

Управление образования администрации г. Коврова
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 11

Принята
На Педагогическом совете МБДОУ № 11
Протокол № 4 от 30.08.2024г.

Утверждаю
Заведующий МБДОУ № 11
С.В. Храпкина
Приказ № 93 от 30.08.2024

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-коммуникативной направленности
«Совенок»

Уровень реализации: базовый

Возраст детей: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель: заведующий МБДОУ № 11
С.В. Храпкина,
Старший воспитатель
Л.В. Васева

г. Ковров

2024 г.

Содержание

Название раздела, подраздела	Номер страницы
I. Основные характеристики программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	7
1.4. Планируемые результаты	11
II. Организационно-педагогические условия	12
2.1. Календарный график	12
2.2. Условия реализации программы	13
2.3. Формы аттестации	13
2.4. Оценочные материалы	14
2.5. Методическое обеспечение	14
2.6. Календарно-тематическое планирование на 2024-2025 учебный год	16
2.7. Список литературы	22
Приложения	24

"Ввести ребёнка в мир человеческих отношений - одна из важных задач воспитания личности ребёнка дошкольного возраста"
В.А. Сухомлинский

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-коммуникативной направленности «Совенок» (далее Программа) разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области образования Российской Федерации, Владимирской области, города Коврова и образовательной организации:

Основные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
3. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
4. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
8. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);

9. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
10. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, разработанные в рамках реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» Институтом образования ФГАУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» совместно с ФГБОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина»;
11. Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года».

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования на федеральном уровне:

1. Паспорт Национального проекта «Успех каждого ребенка» Федерального проекта «Образование»;
2. Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями);
3. Письмо Минобрнауки России от 03.07.2018 № 09-953 «О направлении информации» (вместе с «Основными требованиями к внедрению системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в субъектах Российской Федерации для реализации мероприятий по формированию современных управленческих и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в рамках государственной программы Российской Федерации "Развитие образования»);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 15 апреля 2019 г. № 170 «Об утверждении методики расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;

5. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
6. Письмо Минфина России от 6 августа 2019 г. № 12-02-39/59180 «О порядке и условиях финансового обеспечения дополнительного образования детей в негосударственных образовательных организациях»;
7. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации № Р-136 от 17 декабря 2019 г. «Об утверждении методических рекомендаций по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», и признании утратившим силу распоряжения Минпросвещения России от 1 марта 2019 г. №Р-21 «Об утверждении рекомендуемого перечня средств обучения для создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 6 марта 2020 г. № 84 «О внесении изменений в методику расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;
9. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации МР-81/02-вн от 28.06.2019, утвержденные заместителем министра просвещения РФ М.Н. Раковой, по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме;
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций 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»;
11. Письмо Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976-04 «Методические рекомендации по реализации курсов, программ воспитания и дополнительных программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.02.2021 № 38 "О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей"
13. Об утверждении методик расчета показателей федеральных проектов национального проекта "Образование"

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования во Владимирской области:

1. Паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка»;
2. Распоряжение Администрации Владимирской области от 09 апреля 2020 № 270-р «О введении системы персонализированного финансирования дополнительного образования детей на территории Владимирской области»;
3. Распоряжение Администрации Владимирской области от 20 апреля 2020 № 310-р «О создании Регионального модельного центра дополнительного образования детей Владимирской области»;
4. Распоряжение Департамента образования администрации Владимирской области от 28 апреля 2020 № 470 «Об исполнении распоряжения администрации Владимирской области от 20.04.2020 № 310-р»;
5. Распоряжение Администрации Владимирской области от 18 мая 2020 № 396-р «О создании Межведомственного совета по внедрению и реализации Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей во Владимирской области»;
6. Распоряжение Администрации Владимирской области от 28 апреля 2020 № 475 «Об утверждении Правил персонализированного финансирования дополнительного образования детей во Владимирской области»;
7. Распоряжение Департамента образования администрации Владимирской области от 14 марта 2020 «Об утверждении медиаплана информационного сопровождения внедрения целевой модели развития системы дополнительного образования детей Владимирской области в 2020 году»;
8. Постановление Администрации Владимирской области от 09.06.2020 №365 "Об утверждении Концепции персонализированного дополнительного образования детей на территории Владимирской области".

9. Распоряжение Департамента образования Владимирской области от 30 июня 2020 № 717 «Об исполнении постановления администрации Владимирской области от 09.06.2020 № 365»
10. Приказ управления образования № 284 от 6 июля 2020 г. «О реализации распоряжения департамента образования администрации Владимирской области от 30.06.2020 г. № 717 «Об исполнении постановления администрации Владимирской области от 09.06.2020 г. № 365»;
11. Постановление администрации г. Коврова № 1009 от 15.06.2020 г. «Об утверждении программы ПФДО детей в г. Коврове».

Программа интеллектуального клуба «Совенок» (далее Программа) направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения), самореализацию личности ребенка, её социализацию, умение входить в контакт со сверстниками и педагогом посредством интеллектуальных игр.

В психологической практике игровая деятельность выполняют ряд функций, одна из них - коммуникативная.

Коммуникативная игра - это совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы друг друга.

Общительность, умение контактировать с окружающими людьми необходимая составляющая самореализации человека, его успешности в различных видах деятельности, расположенности и любви к нему окружающих людей. Формирование этой способности важное условие нормального психологического развития ребенка.

Программа отнесена к социально-коммуникативной направленности, так как процесс обучения в клубе направлен на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми.

Актуальность.

В дошкольном возрасте очень важно развивать у ребенка коммуникативные способности. Это необходимо для того, чтобы ребенок был адаптирован к жизни в социуме, имел активную и ответственную социальную позицию, смог реализовать себя, всегда мог найти общий язык с любым человеком и завести друзей. В детском саду встречаются дети с нарушениями в общении, с повышенной застенчивостью, тревожностью, агрессивностью, гиперреактивностью, неуверенные в себе дети. Эмоциональные трудности, отклонения могут приводить к частым конфликтам, мешают разворачиванию деятельности, препятствуют общению ребенка с окружающими и правильному

нервно-психическому развитию. Неслучайно, так важно и необходимо проведение работы по социально-коммуникативному развитию детей в дошкольном образовательном учреждении.

В ходе реализации программы воспитанниками приобретаются навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты. А также навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Новизна программы заключается в том, что «Совенок» предлагает детям много форм игровой коммуникативной деятельности, каждая из которых помогает в развитии коммуникативного общения, логического, творческого мышления, повышает интеллектуальные способности воспитанников.

Концептуальная идея программы заключается в том, что через интеллектуальные игры и тренинги на занятиях клуба будет происходить развитие познавательных процессов, таких как мышление, внимание, память, формирование коммуникативных навыков общения со сверстниками и взрослыми.

Педагогическая целесообразность программы клуба в том, что интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность детей дошкольного возраста – потребность в игре и в взаимодействии с сверстниками.

Занятия в форме игры придают образовательной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизует мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентирует их на решение поставленных задач. Игры не только вдохновляют детей мыслить и выражать свои мысли, но и обеспечивают целенаправленность действий, а следовательно, дисциплинирует ум ребенка.

Кроме этого занятия по программе способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности клуба. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в клубе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Любая игра, это своеобразный вид спорта. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни,- не обратить внимание на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в клубе делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Профиль программы «Совенок» - базовый на 1 году обучения и продвинутый на 2 году обучения.

Программа «Совенок» разработана для дошкольников 5-7 лет.

Сроки реализации Программы дополнительного образования - два года

первый год обучения – старший дошкольный возраст (с 5 до 6 лет);

второй год обучения: старший дошкольный возраст (с 6 до 7 лет).

Форма организации образовательного процесса – **очная**

Форма проведения занятий – **групповая и индивидуальная (при выполнении индивидуальных занятий).**

Количество учебных часов:

1 год обучения (год/ неделя) – 72 ч/2ч.

2 год обучения (год/неделя) – 72ч /2 ч.

Режим занятий:

Время проведения: **вторая половина дня.**

Периодичность занятий - **два раза в неделю.**

Длительность одного занятия:

- в группе первого года обучения – **30 минут;**

- в группе второго года обучения – **30 минут.**

Общее количество занятий в год:

- в группе первого года обучения - **72;**

- в группе второго года обучения – **72.**

Для занятий минимальное количество **12 человек в группе** (2 команды по 6 человек), максимальная наполняемость до **20 человек.**

1.2. Цель и задачи программы

Целью программы является создание благоприятных условий для развития интеллектуального потенциала, познавательных процессов и коммуникативного воспитанников посредством организации игровой деятельности.

Задачи:

Личностные:

1. Формировать чувства коллективизма, умения работать в коллективе и радоваться успехам своих товарищей, адекватного отношения к игре: своей победе или неудаче.

2. Формирование у детей чувства собственного достоинства, самоуважения, стремления к активному взаимодействию и саморазвитию.

3. Формировать навыки командной работы.

Метапредметные:

1. Развивать умение логически мыслить и связно излагать свои мысли.

2. Развивать внимание, память, мышление, логику: операции анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования.

Предметные:

1. Развивать познавательный интерес к интеллектуальным играм, включаться в решение задач, рассуждений.

