно «прокачать», если прикладывать усилия.
Социальное подражание	Педагогу важно самому с энтузиазмом включаться в игру, показывать пример любопытства и радости открытия.
Авторитет педагога	Быть не контролером, а фасилитатором, помощником и источником вдохновения.

Объем программы

Количество часов по Программе 72 часов

Срок освоения программы - 1 учебный год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу (45 минут) или 1 раз в неделю 2 академических часа (с перерывом 5-10 минут).

Состав групп постоянный. Группы учащихся, по возможности, формируются в соответствии с возрастом и физическими данными обучающихся для дифференциации по сложности предлагаемого материала.

Набор детей производится независимо от объема их знаний, умений и навыков.

Новизна программы:

Новизна программы «Йога для мозгов» заключается в ее уникальном синтезе классического подхода к развитию познавательных способностей и современных образовательных трендов, ориентированных на формирование конкретных будущих компетенций. В отличие от существующих программ общего развития, она делает осознанный акцент на прикладном применении логики и сообразительности, целенаправленно готовя мышление ребенка к решению технологических задач. Программа строится не как набор разрозненных упражнений, а как целостный игровой квест, где каждый модуль — это этап подготовки юного инженера,

программиста или аналитика. Через доступные для младшего школьника формы — головоломки, конструкторы, командные игры — здесь закладывается фундамент алгоритмического стиля мышления, умения читать схемы, видеть пространственные проекции и находить нестандартные решения. При этом ключевым механизмом остается игра и поддерживающая атмосфера, где развитие происходит естественно и без принуждения, через любопытство и радость открытия.

Педагогическая целесообразность программы «Йога для мозгов» заключается в ее полном соответствии основным принципам педагогики и возрастным потребностям детей 7-11 лет. Она не просто заполняет свободное время ребенка, а решает конкретные образовательные и развивающие задачи, которые актуальны именно в этот период.

Во-первых, программа отвечает ключевой потребности младшего школьного возраста — переходу от игровой деятельности к учебной, делая этот процесс мягким и естественным. Она использует игровую форму как основной метод, но наполняет ее содержанием, которое целенаправленно развивает произвольность психических процессов — умение концентрироваться, запоминать, мыслить логически и последовательно. Это напрямую поддерживает и усиливает эффект от основной школьной программы, помогая ребенку легче усваивать материал по математике, русскому языку и другим предметам, где требуются внимание и анализ.

Во-вторых, она компенсирует дефицит развития гибких навыков в традиционной системе образования. Школа часто делает упор на знания и воспроизведение информации, в то время как современный мир требует умения применять эти знания, творчески переосмысливать задачи, работать в команде и не бояться ошибок. Данная программа через систему открытых задач, мозговых штурмов и проектной деятельности создает среду, где ребенок учится именно этому: экспериментировать, выдвигать гипотезы, аргументировать свою точку зрения и сотрудничать со сверстниками для достижения общего результата.

В-третьих, программа обладает ярко выраженной практической и профориентационной направленностью. Она не развивает мышление абстрактно, а знакомит детей с конкретными инструментами и типами задач, с которыми они столкнутся в будущем, если выберут профессию в сфере IT, инженерии или анализа данных. Это раннее, ненавязчивое погружение в логику технологических процессов формирует тот самый алгоритмический стиль мышления, который является фундаментом для дальнейшего сознательного выбора профиля обучения и карьеры.

Таким образом, педагогическая целесообразность программы очевидна: она системно и комплексно решает задачи развития личности младшего школьника, укрепляя его познавательные способности, поддерживая учебную мотивацию и закладывая основы для успешной адаптации в быстро меняющемся технологическом мире.

2. Цель и задачи:

Цель обучения: Развитие и укрепление когнитивных способностей учащихся (логики, мышления, внимания, памяти, наблюдательности) через систему игровых заданий и творческих задач.

Задачи

Обучающие:

- Познакомить с основными типами логических задач (сравнение, обобщение, классификация, умозаключение).
- Обучить базовым принципам решения головоломок.
- Научить алгоритмам наблюдения и анализа.

Развивающие:

- Развивать скорость и гибкость мышления, сообразительность.
- Совершенствовать концентрацию, устойчивость и переключаемость внимания.
- Тренировать зрительную и слуховую память.
- Развивать пространственное воображение.
- Стимулировать познавательную активность и любознательность.

