

АДМИНИСТРАЦИЯ СЕВЕРОУРАЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования

«Центр внешкольной работы»

Принята

на заседании педагогического совета

МАУ ДО «ЦВР»

Протокол № _____ от _____

Утверждаю

Директор МАУ ДО «ЦВР»

_____/_____/

Приказ № _____ от _____

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа социально - гуманитарной направленности

«Интеллект»

Возраст обучающихся: 6.5 – 8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Гилязитдинова Е.Г.

педагог дополнительного
образования

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	Ошибка! Закладка не определена.
1.2. Цель и задачи.....	5
1.3. Содержание общеразвивающей программы.....	
Учебный план.....	6
1.4. Тематический план.....	12
1.5. Содержание тематического плана.....	8
1.6. Планируемые результаты.....	12
2. Организационно педагогические условия.....	13
2.1. Календарный график.....	13
2.2. Условия реализации программы.....	13
2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.....	15
3. Список литературы.....	17
Приложения	

1. Комплекс основных характеристик

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально гуманитарной направленности «Интеллект» (далее Программа), направлена на развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста через проектно – исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Программа соответствует принципу развивающего образования, целью которого является интеллектуальное развитие учащихся. Программа обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач, учитывая индивидуальные особенности и интересы воспитанников.

Программа основана на комплексном подходе к развитию и применению знаний дошкольников. Содержание материала подчиняется принципам общедоступности, учитывает особенности психологии и физиологии современного дошкольника.

Актуальность. Актуальность программы просматривается через Стратегию развития воспитания в Свердловской области до 2030 года основная цель, которой создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности.

Для достижения поставленной цели созданы условия для вовлечения детей в проектно исследовательскую деятельность, поддержку и развитие способностей и талантов у детей в процессе обучения по Программе.

Раннее выявление, обучение и воспитание одаренных детей составляет одно из перспективных направлений развития системы дошкольного образования, одновременно являясь одним из ведущих факторов социализации и творческой самореализации личности.

Анализ участия учащихся объединения «Играя - познаю» в различных олимпиадах и конкурсах, показывает, что в объединении имеется категория одаренных детей. Целенаправленная и систематическая работа с одаренными детьми позволит более эффективно управлять формированием внимания, памяти, мышления, анализа.

Метод проектов является эффективным средством личностного развития, позволяет углубить и расширить интеллектуальные способности учащихся, способствует социализации, что является одной из целей учебно-воспитательного процесса. Для развития познавательного интереса в процессе обучения учащиеся будут вовлечены в активный поиск знаний, элементарный самостоятельный поиск ответа на поставленные задачи, что способствует активизации умственной деятельности.

Отличительные особенности. При составлении Программы был обобщен и использован опыт программы «Любознайка» Тугушевой Г.П. и Чистяковой А.Е. по экспериментальной деятельности. В результате в учебный план Программы «Интеллект» включены: блок «Проектная и экспериментальная деятельность», «Развитие творческих способностей через мультипликацию», «Развитие интеллектуальных способностей через игровую деятельность».

Новизна Программы заключается в том, что она предполагает использование методов проблемного обучения, парных коммуникаций, позволяющих активизировать мыслительные процессы ребёнка и формировать интерес к познавательной и исследовательской деятельности.

Адресат. Программа разработана для детей 6 - 7 лет с высокими образовательными потребностями. Группа формируется из выпускников по программе «Играя - познаю», которые по результатам диагностики («Карта одаренности» А.И.Савенков) показали высокие результаты.

- имеют более высокие по сравнению с большинством сверстников интеллектуальные способности, восприимчивость к обучению;
- глубину и не традиционность мышления;
- с высоким общим уровнем развития;
- обладающие яркой познавательной активностью.

Умственно одаренный ребенок 6 - 7 лет отличается от сверстников более высоким уровнем обучаемости, большими возможностями усвоения нового. Данным детям характерно стремление к творческой деятельности, самостоятельности, высказывании и отстаивании собственных идей, отказ от привычных способов решения проблем. Для того, чтоб дать возможность реализовать данные потребности в обучении применяются поисковые и проектные методы, метод эвристических вопросов.

Режим занятий: продолжительность одного академического часа – 30 минут, перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Объем программы – 72 часа. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Особенности организации образовательного процесса.

Форма реализации образовательной программы: обучение по Программе представляет традиционную модель и подразумевает последовательное освоение знаний и умений.