3. Способствовать развитию общей эрудиции.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов всего	Количество часов		Формы аттестации/ контроля
			теории	практики	
1	Введение (вводное занятие)	4ч. 30 мин	1ч.	3ч. 30 мин.	Викторина «Слоненок»
2	Игры на развитие памяти и внимания	8 ч. 00 мин	2 ч.	6 ч.	Итоговая игра РостОК – SuperУм»
3	Игры на развитие доброжелательных отношений между детьми.	9 ч. 30 мин	2 ч.30 мин	7 ч.	Итоговая игра «Кладоискатели»
4	Интеллектуальные и творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды	5 ч.	2 ч.	3 ч.	Итоговая игра «Умники и умницы»
5	Спортивные командные игры	9 ч.	2ч.30 мин	6 ч. 30 мин	Итоговая игра «Малышок»
	Всего по программе	36 ч.	10 ч.	26ч.	

2 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов всего	Количество часов		Формы аттестации/ контроля
			теории	практики	
1	Введение	4ч. 30 мин	1ч.	3ч. 30 мин.	Игра-викторина
2	Игры на развитие памяти и внимания, коммуникативные игры	8 ч. 00 мин	2 ч.	6 ч.	Итоговая игра «Интеллектуальный лабиринт»
3	Игры, направленные на развитие доброжелательных отношений между детьми.	9 ч. 30 мин	2 ч.30 мин	7 ч.	Итоговая игра «Слоненок»
4	Интеллектуальные и творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды	5 ч.	2 ч.	3 ч.	Логическая игра «Сбежавшие головоломки»
5	Спортивные командные игры	9 ч.	2ч.30 мин	6 ч. 30 мин	Итоговая игра «Муравейник»
	Всего	36 ч.	10 ч.	26ч.	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Тема 1. Введение

Теория: Ознакомление с правилами игры «Слоненок». Вводный инструктаж. Правила по технике безопасности.

Практика: Игры на знакомство. Деление на команды с использованием считалок. Первичное тестирование игры. Интеллектуальные задания из разных областей развития. Игры на командное взаимодействие. Интеллектуальная игра «Слоненок».

Тема 2. Игры на развитие памяти и внимания

Теория: Знакомство с правилами игры и правилами поведения игроков. Как работать над вопросом. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: задания направлены на развитие мыслительной деятельности детей, на выявление кругозора, знаний об окружающем мире, умения устанавливать причинно-следственные связи и другие отношения между предметами и явлениями. Например: «найди два одинаковых рисунка», «Почини Машину» и т.д.

Тема 3. Игры, направленные на развитие доброжелательных отношений между детьми.

Теория: Показ простых и понятных ситуаций, демонстрация игровых действий, постановка игровых задач, отражающих знакомые ребенку жизненные ситуации. Обучение детей умению взаимодействовать «на равных». Взаимодействие взрослого с ребенком, помогая не навязчиво решать игровые задачи. Развитие умения договариваться, работать в команде.

Практика: Разбор правил разных коммуникативных игр и рефлексия своих действий и действий товарища. Упражнение направлено на снятие тактильных барьеров, создание непринужденной психологической атмосферы в группе, развитие фантазии, логического мышления. Спортивно-интеллектуальная игра «Кладоискатели».

Тема 4. Интеллектуальные творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды.

Теория: Знакомство с правилами игры. Игровые функции в команде. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения.

Практика: Игра Умники и умницы. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Упражнения на выбор правильной версии: Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; поиск ассоциаций. Использование менее известных приёмов обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка. Логические задачи. Упражнения, направленные на поддержание интереса к познавательной деятельности; развитие памяти, мышления, внимания, коммуникативных навыков; формирование умения проявлять инициативу с целью получения новых знаний, настойчивость, целеустремленность, смекалку, взаимопомощь. Тренинг поведения в ситуации конфликта.

Тема 5. Спортивные командные игры.

Теория: Знакомство с правилами игры и спортивного поведения. Знакомство с техникой выполнения упражнений и техникой безопасного поведения. Формирование команд. Знакомство с требованиями к капитану команды.

Практика: Эстафета с использованием спортивных игр. Формирование умения действовать самостоятельно на результат всей команды. Задания направлены на развитие эмоциональной отзывчивости, овладение способами общения и способами взаимодействия со сверстниками. Выполнение заданий парами, по одному, командой. Подчинение четким правилам игры и

командного поведения. Формирование чувства товарищества, сопереживания, коллективного «духа». Рефлексия взаимоотношений.

2 год обучения

Тема 1. Введение

Теория: Припоминание правил игры «Викторина». Распределение обязанностей команды. Выбор капитана.

Практика: Коммуникативные командные игры. Деление на команды с использованием считалок, жребия. Командные игры, направленные на формирование умения быть частью команды, учитывать мнение других и принимать их доводы. Дети вступают во взаимодействие с разными членами команды и с другими командами. Цель данных игр социальное и эмоциональное развитие детей.

Тема 2. Игры на развитие памяти и внимания, коммуникативные игры.

Теория: Знакомство с правилами игры и правилами поведения игроков. Как работать над вопросом. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: задания направлены на развитие мыслительной деятельности детей, на выявление кругозора, знаний об окружающем мире, умения устанавливать причинно-следственные связи и другие отношения между предметами и явлениями. Например: «найди два одинаковых рисунка», «Почини Машину» и т.д.

Тема 3. Игры, направленные на развитие памяти, внимания, доброжелательных отношений между детьми.

Теория: Показ простых и понятных ситуаций, демонстрация игровых действий, постановка игровых задач, отражающих знакомые ребенку жизненные ситуации. Обучение детей умению взаимодействовать «на равных». Взаимодействие взрослого с ребенком, помогая не навязчиво решать игровые задачи. Развитие умения договариваться, работать в команде.

Практика: Разбор правил разных коммуникативных игр и рефлексия своих действий и действий товарища. Упражнение направлено на снятие тактильных барьеров, создание непринужденной психологической атмосферы в группе, развитие фантазии, логического мышления. Спортивно-интеллектуальная игра «Кладоискатели».

Тема 4. Интеллектуальные и творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды.

Теория: Знакомство с правилами игры. Игровые функции в команде. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями головоломок и способами их решения.

Практика: Игра «Сбежавшие головоломки». Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Упражнения на выбор правильной версии: Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; поиск ассоциаций. Использование менее известных приёмов обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка. Логические задачи. Упражнения, направленные на развитие эрудиции, любознательности, познавательной активности, умения работать в группах, творчески подходить к выполнению задания, развития чувства взаимопомощи, товарищества. Тренинг поведения в ситуации конфликта.

Тема 5. Спортивные командные игры.

Теория: Знакомство с правилами игры и спортивного поведения. Знакомство с техникой выполнения упражнений и техникой безопасного поведения. Формирование команд. Знакомство с требованиями к капитану команды.

Практика: Эстафета с использованием спортивных игр. Формирование умения действовать самостоятельно на результат всей команды. Задания направлены на развитие эмоциональной отзывчивости, овладение способами общения и способами взаимодействия со сверстниками. Выполнение заданий парами, по одному, командой. Подчинение четким правилам игры и командного поведения. Формирование чувства товарищества, сопереживания, коллективного «духа». Рефлексия взаимоотношений.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Совенок» у детей развиваются познавательные процессы (мышление, внимание, память), формируются коммуникативные навыки общения со сверстниками и взрослыми.

Личностные результаты

При достижении личностных результатов у воспитанников будут сформированы:

- чувства коллективизма, умения работать в коллективе и радоваться успехам своих товарищей, адекватного отношения к игре: своей победе или неудаче;
- чувства собственного достоинства, самоуважения, стремления к активному взаимодействию и саморазвитию;
- навыки командной работы.

Метапредметные результаты

За время обучения воспитанники смогут:

- логически мыслить и связно излагать свои мысли;

- будут развиты внимание, память, мышление, логику: операции анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования.

Предметные результаты

- Развита познавательный интерес к интеллектуальным играм, включаться в решение задач, рассуждений;

- развита общая эрудиция.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

№	Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
1	Первый	01.09	31.05	36	72	72	Два раза в неделю по 30 минут
2	Второй	01.09	31.05	36	72	72	Два раза в неделю по 30 минут

2.2. Условия реализации программы

Для успешной и результативной работы при реализации образовательной программы необходимо материально – техническое обеспечение.

Занятия клуба проводятся в групповой комнате или музыкальном зале, оборудованные необходимым количеством учебных столов и стульев (по количеству детей в клубе). Имеется пакет учебно-методических материалов, куда входят:

- подборка бесед и сообщений, тематический иллюстративный материал;
- дидактический материал по темам программы;

- банк вопросов ко всем видам игр;
- наличие конспектов занятий по темам разделов образовательной программы;

Помещения имеют информационное обеспечение: компьютер, интерактивную доску, ауди, видео источники для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения викторин.

Кадровое обеспечение. С детьми в клубе занимаются старший воспитатель и воспитатель подготовительной группы. Воспитатели активно используют новых эффективных форм работы с детьми; внедряют в практику современных педагогических технологий (игрового обучения Аникеевой Н.П., индивидуального обучения Макаровой Ю.А., личностно-ориентированного обучения Якиманской И.С., развивающего обучения Иванова И.П., проектного обучения Шацкого С.Т., саморазвития Селевко Г.К.), творчески относятся к образовательному процессу.

2.3. Формы аттестации

Формой отслеживания и фиксации образовательных результатов программы является видеозапись итоговых мероприятий:

1 год обучения - итоговые игры РостОК – SuperУм», «Кладоискатели», «Умники и умницы», «Малышок»;

2 год обучения – итоговые игры «Интеллектуальный лабиринт», «Слоненок», «Сбежавшие головоломки», «Муравейник».

