

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом творчества «Измайловский»  
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

---

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол № 1  
от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2024 № 197  
Директор ГБУ ДО ДТ «Измайловский»  
\_\_\_\_\_ Н.В. Шаталова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЛИНГВО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ»

---

/название программы/

3 года

/ срок освоения /

---

от 6 до 12 лет

/ возраст обучающихся /

---

Разработчик: Кондратьева Л.П., педагог дополнительного образования

---

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры» (далее – образовательная программа, программа) имеет **социально-педагогическую (социально-гуманитарную) направленность**.

Образовательная программа **адресована** учащимся в возрасте от 6 до 12 лет.

**Актуальность образовательной программы.** Одним из эффективных средств развития интереса является использование дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учащихся эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Лингво-математические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу.

Обучение происходит в процессе игры, что помогает поддерживать интерес детей.

Основной целью лингво-математического образования является развитие личности ребенка, способного овладеть не только системой математических знаний и умений, необходимых для применения в практической деятельности, но и знанием языка, необходимым человеку для полноценной жизни в современном обществе.

При решении лингво-математических задач формируется стиль мышления, столь необходимый каждому человеку: ребенок учится видеть в своей жизни проблемы, переводить их в задачи и знать, что он может с этими задачами справиться и что очень многое в жизни зависит не от обстоятельств или других людей, а от него самого.

**Уровень освоения программы - общекультурный.**

Результативность освоения программы заключается в:

- освоении прогнозируемых результатов программы;
- презентации результатов на уровне образовательной организации.

**Объем образовательной программы** вариативен: 432 часа или 504 часа. **Срок освоения** - 3 года.

**Цель образовательной программы:** формирование новых компетенций, необходимых для правильного выбора будущей профессии и развитие творческих способностей обучающихся

В ходе реализации образовательной программы решаются следующие **задачи**:

**Обучающие:**

- обучить различным литературным формам;
- дать начальные знания по этимологии;
- обучить приемам решения логических задач;
- обучить методам решения изобретательских задач;
- обучить основам проектной деятельности.

**Развивающие:**

- увеличить словарный запас и общую эрудицию детей;
- развить способность формулировать свои мысли, адекватно оценивать себя самого;
- развить логическое, образное, абстрактное мышление;
- развить творческое воображение;
- способствовать приобретению навыков грамотности;
- развить творческий потенциал;
- сформировать изобретательское мышление методами ТРИЗ-педагогики.

**Воспитательные:**

- воспитание самоуважения;
- воспитание настойчивости и терпения для достижения цели.

**Планируемые результаты**, получаемые учащимися в результате освоения образовательной программы:

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

*Предметные:*

- увеличение словарного запаса и общей эрудиции;
- развитие интеллектуальных способностей;
- усвоение основных понятий ТРИЗ;
- развитие творческого воображения методами ТРИЗ;
- обучение основам проектной деятельности.

*Метапредметные:*

- формирование навыков абстрактного, образного, логического и творческого мышления, фантазирования;
- самостоятельности в выборе способа решения поставленной задачи;
- формирование изобретательского мышления методами ТРИЗ – педагогики.

*Личностные:*

- повышение самооценки учащихся в результате освоения программы;
- воспитание уважения к другим учащимся и педагогам;
- умения достойно принимать свои промахи и неудачи, а также радоваться успехам других.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

***Обучение по программе осуществляется на русском языке.***

***Форма обучения:*** очная.

***Условия набора и формирования групп***

Группы 1 года обучения формируются из всех желающих обучаться детей 6-7 лет. В группы второго и третьего годов обучения дополнительно могут быть зачислены учащиеся 8 лет и старше, имеющие знания и умения, необходимые для освоения образовательной программы.

Численность обучающихся: на 1-м году обучения – не менее 15 человек; на 2-м году обучения – не менее 12 человек; на 3-м году обучения – не менее 10 человек.

***Формы организации занятий:***

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач;
- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, подготовки к конкурсам, разработки и презентации творческих проектов.

Программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные, в том числе самостоятельные, занятия, которые проводятся по группам и/или индивидуально.

***Формы проведения занятий:*** традиционное занятие, защита проектов, игра, конкурс, презентация, репетиция, творческая мастерская.

***Материально-техническое оснащение***

Для организации образовательного процесса необходим кабинет, оборудованный столами и стульями; магнитно-маркерная доска, маркеры для доски разноцветные; компьютер, аудио и видеопроекторное оборудование, кабели для подключения к компьютеру.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Интеллектуальная разминка	40	12	28	Конкурс «Дорисуй»
3	Литературные формы. Этимология некоторых часто используемых понятий. Фразеологизмы.	28	12	16	
4	Лингвистические игры со словами и предложениями.	30	12	18	
5	Лингво-математические игры.	38	12	26	Контрольное задание
6	Контрольные занятия	4	0	4	Контрольное задание.
7	Итоговое занятие.	2	0	2	
	Итого	144	49	95	

### 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Интеллектуальная разминка	24	6	18	Конкурс «Юный эрудит»
3	Лингвистические игры со словами и предложениями. Лингвистические игры с текстами.	24	12	12	
4	Лингво-математические игры. Лингво-математические игры на основе ТРИЗ.	34	16	18	Контрольное задание
5	Логические задачи.	30	11	19	Контрольное задание
6	Основы «шифрованного письма».	24	7	17	Контрольное задание
7	Контрольное занятие	4	0	4	Контрольное задание.
8	Итоговое занятие.	2	0	2	
	Итого	144	53	91	

### 3 год обучения

Объем образовательной программы 432 часа.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Интеллектуальная разминка	24	6	18	
3	Логические задачи.	30	12	18	Контрольное задание
4	Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ – педагогики.	24	12	12	Контрольное задание
5	Проектная деятельность.	34	16	18	Самостоятельная работа
6	«Морфологический ящик».	24	6	18	Самостоятельная работа
7	Контрольное занятие	4		4	Итоговая игра

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

4

02.09.24 16:09 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
					«Загадочная планета»
8	Итоговое занятие.	2		2	
	Итого	144	53	91	

### 3 год обучения

Объем образовательной программы 504 часа.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год			Формы контроля/ промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Интеллектуальная разминка	24	6	18	
3	Логические задачи.	48	12	36	Контрольное задание
4	Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ – педагогики	42	12	30	Контрольное задание
5	Проектная деятельность.	52	16	36	Самостоятельная работа
6	«Морфологический ящик».	42	6	36	Самостоятельная работа
7	Контрольное занятие	4		4	Итоговая игра «Загадочная планета»
8	Итоговое занятие.	2		2	
	Итого	216	53	163	

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**дополнительной общеразвивающей программы «Лингво-математические игры»**  
**1 год обучения**

**ЗАДАЧИ:**

*обучающие:*

- обучить различным литературным формам;
- дать начальные знания по этимологии;

*развивающие:*

- увеличить словарный запас и общую эрудицию детей;
- развить способность формулировать свои мысли, адекватно оценивать себя самого;

*воспитательные:*

- воспитание нравственных качеств личности ребёнка;
- воспитание самоуважения;
- воспитание настойчивости и терпения для достижения цели;
- воспитание уважения к другим людям.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

*1. Вводное занятие.*

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Задачи года обучения.

Практика. Игры на знакомство «Мой сосед слева..., мой сосед справа...», «Имя мое».

*2. Интеллектуальная разминка*

Теория. Понятие рифмы. Понятие ассоциации.

Практика. Устные лингвистические игры в рифмы (досказать в рифму, найти рифму к заданным словам), в ассоциации («бег ассоциаций», «хорошо – плохо»). Игры на основе литературных произведений (знакомство с литературным произведением, викторина на тему произведения), игры на внимание, на развитие памяти. Текущий контроль - конкурс «Дорисуй».

*3. Литературные формы. Этимология некоторых часто используемых понятий. Фразеологизмы.*

Теория. Литературные формы: пословица, поговорка, сказ, сказание, сказка, былина, рассказ. Этимология понятий, с ними связанных. Понятие фразеологизм.