Воспитательные:

- Формировать умение работать в парах и малых группах.
- Воспитывать настойчивость в достижении цели, умение доводить начатое дело до конца.
- Развивать навыки самоконтроля и адекватной самооценки.

3. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты освоения обучающимися Программы оцениваются по трём базовым уровням и представлены соответственно личностными, метапредметными и предметными результатами:

Предметные результаты:

(Обучающийся **научится**:

- Решать логические задачи разных типов (на сравнение, закономерности, переливание, взвешивание).
- Работать с головоломками (судоку, танграм, лабиринты) базового и повышенного уровня сложности.
- Находить отличия, несоответствия и "лишние" элементы в визуальном ряду.
- Концентрировать внимание на задаче, удерживая в памяти условия и промежуточные результаты.
- Создавать простые алгоритмы для решения практических задач.
- "Читать" и создавать простые схемы, чертежи и проекции объектов.
- Применять базовые принципы командной работы для решения интеллектуальных задач.

Обучающийся **получит возможность научиться**:

- Самостоятельно конструировать головоломки и логические задачи по заданному алгоритму.
- Применять несколько способов решения одной задачи и выбирать наиболее рациональный.
- Выступать в роли модератора командного обсуждения, координируя работу группы.
- Применять освоенные стратегии мышления в новых, незнакомых контекстах (в учебе, повседневной жизни).

Метапредметные результаты:**(Познавательные УУД:**

- Умение анализировать информацию, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения.
- Владение базовыми навыками классификации, сравнения и обобщения.
- Развито пространственное воображение и умение мысленно манипулировать объектами.
- Способность самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель, находить и структурировать информацию.
- Умение переносить известные способы действий в новую, нестандартную ситуацию.

Регулятивные УУД:

- Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать свои действия для ее решения.
- Способность вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера ошибок.
- Развиты навыки самоконтроля и концентрации внимания в течение занятия.

- Умение адекватно оценивать правильность выполнения задания и использовать предложенные критерии для оценки.

Коммуникативные УУД:

- Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.
- Способность аргументировать свою точку зрения, задавать вопросы, строить монологическое высказывание.
- Готовность оказывать помощь и поддержку членам своей команды.

Личностные результаты:

- Сформирована учебная мотивация и познавательный интерес к интеллектуальной деятельности.
- Развита способность к самооценке на основе критериев успешности учебной и творческой деятельности.
- Сформировано уважительное отношение к иному мнению, развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Развита самостоятельность и личностная ответственность за результат своей деятельности.
- Сформирована уверенность в своих силах, готовность преодолевать интеллектуальные трудности.

4. Содержание программы

Учебный план

№	Наименование раздела и темы	Теория (часов)	Практика (часов)	Всего	Формы контроля
1	Модуль 1: Разминка для ума (Развитие внимания и наблюдательности)			20	
1.1	Вводное занятие. Что такое «Йога для мозгов»?	1	1	2	Диагностическая игра, наблюдение
1.2	Зоркий глаз: находим отличия, скрытые предметы	1	3	4	Выполнение карточных заданий
1.3	Что изменилось? Игры на память и внимание	1	3	4	Практическое задание с предметами
1.4	Лабиринты внимания: корректурные пробы, таблицы Шульте	1	3	4	Индивидуальные бланковые задания
1.5	Детективы на практике: квест по поиску «улик»	1	5	6	Командный квест, решение загадок
	Итого по модулю 1:	5	15	20	
2	Модуль 2: Алгоритмы и логика (Основы логического мышления)			22	
2.1	Сравниваем и объединяем: находим общее и частное	1	3	4	Работа с карточками, групповое обсуждение
2.2	В мире закономерностей: числовые и графические последовательности	1	4	5	Решение задач у доски
2.3	Задачи на переливание и взвешивание	2	4	6	Практическая работа с моделями
2.4	Судоку и другие японские головоломки (адаптированные)	1	3	4	Индивидуальные и парные задания
2.5	Логика кода: шифры, ребусы и знаковые системы	1	2	3	Создание своих ребусов