Формой предъявления и демонстрации образовательных результатов является открытое занятие для родителей.

1.4. Оценочные материалы

Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Тест Рене Жилия «Особенности межличностных отношений ребенка»), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (Методика «Лесенка» В.Г. Щур (изучение самооценки)), интеллектуальную сферу (Методики Н.И. Гуткина «Сапожки», «Последовательность событий»), познавательные процессы (Тест Е.Туник «Психодиагностика творческого мышления», методики из диагностического комплекса Л. Ясюковой).

На основании данных, полученных в конце года, проводится анализ данных деятельности клуба и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

2.5. Методическое обеспечение

В процессе реализации программы реализуются следующие принципы:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и др.; использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные формы работы: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Занятия кружка - это уроки трудолюбия, ответственности, умения преодолевать трудности, чувства партнерства, товарищества. Дети работают в условиях благоприятного психологического климата и правильных личностных отношений как между воспитателем и воспитанником, так и между самими воспитанниками, изучения воспитанников, позволяющее глубже узнать их характеры, образ мыслей, наклонности.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- викторина;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Структура занятия

1. Разминка (мозговой штурм, кроссворд, логическая задача)
2. Основная часть: викторины, интеллектуальные игры
3. Рефлексия: оценка деятельности, её результатов, постановка дальнейших задач
4. Домашнее задание.

Учебно-тематическое планирование

№	Раздел	№ занятия	Дата	Всего часов	Тема занятия
1	Введение	1	03.09.24	30 мин	Деление на команды. Игры на командообразование.
		2	05.09.24	30 мин	Интеллектуальная задания из разных областей развития.
		3	10.09.24	30 мин	Формирование команд. Игры на командообразование.
		4-9	17.09.24 19.09.24 24.09.24 26.09.24 01.10.24 03.10.24	3ч. 00 мин	Тренинг на сплочение команды. Интеллектуальная игра «Слоненок». Игровые качества игроков. Правила поведения игроков. Логические игры.
2	Игры на развитие памяти и внимания.	10-11	08.10.24 10.10.24	1ч. 0	Умение работать над вопросом, находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Игры и задания на развития мышления.
		12-14	15.10.24 17.10.24	1ч. 30 мин	Стандартное и нестандартное мышление. Логические задачи.

			22.10.24	30мин	Психологические тренинги на взаимопонимание, умение работать в парах.
		15-16	24.10.24 29.10.24	50 мин	Стандартное и нестандартное мышление. Технология «Мозговой штурм». Упражнения со словами.
		17-19	05.11.24 07.11.24 12.11.24	1ч. 15 мин	Технологии «Альтернатива» и ТРИЗ. Решение задач.
		20-21	14.11.24 19.11.24	50 мин	Синектика – коллективный творческий метод от Уильяма Гордона. Решение задач.
		22	21.11.24	25 мин	«Открытая» и «Закрытая» задача. Нетрадиционные логические игры
		23	26.11.24	25 мин	Игра «РостОК – SuperУм».
		24	28.11.24	25 мин	Итоговая игра «РостОК – SuperУм».
3	Игры на развитие коммуникативных отношений между детьми	25	03.12.24	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 1) .«Знакомство».
		26-27	05.12.24 10.12.24	50 мин	Игра – тренинг (Занятие 2) «Умение работать в группе» Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.
		28	12.12.24	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 3)
		29-30	17.12.24 19.12.24	50 мин	Развитие коммуникативных навыков: «Найди друга», «Поводырь». Умение находить необычное в обычном.
		31-32	24.12.24 26.12.24	50 мин	Игра – тренинг (Занятие 4). Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку.
		33,34	30.12.24	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 5). Игра – тренинг (Занятие 6).
		35-36,37	14.01.25 18.01.25	50 мин	Игра – тренинг: «Потерпевшие кораблекрушение». Умение находить логическую основу.
		38	21.01. 25	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 7).
		39	25.01. 25	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 8).
		40-41	28.01. 25 01.02. 25	50 мин	Регуляция движений в коллективе «Клеевой дождь». Формирование умения читать схемы.
		42	04.02. 25	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 9).
	43	08.02. 25	25 мин	Игра – тренинг (Занятие 10).	

		44	11.02.25	25 мин	Итоговая игра «Кладоискатели».
4	Интеллектуальные и творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды	45	15.02.25	25 мин	Знакомство с правилами игры «Умники и умницы» (индивидуальная игра). Правила игры. Игра-тренинг «Переход».
		46	18.02.25	25 мин	Командная игра «Умники и умницы». Правила ответа на заданный вопрос. Игра-тренинг Мы похожи».
		47	22.02.25	25 мин	Анализ игры. Упражнения на командное взаимодействие.
		48	25.02.25	25 мин	Индивидуальная игра «Умники и умницы». Логические задачи. Тренинг реакции.
		49	01.03.25	25 мин	Тренировка реакции у капитанов. Техника обсуждения. Игра – тренинг «Поводыри».
		50	04.03.25	25 мин	Игра «Ассоциации». Игра-взаимодействия друг с другом «Разноцветный букет».
		51	11.03.25	25 мин	Игра – тренинг управления своим психоэмоциональным состоянием «Свеча». Работа на «кнопке».
		52	15.03.25	25 мин	Командная игра «Умники и умницы». Тренинг быстрых ответов.
		53	18.03.25	25 мин	Распределение ролей в команде. Командная игра «Умники и умницы».
		54	22.03.25	25 мин	Тренинг «Выход из конфликтной ситуации: не поделили игрушку». Задачи на смекалку и логическое мышление.
		55	25.03.25	25 мин	Итоговая игра «Умники и умницы».
5	Спортивные командные игры.	56	29.03.25	25 мин	Знакомство с требованиями к спортивным командным играм. Выбор эмблемы и девиза команд.
		57	01.04.22	25 мин	Выбор капитана. Распределение ролей в команде.
		58	05.04.25	25 мин	Разучивание названия и девиза команды.
		59	08.04.25	25 мин	Знакомство с требованиями к капитану и членам команды.
		60	12.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра-тренинг «Нетрадиционное приветствие».
		61	15.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра-тренинг «Самолет».
		62	19.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования.

					Игра – тренинг «Я отличаюсь от тебя».
		63	22.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Мы похожи».
		64	26.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Подарок на всех».
		65	29.04.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Коллективный счет».
		66	03.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Рукавички».
		67	06.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Луноход».
		68	10.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Я тебя понимаю».
		69	13.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Спутанные цепочки».
		70	17.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Последняя встреча».
		71	20.05.25	25 мин	Командные спортивные соревнования. Игра – тренинг «Прощание».
		72	24.05.25	25 мин	Итоговая игра «Малышок».
		73	27.05.25	25 мин	Подведение итогов работы клуба. Награждение.

2 год обучения

№	Раздел	№ занятия	Дата	Всего часов	Тема занятия
1	Введение	1	06.09.25	30 мин	Деление на команды. Игра - викторина.
		2	09.09.25	30 мин	Интеллектуальная задания из разных областей развития (Индивидуальные, в парах).
		3	13.09.25	30 мин	Формирование команд. Игры на командообразование.
		4-6	16.09.25 20.09.25 23.09.25	1ч. 30 мин	Тренинг на сплочение команды. Интеллектуальная игра «Моя безопасность».

2	Игры на развитие памяти и внимания, коммуникативные игры.	7	27.09.25	30 мин	Игровые качества игроков. Правила поведения игроков. Логические игры.
		8-11	30.09.25 04.10.25 07.10.25 11.10.25	2 ч.	Умение работать над вопросом, находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Игры и задания на развития мышления.
		12-14	14.10.25 18.10.25 21.10.25	1ч. 30 мин	Стандартное и нестандартное мышление. Логические задачи. Психологические тренинги на взаимопонимание, умение работать в парах.
		15-16	25.10.25 28.10.25	1 ч.	Стандартное и нестандартное мышление. Технология «Мозговой штурм». Упражнения со словами.
		17-19	01.11.25 08.11.25 11.11.25	1ч. 30 мин	Технологии «Альтернатива» и ТРИЗ. Решение задач.
		20-21	15.11.25 18.11.25	1 ч.	Игра «интеллектуальный лабиринт».
		22	22.11.25	30 мин	Нетрадиционные логические игры. Игра на развитие доброжелательности «Сороконожка».
		23	25.11.25	30 мин	Игра «Интеллектуальный лабиринт».
		24	29.11.25	30 мин	Итоговая игра «Интеллектуальный лабиринт».
3	Игры, направленные на развитие памяти, внимания, доброжелательных отношений между детьми	25	02.12.25	30 мин	Знакомство с правилами игры. Пробная игра «Слоненок» (в парах).
		26-27	06.12.25 09.12.25	30 мин	Анализ игры. Игра – тренинг «Потерпевшие кораблекрушение». Игра «Слоненок» (в парах).
		28	13.12.25	30 мин	Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения (игры-тренинги).
		29-30	16.12.25 20.12.25	60 мин	Командная викторина.
		31-32	23.12.25 27.12.25	30 мин	Пробная игра «Слоненок» (по четверо).
		33,34	30.12.25	30 мин	Одна минута обсуждения в игре «Слоненок» (в тройках). Виды версий. Упражнения на выбор правильной версии.
		35-3637	14.01.26 18.01.26	30 мин	Пробная игра «Слоненок» (в тройках).
		38	21.01.26	30 мин	Логические игры.
		39	25.01.26	30 мин	Игра «Слоненок» в тройках. Почему тройка – это ещё не команда.
		40-41	28.01.26 01.02.26	30 мин	Анализ игры. Игра «Слоненок» в четверках.