Практика. Лингвистические игры на основе литературных произведений различных форм: пословиц, поговорок, сказа, сказания, сказки, былины, рассказа. Лингвистические игры на основе фразеологизмов: «не в своей тарелке», «зарубить на носу», «ни в зуб ногой», «семь пятниц на неделе», «сбить с панталык», «душа ушла в пятки».

*4. Лингвистические игры со словами и предложениями*

Теория. Объяснение правил игры со словами, с предложениями, с пословицами и поговорками, игры с рифмами.

Практика.

Игры со словами: «лифт», «пересекающиеся слова», анаграмма, метаграмма, цепочки букв, «пирамида», «каркасы слов», «наборщик», «рассыпанные слоги», слова, содержащие заданный слог, слова – ребусы, «суммы слов».

Игры с предложениями: «разделить предложения», «палиндромы», «предложения – анаграммы», «предложения – ребусы», «бесконечные предложения», «зашифрованная телеграмма»; сочинение предложений, содержащих заданные существительные, простые арифметические задачи на «коварное многословие».

Игры с пословицами и поговорками: «пословицы – путаницы», «пословицы – анаграммы», «собери пословицы из слов»; напиши короткое сочинение на тему пословицы; сочини пословицу; из пословиц разных народов подобрать пословицы, одинаковые по смыслу; кроссворды – поговорки. Лингвистические игры на развитие логического мышления: «анализ отношений понятий», «лишнее слово», «продолжить последовательность слов», «исключение понятий», «категории», загадки, шарады.

Лингвистические игры с рифмами: «доскажи стихотворение в рифму», «собери стихотворение из слов», «переставь слова в тексте так, чтобы получилось стихотворение», игра «буриме».

#### *5. Лингво-математические игры*

Теория. Объяснение правил лингво-математических игр, правил игр на развитие логического мышления, игр на развитие памяти и внимания, правил лингвистических игр на развитие воображения и ассоциативного мышления. Понятие числовой оси.

Практика. Лингво-математические игры: продолжить последовательность геометрических фигур; собрать геометрическую фигуру из деталей. Логические задачи; игра - расстановка приоритетов. Задачи на соотношение на числовой оси.

Лингво-математические игры на развитие памяти и внимания: «сложные ассоциации», «рифмы – обманки», «конференция зверей», тавтограммы. - игры: «коварное многословие», собирание геометрических фигур из деталей по памяти.

Лингво-математические игры на развитие воображения и ассоциативного мышления: «на что похоже», «цепочка ассоциаций»; «морфологический ящик». Текущий контроль – контрольное задание.

#### *6. Контрольные занятия.*

Практика. Выполнение контрольного задания.

#### *7. Итоговое занятие.*

Практика. Подведение итогов обучения, тестовые задания.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения программы 1-го года обучения:

предметные:

- знание различных литературных форм;
- определения рифмы;
- правила лингвистических игр со словами и предложениями;
- правила некоторых коллективных лингвистических игр;
- правила составления ребусов

метапредметные:

- сформированные навыки образного, логического и творческого мышления, фантазирования;
- самостоятельности в выборе способа решения поставленной задачи.

личностные:

- адекватная самооценка учащихся в результате освоения программы, уважительное отношение к другим учащимся и педагогам, а также умение достойно принимать свои промахи и неудачи, радоваться успехам других.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**дополнительной общеразвивающей программы «Лингво-математические игры»**  
**2 год обучения**

**ЗАДАЧИ:**

*обучающие:*

- обучить приемам решения логических задач;
- обучить методам решения изобретательских задач.

*развивающие:*

- развить логическое мышление;
- развить образное мышление;
- развить абстрактное мышление;
- развить интеллектуальные способности;

*воспитательные:*

- воспитание нравственных качеств личности ребёнка;
- воспитание самоуважения;
- воспитание настойчивости и терпения для достижения цели;
- воспитание уважения к другим людям.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

*1. Вводное занятие.*

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Задачи года обучения.

Практика. Игры «Как это было?», «Любопытная история»

*2. Интеллектуальная разминка.*

Теория: Сложная ассоциация. Отношение понятий. Приёмы решения простейших логических задач.

Практика: Устные лингвистические игры на сложные ассоциации, на отношение понятий. Устные игры на увеличение общей эрудиции. Игры в рифмы. Решение устных логических задач. Текущий контроль - Конкурс «Юный эрудит».

*Примечание: для детей 7–8 лет - это приведение примеров на темы пословиц, чтение сказок, басен, к которым можно подобрать известные пословицы.*

*3. Лингвистические игры с текстами.*

Теория. Файнворды: правила игры. Знаки препинания в предложении. Синонимы.

Практика. Решение файнвордов, расстановка знаков препинания в тексте, игры в синонимы, игры на внимание с текстами.

*Примечание: для детей 7-8 лет в качестве игр с текстами выступают игры на внимание (например, встать, если произносится, то или иное слово) или игра «да – нет» (в тексте описывается ситуация и задаётся вопрос; для ответа на него ребёнок может задавать ведущему такие уточняющие вопросы, на которые тот отвечает только «да» или «нет» - вплоть до ответа на основной вопрос в тексте).*

*4. Лингво-математические игры на основе ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).*

Теория. Основы теории решения изобретательских задач. Метод «Робинзона Крузо» (МРК), метод «золотой рыбки» (МЗР), метод «числовой оси» (МЧО), метод «снежного кома» (МСК). Смешанные методы. Понятие «конфликтующей пары». Способы разрешения конфликтов (противоречий). Идеальный конечный результат. Методы индукции и дедукции.

Практика. Решение задач на «коварное многословие». Решение простейших задач, требующих критического мышления и пространственного воображения. Решение изобретательских задач с использованием способов разрешения конфликтов. Тренинги по МРК, МЗР, МЧО, МСК. Текущий контроль – контрольное задание.

*5. Логические задачи*

Теория. Понятие закономерности. Методы нахождения закономерности в последовательности различных геометрических фигур. Понятия «больше», «меньше»,

«равно» и их математические обозначения. Понятие числовой оси. Методы решения простейших задач на соотношения с помощью числовой оси. Методы решения простейших логических задач.

Практика. Нахождение закономерностей в последовательностях геометрических фигур. Решение простейших задач на соотношения с помощью числовой оси. Решение простейших логических задач. Текущий контроль – контрольное задание.

*6. Основы «шифрованного письма».*

Теория. Способы шифровки посланий: азбука Морзе, числовые способы, «ключ к шифру». Дешифровка посланий.

Практика. Задания на шифровку и дешифровку посланий. Сочинение собственных шифров. Текущий контроль – контрольное задание.

*7. Контрольное занятие.*

Практика. Выполнение контрольного задания.

*8. Итоговое занятие.*

Практика. Подведение итогов обучения, тестовые задания.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**, получаемые учащимися в результате освоения программы 2-го года обучения:

предметные:

- владение приёмами решения логических задач;
- знание методов решения изобретательских задач.

метапредметные:

- развитое логическое мышление;
- развитое образное мышление;
- развитое абстрактное мышление;
- развитые интеллектуальные способности;

личностные:

- воспитанное самоуважение;
- настойчивость и терпение для достижения цели;
- уважение к другим людям.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**дополнительной общеразвивающей программы «Лингво-математические игры»**  
**3 год обучения**

**ЗАДАЧИ:**

*обучающие:*

- обучить основам проектной деятельности;
- обучить методам решения изобретательских задач.

*развивающие:*

- сформировать инженерное мышление методами ТРИЗ - педагогики;
- развить логическое мышление;
- развить образное мышление;
- развить абстрактное мышление;
- развить интеллектуальные способности;

*воспитательные:*

- воспитание нравственных качеств личности ребёнка;
- воспитание самоуважения;
- воспитание настойчивости и терпения для достижения цели;
- воспитание уважения к другим людям.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

*1. Вводное занятие.*

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Задачи года обучения.