Перечень форм обучения: фронтальная, индивидуальная, групповая.

Виды занятий: практические занятия, комбинированные занятия, командные игры, индивидуальные консультации, групповое обсуждение, занятие – эксперимент.

На занятиях предлагаются развивающие и интеллектуальные игры на развитие памяти, логики, мышления.

Так как, предполагается большой объем индивидуальной работы с учащимися при подготовке к исследовательско-проектной деятельности, оптимальное количество учащихся в группе от 7 до 10.

В реализации программы используются методы проблемного обучения, поисковые и эвристические методы. Использование этих подходов к обучению позволит повысить уровень индивидуальных достижений, образовательные и интеллектуальные способности.

Форма подведения итогов реализации освоения программы: представление образовательных результатов и достижений учащихся предполагается через участие в проектной деятельности, участие в олимпиадах, конкурсах разного уровня, викторинах.

1.2. Цель и задачи

Цель Программы – развитие и формирование интеллектуально – творческих способностей одаренных детей дошкольного возраста через проектную деятельность.

Задачи обучения:

Образовательные:

- научить основам проектной деятельности;
- научить аргументировать свои высказывания, делать вывод;
- научить работать с различными источниками информации;
- научить анализировать, применять полученные знания в олимпиадах;
- научить основам мультипликации (зарисовка, раскадровка, монтаж, озвучка).

Развивающие:

- развивать поисковые умения, навыки решения творческих и нестандартных задач;
- развивать эрудицию, интерес к творческой экспериментальной деятельности;
- формировать умение осмысливать задачу, признавать свои ошибки;
- развивать творчество, фантазию при создании мультфильма.

Воспитательные:

- воспитать активность, любознательность в процессе обучения;
- формировать ответственность.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный план

	Разделы (модули)	Количество академических часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	1	0.5	0.5	Диагностический тест «Карта одаренности»
2.	Шпионские открытия	19	4	15	
3.	Проектно исследовательская деятельность	20	5	15	Защита проекта
4.	Творческая студия «Мульти»	17	4	13	Результат творческой деятельности
5.	Познай себя	16	2	14	Наблюдение, олимпиада интеллектуальная викторина «Веселый кавардак»,
6.	Итоговое занятие				квест «Гений»
	Итого:	72	12	60	

1.4. Тематический план

№	Название темы, раздел	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	1	0.5	0.5	Диагностический тест «Карта одаренности»
1.1.	Шпионские открытия	18	4	14	
1.2.	Лента Мебиуса	2	0.5	1.5	
1.3.	Магнит. Лупа	3	0.5	2.5	
1.4.	Вопрос – ответ	3	0.5	2.5	
1.5.	Микроскоп	5	1	4	
1.6.	Волшебство воды. Капля	2	0.5	1.5	
1.7.	Воздух – невидимка	2	0.5	1.5	
1.8.	День темноты	2	0.5	1.5	

2.	Проектно исследовательская деятельность	20	5	15	
2.1.	Проект	2	0.5	1.5	
2.2.	Поиск проблемы, тема	2	0.5	1.5	
2.3.	Структура	3	1	2	
2.4.	Источники информации	2	0.5	1.5	
2.5.	Планирование, исследование	3	1	2	
2.6.	Практическая работа	5	1	4	
2.7.	Индивид. консультации	2	0.5	1.5	
2.8.	Представление проекта	1	0	1	Защита проекта
3.	Творческая студия «Мульти»	17	4	13	
3.1.	Мультфильм- что это?	1	0.5	0.5	
3.2.	Виды мультипликации и техники	2	0.5	1.5	
3.3.	Технологические этапы м/ф	2	0.5	1.5	
3.4.	Разработка сценария, сюжета	2	0.5	1.5	
3.5.	Раскадровка сюжета	2	0.5	1.5	
3.6.	Изготовление персонажа, Техника перекладка.	3	0.5	2.5	
3.7.	Озвучка	2	0.5	1.5	
3.8.	Монтаж мультфильма	2	0.5	1.5	
3.9.	Презентация м/ф	1	0	1	Результат творческой деятельности
4.	Познай себя	16	2	14	
4.1.	Эффективное общение	2	0.5	1.5	Наблюдение
4.2.	Талантеха	4	0.5	3.5	Олимпиада
4.3.	Академиус	5	0.5	4.5	Интеллект.викторина «Веселый кавардак»
4.4.	Мозгобойня	3	0.5	2.5	
4.5.	Итоговое занятие	2	0	2	Квест «Гений»
Итого:		72	12	60	

1.5. Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие

Теория: правила посещения, техника безопасности.