		42	04.02.26	30 мин	Анализ игры. Игра «Слоненок». Игра-тренинг «Диспут».
		43	08.02.26	30 мин	Игра – тренинг «Коллективный счет». Игра «Слоненок» в четверках.
		44	11.02.26	30 мин	Игра – тренинг «Найди друга».
			15.02.26	30 мин	Игры – тренинги на развитие командной игры, развитие коммуникативных навыков. Игра «Слоненок» (командная).
			18.02.26	30 мин	Итоговая игра «Слоненок».
4	Интеллектуальные и творческие игры на развитие умения договариваться и распределять обязанности между членами команды	45	22.02.26	30 мин	Знакомство с правилами игры «Сбежавшие головоломки» (индивидуальная игра). Правила игры. Игра-тренинг «Переход».
		46	25.02.26	30 мин	Командная игра «Сбежавшие головоломки». Правила ответа на заданный вопрос. Игра-тренинг «Мы похожи».
		47	01.03.26	30 мин	Анализ игры. Упражнения на командное взаимодействие.
		48	04.03.26	30 мин	Индивидуальная игра «Умники и умницы». Логические задачи. Тренинг реакции.
		49	11.03.26	30 мин	Тренировка реакции у капитанов. Техника обсуждения. Игра – тренинг «Поводыри».
		50	15.03.26	30 мин	Игра «Ассоциации». Игра - взаимодействия друг с другом «Разноцветный букет».
		51	18.03.26	30 мин	Игра – тренинг управления своим психоэмоциональным состоянием «Свеча». Работа на «кнопке».
		52	22.03.26	30 мин	Командная игра «Сбежавшие головоломки». Тренинг быстрых ответов.
		53	25.03.26	30 мин	Распределение ролей в команде. Командная игра «Сбежавшие головоломки».
		54	29.03.26	30 мин	Тренинг «Выход из конфликтной ситуации: не поделили игрушку». Задачи на смекалку и логическое мышление.
		55	01.04.26	30 мин	Итоговая игра «Сбежавшие головоломки».
5	Спортивные командные игры	20	05.04.26	30 мин	Знакомство с игрой «Муравейник».
		21	08.04.26	30 мин	Анализ игры. Правила игры. Игра-тренинг «Рукавички». Игра «Перевертыши».

		22	12.04.26	30 мин	Функции капитана. Отработка взаимодействия в игре. Спортивная этика. Игра «Муравейник».
		23	15.04.26	30 мин	Анализ игры. Игра «Муравейник». Игра-тренинг «Приветствие».
		24	19.04.26	30 мин	Коммуникативные игры: «Сиамские близнецы», «Ладонь в ладонь».
		25	22.04.26	30 мин	Игра «Муравейник».
		26	26.04.26	30 мин	Коммуникативные игры: «Ветер дует на», «Царевна – Несмеяна».
		27	29.04.26	30 мин	Игра «Муравейник».
		28	03.05.26	30 мин	Коммуникативные игры: «Комплимент», «Кто быстрее».
		29	06.05.26	30 мин	Игра-тренинг «подарок на всех». Игра «Муравейник».
		30	10.05.26	30 мин	Итоговая игра «Муравейник». Игра-тренинг «Прощание».
		31	13.05.26	30 мин	Подведение итогов работы клуба. Награждение.

2.6. Литература

Список литературы для педагогов:

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса», 2003.
7. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.

8. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
9. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Интернет-ресурсы для педагога:

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические>
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
7. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
8. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
9. Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
10. Интернет-ресурс: Виды вопросов / <https://zaochnik.ru/blog/uchimsja-pravilno-zadavat-voprosy-prakticheskie-zerkalnye-perelomnye-i-dr-opredelenija-osobennosti/>
11. Интернет-ресурс: Словарь терминов спортивного ЧГК / <https://chgk-rostov.ru/articles/glossary>
12. Интернет-ресурс: Брейн-ринг (методичка) / <http://www.culture.ksrk.ru/metod/brein-ring-metodicka>

Список литературы для обучающихся и цифровые Интернет – ресурсы:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.

7. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта».

Приложение

Методика Рене Жиля для диагностики личности дошкольников

Методика Рене Жиля была разработана в конце 50-х прошлого века и позволяет тестировать детей от 4 до 12 лет по самым разным показателям. Это прекрасная возможность исследовать и социальную направленность ребенка, и его отношение к семье, и даже охарактеризовать его поведение. Кроме этого, проективная методика Рене Жиля позволяет получить столь глубокие сведения, использование которых позволит влиять на отношения ребенка к чему-либо.

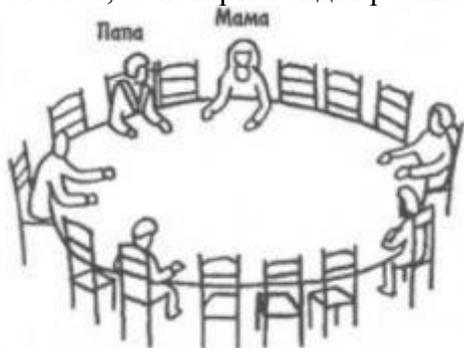
Всего в методике 42 задания, среди которых более половины – с картинками. Ребенок должен ответить на вопросы, выбрать себе место на картинке или определиться со своим поведением в той или иной ситуации. По ходу теста можно дополнительно задавать ребенку вопросы, чтобы прояснить его точку зрения.

В результате теста будет выявлено отношение ребенка к родителям, братьям, сестрам, другим родственникам, воспитателю, а также различные черты – общительность, любознательность, стремление к доминированию и стремление к доминированию.

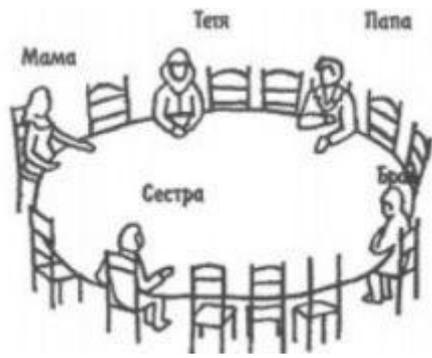
Методика Рене Жиля — тест

Произносите задания медленно, не торопясь. Если ребенок уже читает, можно предложить ему читать вопросы самостоятельно.

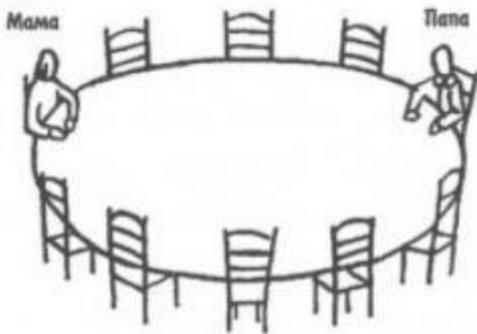
1. Вот стол, за которым сидят разные люди. Обозначь крестиком, где сядешь ты.



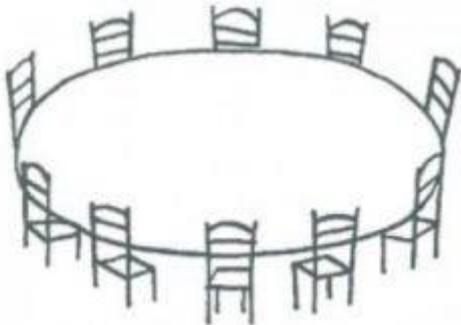
2. Обозначь крестиком, где ты сядешь.



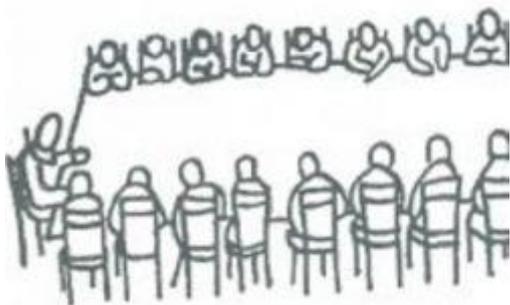
3. Обозначь крестиком, где ты сядешь.



4. Размести несколько человек и себя вокруг этого стола. Обозначь их родственные отношения (папа, мама, брат, сестра) или (друг, товарищ, одноклассник).



5. Вот стол, во главе которого сидит человек, которого ты хорошо знаешь. Где сел бы ты? Кто этот человек?



6. Ты вместе со своей семьей будешь проводить каникулы у хозяев, которые имеют большой дом. Твоя семья уже заняла несколько комнат. Выбери комнату для себя.

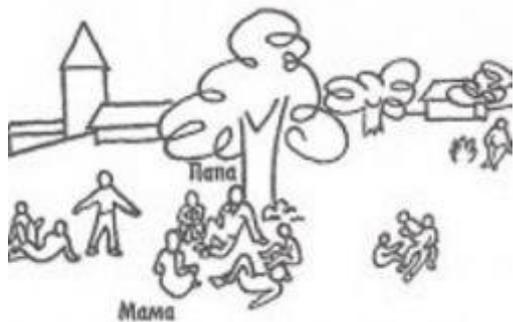
Брат			Папа и мама
Сестра			

7. Ты долгое время гостишь у знакомых. Обозначь крестиком комнату, которую бы выбрал (выбрала) ты.