Практика. Игра «Летнее путешествие».

*2. Интеллектуальная разминка.*

Теория. Задачи в окружающем мире. Как увидеть непривычное в привычном. Ассоциации к буквам.

Практика.

Решение задач из окружающего мира («кошельки», «черепахи», что видели по дороге в школу, как выглядит «поезд для хорошей девочки» и т. д.). Игры: «оживить буквы имени», «оживить цифры», дорисовать каракули, нестандартные вопросы об окружающем мире, «указать целое, зная часть», собрать пословицы из слов, назвать признаки сходства и различия между объектами.

*3. Логические задачи.*

Теория. Приёмы решения нестандартных логических задач. «Дерево гипотез».

Практика. Решение нестандартных логических задач. Текущий контроль - контрольное задание.

*4. Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ - педагогики.*

Теория. Приёмы разрешения противоречий как инструмент поиска решения изобретательской задачи. Что такое алгоритм. Как работать по алгоритму. Алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ). Понятия «нежелательный эффект» (НЭ), «конфликт», «противоречие», виды противоречий, «идеальный конечный результат» (ИКР). Приёмы фантазирования для создания фантастического образа.

Практика. Работаем по алгоритму при выполнении творческого задания «фантазирование». Решение изобретательских задач с помощью АРИЗ. Формулирование противоречий, НЭ, ИКР. Игры на развитие фантазии: «превращения кругов», «превращения треугольников» и др. Текущий контроль - контрольное задание.

*5. Проектная деятельность.*

Теория. Что такое «проект». Обоснование выбора темы проекта. Этапы работы над проектом. Примеры реализации проектов.

Практика. Выбор темы проекта, обсуждение обоснования выбора темы, формулирование этапов работы над проектом. Реализация проекта. Текущий контроль - самостоятельная работа (защита проекта).

*6. «Морфологический ящик».*

Теория. Что такое «морфологический ящик» и для чего он нужен? Виды заданий, при выполнении которых нужен «морфологический ящик». Примеры заданий, выполненных с применением «морфологического ящика».

Практика. Дополняем заданный «морфологический ящик». Выполнение конкретных творческих заданий с использованием «морфологического ящика». Текущий контроль - самостоятельная работа (выполнение изделия из предложенных ресурсов).

*7. Контрольное занятие.*

Практика. Выполнение контрольных заданий. Итоговая игра «Загадочная планета».

*8. Итоговое занятие.*

Практика. Подведение итогов обучения по программе.

**Планируемые результаты**, получаемые учащимися в результате освоения программы 3-го года обучения:

предметные:

- владение приёмами решения логических задач;
- знание методов решения изобретательских задач;
- знание основ проектной деятельности.

метапредметные:

- развитое логическое мышление;
- развитое образное мышление;
- развитое абстрактное мышление;
- развитые интеллектуальные способности;
- сформированное инженерное мышление;

личностные:

- самоуважение, уверенность в своих силах;
- настойчивость и терпение в достижении цели;
- уважение к другим людям.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Методические пособия

1. Гарднер М. Математические чудеса и тайны. - М: Наука, Главная редакция физико-математической литературы, 1982.
2. Зак А. З. Как развивать логическое мышление? – М: Аркти, 2001.
3. Зак А. З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 9 лет. Части 1, 2 и 3 (Учебно-методическое пособие для учителей). – М: Новая школа, 1996.
4. Зорин В. А. Мастерим бумажный мир. – СПб: Диамант, Валерии СПб, 1998.
5. Интеллектуальные игры. Методическое пособие. Выпуск 5. Калейдоскоп/ сост. Ганькова Е. Г. – Северодвинск: Издательский центр ДЮЦ, 2006.
6. Львовский Ю. В. Там, где нет неправильных ответов. – СПб: Речь, 2011.
7. Пословицы, поговорки, потешки, скороговорки (популярное пособие для родителей и педагогов)/сост. Тарабарина Т. И. – Ярославль: Академия развития, 1996.
8. Слова и числа. Занимательные материалы по русскому языку на уроках, внеурочных и самостоятельных занятиях/автор - составитель Трошин В.В. - Волгоград: Учитель, 2006.
9. Таратенко Т. А., Давыдова В. Ю. Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ – педагогики. – СПб: Комитет по образованию Санкт - Петербурга, ГБУ ДО СПбЦД (Ю)ТТ, 2016.
10. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей детей (популярное пособие для родителей и педагогов). – Ярославль: Академия развития, 1997.
11. Тихомирова Л. Ф. Упражнения на каждый день: логика для младших школьников (популярное пособие для родителей и педагогов). – Ярославль: Академия развития, Академия К°, 1996.
12. Учебно-методический комплекс по ТРИЗ – педагогике. Часть 5: Обратная связь/сост. Кислов А. В., Пчёлкина Е. Л. – СПб: ИПК «Нива», 2010.
13. Учебно-методический комплекс по ТРИЗ – педагогике. Часть 1: Задачи для изучающих ТРИЗ/сост. Кислов А. В., Пчёлкина Е. Л., Андржеевская И. Ю. – СПб: ИПК «Нива», 2010.

Дидактический и раздаточный материал: карточки с ребусами, кроссвордами, файнвордами, задачами.

### Список литературы для педагога

1. Айзенк Г.Ю. Проверьте свои способности. - СПб: Лань, 1998.
2. Альбеткова Р. Литературные игры – 1. - М: Издательство гимназии «Открытый мир», 1995.
3. Альбеткова Р. Литературные игры – 2. - М: Издательство гимназии «Открытый мир», 1995.
4. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. - СПб: Литера, 2002.
5. Байярд Р., Байярд Д. Ваш беспокойный подросток / Практическое руководство для отчаявшихся родителей - М., 1991.
6. Брайт Л. Развиваем интеллект. – СПб.: Питер, серия «Азбука психологии», 1997.
7. Волина В. Игры в рифмы. - СПб: Дидактика Плюс, 1997.
8. Гин А. ТРИЗ - педагогика /книга для умных родителей и учителей. – М.: 2015.
9. Давыдова В. Ю., Таратенко Т. А. Игры для ума / Сборник логических заданий и изобретательских задач. - СПб: Комитет по образованию, ГБОУ ДОД ЦД(Ю)ТТ, 2013.
10. Ильюшин Л. С. Социализация школьников в современной системе дополнительного образования». - СПб: ГОУ СПб ГДТЮ, РГПУ им. Герцена, кафедра педагогики, 2003.
11. Как развивать логическое мышление /серия «Библиотека психолога – практика». - М: АРКТИ, 2001.
12. Карпенко А. Г. Занимательные шифры – головоломки. - М: Вече, 2000.
13. Кордемский Б.А. Математические завлекалки. - М: Оникс. Альянс – В, 2000.

14. Логические игры и задачи /сост. Шиманская Г. С., Шиманский В. И. - Донецк – 118. ИКФ «Сталкер», 1997.
15. Любич Д. В. Лингвистические игры. - СПб: Издательство Буковского, 1998.
16. Майкл А. Ди Специо. Головоломки для находчивых. - М: АСТ. Астрель, 2004.
17. Майкл А. Ди Специо. Увлекательные, требующие критического мышления головоломки. - М: АСТ. Астрель, 2004.
18. Нестеренко Ю., Олейник С., Потапов М. Лучшие задачи на смекалку. – М.: Аст-пресс, 1999.
19. Норманн Уиллис. Занимательные логические задачи. – М.: АСТ. Астрель, 2004.
20. Табакова С. В. Игры с использованием пословиц, поговорок, скороговорок. - Оренбург: Издательство Оренбургского городского Дворца творчества детей и молодёжи, 1999.
21. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребёнка. - М: Айрис Пресс, 2001.
22. Эрвин Бречер. Нестандартные логические загадки. - Минск: Попурри, 1998.