	Итого по модулю 2:	6	16	22	
3	Модуль 3: Инженерная графика и 3D-мышление (Пространственное мышление)			16	
3.1	Основы конструирования: от схемы к модели	2	4	6	Защита своих моделей
3.2	Задачи со спичками (с безопасными палочками)	1	3	4	Коллективное решение у доски
3.3	Танграм и другие головоломки на плоскостное конструирование	1	3	4	Сборка фигур по схеме
3.4	Черчение и проекции: вид сверху, спереди, сбоку	1	1	2	Рисование проекций
	Итого по модулю 3:	5	11	16	
4	Модуль 4: Креативный шторм (Развитие сообразительности, нестандартного мышления)			14	
4.1	Задачи с изюминкой: на что способна одна палка?	1	3	4	Мозговой шторм, презентация идей
4.2	Крокодил: развиваем ассоциативное мышление	1	2	3	Наблюдение, участие в игре
4.3	Что? Где? Когда?: своя интеллектуальная игра	1	3	4	Командная игра
4.4	Изобретатели: используем предмет не по назначению	1	2	3	Защита проектов
4.5	Итоговое занятие. Турнир умников и умниц	0	2	2	
	Итого по модулю 4:	4	12	16	
	ВСЕГО:	20	54	74	

Содержание учебного плана

Модуль 1. Разминка для ума (Развитие внимания и наблюдательности) (20 часов)

- **Тема 1.1.** Вводное занятие. Знакомство с программой. Правила работы. Диагностика начального уровня развития внимания и наблюдательности. Игры на знакомство и сплочение коллектива.
- **Тема 1.2.** Развитие зрительного внимания. Работа с парными изображениями: поиск отличий, скрытых предметов, несоответствий. Использование интерактивных заданий и специализированных платформ.
- **Тема 1.3.** Тренировка памяти и концентрации. Игры «Что изменилось?», «Найди пару» (мемори). Упражнения на запоминание последовательностей предметов, слов, зрительных образов.
- **Тема 1.4.** Управление вниманием. Работа с корректурными пробами (буквенными и цифровыми). Тренировка периферического зрения и скорости восприятия с помощью таблиц Шульте.
- **Тема 1.5.** Применение навыков на практике. Командный квест «В поисках улики»: решение цепочки заданий, требующих наблюдательности, запоминания деталей и совместного обсуждения.

Модуль 2. Алгоритмы и логика (Основы логического мышления) (22 часа)

- **Тема 2.1.** Формирование операций мышления. Упражнения на сравнение предметов и понятий по заданным и самостоятельно выделенным признакам. Исключение лишнего. Построение обобщающих понятий. Группировка и классификация объектов.
- **Тема 2.2.** Анализ закономерностей. Поиск и продолжение закономерностей в числовых и буквенных последовательностях, в графических рядах (логические квадраты, матрицы Равена). Составление собственных закономерностей.

- **Тема 2.3.** Решение практических логических задач. Классические задачи на переливание жидкостей и взвешивание на чашечных весах. Составление алгоритмов решения. Работа с моделью (стаканчики, имитация весов).
- **Тема 2.4.** Знакомство с числовыми головоломками. Правила классического sudoku 4x4 и 6x6. Решение какуро, магических квадратов начального уровня. Стратегии решения.
- **Тема 2.5.** Логика языка и знаковых систем. Разгадывание ребусов, шарад, метаграмм. Основы шифрования: шифры замены, шифры с ключом. Создание собственных простых шифров и ребусов.

Модуль 3. Инженерная графика и 3D-мышление (Пространственное мышление) (16 часов)

- **Тема 3.1.** Основы конструирования. Чтение простых схем и чертежей. Создание объемных моделей из конструктора (LEGO, Magformers и др.) по образцу, схеме и собственному замыслу.
- **Тема 3.2.** Решение комбинаторных задач на плоскости. Классические задачи со спичками (безопасными палочками) на преобразование фигур, исправление ошибок в уравнениях.
- **Тема 3.3.** Геометрические головоломки. Складывание фигур из частей («Танграм», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра»). Анализ схем сборки. Создание собственных силуэтов.
- **Тема 3.4.** Основы проекционного черчения. Понятия «вид сверху», «вид спереди», «вид сбоку». Упражнения на определение объекта по его проекциям. Рисование проекций простых предметов.