Папа и мама			
Дедушка и бабушка			

8. Еще раз у знакомых. Обозначь комнаты некоторых людей и твою комнату.

9. Решено преподнести одному человеку сюрприз. Ты хочешь, чтобы это сделали? Кому? А может быть тебе все равно? Напиши ниже.
10. Ты имеешь возможность уехать на несколько дней отдыхать, но там, куда ты едешь, только два свободных места: одно для тебя, второе для другого человека. Кого бы ты взял с собой? Напиши ниже.
11. Ты потерял что-то, что стоит очень дорого. Кому первому ты расскажешь об этой неприятности? Напиши ниже.
12. У тебя болят зубы, и ты должен пойти к зубному врачу, чтобы вырвать больной зуб. Ты пойдешь один? Или с кем-нибудь? Если пойдешь с кем-нибудь, то кто этот человек? Напиши.
13. Ты сдал экзамен. Кому первому ты расскажешь об этом? Напиши ниже.
14. Ты на прогулке за городом. Обозначь крестиком, где находишься ты.



15. Другая прогулка. Обозначь, где ты на этот раз.
16. Где ты на этот раз?
17. Теперь на этом рисунке размести несколько человек и себя. Нарисуй или обозначь крестиками. Подпиши, что это за люди.
18. Тебе и некоторым другим дали подарки. Кто-то получил подарок гораздо лучше других. Кого бы ты хотел видеть на его месте? А может быть, тебе все равно? Напиши.
19. Ты собираешься в дальнюю дорогу, едешь далеко от своих родных. По кому бы ты тосковал сильнее всего? Напиши ниже.
20. Вот твои товарищи идут на прогулку. Обозначь крестиком, где находишься ты.
21. С кем ты любишь играть: с товарищами твоего возраста; младше тебя; старше тебя?
Подчеркни один из возможных ответов.
22. Это площадка для игр. Обозначь, где находишься ты.
23. Вот твои товарищи. Они ссорятся по неизвестной тебе причине. Обозначь крестиком, где будешь ты.
24. Это твои товарищи, ссорящиеся из-за правил игры. Обозначь, где ты.
25. Товарищ нарочно толкнул тебя и свалил с ног. Что будешь делать: будешь плакать; пожалуешься учителю; ударишь его; сделаешь ему замечание; не скажешь ничего?
Подчеркни один из ответов.
26. Вот человек, хорошо тебе известный. Он что-то говорит сидящим на стульях. Ты находишься среди них. Обозначь крестиком, где ты.
27. Ты много помогаешь маме? Мало? Редко? Подчеркни один из ответов.
28. Эти люди стоят вокруг стола, и один из них что-то объясняет. Ты находишься среди тех, которые слушают. Обозначь, где ты.
29. Ты и твои товарищи на прогулке, одна женщина вам что-то объясняет. Обозначь крестиком, где ты.
30. Во время прогулки все расположились на траве. Обозначь, где находишься ты.
31. Это люди, которые смотрят интересный спектакль. Обозначь крестиком, где ты.
32. Это показ у таблицы. Обозначь крестиком, где ты.

33. Один из товарищей смеется над тобой. Что будешь делать: будешь плакать; пожмешь плечами; сам будешь смеяться над ним; будешь обзывать его, бить? Подчеркни один из этих ответов.
34. Один из товарищей смеется над твоим другом. Что будешь делать: будешь плакать; пожмешь плечами; сам будешь смеяться над ним; будешь обзывать его, бить? Подчеркни один из этих ответов.
35. Товарищ взял твою ручку без разрешения. Что будешь делать: плакать; жаловаться; кричать; попытаешься отобрать; начнешь его бить? Подчеркни один из этих ответов.
36. Ты играешь в лото (или в шашки, или в другую игру) и два раза подряд проигрываешь. Ты недоволен? Что будешь делать: плакать; продолжать играть дальше; ничего не скажешь; начнешь злиться? Подчеркни один из этих ответов.
37. Отец не разрешает тебе идти гулять. Что будешь делать: ничего не ответишь; надуешься; начнешь плакать; запротестуешь; попробуешь пойти вопреки запрещению? Подчеркни один из этих ответов.
38. Мама не разрешает тебе идти гулять. Что будешь делать: ничего не ответишь; надуешься; начнешь плакать; запротестуешь; попробуешь пойти вопреки запрещению? Подчеркни один из этих ответов.
39. Учитель вышел и доверил тебе надзор за классом. Способен ли ты выполнить это поручение? Напиши ниже.
40. Ты пошел в кино вместе со своей семьей. В кинотеатре много свободных мест. Где ты сядешь? Где сядут те, кто пришел вместе с тобой?
41. В кинотеатре много пустых мест. Твои родственники уже заняли свои места. Обозначь крестиком, где сядешь ты.
42. Опять в кинотеатре. Где ты будешь сидеть?

Обработка результатов

Для интерпретации методики Рене Жилия стоит обратиться к таблице. Там отмечено 13 переменных, каждая из которых – отдельная шкала. Каждая из 13 переменных образует самостоятельную шкалу. В таблице отмечены все шкалы, а также представлены номера заданий, которые характеризует ту или иную сферу жизни ребенка.

Что касается его друзей и круг интересов, то здесь интерпретация аналогична. В итоге нужно сопоставить количество вопросов и количество галочек в бланке ответа и, исходя из этого, оценивать то или иное свойство ребенка.

Методика Рене Жиля

Для исследования сферы межличностных отношений ребенка и его восприятия внутрисемейных отношений предназначена детская проективная методика Рене Жиля. Цель методики состоит в изучении социальной приспособленности ребенка, а также его взаимоотношений с окружающими.

Методика является визуально-словесной, состоит из 42 картинок с изображением детей или детей и взрослых, а также текстовых заданий. Ее направленность — выявление особенностей поведения в разнообразных жизненных ситуациях, важных для ребенка и затрагивающих его отношения с другими людьми.

Перед началом работы с методикой ребенку сообщается, что от него ждут ответов на вопросы по картинкам. Ребенок рассматривает рисунки, слушает или читает вопросы и отвечает. Ребенок должен выбрать себе место среди изображенных людей, либо идентифицировать себя с персонажем, занимающим то или иное место в группе.

Он может выбрать его ближе или дальше от определенного лица. В текстовых заданиях ребенку предлагается выбрать типичную форму поведения. Таким образом, методика позволяет получить информацию об отношении ребенка к разным окружающим его людям (к семейному окружению) и явлениям.

Ключ

№шкалы	Значение шкал	Номера заданий	Общееколичествозаданий
1	Отношение к матери	1-4, 8-15, 17-19, 27, 38, 40-42	20
2	Отношение к отцу	1-5, 8-15, 17-19, 37, 40-42	20
3	Отношение к матери и отцу как родительской чете	1-4, 6-8, 14, 17, 19	10
4	Отношение к братьям и сестрам	1, 2, 4, 5, 6, 8-19, 30, 40, 42	20

5	Отношение к бабушке и дедушке	1, 4, 7-13, 17-19, 30, 40, 41	15
6	Отношение к другу (подруге)	1, 4, 8-19, 25, 30, 33-35, 40	20
7	Отношение к учителю (авторитетному взрослому)	1, 4, 5, 9, 11, 13, 17, 19, 26, 28-30, 32, 40	15
8	Любознательность	5, 22-24, 26, 28-32	10
9	Лидерство	20-22, 39	4
10	Общительность	16, 22-24	4
11	Закрытость, отгороженность	9, 10, 14-16, 17, 19, 22-24, 29, 30, 40-42	15
12	Социальная адекватность поведения	9, 25, 28, 32-38	10

Методика «Лесенка» В.Г. Щур

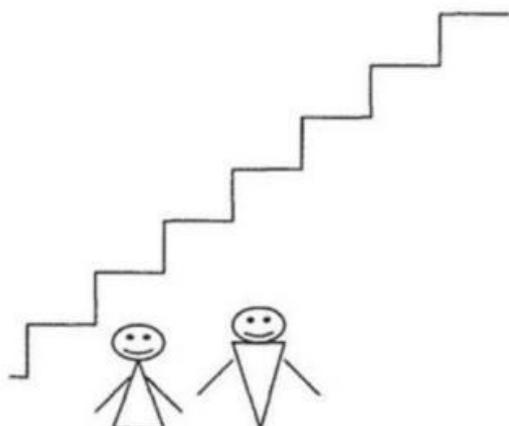
Описание методики

Цель методики - исследование самооценки детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Процедура проведения

Ребенку показывают нарисованную лесенку с семью ступеньками, и объясняют задание.

Стимульный материал



Инструкция

«Если всех детей рассадить на этой лесенке, то на трех верхних ступеньках окажутся хорошие дети: умные, добрые, сильные, послушные – чем выше, тем лучше (показывают: «хорошие», «очень хорошие», «самые хорошие»). А на трех нижних ступеньках окажутся плохие дети – чем ниже, тем хуже («плохие», «очень плохие», «самые плохие»). На средней ступеньке дети не плохие и не хорошие. Покажи, на какую ступеньку ты поставишь себя. Объясни почему?»

После ответа ребенка, его спрашивают: «Ты такой на самом деле или хотел бы быть таким? Пометь, какой ты на самом деле и каким хотел бы быть». «Покажи, на какую ступеньку тебя поставила бы мама, папа, учитель».