#### **Список литературы для учащихся**

1. Агафонова И. Учимся думать. – СПб: МиМ – Экспресс, 1996
2. Волина В. Игры в рифмы. – СПб: Дидактика Плюс, 1997.
3. Волина В. Русский язык. Учимся, играя. - Екатеринбург: ТОО «Издательство АРГО», 1996.
4. Герман О.В., Денисюк Р.Я., Кузьмина Н.В. Развиваем интеллект. - Минск: "Попурри", 1998.
5. Даль В. Пословицы русского народа. - М: АСТ ЕРМАК Астрель, 2005.
6. Дружинина М. Поиграем в слова. - М: Новая школа, 1997.
7. Козлова Е.Г. Сказки и подсказки /задачи для математического кружка. - М: МИРОС, 1995.
8. Левин В. Таинственный сундук. - М: Издательство гимназии «Открытый мир», 1995.
9. Мокиенко В. М. Вглубь поговорки. - СПб: ИД МиМ «Паритет», 1999.
10. Разумовская О. Магические многоугольники. - М: Росмэн – лига, 1998.
11. Синицына Е. Логические игры и загадки. - М: Юнвес, 2000.
12. Сухин И. Г. Занимательные литературные кроссворды – тесты для детей. - М: Издат – школа, 1998.
13. Сухин И. Г. Мойдодыр, Черномор, снеговик и другие /литературные викторины для дошкольников и младших школьников. - М: Новая школа, 1996.
14. Табакова С.В. Игры с использованием пословиц и поговорок. – Оренбург: ДТДМ, 1999.
15. Удовольствие – в игре /сост. Борде – Кляйн и др. сборник (пер. с нем.). - М: Знание, 1983.
16. Шарыгин И. Математический винегрет. - М: Издание агентства «Орион», 1991.
17. Шкатова Л.А. Подумай и ответь. – М: Просвещение, 1989.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Текущий контроль проводится во время выполнения практических заданий, по окончании освоения темы, раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Формы проведения: конкурс, самостоятельная работа, контрольное задание. Результаты текущего контроля фиксируются в «Картах результатов контроля».

Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля и формы «Карт результатов контроля» представлены в Приложении 1.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится по окончании 1 и 2 года обучения. Выявляется степень усвоения учащимися нового материала в форме контрольного задания.

Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточного контроля (промежуточной аттестации) и формы «Карт результатов контроля» представлены в Приложении 2.

Итоговый контроль (подведение итогов реализации программы) проводится в конце всего срока обучения. Формы проведения: итоговая игра «Загадочная планета».

Контрольно-измерительные материалы для проведения итогового контроля (подведения итогов реализации программы) и формы «Карт результатов контроля» представлены в Приложении 3.

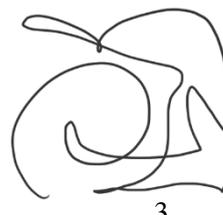
Результаты освоения программы фиксируются в «Сводной ведомости результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы» (Приложение 4).

**Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля  
Формы фиксации результатов текущего контроля**

**1 год обучения**

**Конкурс «Дорисуй» по теме «Интеллектуальная разминка»**

**Задание:** дорисовать (по выбору из 4 вариантов) предлагаемые «каракули» до узнаваемых образов, дать название рисункам.



Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
Выполнение предложенного задания	умение слушать и слышать педагога, адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Не понял, что надо сделать или ничего не нарисовал	1
		Задание выполнил, но фантазия развита слабо, название рисунка не отражает его содержания	2
		Задание выполнено, получился интересный образ, название рисунка ему соответствует	3
Планирование, самоконтроль	умение планировать и контролировать выполнение учебной задачи	Не действует по предложенному плану	1
		Самостоятельно контролирует отдельные этапы работы	2
		Самостоятельно планирует и контролирует свою работу	3

По результатам определяется уровень освоения темы:  
 высокий уровень – 5-6 баллов,  
 средний уровень – 3-4 балла,  
 низкий уровень – 2 балла.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

1 год обучения группа № \_\_

тема - «Интеллектуальная разминка»

вид контроля - текущий

форма контроля - конкурс «Дорисуй»

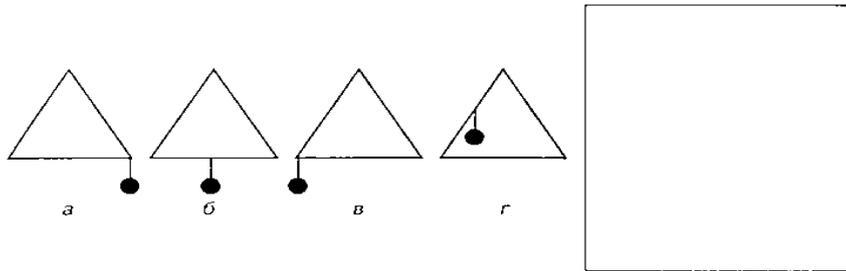
дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы по критериям		Всего баллов	Уровень освоения темы
		Выполнение предложенного задания	Планирование, самоконтроль		

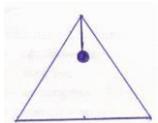
**1 год обучения**  
**Контрольные задания по теме «Лингво-математические игры»**

**Задание 1:** продолжить последовательность геометрических фигур.

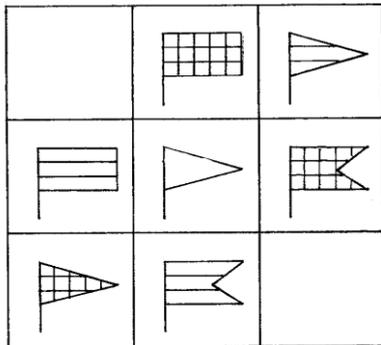
Нарисовать в пустом прямоугольнике справа, каким будет взаимное положение треугольника и шарика на ниточке на следующем шаге.



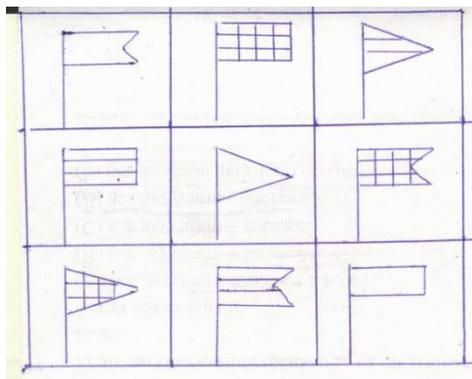
Правильный ответ:



**Задание 2.** Нарисовать в пустых квадратах недостающие флажки.



Правильный ответ:

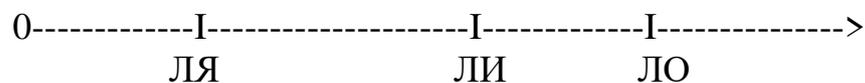


**Задание 3:** решить задачу на соотношение на числовой оси.

Известно, что гном ЛЯ ниже всех гномов. Известно также, что гном ЛИ ниже гнома ЛО.  
 Вопрос: гном ЛИ по росту между гномами ЛЯ и ЛО?

Отложите соотношение на числовой оси.

Правильный ответ:





Подпишите под каждым гномом, как его зовут.

Ответ:    ЛО                      ЛЯ                      ЛИ

**Задание 4:** решить задачу на соотношение на числовой оси

Гномик РО выше гномика РА, а гномик РИ ниже гномика РО.

Ответьте на вопрос: гномик РИ выше гномика РА?

0----->

Варианты ответа:

(А) РИ выше РА

(Б) РИ ниже РА

(В) это неизвестно.

Подчеркните свой ответ.

Правильный ответ: неизвестно.

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы: высокий уровень –3-4 балла, средний уровень – 2 балла (по одному в каждом задании), допустимый уровень – 2 балла (в одном из заданий).