Практика: диагностический тест

1.1. Шпионские игры

1.2. Лента Мебиуса

Теория: лист Мебиуса, познакомить со свойствами необычных фигур, их применение.

Практика: эксперимент с лентой, значимость на практике.

1.3. Магнит. Лупа

Теория: знакомство со свойствами магнита, лупой. Познание закономерностей и явлений окружающего мира.

Практика: знакомство с научным прибором лупа, эксперимент с магнитом, иглой и водой, лупой, песком.

1.4. Вопрос – ответ. Пузырёк.

Теория: свойства, применение.

Практика: опыты и эксперименты с водой, глицерином, пищевыми красителями и мылом.

1.5. Микроскоп.

Теория: знакомство с микроскопом, ТБ при проведении экспериментов с различными материалами.

Практика: наблюдение и экспериментирование с помощью микроскопа. Вывод, обсуждение.

1.6. Волшебство воды. Капля.

Теория: безопасность на рабочем месте. Знакомство со свойствами воды, красителей.

Практика: эксперименты с водой, солью, пищевыми красителями, бумагой.

1.7. Воздух – невидимка

Теория: воздух, его свойства.

Практика: поиск информации и работа с научно- публицистическим журналом «Думай». Экспериментирование по схеме, анализ, работа в парах – групповое обсуждение, вывод.

1.8. День темноты

Теория: правила безопасности на занятии.

Практика: игровой эксперимент с тенью, светом.

2. Проектно – исследовательская деятельность.

2.1. Что такое проект.

Теория: знакомство с понятием проект, 5 – «П», этапы работы над проектом.

Практика: Кейс игра «Знакомство с проектом».

2.2. Поиск проблемы. Выбор темы проекта.

Теория: личные интересы, хобби.

Практика: беседа, обсуждение, выбор темы проекта.

2.3. Структура проекта

Теория: структура написания, общие требования к проекту, выявление проблемы проекта, определение конечного результата проекта.

Практика: составление плана работы над проектом, подборка материала к реализации проекта. Самостоятельная работа «чек лист – схема проекта»

2.4. Источник информации

Теория: применение различных источниках информации (книги, интернет, библиотека)

Практика: самостоятельный поиск информации (путем вопросов информацию по теме проекта), научить ориентироваться на сайте.

2.5. Планирование, исследование.

Теория: гипотеза, составление плана проекта.

Практика: беседа, рассуждения «если..., то...», «Это возможно, если...». Формулировка гипотезы «использование (создание) ... позволит обеспечить...»

2.6. Практическая работа.

Практика: проведение исследований, подведение результатов (анкетирования, опроса), выполнение творческой работы проекта.

2.7. Индивидуальные консультации

Практика: помощь учащимся при осуществлении проекта (написание, корректировка, обсуждение...).

2.8. Представление проекта

Практика: представление проекта в объединении, участие в защите проекта на муниципальном уровне, представление проекта на всероссийском конкурсе.

3. Творческая студия «Мульти»

3.1. Мультфильм – что это?

Теория: знакомство с жанром мультипликации, материал необходимый к занятиям, техника безопасности на рабочем месте.

Практика: Дошкольники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Тест «Фантазии», беседа. Домашнее задание – просмотр рисованного и пластилинового мультфильма.

3.2. Виды мультипликации и техники

Теория: техника и этапы работы над м/ф.

Практика: Игра «Сам себе режиссер». Самостоятельная работа «чек лист – этапы создания м/фильма»

3.3. Технологические этапы мультфильма. Терминология

Теория: понятие - персонаж, декорации, фон, сюжет, действующее лицо.

Практика: Инсценировка рассказа Г.Остера «Петька»

3.4. Разработка сценария, сюжет.

Теория: этапы составления сценария для мультфильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).

Практика: Зарисовка декораций (дома, дерева), сюжета.

3.5. Раскадровка.

Теория: дети узнают значение слова «раскадровка», дать представления – сцена, кадр. Распределение и соотношение отснятых кадров в секунду.

Практика: поэтапная раскадровка сюжета, схематичная зарисовка. Выбор интерьерного фона и прорисовка. Съёмка в технике «Перекладка» - учить перемещать героев и декорации на плоскости, вести покадровую съёмку мультфильма. Дать представление о фазах движения, представление «кадр».