Процедура проведения

Используется стандартный набор характеристик: «хороший – плохой», «добрый – злой», «умный – глупый», «сильный – слабый», «смелый – трусливый», «самый старательный – самый небрежный». Количество характеристик можно сократить.

В процессе обследования необходимо учитывать, как ребенок выполняет задание: испытывает колебания, раздумывает, аргументирует свой выбор.

Если ребенок не дает никаких объяснений, ему следует задать уточняющие вопросы: «Почему ты себя сюда поставил? Ты всегда такой?» и т.д.

Интерпретация результатов

Неадекватно завышенная самооценка

Не раздумывая, ставит себя на самую высокую ступеньку; считает, что мама оценивает его также; аргументируя свой выбор, ссылается на мнение взрослого: «Я хороший. Хороший и больше никакой, это мама так сказала».

Завышенная самооценка

После некоторых раздумий и колебаний ставит себя на самую высокую ступеньку, объясняя свои действия, называет какие-то свои недостатки и промахи, но объясняет их внешними, независимыми от него, причинами, считает, что оценка взрослых в некоторых случаях может быть несколько ниже его собственной: «Я, конечно, хороший, но иногда ленюсь. Мама говорит, что я неаккуратный».

Адекватная самооценка

Обдумав задание, ставит себя на 2-ю или 3-ю ступеньку, объясняет свои действия, ссылаясь на реальные ситуации и достижения, считает, что оценка взрослого такая же либо несколько ниже.

Заниженная самооценка

Ставит себя на нижние ступеньки, свой выбор не объясняет либо ссылается на мнение взрослого: «Мама так сказала».

Если ребенок ставит себя на среднюю ступеньку, это может говорить о том, что он либо не понял задание, либо не хочет его выполнять.

Дети с заниженной самооценкой из-за высокой тревожности и неуверенности в себе часто отказываются выполнять задание, на все вопросы отвечают: «Не знаю».

Дети с задержкой развития не понимают и не принимают это задание, действуют наобум. Неадекватно завышенная самооценка свойственна детям младшего и среднего дошкольного возраста: они не видят своих ошибок, не могут правильно оценить себя, свои поступки и действия.

Самооценка детей 6-7-летнего возраста становится уже более реалистичной, в привычных ситуациях и привычных видах деятельности приближается к адекватной. В незнакомой ситуации и непривычных видах деятельности их самооценка завышенная.

Для детей 7-10 лет адекватной считается самооценка, при которой ребенок несколько положительных качеств отмечает на верхней части лесенки, а одно-два качества - в середине лесенки или несколько ниже. Если ребенок выбирает только верхние ступеньки лесенки, можно считать, что его самооценка завышена, он не может или не хочет правильно себя оценить, не замечает своих недостатков. Образ, выстроенный ребенком, не совпадает с представлениями о нем других людей. Такое несовпадение препятствует контактам и может являться причиной асоциальных реакций ребенка.

Выбор нижних ступенек свидетельствует о заниженной самооценке. Для таких детей, как правило, характерны тревожность, неуверенность в себе.

Если значимые люди (по мнению ребенка) оценивают его так же, как он оценил себя, или дают более высокую оценку - ребенок защищен психологически, эмоционально благополучен.

Методика «Сапожки».

Методика позволяет исследовать обучаемость ребенка, то есть проследить, как он пользуется для решения задач правилом, с которым раньше никогда не встречался.

Методика рассчитана на детей 5,5 - 10 лет; имеет клинический характер и не предполагает получения нормативных показателей.

В качестве экспериментального задания используется обучение испытуемого цифровому кодированию цветных картинок (лошадка, девочка, аист) по наличию или отсутствию у них одного признака - сапожек на ногах. Есть сапожки - картинка обозначается, «1», нет сапожек - «0». Цветные картинки предлагаются испытуемому в виде таблицы, которая содержит: 1) правило кодирования (две первые строки); 2) этап закрепления правила (3, 4, 5 строчки); 3) так называемые «загадки», которые испытуемый должен закодировать (6, 7 строчки). Помимо таблицы цветных картинок в эксперименте используется лист бумаги с изображением геометрических фигур, представляющих собой еще две загадки (см. стимульный материал).

Таблица цветных картинок имеет следующий вид:

I строка - первая клетка пустая, во второй нарисована лошадка, в третьей - девочка, в четвертой - аист, стоящий на одной ноге, а в пятой клетке стоит цифра «0».

II строка - первая клетка пустая, во второй нарисована та же самая лошадка, что и в первом ряду, но только на всех ее четырех ногах надеты красные сапожки, в третьей клетке нарисована та же девочка, но в красных сапожках, в четвертой клетке нарисован тот же самый аист, но в красном сапоге, в пятой клетке стоит цифра «1».

В I и II строках таблицы вводится правило обозначения фигурок цифрами «1» и «0» по наличию или отсутствию у них отличительного признака - сапожек.

III строка - первая клетка пустая, во второй клетке нарисована лошадка без сапожек, в третьей - девочка в красных сапожках, в четвертой - аист без сапога, пятая клетка пустая.

IV строка - первая клетка пустая, во второй нарисована лошадка без сапожек, в третьей - девочка без сапожек, в четвертой - аист в красном сапоге, пятая клетка пустая.

V строка - первая клетка пустая, во второй нарисована лошадка в красных сапожках, в третьей - девочка в красных сапожках, в четвертой - аист без сапога, пятая клетка пустая.

III, IV и V строчки даются для закрепления введенного в I и II строках правила кодирования картинок с помощью цифр, «0» и, «1».

VI строка - в первой клетке нарисован ежик в синих сапожках, во второй клетке - лошадка в красных сапожках, в третьей клетке - девочка без сапожек, в четвертой клетке - аист в красном сапоге, пятая клетка пустая.

VII строка - в первой клетке нарисован снеговик, на голове которого шляпа-цилиндр, во второй клетке нарисован такой же снеговик, только без шляпы, в третьей клетке нарисован опять такой же снеговик, только с ведром на голове, в четвертой клетке - все тот же снеговик, но на голове у него сковородка, пятая клетка пустая.

В VI и VII строках содержатся загадки, соответственно первая и вторая, которые испытуемому надо «отгадать», опираясь на выученное им правило обозначения фигурок цифрами в зависимости от наличия или отсутствия у них сапожек.

Как уже указывалось, кроме таблицы цветных картинок, в качестве экспериментального материала еще используется лист бумаги с изображением двух горизонтальных рядов геометрических фигур. В I ряду нарисованы: заштрихованный квадрат, заштрихованный круг, заштрихованный треугольник и не заштрихованный прямоугольник. Во II ряду - ромб, расчерченный в мелкую клеточку; трапеция, расчерченная в мелкую клеточку; пустой, не расчерченный в клеточку квадрат и круг, также расчерченный в мелкую клеточку.

Изображенные на листе геометрические фигуры так же, как, а VI, и VII строки таблицы, представляют собой загадки, которые испытуемому надо «отгадать», опираясь на введенное в двух первых строках таблицы правило кодирования картинок в зависимости от наличия или отсутствия отличительного признака. Соответственно, первый ряд геометрических фигур - это III загадка, а второй - IV загадка.

Первая инструкция испытуемому: «Сейчас я научу тебя игре, в которой цветные картинки, нарисованные в этой таблице, надо будет обозначать цифрами «0» и «1». Посмотри на картинки (показывается первая строка таблицы), кто здесь нарисован?» (Испытуемый называет картинки. В случае затруднения экспериментатор помогает ему). «Правильно, а теперь обрати внимание: в первой строке фигурки лошадки, девочки и аиста нарисованы без сапожек, и напротив них стоит цифра «0», а во второй строке все они нарисованы в сапожках, и напротив них стоит цифра «1». Для правильного обозначения картинок цифрами тебе необходимо запомнить, что, если на картинке фигурка изображена без сапожек, то ее надо обозначать цифрой «0», а если в сапожках, то цифрой «1». Запомнил? Повтори, пожалуйста». (Испытуемый повторяет правило). Затем ребенку предлагается расставить цифры в следующих трех строках таблицы. Этот этап рассматривается как закрепление выученного правила. При работе на этом этапе правило, содержащееся в - первых двух строчках таблицы, должно быть открыто. В случае, если ребенок совершает ошибки, экспериментатор опять просит его повторить правило обозначения фигурок и указывает на

образец (первые две строки таблицы). Каждый свой ответ испытуемый должен объяснить, почему именно так он ответил. Закрепляющий этап показывает, насколько быстро и легко ребенок усваивает новое правило и может применить его при решении задач. На этом этапе экспериментатор фиксирует все ошибочные ответы испытуемого, поскольку характер ошибок может показать, просто ли ребенок нетвердо запомнил правило и путает, где надо ставить, «0», а где «1», или же он вообще не применяет в работе необходимое правило. Так, например, бывают ошибки, когда лошадку обозначают цифрой «4», девочку - цифрой «2», а аиста - цифрой «1» и объясняют такие ответы, исходя из количества ног у данных персонажей. После того, как экспериментатор удостоверится, что ребенок научился применять правило, которому его обучали, испытуемому дается вторая инструкция.

Вторая инструкция испытуемому: «Ты уже научился обозначать картинки цифрами, а теперь, используя это умение, попробуй „отгадать“ нарисованные здесь загадки. «Отгадать загадку»- значит правильно обозначить нарисованные в ней фигурки цифрами «0» и «1».