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

1 год обучения      группа № \_\_

Тема - «Лингво-математические игры»

Вид контроля - *текущий*

Форма контроля – *контрольные задания*

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания				Всего баллов	Уровень освоения темы
		Задание 1	Задание 2	Задание 3	Задание 4		

**1 год обучения**  
**Контрольное задание по темам**  
**«Лингвистические игры со словами и предложениям», «Лингво-математические**  
**игры»**

**Задание 1: прочитать пословицы - анаграммы.**

1. РОКОГОВПА – ТЕЧОВКЕЦ, СИЦОВОПЛА – ДЯКОГА.
2. РВАПАД ЛЕТВЕСЕ ЦОСЛАН.
3. НЖИЗЬ АНАД АН БЫЕРОД АЛДЕ.
4. НОРДУТ ТАЙНИ, ГОКЕЛ ПЯТОТЕРЬ.
5. ЕН ДРОГО РОПАКОД, РОГАДО ВЮБОЛЬ.
6. МЕЛЯЗ БУТОЗА ТЮЛБИ.
7. ЕН ГОБИ ШИГРОК ЖАТЮГИБО.
8. ЙАЧ ТИПЬ – ЕН ВДОРА УТЬБРИ.
9. ЗЕБ ДЫБЕ УРДАГ ЕН ШУЗАЕНЬ.
10. МОДА ТЫСЕН МОТЮЮГАП.

**Ответы:**

1. Поговорка - цветочек, пословица - ягодка.
2. Правда светлее солнца.
3. Жизнь дана на добрые дела.
4. Трудно найти, легко потерять.
5. Не дорог подарок, дорога любовь.
6. Земля заботу любит.
7. Не боги горшки обжигают.
8. Чай пить - не дрова рубить.
9. Без беды друга не узнаешь.
10. Дома стены помогают.

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам выполнения задания 1 определяется уровень освоения темы «Лингвистические игры со словами и предложениям»: высокий уровень – 7-10 баллов, средний уровень – 4-6 баллов, допустимый уровень – 3 балла.

**Задание 2: логическая задача.**

В трёхэтажном доме жили три щенка: бульдог, такса и пудель. Щенки с первого и второго этажей не были таксами. Бульдог не жил на первом этаже.

Определите место проживания каждого щенка и поставьте знак «+» в клетках на пересечениях названий пород щенков и номеров этажей.

	1 этаж	2 этаж	3 этаж
Бульдог			
Такса			
Пудель			

**Ответ:**

	1 этаж	2 этаж	3 этаж
Бульдог		+	
Такса			+
Пудель	+		

За правильный ответ начисляется 1 балл.

**Задание 3: «коварное многословие».**

У Юрия Ивановича на дачном участке растёт молодая яблоня. В 2017 году он собрал с неё 2 килограмма яблок. В 2018 году урожай яблок был уже 4 килограмма. А в 2020 году они вместе с женой собрали 5 килограммов яблок.

Как вы думаете, сколько яблок соберёт Юрий Иванович в следующем, 2021 году?

**Ответ: неизвестно.**

За правильный ответ начисляется 2 балла.

По результатам выполнения заданий 2 и 3 определяется уровень освоения темы «Лингво-математические игры»: высокий уровень – 3 балла, средний уровень – 2 балла, допустимый уровень – 1 балл.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

1 год обучения группа № \_\_

Тема - «Лингвистические игры со словами и предложениям», «Лингво-математические игры» (итоги 1 полугодия)

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания	Уровень освоения темы «Лингвистические игры со словами и предложениям»	Баллы за задания		Уровень освоения темы «Лингво-математические игры»
		Задание 1		Задание 2	Задание 3	

**2 год обучения**

**Конкурс «Юный эрудит» по теме «Интеллектуальная разминка»**

**Задание:** написать ответы на предлагаемые ниже загадки в стихах:

1.  
Свечечем тем олимпиец гордится!  
Может в пещере он нам пригодиться! .....(факел)
2.  
На сцене той клоун и львы выступают.  
А как же, скажите, её называют?..... (арена)
3.  
Она у входа в парк стоит,  
Афиша цирка здесь висит,  
Два объявления, реклама  
И театральная программа..... (тумба)
4.  
Волшебство то - дело мага.  
Без него тот маг ни шага!..... (чудо)
5.  
На столе - бумага гора.  
Разобрать их мне пора.  
Без неё работать лучше!  
Как зовётся эта куча? .....(кипа)
- 6.

За игрою он следит.  
Он в фетболе дока тоже -  
Рассудить любого может ....(арбитр)  
7.  
Континента часть большая,  
Всем известная такая.  
И Европа рядом с ней.  
Назови её скорей!..... (Азия)  
8.  
Подумай, ты, конечно, знал  
Как нам назвать спортивный балл?... (очко)  
9.  
Был дуэт. Пришёл солист.  
Как все вместе назвались?.... (трио)  
10.  
Этот злак едят везде.  
Ты его промой в воде -  
Приготовишь кашу, плов  
И начинку пирогов.... (рис)  
11.  
Мы в укрытии сидим,  
Мы врага не пощадим.  
Мы сквозь щель огонь ведём.  
Как бойницу ту зовём? .....(амбразура)  
12.  
Товары из далёких стран  
Првёз верблюдов .....(караван)  
13.  
Неглубокая пещера  
В скалах прячется умело.  
Будет прав, кто назовёт  
Ту пещеру словом .... (грот)  
14.  
В костёле большой инструмент тот играет,  
Из множества трубок он звук выдувает.  
По клавишам мастера руки скользят  
И Баха творения в храме звучат....(орган)  
15.  
В гараже авто ночует,  
Поезд же в депо тоскует.  
Есть у самолёта дом.  
Как его мы назовём?..... (ангар)  
16.  
Вот везунчик нынче Клим -  
В сеть к нему попал..... (налим)  
17.  
Если враг спешит к нам в город,  
Тот сигнал услышим скоро..... (набат)  
18.  
Во дворе мы слышим ссору.  
Там собак гуляет..... (свора)  
19.  
Прыгнул в сетку я и вдруг  
Полетел то там, то тут.

Раз прыжок, другой прыжок  
 -Я лечу, а зал замолк.... (батут)  
 20.  
 Вол - рабочая скотина.  
 Вспашет поле он ретиво.  
 Что на шее у него?  
 Ну конечно же ..... (ярмо)

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.  
 По результатам определяется уровень эрудиции:  
 высокий уровень – 15-20 баллов,  
 средний уровень – 10-14 баллов,  
 допустимый уровень – 6 -9 баллов,

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа № \_\_

Тема - «Интеллектуальная разминка»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – конкурс «Юный эрудит»

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащийся	Баллы за ответы																				Всего баллов	Уровень эрудиции				
		Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Вопрос 4	Вопрос 5	Вопрос 6	Вопрос 7	Вопрос 8	Вопрос 9	Вопрос 10	Вопрос 11	Вопрос 12	Вопрос 13	Вопрос 14	Вопрос 15	Вопрос 16	Вопрос 17	Вопрос 18	Вопрос 19	Вопрос 20						

## 2 год обучения

### Контрольные задания по теме «Лингво-математические игры на основе ТРИЗ»

#### *Задания на «Коварное многословие».*

##### 1. Счастливый рыбак

В баночке у заядлого рыбака Владимира Марковича 10 червей. На первых трёх он быстро поймал плотву и двух окуней. На следующих трёх он поймал две плотвы и одного окуня.

Каких рыб и сколько он поймает на оставшихся червей?

Правильный ответ: неизвестно.

##### 2. Мальчик не солгал

На крыльце дачного дома сидит мальчик. К нему подходит мужчина и спрашивает:

- Мальчик, папа дома?

- Да, - ответил ребёнок.

Мужчина долго стучал в дверь, но никто не вышел.

Рассердившись, он недовольно спрашивает:

- Твой папа так крепко спит, что ничего не слышит?

- Нет.

- Он что, тяжело болен?

- Нет.

- Он глухонемой?

- Нет.

- Так почему же ты врёшь, что он дома?

- Я не лгу, - сказал мальчик. И он назвал причину, после чего мужчина рассмеялся, ласково погладил его по голове и ушёл.

Что ответил мальчик мужчине?

Правильный ответ: мальчик сидел на крыльце чужого дома.