3.6. Изготовление персонажа, техника перекладка.

Теория: описание (создание) облика героя, эмоции и действия персонажа, характерные жесты, сочетание несочетаемого. Изучить технику перекладки.

Практика: прорисовка главного персонажа, второстепенных героев, отдельных дополняющих элементов. Применение полученных знаний, освоение техники перекладка в действии.

3.7. Озвучка

Теория: звуковое оформление мультфильма.

Практика: запись звукового сопровождения.

3.8 Монтаж мультфильма

Теория: обработка видео монтажа.

Практика: совместная работа по обработке и склейки мультфильма.

3.9. Презентация мультфильма.

Практика: представление мультфильма, просмотр, совместное обсуждение.

4. Познай себя.

4.1. Эффективное общение

Теория: что такое общение? Можно ли научиться общению? Культура общения, стили межличностного общения. эмоциональный настрой, сплоченность и взаимодействие игроков. Правила самоорганизации, самоконтроля в процессе подготовки и проведения игр.

Практика: познавательная игра «Минуточку», «Словесные гонки», развивающая игра «Кортেকс»

4.2. Талантеха

Теория: знакомство с головоломками (правила возможных действий), виды и разнообразие головоломок.

Практика: Игры с цифрами, поиск закономерностей «Кортекс», игра «Липкие манжеты» игроки сортируют мелкие предметы одновременно отвечая на каверзные вопросы.

4.3. Академиус

Теория: Развитие способностей. Почему мы допускаем ошибки в рассуждениях. Правила поиска решений. Основные требования к интеллектуальным играм (правила, принципы).

Практика: Логические задания на смекалку, мышление, настольная игра «Точки», «Соты». Участие в олимпиаде.

4.4. Мозгобойня

Теория: кодекс чести игрока, этические требования, отношения к сопернику; подсказки, возможные спорные ситуации в игре и пути их решения.

Практика: интеллектуально – двигательная игра «Движение планет», игроки двигаются по кругу задавая по очереди вопросы. В центре участник отвечает на вопросы и одновременно сортирует по цвету мелкие предметы. Диагностическая игра «Что? Где? Когда?».

4.5. Итоговое занятие.

Практика: квест- игра «Гений»

1.6. Планируемые результаты

В результате обучения:

Предметные результаты:

- будут уметь планировать проект, обозначить проблему исследования, формулировать задачи, реализовывать и представлять проект;
- научатся ставить простые опыты и эксперименты, делать выводы на основе полученных результатов;
- научатся рассуждать, объяснять ошибочные высказывания, делать умозаключения;
- научатся выбирать необходимую информацию из научно-популярных журналов, энциклопедий.
- овладеют техникой перекладка, озвучка, монтаж при создании мультфильма;
- будут применять полученные знания в конкурсах, олимпиадах.

Личностные качества:

- будут уметь договариваться при работе в паре, приходить к общему решению;
- будут способны к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в проектной, исследовательской и творческой деятельности;
- будет проявлять самостоятельность, инициативу при участии в конкурсах, олимпиадах.

Метапредметные результаты:

- будут уметь планировать и оценивать результат своей деятельности, ответственно относиться к запланированному результату;
- будут решать логические и нестандартные задачи;
- будут проявлять творческие способности, фантазию при работе над мультфильмом.

2. Организационно педагогические условия

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2022	28.05.2023	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа
Выходные дни: 04.11.2022; 01.01.2023-08.01.2023; 23.02.2023; 08.03.2023; 01-03.2023; 09-10.2023						

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: для реализации образовательной программы необходимы:

1. Кабинет с игровой и учебной зонами. Учебная зона оснащена столами (8 шт.), стульями (16 шт.), имеется полка для пособий, доска учебная. Игровая зона – просторное место для проведения физкультминуток, подвижных игр. Отдельная зона для проведения опытов и экспериментов.
2. Мультимедийный проектор, ноутбук, штатив, видеокамера.
3. Обучающие схемы, наглядные таблицы по технике безопасности при проведении опытов.
4. Колбы, пробирки, микроскоп, реагенты, пищевые красители, соль, контейнеры для хранения материалов, перчатки, маски, защитные очки.