Первая загадка (расположена в VI строке таблицы) представляет собой задачу на кодирование, в которую включен объект, ранее не встречавшийся испытуемому, но содержащий в себе ту же информацию, что и ранее встречавшиеся объекты. В этой строке впервые появляется картинка «ежик», прежде не попадавшаяся ребенку в таблице, кроме того, на ежике надеты сапожки не красного, а синего цвета. При решении этой загадки испытуемый должен строго следовать заданному правилу обозначения фигурок цифрами по наличию или отсутствию у них отличительного признака - сапожек, не отвлекаясь на цвет этого признака или на появление совершенно новых объектов, не встречавшихся ранее, но также различающихся по этому признаку.

Ошибки, допускаемые детьми при «отгадывании» этой загадки, бывают самые разнообразные: неиспользование выученного правила или неправильное применение его на тех картинках, на которых испытуемый уже тренировался (то есть тот же характер ошибок, что и на закрепляющем этапе, хотя именно у этого испытуемого на закрепляющем этапе могло и не быть ошибок), а может быть ошибка, обусловленная тем, что испытуемый не смог применить введенное правило на новом объекте (ошибка только при обозначении ежика). Поэтому в случае неправильного отгадывания «загадки» необходимо проанализировать характер допущенных ошибок, чтобы понять, что именно помешало ребенку справиться с заданием.

Вторая загадка (расположена в VII строке таблицы) представляет собой задачу на кодирование, решение которой зависит от того, увидит ли испытуемый между различными классами объектов то общее, что позволит ему применить одно и то же правило к совершенно различным объектам. В клетках этой строки нарисованы снеговики, то есть

картинки, не встречавшиеся до этого ребенку в таблице. Различаются снеговики тем, что у трех из них есть головной убор, а у одного нет. А поскольку это снеговики, то в качестве головного убора, кроме настоящей шляпы, используется любой более-менее подходящий предмет (ведро, сковородка). Решение этой задачи предполагает осуществление эмпирического обобщения на I этапе «отгадывания загадки», которое заключается в том, что все предметы, изображенные на головах снеговиков, испытуемый должен классифицировать как «шляпы». Такому обобщению, с нашей точки зрения, должно способствовать то, что на голове первого снеговика надета настоящая шляпа, дающая установку на рассмотрение остальных предметов с этой точки зрения. Поскольку и в загадке со снеговиками испытуемому требуется расставить цифры «0» и «1», то ему необходимо предположить, что ориентиром для этого должно служить наличие или отсутствие «шляпы», как в прошлой загадке таким ориентиром выступало наличие или отсутствие сапожек. Если при сравнении I и II загадок ребенок выделил отличительные признаки-ориентиры, позволяющие решить задачу, и смог осуществить перенос усвоенного им правила обозначения фигурок цифрами с одного конкретного признака на другой (с сапожек на шляпы), то он правильно «отгадывает загадку».

Дети, правильно «отгадавшие» эту загадку, распределяются на две группы. Одна группа - это испытуемые, пришедшие к правильному решению за счет еще одного эмпирического обобщения, обобщения отличительных признаков-ориентиров, когда сапоги и шляпы рассматриваются как один класс признаков – «одежда», а потому «1» обозначаются фигурки в одежде, а «0» - без нее. Другая группа - это испытуемые, нашедшие отгадку на основе содержательной абстракции, то есть выявления принципа решения целого класса задач, заключающегося в ориентации на сам факт наличия или отсутствия отличительного признака, независимо от формы его проявления.

Испытуемые, «отгадавшие загадку» благодаря эмпирическому обобщению, как правило, объясняя свой ответ, ссылаются на то, что «1» надо поставить одетым снеговикам, а, «0» - раздетым. Но бывают случаи, когда при объяснении своего ответа ребята используют слова «шляпы», «головные уборы», но решение все равно остается на уровне эмпирического обобщения. Также неясность остается в отношении тех испытуемых, которые не могут объяснить свой ответ. Для того чтобы понять, на каком уровне обобщения решена данная задача, необходимо посмотреть, как ребенок будет решать III и IV загадки.

Третья и четвертая загадки, расположенные на отдельном листе бумаги и представляющие собой горизонтальный ряд геометрических фигур, позволяют выяснить, может ли ребенок решить задачу на абстрактном уровне. Здесь уже нет фигурок, изображающих животных и

людей, соответственно нет и никаких деталей одежды. Изображенные геометрические фигуры различаются по признаку наличия или отсутствия штриховки.

Если испытуемый не может «отгадать» эти загадки, то, скорее всего это свидетельствует о том, что решение задачи со снеговиками произошло за счет эмпирического обобщения, поскольку III и IV загадки рассчитаны на уровень содержательной абстракции, когда испытуемый ориентируется не на конкретный отличительный признак, а на факт наличия или отсутствия отличительного признака, независимо от формы его проявления. При правильном «отгадывании» этих загадок очень важно выслушать объяснения испытуемого по данному им ответу. Если в объяснении фигурируют слова «одетые», «голые», «в одежде», «без одежды», то это свидетельствует о том, что все задачи решены на уровне эмпирического обобщения, когда все отличительные признаки-ориентиры (сапоги, шляпы, штриховка) обобщаются понятием «одежда». При объяснении типа: «1» ставим тем, что с полосками или с клеточками, а «0» - тем, что без «полосок и клеточек», - можно предположить, что II, III и IV загадки решены на основе содержательной абстракции (если во II загадке в объяснении не фигурировал признак одежды, а ссылка делалась на наличие или отсутствие шляпы, головного убора или каких-либо предметов на головах снеговиков). Возможен также вариант, когда II загадка «отгадана» на основе эмпирического обобщения, а III и IV - уже на основе содержательной абстракции. Думается, что именно в этом случае испытуемые, правильно «разгадавшие» III и IV загадки, не могут объяснить свои ответы. Скорее всего, это объясняется тем, что теоретическое мышление «прежде всего выражается в способах умственной деятельности, а затем уже в различных знаково-символических системах, в частности средствами искусственного и естественного языка (теоретическое понятие может уже существовать как способ выведения единичного из всеобщего, но еще не иметь терминологического оформления)». Не случайно высший уровень развития теоретического мышления связывают с рефлексией, то есть сознательным владением своим мыслительным аппаратом.

Таким образом, решение III и IV загадок может прояснить, осуществляет ли испытуемый перенос правила обозначения фигурок цифрами с одного признака на другой в результате эмпирического обобщения отличительных признаков или в результате содержательной абстракции, то есть ориентации на абстрактный признак.

Необходимо отметить, что встречаются дети, которые не могут «отгадать» II загадку (со снеговиками и шляпами), но «отгадывающие» III и IV (с геометрическими фигурами), причем ответам дается правильное объяснение. Среди этих испытуемых можно выделить две группы. Первая группа - это дети, обладающие содержательной абстракцией, но не обладающие эмпирическим обобщением. III и IV загадки решаются ими, поскольку они

выделяют принцип решения данного класса задач, заключающийся в нахождении признака, по которому объекты задачи различаются. II загадка им не под силу, поскольку, хотя они и понимают принцип решения данного класса задач, но в этом случае не могут выделить общий признак-ориентир, без нахождения которого задачи подобного типа не решаются. Дети, относящиеся к этой группе испытуемых, не могут обобщить предметы на головах снеговиков одним понятием «шляпы» или «головные уборы», а потому они и не могут найти тот признак, по которому снеговики различаются.

Встречаются испытуемые, которые частично справляются с данным заданием. Проявляется это в том, что первого и третьего снеговиков они обозначают цифрой «1», а второго и четвертого - цифрой «0». Объясняя свой ответ, они ссылаются на то, что у двух снеговиков есть «шапки» на голове, а у двух - нет. Сковородку на голове последнего снеговика они отказываются рассматривать как, «шапку», считая, что сковородку нельзя использовать в качестве головного убора даже для снеговика. Возможно, такие ответы свидетельствуют о некоторой ригидности мышления ребенка, поскольку ему трудно помыслить предметы, обычно не относящиеся к шляпам, в новом для них значении. Ведро же не вызывает подобных затруднений, так как оно традиционно надевается снеговику на голову.

Вторая группа - это дети, которые изначально переформулируют для себя инструкцию. При повторении инструкции перед началом работы они говорят: «Голых обозначаем, «0», а одетых обозначаем «1»». Задачу со снеговиками они решают неправильно, так как воспринимают всех снеговиков как голых, а задачи с геометрическими фигурами решают правильно, объясняя свои ответы наличием или отсутствием у фигурок одежды. «Одетым поставим «1», а голым – «0»», - говорят эти испытуемые, подразумевая под одеждой штриховку на геометрических фигурах. Здесь мы сталкиваемся с феноменом, когда при решении задач на обобщение, видимо, вообще не используется никакой тип обобщения, а решение осуществляется на уровне наглядно-образного мышления. Предположение об отсутствии у этих детей эмпирического обобщения подтверждается результатами, полученными при проведении с этими же испытуемыми методики „Исключение лишнего“.