##### 3. Безошибочный прогноз

Два года назад Кирилл Степанович заявил, что может безошибочно предсказать счёт любого футбольного матча до его начала. И до сих пор он ни разу не ошибся. Как ему это удаётся?

Правильный ответ: до начала матча его счёт всегда 0:0.

За каждую правильно решённую задачу начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень внимания и смекалки: высокий уровень – 3 балла, средний уровень – 2 балла, допустимый уровень – 1 балл,

#### *Изобретательские задачи.*

##### Задача 1

Известный дрессировщик решил поставить новый номер, в котором пантера должна была прыгать через обруч, заклеенный бумагой. Пантера легко освоила прыжки в обруч, но стоило заклеить его бумагой, никакие силы не могли заставить её прыгнуть. Перепробовав множество известных способов дрессировки и не добившись результата, дрессировщик понял, что нужен новый подход к решению проблемы. И вскоре ему удалось изобрести новый способ постановки номера, благодаря которому бумага перестала представлять для пантеры непреодолимое препятствие.

Что придумал дрессировщик?

**Противоречие:** бумага должна быть, чтобы номер состоялся, и не должна быть, чтобы пантера видела привычную обстановку.

**Подсказка:** бумага должна стать посредником.

Правильный ответ: дрессировщик нарисовал на бумаге вид зрительного зала, который видела бы пантера, если бы в обруче не была наклеена бумага.

##### Задача 2

Вылупившиеся в инкубаторе цыплята бестолковы, постоянно суетятся в поисках корма и питья. При этом они теряют в весе. Как почти сразу в отсутствие мамы – курицы научить цыплят пить и есть.

**Противоречие:** курица должна быть, чтобы научить цыплят есть и пить, и не должна быть, потому что это экономически не выгодно.

**Подсказка:** используйте посредник – цыплёнка.

Правильный ответ: использовать в качестве «посредника» цыплёнка постарше.

### Задача 3

Игрушка «Летающий Карлсон» была изготовлена на фабрике. В процессе изготовления выяснилось, что если пропеллер будет слишком маленьким, то Карлсон не сможет взлететь. Но игрушка была устойчивой. Если сделать пропеллер большим, то Карлсон будет летать, но пропеллер будет мешать Карлсону стоять.

Что же придумали инженеры на фабрике, чтобы Карлсон мог и летать, и стоять? Но затраты должны быть минимальны.

ТП: Карлсон и пропеллер.

ИКР: САМО получается так, что лопасти большие, чтобы летать и маленькие, чтобы стоять.

Правильный ответ: лопасти должны быть складными.

### Задача 4

Для проведения ремонта водопровода рабочие разрыли в одном месте дорогу (как это знакомо!) и обнажили трубу, по которой течет вода. Но в какую сторону она течет? А знать это необходимо, чтобы быстро найти утечку.



**Можно, конечно, разрезать трубу** и тогда сразу станет ясно, куда течет вода, но труба-то при этом будет повреждена, а этого бы очень не хотелось.

**А если не резать трубу**, то она останется целой, но не узнать направления тока воды. И тогда утечку придется искать наугад. Как быть?

А что бы вы посоветовали коммунальщику? Только не надо предлагать ему сбегать в контору и порыться в схемах – это очень долго и трудоемко. Нет, решение надо найти прямо тут, не сходя, как говорится, с места.

**Подсказка.** Трубу можно потрогать рукой в нескольких местах. А ещё её можно, например, нагреть.

Правильный ответ: трубу надо нагреть в одном месте, например, разведя под ней костёр, а потом потрогать трубу с двух сторон от нагретого места. Где труба будет тёплая, в ту сторону и течёт вода.

За правильное решение каждой из четырёх задач начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень усвоения материала темы: высокий уровень – 3 - 4 балла, средний уровень – 2 балла, допустимый уровень – 1 балл

Карта результатов контроля

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа №\_\_

Тема - «Лингво-математические игры на основе ТРИЗ»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания на «Коварное многословие»			Уровень внимания и смекалки	Баллы за изобретательские задачи				Уровень освоения темы «Лингво-математические игры на основе ТРИЗ»
		1	2	3		1	2	3	4	

2 год обучения

Контрольные задания по теме «Логические задачи»

**Задача 1. (1 балл)**

5 лет назад брату и сестре вместе было 8 лет.

Сколько лет им будет вместе через 5 лет?

Правильный ответ: 18 лет.

**Задача 2. (1 балл)**

Год назад Ира была на год моложе, чем Лена будет через год.

Кто из них моложе сейчас? На сколько?

Правильный ответ: Лена на год.

**Задача 3. (2 балла)**

Когда моему отцу был 31 год, мне было 8 лет, а теперь отец старше меня вдвое

Сколько мне лет теперь?

Правильный ответ: 23 года. Разность между годами отца и сына равна 23 годам; следовательно, сыну надо иметь 23 года, чтобы отец был вдвое старше его.

**Задача 4. (1 балл)**

В школьном буфете Наташа, Яна и Алёна покупали пирожные – бисквитное с вареньем, бисквитное с кремом и трубочку с кремом.

Кто что купил, если каждая девочка съела по одному пирожному; Яна и Алёна любят пирожные с кремом, а Наташа и Алёна купили себе по бисквитному пирожному?

**Ответ:**

Наташа –

Яна –

Алёна –

Правильный ответ: Алёна - бисквитное с кремом; Наташа - бисквитное с вареньем; Яна - трубочку с кремом.

**Задача 5. (2 балла)**

На стройке работали 3 рабочих. У одного было две булки, у второго одна булка.

К ним подошёл третий рабочий и попросил с ним поделиться.

Ему дали одну булку, таким образом, каждый рабочий съел по булке.

Третий рабочий за булку отдал другим 6 рублей.

Как первый и второй рабочий разделили эти деньги между собой?

**ОТВЕТ:**

1 рабочий (у которого было 2 булки) \_\_\_\_\_

2 рабочий (у которого была 1 булка) \_\_\_\_\_

Правильный ответ: 1 рабочий получил 6 рублей. 2 рабочий не получил ничего, т. к. съел свою же булку.

**Задача 6. (2 балла)**

Фрекен Бок испекла 30 плюшек. Малыш съел несколько штук, Карлсон на 17штук больше. Домомучительнице досталось всего три плюшки. Кто сколько плюшек съел?

Малыш \_\_\_\_\_

Карлсон \_\_\_\_\_

Правильный ответ: Малыш съел 5 плюшек, Карлсон - 22 плюшки.

**Задача 7. (3 балла)**

Дома у Толи живут собаки разных пород.

Однажды Толя взвесил всех собак. Вот результат:

- каждая болонка весит 3 килограмма;
- каждый спаниель весит 5 килограммов;
- каждый ротвейлер весит 8 килограммов.

Сколько собак каждой породы живёт у Толи, если общий вес его собак 22 килограмма?

Болонки: \_\_\_\_\_

Спаниели: \_\_\_\_\_

Ротвейлеры: \_\_\_\_\_

Правильный ответ: 3 болонки, один спаниель и 1 ротвейлер.

**Задача 8. (3 балла)**

Представьте, что в вашем шкафу для носков имеется: 4 белых носка, 8 черных, 3 коричневых и 5 серых. Какое минимальное количество носков надо вытащить из шкафа не глядя, чтобы быть уверенным, что вы получите хотя бы одну пару одинаковых носков.

Правильный ответ: 5 носков.

**Задача 9 (3 балла)**

Говорят, что мудрая Тортила отдала золотой ключик Буратино не так просто, а вынесла три коробочки: красную, синюю и зелёную.

На красной коробочке было написано: «Здесь лежит золотой ключик», на синей – «Зелёная коробочка пуста», а на зелёной – «Здесь сидит змея». Тортила прочла надписи и сказала: «Действительно, в одной коробочке лежит золотой ключик, а в другой – змея, а третья – пуста. Но имей в виду, что все надписи неверны. Если отгадаешь, в какой коробочке лежит золотой ключик, он – твой». Где лежит золотой ключик?