Кадровое обеспечение Программу может реализовать педагог дополнительного образования, владеющий базовыми знаниями и умениями проведения и организации опытов, педагог, прошедший курсы повышения квалификации по организации проектной, экспериментальной деятельности.

Методические материалы

№	Название раздела, темы	Материально техническое оснащение, дидактический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы занятия
1.	Шпионские открытия	Коммуникативная игра - «Узнай меня»	Коммуникативная технология Словесные методы	Обучение в сотрудничестве

		Научно – популярный журнал «Думай» Для экспериментов: колбы, лупа, пищевые красители, микроскоп, песок, перчатки, линзы, щипцы, защитные очки, магнит.	Технология парных коммуникаций Технология проблемного и развивающего обучения Практические методы (	самостоятельный поиск нового Занятие практикум
2.	Проектно исследовательская деятельность	Проектор, ноутбук, Обучающий м/ф «Проект» Научно – популярный журнал «Думай» Чек лист «Схема проекта»	Кейс – игра «Знакомство с проектом» Поисковый метод обучения	Занятие – рассуждение, изучение новых знаний, обобщение и систематизация, исследоват. работа, применение знаний.
3.	Творческая студия «Мульти»	Бумага, ножницы, клей, подручный материал, маркеры. Чек -лист «Этапы создания м/ф»	Технология развития критического мышления Эвристический метод обучения	Мастер класс по созданию персонажей м/ф
4.	Эффективное общение	Обучающие и развивающие игры: «Словесные гонки», «Кортес» «Минуточку»	Игровая технология Словесные и практические методы	МК «Память в квадрате»
5.	Талантеха	Интеллектуальные игры «Что, где, когда?», «Ответь за 5 секунд»	Игровая технология	Занятие - игра
6.	Академиус	Ноутбук, проектор (для проведения олимпиад)	Информационно – коммуникационная технология	Занятие практикум
		Подборка игр: «Точки», «Своя игра», «Соты». Логические задачи (подборка).	Развивающая технология	Беседа, познавательная игра
7.	Мозгобойня	Интеллект игра «Веселый кавардак» «Бондибон» (пространствен.воспр-е) с опорой на 1 ногу; балансир +«Языколом»	Метод эвристических вопросов (Кто? Что? Зачем? Где? Чем? Как? Когда?)	Занятие игра

2.3. Формы контроля и оценочные материалы

Характеристика оценочных материалов:

План ир. резул ьтаты	Критерии оценивания	Виды контроля промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы диагностики)
Личностные результаты	Самостоятельно принимает решения, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности	Анализ результатов участия в конкурсах	Индивидуальные карточки с заданиями; сводная таблица
	Проявляет инициативу, самостоятельность, постоянство и настойчивость в познавательной исследовательской деятельности	Викторина «Веселый кавардак»	Анкета «Карта одаренности» А.И.Савенков (лепестковая диаграмма)
Метапредметные результаты	Планирует, оценивает учебные действия с поставленной задачей и ее реализацией	педагогическое наблюдение	Квест «Гений» Тестовое задание,
	Интересуется новым, неизвестным, проявлять интерес и инициативу	Защита проекта	Сводная таблица
	Применяет полученные знания в конкурсах, олимпиадах	Анализ результатов конкурсов, олимпиад Педагогическое наблюдение	Лист фиксации результатов
	Проявляет творческие способности в мультипликации, сценарии, постановке	Анализ продуктов творческой деятельности, педагогическое наблюдение	Лист фиксации результатов
Предметные результаты	Демонстрирует приемы умственной деятельности	Групповая игра «Мозгобойня» Решение проблемных задач	Карточки с заданием
	Знает основы проектной деятельности	Представление защита проекта	Лист фиксации результатов
	Аргументирует свои высказывания	Квест «Гений»	Лист фиксации результатов
	Применяет навыки в изучении различных источников информации	Копилка информационных ресурсов учащегося	Портфолио, карта индивидуальных достижений

Вводная диагностика проводится в начале обучения (сентябрь). С целью определение исходного уровня знаний и умений и направления воспитательной работы. Диагностика проводится по методике «Карта одаренности» А.И.Савенков (лепестковая диаграмма).

Промежуточная диагностика интеллектуальных способностей проводится учетом достижений в олимпиадах и конкурсах. Результат ранжируется по уровням:

Высокий уровень – призовые места в предметных олимпиадах (не менее трех), участник, победитель в конкурсах различного уровня (не менее двух).