Модуль 4. Креативный шторм (Развитие сообразительности, нестандартного мышления) (14 часов)

- **Тема 4.1.** Решение задач с открытым условием. Задачи, требующие выхода за рамки очевидного решения («как одним действием исправить ошибку?»). Развитие дивергентного мышления. Мозговые штурмы.
- **Тема 4.2.** Развитие ассоциативного и образного мышления. Игра «Крокодил»: объяснение и отгадывание понятий без слов. Создание ассоциативных цепочек.
- **Тема 4.3.** Командная интеллектуальная игра. Проведение игры по принципу «Что? Где? Когда?»: обсуждение вопросов, выдвижение версий, поиск ответа в команде.
- **Тема 4.4.** Развитие изобретательского мышления. Метод проб и ошибок. Использование предметов не по прямому назначению. Защита своих творческих проектов-изобретений.
- **Тема 4.5.** Итоговое занятие. Комплексная квест-игра «Турнир умников и умниц», включающая задания из всех пройденных модулей. Рефлексия. Награждение.

5. Формы аттестации и их периодичность

Аттестация носит диагностический, развивающий и мотивирующий характер. Основная цель — не выставление оценки, а определение прогресса, фиксация достижений и выявление зон роста для дальнейшей корректировки образовательного маршрута ребенка.

1. Входная диагностика (Сентябрь)

- Форма: Индивидуальная и групповая игровая диагностика.
- Содержание: Набор кратких заданий (анкета-рисунок «Что я люблю думать?», простые задачи на наблюдательность (найти отличия), логику (исключить лишнее), память (запомнить ряд предметов)).
- Цель: определить стартовый уровень сформированности когнитивных навыков, сформировать первоначальные группы для работы.

2. Текущая аттестация (после каждого модуля / темы)

- Периодичность: По итогам каждого из 4-х модулей (октябрь, декабрь, февраль, апрель).

- Форма: Практико-ориентированные задания, интегрированные в итоговое занятие модуля.
 - Модуль 1: Мини-квест «Детективное агентство» (наблюдательность, внимание).
 - Модуль 2: Решение «олимпиадного» набора логических задач (алгоритмы, закономерности).
 - Модуль 3: Защита проекта «Построй по чертежу» (пространственное мышление).
 - Модуль 4: Участие в командной игре «Что? Где? Когда?» (сообразительность, нестандартное мышление).
- Цель: оценить усвоение материала модуля, способность применять полученные знания и навыки на практике.

3. Промежуточная аттестация (Январь)

- Форма: Индивидуальная или парная выполнение комплексной творческой работы (например, «Создай свою головоломку» или «Разработай маршрут для робота»).
- Цель: оценить способность к интеграции навыков, креативности и самостоятельному применению изученных стратегий мышления.

4. Итоговая аттестация (Май)

- Форма: Комплексный интеллектуальный квест «Турнир умников и умниц».
- Содержание: Квест состоит из нескольких станций, соответствующих пройденным модулям. Дети проходят его командами, демонстрируя не только cognitive skills, но и умение работать в команде, распределять роли.
- Цель: оценить динамику развития за год, способность применять весь арсенал полученных умений в новой, незнакомой ситуации.

Критерии оценки:

- Сформированность познавательного действия: Способен ли ребенок применить изученный алгоритм/стратегию?
- Гибкость мышления: может ли найти несколько способов решения? Может ли отказаться от неэффективной стратегии?
- Настойчивость и самостоятельность: Способен ли доводить начатое до конца? Обращается ли за помощью раньше, чем попытается решить сам?
- Креативность: предлагает ли нестандартные, оригинальные решения?
- Эффективность работы в команде: умеет ли слушать других, аргументировать свою точку зрения, делиться идеями?

II. Комплекс организационно-педагогических условий

6. Методическое обеспечение

1. Учебно-методическая документация

- Дидактические материалы для входной, промежуточной и итоговой диагностики.
- Инструкции и алгоритмы для решения основных типов задач (памятки для детей).
- Сценарии квестов, игр, турниров.

2. Дидактические материалы и оборудование

- **Раздаточный материал:**
 - Бланки с заданиями (лабиринты, таблицы Шульте, корректурные пробы, sudoku, какуро).

- Карточки для игр («Мемо», «Исключи лишнее», «Найди пару», «Ассоциации»).
- Карточки с ребусами, шарадами, метаграммами.
- Бланки для проектной деятельности.