Правильный ответ: в зелёной коробочке.

По результатам определяется уровень усвоения материала темы: высокий уровень – 15 - 18 баллов, средний уровень – 10 - 14 баллов, допустимый уровень – 7 - 9 баллов

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа № \_\_

Тема - «Логические задачи»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за решение задач									Всего баллов	Уровень освоения темы
		Задача 1	Задача 2	Задача 3	Задача 4	Задача 5	Задача 6	Задача 7	Задача 8	Задача 9		

2 год обучения

Контрольные задания по теме «Основы шифрованного письма»

Задание 1. (1 балл)

Шифровка без шифра.

Прочитай правильно фразу:

К Й Г А И  
Ы И О Н Б  
З Ч М Е Ю  
Я У Ш Т Л

ОТВЕТ: \_\_\_\_\_

Правильный ответ: «Любите наш могучий язык».

Задание 2. (2 балла)

Расшифруй русскую народную пословицу.  
Каждой букве соответствует определённый знак.

Р	Н	Ы	Я	Е	Т	З	С	У	К	И	О	Г	Д	А
□	○	»	«	┆	→	◇	←	□	<	·	>	↑	^	⊥

○ ┆ →    ← < □ < ·    < > ↑ ^ ⊥

◇ ⊥ ○ « → »    □ □ < ·

Расшифруй и прочитай пословицу.

ЧИ	ЧЕШЬ	КА	ПЕ	ЧИ	ЖИ
6	2	4	11	12	9

ЕСТЬ	ЛА	ХО	ЛЕ	НЕ	НА
3	5	1	8	7	10

Правильный ответ: «Хочешь есть калачи, не лежи на печи».

Задание 3 (3 балла)

Шифрованное письмо «Послание от друзей».

Б	И	О	Ш	Й	У
Т	?	Р	К	П	М
М	Т	С	О	Е	Б
Д	Ё	Т	Л	И	Б
7	21	10	6	3	17
14	24	12	22	1	9
16	20	8	2	13	19
4	5	11	18	23	15

ОТВЕТ: \_\_\_\_\_ Правильный ответ: «Пойдёшь смотреть мультики?»

По результатам определяется уровень усвоения материала темы: высокий уровень – 5-6 баллов, средний уровень – 2-4 балла, допустимый уровень - 1 балл.

Карта результатов контроля

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа № \_\_

Тема - «Основы шифрованного письма»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания			Уровень освоения темы
		Задание 1	Задание 2	Задание 3	

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"  
АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

02.09.24 16:09 (MSK)

Сертификат 61B39211AB9E4497F4E000F8639D1D80

**2 год обучения**  
**Контрольные задания по темам «Лингвистические игры с текстами»,**  
**«Логические задачи»**

**Задание 1.**

**Расставить запятые в стихотворном тексте по смыслу:**

«В реке там рыба на бугре  
Мычит корова в конуре  
Собака лает на заборе  
Поёт синичка в коридоре  
Играют дети на стене  
Висит картина на окне  
Узоры инея в печурке  
Горят дрова в руках девчурки  
Нарядная там кукла в клетке  
Ручной щегол поёт салфетки  
Там на столе лежат коньки  
К зиме готовят там очки  
Лежат для бабушки тетрадки  
Всегда содержатся в порядке».

(Г. Граник)

За каждую правильно поставленную запятую начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень усвоения материала по теме «Лингвистические игры с текстами»: высокий уровень – 12 -13 баллов, средний уровень – 9 - 11 баллов, допустимый уровень – 8 баллов.

**Задание 2. Заполни «Таблицу правды».**

Артур, Карл и Ульрих – рыцари. Они поехали на турнир. У каждого – флаг одного цвета: синего, красного, белого. На гербе одного нарисован сокол, второго – лев, третьего – роза.

Определи, какой герб нарисован на щите каждого рыцаря и какого цвета его флаг, если известно, что:

- на гербе Артура изображён цветок;
- у Ульриха на щите нарисован не сокол;
- цвет флага Ульриха не синий, а Артура – не белый;
- у рыцаря с красным флагом на гербе нарисован лев.

Рыцари	Цвет флага	Герб
Артур		
Карл		
Ульрих		

Правильный ответ:

Рыцари	Цвет флага	Герб
Артур	синий	роза
Карл	белый	сокол
Ульрих	красный	лев

За все правильные ответы начисляется 5 баллов, при одном неправильном - 3 балла, при 2 неправильных - 1 балл.

**Задание 3. Заполни «Таблицу правды».**

В старом замке живёт волшебник. Свои сокровища он хранит в трёх больших сундуках: оранжевом, синем и бордовом. В одном лежит шапка – невидимка, в другом – скатерть – самобранка, в третьем – меч. Ларцы находятся в разных башнях замка: северной, южной и восточной. Догадайся, какой волшебный предмет лежит в каждом ларце и в какой из башен стоит каждый ларец, если известно, что:

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ТВОРЧЕСТВА "ИЗМАЙЛОВСКИЙ"

АДМИРАЛТЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Шаталова Наталья  
Владимировна, Директор

- В северной башне нет шапки - невидимки;
- Меч лежит не в синем ларце;
- В северной и восточной башнях нет бордового ларца;
- В южной башне нет шапки – невидимки и меча.

Цвет ларца	Предмет в ларце	башня
оранжевый		
синий		
бордовый		

Правильный ответ:

Цвет ларца	Предмет в ларце	башня
оранжевый	меч	северная
синий	шапка	восточная
бордовый	скатерть	южная

За все правильные ответы начисляется 5 баллов, при одном неправильном - 3 балла, при 2 неправильных - 1 балл.

По результатам выполнения заданий 2 и 3 определяется уровень усвоения материала по теме «Логические задачи»: высокий уровень – 8 - 10 баллов, средний уровень – 6 - 7 баллов, допустимый уровень – 5 баллов.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа № \_\_

Тема - «Лингвистические игры с текстами», «Логические задачи» (итоги I полугодия)

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания		Уровень освоения темы «Лингвистические игры с текстами»	Баллы за задания		Уровень освоения темы «Логические задачи»
		Задание 1			Задание 2	Задание 3	

**3 год обучения**  
**Контрольные задания по теме «Логические задачи».**

**Логическая задача.**

**Задание: решить задачу с помощью «Таблиц правды»**

В городе N живут известные детективы. Их фамилии: Следопыткин, Комиссаров, Агентуров, Головоломкин. Журналист Вася хочет встретиться с каждым из них, чтобы взять интервью. Он узнал, что у каждого из сыщиков есть интересное хобби: парашютизм, фотографирование, выращивание кактусов и велоспорт. Также известно, что у каждого есть одно домашнее животное: кошка Марта, попугай Перец, пёс Джек, питон Гарик.

Помогите Васе выяснить, какое хобби у каждого сыщика и какое животное каждый из них держит в доме, если известно:

- \*Следопыткин не любит сидеть дома, а ещё ему не нравятся кошки и птицы.
- \*Попугай Перец живёт у того, кто занимается парашютизмом.
- \*Хозяин кошки выращивает кактусы.
- \*У Комиссарова аллергия на шерсть животных, он боится высоты.
- \*Детектив-велосипедист – лучший друг Комиссарова.
- \*Головоломкину подарили цветочные горшки на день рождения.

**Правильные ответы:**

	Параш.	Фот.	кактус	Вело.		кошка	попугай	пёс	питон
Сл.	-	-	-	+	Сл.	-	-	+	-
Ком.	-	+	-	-	Ком.	-	-	-	+
Аг.	+	-	-	-	Аг.	-	+	-	-
Гол.	-	-	+	-	Гол.	+	-	-	-

	хобби	животное
Следопыткин	велоспорт	Пёс Джек
Комиссаров	фотография	питон
Агентуров	парашютизм	попугай
Головоломкин	кактусы	Кошка Марта

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По сумме баллов уровень усвоения материала по теме «Логические задачи»: высокий уровень – 35 - 40 баллов, средний уровень – 26 - 34 балла, допустимый уровень – 20- 25 баллов.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

Тема - «Логические задачи»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Всего баллов	Уровень освоения темы

### 3 год обучения

#### Контрольные задания по теме «Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ - педагогики»

##### Задача 1. (1 балл)

###### ДРЕВНИЕ РЫБОЛОВЫ

Снасти и удочки изобрели не так давно. А рыбу люди ловили издавна. Как?