Средний уровень – принял участие не менее чем в 3 олимпиадах, конкурсах, призовых мест.

Низкий уровень – принял участие в 1-2 конкурсах и олимпиадах, высоких результатов нет.

Итоговая диагностика.

Предметные и метапредметные результаты оцениваются через участие проектной деятельности, участие в съемке мультфильма и групповой игры «Мозгобойня».

Результат ранжируется по уровням:

Высокий уровень – защитил и представил проект на уровне города/ имеет высокий творческий потенциал, коммуникативен, успешно применяет знания, аргументирует свою позицию. Принимал активное участие в составлении сценария, сюжета и видео съемке мультфильма.

Средний уровень – защитил, представил проект на уровне объединения/ инициативен при поддержке и контроле, чаще работает индивидуально, публично выступает неохотно. Частично принимал участие в реализации мультфильма, задания выполнял с помощью одноклассников, педагога.

Низкий уровень – принял участие в работе над проектом, сбором информации, проект на защиту не представил/ инициативу не проявляет, самостоятельно в командную деятельность не вступает. Не принимал участие в разработке и съемке мультфильма, либо принимал пассивное участие.

Текущая диагностика проводится на протяжении всего этапа обучения методом педагогического наблюдения при выполнении практических заданий, при проведении игровых квестов и мероприятий, что позволяет отследить как умеют договариваться и находить разные решения учащиеся, проявление инициативы – все наблюдения фиксируются в лист фиксации результатов.

Диагностика личностных качеств проводится методом педагогического наблюдения.

Все результаты заносятся в индивидуальную диагностическую карту (приложение №1)

3. Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН).
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок).
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об учреждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы)»).
11. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по

организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

12. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

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

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области, ГАН ОУ СО «Дворец молодежи» от 04.03.2022 № 219-д «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утвержденные приказом ГАН ОУ СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 № 934-д» (вместе с методическими рекомендациями «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях»).

15. Устав МАУ ДО «ЦВР».

Литература, используемая при составлении Программы:

1. Ахмадуллин Ш.Т. Развитие логики и мышления у детей. Как вырастить умного ребенка: Учебно-методическое пособие – М.: БИЛИНГВА, 2016. – 64 с.

2. Баранова Э.А. Диагностика познавательного интереса у дошкольников. – СПб.:Речь, 2005.

3. Психология одарённости: от теории к практике [Текст] / Под ред. Д. В. Ушакова. – М.: - ПЕР СЭ, 2000. – 80 с.

4. Проектная деятельность дошкольников [Электронный ресурс] https://scholar.google.ru/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=проектная+деятельность+дошкольников&oq=проектная+деятельность+до

5. Тугушева Г.П., Чистякова А.Е. Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста в экспериментальной деятельности. – СПб.: Издательство «Детство пресс», 2018. – 64 с.

6. Яфаева В.Г. Развитие интеллектуальных способностей дошкольников: Программа-руководство. Изд. 2-е. УФА ИРО РБ. 2011 - 64 с.

Литература для учащихся и родителей:

1. Гаврина С., Кутявина Н. Развитие интеллекта дошкольника М. РОСМЕН 2019 – 144 с.

2. Кислинская, Т.А. Игры-забавы. Познавательное развитие дошкольников / Т.А. Кислинская. - М.: Скрипторий 2003, 2012. - 964 с.

3. Подборка научно публицистического журнала «Думай» № 4, 5, 6, 7, 8, 9 за 2022 год

4. Скворцова Вероника Олеговна Интеллект – креатив. Развитие творческих способностей дошкольников: Феникс, 2009 г. – 219с.

Приложения

Приложение № 1

результат ФИ ребенка	Вводная диагностика	Промежуточная диагностика	Итоговая диагностика	Личные проявления Вид одаренности

Календарно-тематический план «Интеллект» 1 год обучения,
количество часов - 72, на 2022 – 2023 учебный год