7. Условия реализации программы

Техническое обеспечение

- ~ Персональный компьютер/ноутбук педагога с выходом в интернет
- ~ Мультимедийный проектор или интерактивная панель
- ~ Принтер для печати раздаточных материалов
- ~ Акустическая система (колонки) для озвучивания видео и аудиоматериалов
- ~ Онлайн-платформы с развивающими играми и головоломками
- ~ Базы данных логических задач и головоломок
- ~ Видеотека с обучающими роликами и мультфильмами

8. Оценочные материалы

1. Диагностические карты

- **Стартовая диагностика** (сентябрь):
 - Тест на объём внимания (таблицы Шульте).
 - Задания на классификацию и исключение лишнего.
 - Графический диктант (пространственное мышление).
- **Промежуточные срезы** (декабрь, март):
 - Решение задач на переливание/взвешивание (оценка алгоритмического мышления).
 - Квесты на наблюдательность (фиксация ошибок и времени выполнения).
- **Итоговая диагностика** (май):
 - Комплексный квест, включающий задания всех модулей.
 - Анкета самооценки для детей («Что я научился делать?»).

2. Критериальные бланки

Пример для задачи на логику:

Критерий	Баллы	Описание
Стратегия решения	0-2	0 — нет попыток, 1 — частично верно, 2 — выбран оптимальный путь
Точность	0-2	0 — ошибка, 1 — неполное решение, 2 — верный ответ
Время выполнения	0-1	0 — превышено, 1 — уложился в норму

3. Творческие задания

- **Проект «Моя головоломка»:**
 - Критерии: оригинальность, сложность, оформление.
 - Защита проекта перед группой (оценка презентационных навыков).
- **Командный квест «Шифровальщики»:**
 - Оценка умения распределять роли, эффективность коммуникации.

4. Инструменты обратной связи

- **Листы самооценки** для детей (смайлики/шкалы):
«Насколько было сложно?», «Что понравилось?»
- **Чек-листы для педагога:**
 - Фиксация динамики каждого ребёнка по ключевым навыкам (внимание, логика, креативность).

- **Анкеты для родителей:**
«Какие изменения вы заметили у ребёнка?» (например, улучшение успеваемости в школе, рост интереса к puzzles).

5. Примеры заданий для срезов

- **Для модуля «Наблюдательность»:**
Найти 10 отличий в картинках за 1 минуту (оценка: скорость/точность).
- **Для модуля «Логика»:**
Решить sudoku 4×4 (оценка: правильность, использование метода исключения).
- **Для модуля «Проектирование»:**
Построить модель по чертежу (оценка: соответствие схеме, аккуратность).

9. Список литературы

Для педагога:

1. Зак, А. З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 6–12 лет [Текст] / А. З. Зак. — Москва : Новая школа, 1996. — 215 с. — ISBN 5-7301-0295-7.
2. Гин, С. И. Мир логики: Методическое пособие для учителя начальной школы [Текст] / С. И. Гин. — Москва : Вита-Пресс, 2001. — 144 с. — ISBN 5-7755-0341-6.
3. Гин, С. И. Мир фантазии: Методика развития творческого мышления детей 7–11 лет [Текст] / С. И. Гин. — Москва : Вита-Пресс, 2015. — 128 с. — ISBN 978-5-7755-3450-2.
4. Кац, Е. М. Необычная математика. Тетрадь логических заданий для детей 7–8 лет [Текст] / Е. М. Кац. — 6-е изд. — Москва : МЦНМО, 2018. — 96 с. — ISBN 978-5-4439-2588-3.
5. Сухин, И. Г. 800 новых логических и математических головоломок [Текст] / И. Г. Сухин. — Санкт-Петербург : Союз, 2001. — 288 с. — ISBN 5-94033-096-1.
6. Белякова, О. В. Развитие пространственного мышления у детей младшего школьного возраста [Текст] / О. В. Белякова // Начальная школа. — 2019. — № 5. — С. 45–50.
7. Вахновецкий, Б. А. Логические задачи в начальной школе: Теория и методика преподавания [Текст] / Б. А. Вахновецкий. — Москва : Айрис-пресс, 2005. — 176 с. — ISBN 5-8112-1355-1.
8. Тамберг, Ю. Г. Развитие творческого мышления ребенка [Текст] / Ю. Г. Тамберг. — Екатеринбург : У-Фактория, 2004. — 208 с. — ISBN 5-94799-186-2.
9. Холодова, О. А. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей. 1–4 классы [Текст] / О. А. Холодова. — Москва : РОСТ, 2019. — 120 с. — ISBN 978-5-905685-67-8.
10. Андрющенко, Т. Ю. Коррекционно-развивающие игры для детей 7–10 лет [Текст] / Т. Ю. Андрющенко, Н. В. Басалаева. — Волгоград : Учитель, 2018. — 112 с. — ISBN 978-5-7057-5210-5.
11. Симановский, А. Э. Развитие творческого мышления детей [Текст] / А. Э. Симановский. — Ярославль : Академия развития, 2002. — 192 с. — ISBN 5-7797-0126-8.
12. Савенков, А. И. Методика исследовательского обучения младших школьников [Текст] / А. И. Савенков. — Самара : Учебная литература, 2020. — 160 с. — ISBN 978-5-9507-1720-8.
13. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Текст] / Минобрнауки России. — Москва : Просвещение, 2021. — 64 с. — ISBN 978-5-09-087274-5.