Наиболее типичная ошибка при решении II загадки - это обозначение всех снеговиков «0», при этом испытуемые ссылаются на то, что у снеговиков нет ног и сапожек. При «отгадывании» III и IV загадок нередки случаи хаотичной расстановки цифр без всякого объяснения, но наиболее интересны ошибки, при которых для кодирования фигур выбирается в качестве признака „угол“, то есть наличие или отсутствие углов у нарисованных геометрических фигур. Тогда фигуры без углов (круги) обозначаются «0», а фигуры с углами (все остальные) – «1». Может показаться, что выделение этого признака для решения задачи (как в предыдущих случаях «сапожки» и «головные уборы») вполне правомерно. Но это только на

первый взгляд, поскольку в первоначально данном правиле, как основе которого путем теоретического обобщения должны решаться остальные загадки, имплицитно содержится условие, что при кодировании картинок по наличию или отсутствию отличительного признака на фигуре сама фигура не должна меняться. Если же в качестве отличительного признака рассматриваются углы геометрической фигуры, то при исчезновении или появлении углов меняется и сама геометрическая фигура. Поэтому такое решение III и IV загадок неправомерно.

Замечания к проведению методики. Если на закрепляющем этапе ребенок делает ошибки, то экспериментатор тут же анализирует характер допущенных ошибок и путем наводящих вопросов, а также повторным обращением к образцу обозначения фигурок цифрами, содержащемуся в двух первых строчках таблицы, старается добиться безошибочной работы испытуемого. Когда экспериментатор уверен, что испытуемый хорошо научился применять заданное правило, можно переходить к «разгадыванию загадок».

Если испытуемый не может «отгадать загадку», то экспериментатор должен задавать ему наводящие вопросы, чтобы выяснить, сможет ли ребенок решить эту задачу с помощью взрослого. В случае, когда и с помощью взрослого ребенок не справляется с заданием, то переходят к следующей загадке. При правильном решении новой загадки следует опять вернуться к предыдущей, чтобы выяснить, не сыграла ли последующая загадка роль подсказки для предыдущей. Такие повторные возвращения можно совершать несколько раз. Так, например, можно вернуться от II загадки к I, а затем от III опять к I.

Для уточнения характера обобщения при «отгадывании загадок» необходимо подробно расспрашивать детей о том, почему именно так обозначены фигурки. Если ребенок правильно «отгадал загадку», но не может дать объяснения, то переходят к следующей загадке. В случае правильного объяснения испытуемым ответа в новой загадке следует вернуться к предыдущей и опять попросить его объяснить в ней ответ.

Принципиально важным при проведении методики является правильное обращение с образцом обозначения фигурок цифрами. На закрепляющем этапе образец обозначения фигурок цифрами должен быть открыт. Переходя к «отгадыванию загадок», образец следует закрыть. Если испытуемый не может «отгадать загадку», то первой помощью со стороны взрослого должно быть открывание образца. Бывают случаи, когда достаточно зрительной опоры на образец, чтобы ребенок смог «отгадать загадку».

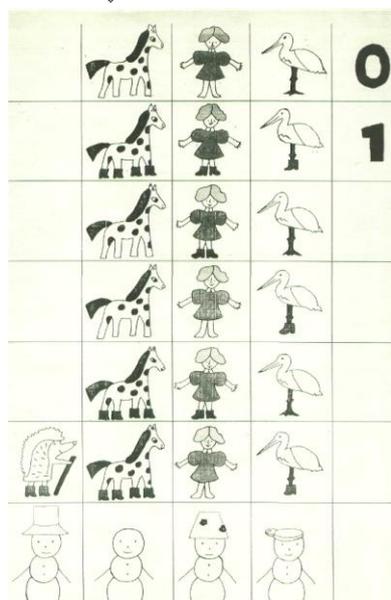
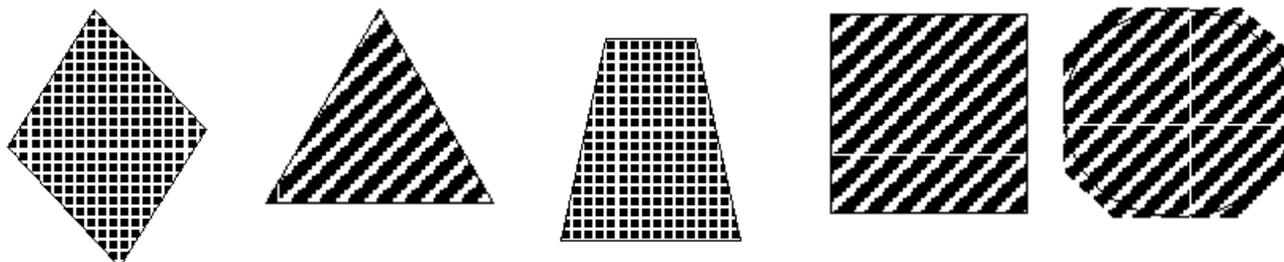
Чем младше дети, тем они более нуждаются в зрительной опоре на образец. Старшие испытуемые должны справляться с заданием и при закрытом образце.

Следует помнить, что данная методика носит клинический характер и не имеет нормативных показателей, а потому полученные по ней результаты не следует интерпретировать с точки

зрения нормальности - аномальности развития ребенка. Полученные результаты следует рассматривать с точки зрения особенностей развития процессов обобщения у данного ребенка.

По ходу всего эксперимента нужно вести подробный протокол, где будут фиксироваться все высказывания испытуемого направления его взгляда, а также все вопросы и замечания экспериментатора.

Стимульный материал к методике «Сапожки».



Методика «Последовательность событий».

Методика предложена А.Н.Бернштейном, но инструкция и порядок ее проведения несколько изменены Н.И. Гуткиной.

Методика предназначена для исследования развития логического мышления, речи и способности к обобщению.

В качестве экспериментального материала используем три картинки, на которых изображено наводнение в деревне (см. Стимульный материал). Первая картинка (1): на крыше затопленного дома сидят люди. Вторая картинка (2); за пострадавшими приехали люди на лодке. Третья картинка (3): лодка с людьми плывет от затонувшего дома к берегу.

Перед испытуемым кладут картинки в следующем порядке (слева направо): 2-3-1.

Перед началом эксперимента необходимо удостовериться, что ребенок понимает все детали рисунка на каждой из картинок. Для этого экспериментатор поочередно показывает ему на картинках дом, людей, воду, деревья, берег, лодку, крышу затопленного дома и спрашивает, что это такое. Если ребенок правильно понимает все компоненты картинок, то можно переходить к эксперименту. В случае если испытуемый не понимает ту или иную деталь рисунка, например, не может понять, что на картинке № 3 торчит крыша затопленного дома, то ему следует объяснить, что это такое, и только после этого можно начинать эксперимент.

Инструкция испытуемому: «Посмотри, перед тобой лежат картинки, на которых нарисовано какое-то событие. Порядок картинок перепутан, и тебе надо догадаться, как их поменять местами, чтобы стало ясно, что нарисовал художник. Подумай, переложи картинки, как ты считаешь нужным, а потом составь по ним рассказ о том событии, которое здесь изображено».

Задание состоит из двух частей: 1) выкладывание последовательности картинок; 2) устный рассказ по ним.

Правильно найденная последовательность картинок (1-2-3) свидетельствует о том, что ребенок понимает смысл сюжета, а устный рассказ показывает, может ли он выразить свое понимание в словесной форме.

Бывают случаи, когда при неправильно выложенной последовательности рисунков испытуемый, тем не менее, сочиняет логичную версию рассказа. Такое выполнение задания рассматривается как хорошее.

Следует отметить, что не все дети знакомы с явлением «наводнение», особенно это относится к испытуемым шестилетнего возраста. Поэтому основным в этом задании является понимание ребенком главного смысла сюжета: дом затоплен; люди, спасаясь от воды, залезли на крышу, к ним приплыли на помощь другие люди и спасли их.

Хорошо развитые дети понимают, что изображено на рисунках, так как если они в жизни не встречались с этим явлением, то им читали о нем в книгах, они видели его по телевизору и

выяснили, что это такое. Допустимо, если ребята посчитают, что причиной наводнения могут быть сильные дожди, весеннее половодье, ураган и т.д. Соответственно они могут связать происходящее на рисунках, как с весной, так и с осенью, но никак не с летом, поскольку люди на картинках одеты в теплую одежду. Часто для обозначения событий на рисунках ребята используют слово «затоп».

Если испытуемый правильно выложил последовательность картинок, но не смог составить хорошего рассказа, то желательно задать ему несколько вопросов, чтобы уточнить, каковы его познания об изображенном природном явлении. Составление рассказа с помощью наводящих вопросов расценивается как выполнение задания на среднем уровне для семи летних детей и как вполне хорошее для шестилетних. Если испытуемый правильно выложил последовательность картинок, но не смог составить рассказа даже с помощью наводящих вопросов то такое выполнение задания рассматривается как неудовлетворительное. Особо следует, рассматривать случаи, когда молчание ребенка обуславливается личностными причинами: страх общения с незнакомыми людьми, боязнь допустить ошибку, ярко выраженная неуверенность в себе и т.д.

Считается, что испытуемый не справился с заданием, если:

- 1) не смог восстановить последовательность картинок и отказался от рассказа;
- 2) по выложенной им самим последовательности картинок составил нелогичный рассказ;
- 3) выложенная испытуемым последовательность картинок не соответствует рассказу (за исключением тех случаев, когда ребенок после наводящего вопроса взрослого меняет последовательность на соответствующую рассказу.
- 4) каждая картинка рассказывается отдельно, сама по себе, без связи с остальными - в результате рассказ не получается.
- 5) на каждом рисунке просто перечисляются отдельные предметы.

Хорошо выполненное задание обозначается знаком «+». Средне выполненное задание обозначается знаком «±». Плохо выполненное задание обозначается знаком «-». О развитии речи ребенка судят по тому, как он строит фразы, свободно ли владеет языком, каков его словарный запас и т.д.