Наименование темы, дата	Тип занятия	Задачи	Практическая работа
Шпионские открытия (19 часов)	Вводное занятие		Диагностический тест «Карта одаренности»
	Лента Мебиуса 2 часа	Занятие-эксперимент - научить аргументировать свои мысли, высказывания, предположение; - воспитывать терпение и умение выслушивать чужое мнение; - формировать познавательный интерес	Знакомство с планом работы инструктаж ТБ Коммуникативная игра «Узнай меня» Эксперимент «Лист Мебиуса»
	Магнит. Лупа 3 часа	Игра - эксперимент - развивать мыслительные способности (анализ, классификация) - знакомство с научным прибором лупа, - повысить уровень познавательной и коммуникативной сферы через опыты, эксперименты;	Эксперимент с магнитом, иглой и водой, лупой, песком.
	Вопрос – ответ 3 часа	Исследовательская деятельность - формировать способы познания путем сенсорного анализа; - развивать самостоятельность, наблюдательность;	Квест «Пузырёк» участники выполняют задания по станциям, за выполненное задание получают предмет, для осуществления опыта в конце игры (мыльные пузыри)
	Микроскоп 5 часов	Исследовательская деятельность - формировать способы познания путем сенсорного анализа; - развивать поисковые умения; - воспитывать у обучающихся наблюдательность, ответственность;	наблюдение и экспериментирование с помощью микроскопа. Вывод, обсуждение.
	Волшебство воды. Капля 2 часа	Интегративная деятельность Целевая прогулка - развивать интерес к самостоятельному познанию нового, мыслительные способности (сравнение, обобщение) - формировать интерес к познавательной и исследовательской деятельности.	природные явления, опыты с водой, солью, бумагой.
	Воздух – невидимка 2 часа	Игра - эксперимент - привить навыки здорового досуга; - развивать самоконтроль своих действий; - воспитывать	экспериментирование по схеме, анализ, работа в парах – групповое обсуждение, вывод.

	День темноты 2 часа	Вечер экспериментов	- поддержать высокий уровень интереса и познавательной активности; - развивать личностные качества и коммуникативные способности; - формировать культуру общения, развивать творческое мышление	игровой эксперимент с тенью, светом. Диагностический тест «Карта одаренности»
Проектно-исследовательская деятельность (20 часов)	Проект 2 часа	Занятие - рассуждение	- развивать практические умения и навыки выполнения проектных работ; - развивать поисковые умения, творческое мышление; - воспитывать ответственность, способность к познавательной деятельности;	Кейс игра «Знакомство с проектом»
	Поиск проблем, тема 2 часа	Занятие рассуждение, изучение новых знаний	- научить основам проектной деятельности; - формировать учебно – информационные умения и навыки приемов работы с разнообразными источниками информации.	Индивидуальный рабочий лист Работа в парах – поиск, изучение новой информации в научно – популярном журнале «Думай»
	Структура 3 часа	Формирование умений, навыков	- формировать умения высказывать предположения о неизвестном, развивать логическое мышление; - научить планировать и доводить начатую работу до конца;	Логическая игра «Змея» Составление плана работы над проектом, подборка материала к реализации проекта. Самостоят. работа «чек лист – схема проекта»
	Источники информации 2 часа	Занятие изучение новых знаний	- развивать навыки познавательной и проектной деятельности; - побуждать к поиску решений при выполнении творческих заданий; - познакомить и рассказать о применении различных источниках информации	Работа в парах – поиск, изучение новой информации в научно – популярном журнале «Думай» Поиск информации в поисковой строке
	Планирование, исследование 3 часа	Исследовательская работа	- развивать умение обмениваться мнениями, слушать друг друга, строить понятные речевые высказывания. - научить создавать собственные творческие замыслы и доводить их до воплощения в творческом продукте; - научить составлять план проекта;	Ноутбук, проектор Технология парных коммуникаций Беседа, рассуждения «если..., то...», «Это возможно, если...». Формулировка гипотезы «использование (создание) ... позволит обеспечить...»