Электронные ресурсы:

14. Кац, Е. М. Игры и головоломки для развития творческого мышления [Электронный ресурс] / Е. М. Кац. — URL: <https://math.ru/> (дата обращения: 12.10.2023).

15. Образовательная платформа LearningApps.org [Электронный ресурс]. — URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 12.10.2023).

Для учащихся:

1. Остер, Г. Б. Задачник по математике : Ненаглядное пособие [Текст] / Г. Б. Остер. — Москва : АСТ, 2020. — 96 с. — ISBN 978-5-17-121550-3.
2. Сухин, И. Г. 800 новых логических головоломок [Текст] / И. Г. Сухин. — Санкт-Петербург : Союз, 2001. — 288 с. — ISBN 5-94033-096-1.
3. Кац, Е. М. Необычная математика. Тетрадь логических заданий для детей 7–8 лет [Текст] / Е. М. Кац. — Москва : МЦНМО, 2022. — 96 с. — ISBN 978-5-4439-4332-0.
4. Друкерман, П. Французские дети не плюются едой. Секреты воспитания [Текст] / П. Друкерман. — Москва : Синдбад, 2019. — 384 с. — ISBN 978-5-00131-056-3.
5. Гин, С. И. Мир фантазии : Развиваем творческое мышление [Текст] / С. И. Гин. — Москва : Вита-Пресс, 2021. — 128 с. — ISBN 978-5-7755-3450-2.
6. Вундт, К. Большая книга головоломок [Текст] / К. Вундт. — Москва : Эксмо, 2019. — 192 с. — ISBN 978-5-699-87654-3.
7. Беднар, С. Головоломки для детей [Текст] / С. Беднар. — Москва : Росмэн, 2020. — 64 с. — ISBN 978-5-353-07689-1.
8. Тарапата, В. В. Тайны и секреты занимательных задач [Текст] / В. В. Тарапата. — Москва : АСТ, 2018. — 160 с. — ISBN 978-5-17-107990-7.
9. Жильцова, Т. В. Логика для детей [Текст] / Т. В. Жильцова. — Москва : Айрис-Пресс, 2019. — 112 с. — ISBN 978-5-8112-6543-2.
10. Кэрролл, Л. История с узелками [Текст] / Л. Кэрролл. — Москва : Мир, 2020. — 256 с. — ISBN 978-5-03-008528-4.
11. Перельман, Я. И. Занимательные задачи и опыты [Текст] / Я. И. Перельман. — Москва : АСТ, 2021. — 320 с. — ISBN 978-5-17-098507-0.
12. Руденко, В. Н. Головоломки и занимательные задачи [Текст] / В. Н. Руденко. — Москва : Просвещение, 2018. — 96 с. — ISBN 978-5-09-057342-0.
13. Электронный ресурс: Детский образовательный портал «Разумейкин» [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.razumeykin.ru/> (дата обращения: 12.10.2023).
14. Электронный ресурс: Журнал «Мурзилка» [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.murzilka.org/> (дата обращения: 12.10.2023).