	Практическая работа 5 часов	Творческая работа Занятие практикум	- научить выделять главное, воспитать активность, усидчивость, любознательность в процессе обучения, - способствовать применению полученных знаний на практике.	Обучающий м/ф «проект» проведение исследований, подведение результатов (анкетирования, опроса), выполнение творческой работы проекта.
	Индивидуальный консультант. 2 часа	Обобщение и систематизация знаний	- научить обдумывать и планировать действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;	Карта достижений Корректировка и написание проекта, составление презентации. помощь учащимся(написание, корректировка, обсуждение)
	Представление проекта 1 час	Занятие – применение знаний	- формировать объективно оценивать свои действия, признавать свои ошибки, анализировать результат своей работы; - развивать умение отстаивать свою точку зрения, находчивость, уверенности в себе; - воспитывать чувство самоорганизации;	представление проекта в группе, городская защита
	Мультфильм-что это? 1 час		- изучить (познакомить) технику создания мультфильмов; -научить договариваться;	Просмотр м/ф, работа в парах - зарисовка титров. Тест «Фантазии»
творческая студия «	Виды и техники м/ф 2 часа		- изучить виды мультипликации, - научить достигать поставленной цели, планировать время;	выбор техники создания мультфильма, темы м/ф, распределение ролей.
	Технологические этапы м/ф 2 час		- познакомить с техниками создания мультфильмов; - развивать критическое мышление через создание мультипликации; - изучить понятия персонаж, декорации, фон, сюжет, действующее лицо;	Игра «Сам себе режиссер» инсценировка рассказа Г.Остера «Петька»
	Разработка сценария, сюжета 2 час		- научить составлять сюжет и воплощать его через созданных персонажей; - развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность; - воспитывать волевые качества, концентрацию внимания, логичность;	Зарисовка декораций (дома, деревья), сюжета Чек лист

	Раскадровка сюжета 2 часа		- научить перемещать героев и декорации на плоскости, вести покадровую съёмку мультфильма; - рассказать, что такое кадр и объяснить фазы движения.	пэтапная раскадровка сюжета, схематичная зарисовка; съёмка в технике «Перекладка».
	Изготовление персонажа Перекладка 3 часа	Творческая работа	- вызвать интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями для достижения поставленной цели; - способствовать развитию творческой активности; - формировать мотивацию к достижению результатов; - научить приёмам творчества, принятию групповых решений творческих задач;	МК - декорации, объёмное вырезание. Ножницы, маркеры, цветные ручки, папка инд. оживание (движение в кадре) прорисовка главного персонажа, героев, отдельных дополняющих элементов.
	Озвучка 2 часа		- воспитывать у обучающихся чувство ответственности, самоорганизации; - научить передавать выразительность, интонацию, и настроение персонажа.	Запись озвучки для м/ф.
	Монтаж м/ф 2 часа		- формировать положительные эмоции в процессе досуговой деятельности и межличностного общения; - развивать навыки сотрудничества.	Совместная обработка видео, работа с программой стоп моушн. Чек лист
	Презентация м/ф 1 час		- формировать групповую сплоченность; - научить анализировать проделанную работу (достигнут ли планируемый результат)	Просмотр и показ мультфильма
	Эффективное общение 2 часа	Занятие - игра	- развивать умение слушать и вступать в диалог; - развивать аналитические способности, мышление, умение анализировать;	Игра «Минуточку» Игра «Словесные гонки» Развивающая игра «Кортекс»
Познай себя (16 часов)	Талантхана 4 часа		- научить продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать мнение и позиции других участников; - развивать сообразительность, быстроту реакции; память на последовательность действий;	МК «Память в квадрате» Игры с цифрами, поиск закономерностей «Эрудит» Игра «Ответь за 5 секунд» Кубик Блума
	Академик 5 часов	Занятие обучение	- формировать умение планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и ее реализацией; - научить соблюдать требования в процессе игры;	Логические задания на смекалку, мышление Настольная игра «Точки», «Соты»

		Занятие - игра	- способствовать любознательности; развивать потребность в интеллектуальном творчестве;	Игра «Липкие манжеты» игроки сортируют мелкие предметы одновременно отвечая на каверзные вопросы
		Занятие - практикум	- формировать умение спокойно воспринимать неудачу поражение в олимпиадах; - научить анализировать, применять полученные знания на практике.	Всероссийская олимпиада «Арт – талант», «Инфоурок» – повышенный уровень.
	Мозгобойня 3 часа	Комбинированное занятие	- способствовать развитию критического мышления, решению логических заданий; - поддержать высокий уровень интереса и познавательной активности;	«Движение планет» игроки двигаются по кругу задавая по очереди вопросы. В центре участник отвечает на вопросы и сортирует по цвету мелкие предметы.
		Занятие - практикум	- развивать поисковые умения; воспитывать у обучающихся чувство ответственности;	Участие в олимпиаде «Инфоурок – повышенный уровень»
		Занятие - игра	- способствовать развитию интеллекта;	Диагностическая игра «Что? Где? Когда?», «Кортеск»
Итоговое занятие 2 часа	Диагностическое занятие		Подведение итогов обучения, освоения знаний, самостоятельный анализ деятельности. Квест «Гений»	