**Подсказка:** используемым ресурсом были камни на берегу и на дне.

Правильный ответ: до изобретения удочек (в 19 веке) рыболовы строили из камней лабиринты у воды, во время отлива рыба оставалась в лабиринте.

##### Задача 2. (1 балл)

###### «ВИНЕГРЕТ» ДЛЯ БУРЁНОК

Чтобы зимой молоко коров было вкусным, надо кормить их сеном, в котором есть разные травы в определённом соотношении. Можно, конечно, отмерять определённое количество каждой травы, перемешивать и закладывать в кормушки, но это долго и трудно. Как выйти из положения?

**Подсказка:** можно изначально сеять травы в особом порядке.

Правильный ответ: травы надо сеять полосами определённой ширины, а косить - поперёк полос. Тогда автоматически получится нужное соотношение трав.

##### Задача 3 (2 балла)

###### БОКСЁРСКИЙ ПОЕДИНОК РОБОТОВ

На Нью-Йоркской выставке демонстрировался боксёрский поединок роботов. Поединок оканчивался в третьем раунде нокаутом, после которого противник превращался в груды металла и проводов, от которой валил дым с запахом сгоревшей изоляции. Билет на это зрелище стоил дорого, поскольку, как объясняли организаторы, восстановление разрушенного робота после демонстрации стоит очень дорого. Глядя на разрушенные машины, было трудно предположить, что за ночь можно их отремонтировать. Как их восстанавливали?

Правильный ответ: роботов изначально строили из готовых блоков, на которые они в определённый момент и разваливались. А дым и провода - спецэффект для зрителей. Вновь собрать робота из готовых блоков было несложно.

##### Задача 4 (2 балла)

###### НЕПОСЛУШНЫЙ ПОРОСЁНОК.

У фермера завелись поросятки. Один из них, самый маленький и шустрый, повадился пролезать через дырку в заборе в огород к соседям и топтать там грядки, поедая зелень. Соседи потребовали, чтобы хозяин следил за поросёнком или заделал все дырки в заборе. Но дырок было очень много, поэтому фермер придумал кое - что другое. Что?

ТП: поросёнок должен быть больше, чтобы не пролезать в дырки, и не может быть больше.

ИКР: поросёнок САМ не может пролезть в дырку.

Правильный ответ: На шею поросёнка надо прикрепить конструкцию в виде треугольника, не позволяющую ему пролезть даже в самую большую дырку.

##### Задача 5 (3 балла)

###### ДОГАДЛИВАЯ ПЕНЕЛОПА.

Когда Одиссей отправился в своё лолгое путешествие, дома осталась его верная жена Пенелопа. Она была очень красивой женщиной. Видя, что она одна, а Одиссей далеко, её стали осаждать поклонники, говоря, что Одиссей может и не вернуться и убеждая выбрать кого - то из них. Пенелопа сидела и ткала ковёр. На уговоры отвечала: «Когда закончу работу, сделаю выбор».

Что придумала Пенелопа, чтобы не делать выбора? ТП: надо ткать ковёр и не надо ткать ковёр.

Правильный ответ: Пенелопа по ночам распускала всё, что соткала в течение дня.

##### Задача 6 (3 балла)

###### КОВАРНЫЙ ГАЗ.

Газ, который подводится к горелкам, опасен для человека: его вдыхание в случае утечки может отравить. Природный газ не имеет запаха, поэтому человек не чувствует, что происходит его утечка. Как определить, что происходит утечка газа?

ТП: надо знать об утечке газа, но это не чувствуется.

ИКР: газ САМ даёт узнать об утечке.

Правильный ответ: природный газ смешивают с безвредным газом, имеющим запах. Эта смесь обретает запах.

По результатам определяется уровень усвоения материала: высокий уровень – 9 -12 баллов, средний уровень – 7 - 8 баллов, допустимый уровень – 4 - 6 баллов,

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

Тема - «Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ - педагогики»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за решение задач						Всего баллов	Уровень освоения темы
		Задача 1	Задача 2	Задача 3	Задача 4	Задача 5	Задача 6		

**3 год обучения**

**Самостоятельная работа по теме «Проектная деятельность»**

Ветер, ветер! Ты могуч,  
 Ты гоняешь стаи туч,  
 Ты волнуешь сине море,  
 Всюду веешь на просторе.  
 Не боишься никого,  
 Кроме бога одного.  
 (А. С. Пушкин. «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»).

**Тема исследовательского проекта: «ВЕТЕР».**

Задание

Ответить на вопросы:

1. Что такое ветер?
2. Какие ты знаешь сказки, в которых ветер - «действующее лицо»?
3. Откуда в природе берётся ветер?
4. Значения слова «ветер». (Пример: «ветер в карманах» - нет денег).
5. Как люди использовали раньше и используют теперь свойства ветра? (От ветряной мельницы до ветроэнергетики).

Указать источники информации.

### Оценка самостоятельной работы.

Оценивается глубина исследования (количество источников информации), а также самостоятельность исследования.

<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>	<i>Количество баллов</i>
Глубина исследования	Учащийся использует не менее двух источников информации (не только Интернет или, например, энциклопедию) и даёт развёрнутый ответ.	3
	Учащийся использует один источник информации, но даёт развёрнутый ответ.	2
	Учащийся даёт очень краткий ответ, не указывает источники информации.	1
Самостоятельность	Учащийся самостоятельно выполняет работу	3
	Учащийся постоянно консультируется с педагогом	2
	Учащийся постоянно консультируется с педагогом, друзьями.	1

Параметр - количество вопросов, на которые даны правильные ответы.

Суммируется количество баллов, полученных учащимся по каждому вопросу.

По результатам определяется уровень усвоения материала: высокий уровень – 24 - 30 баллов, средний уровень – 15 - 23 балла, допустимый уровень – не меньше 12 баллов.

#### *Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

Тема - «Проектная деятельность»

Вид контроля - *текущий*

Форма контроля – *самостоятельная работа*

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы по критериям		Всего баллов	Уровень освоения темы
		Глубина исследования	Самостоятельность		

### 3 год обучения

#### Самостоятельная работа по теме «Морфологический ящик»

##### Задание.

1. Выбрать форму, отделку, вид ручки и материал сумки из предложенного морфологического ящика. 2. Написать формулу этой сумки.

3. Нарисовать получившуюся сумку.

Желательно добавить в «морфологический ящик» свои параметры (Е - форма сумки; Д - материал и т. д.) За это будут начислены дополнительные баллы.

## Морфологический ящик «Изобретение сумки»

1 Форма сумки				
А pouch	Б satchel	В hobo	Г shoulder	Д office
				
4. Материал		НАПРИМЕР: 1 Г 2В 3А 4А	2. Отделка	
А. Джинс			А Кружево, тесьма	
Б. Кожа			Б Металлическая цепочка	
В. Войлок			В Пуговицы, клепки	
Г. Солома			Г Бахрома, кисти	
3. Вид ручки				
А	Б	В	Г	
				

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
Креативность	Творческое воплощение заданной темы: добавлены свои параметры	Параметры не добавлены	0
		Добавлен 1 параметр	1
		Добавлено 2 параметра	2
		Добавлено 3 параметра	3
		Добавлено 4 параметра	4
Самостоятельность выполнения задания	Правильность выполнения пунктов 1-3 задания	Постоянно нуждается в помощи педагога	1
		Работает самостоятельно, но есть несоответствие между выполнением пунктов 2 и 3 задания	2
		Все пункты задания выполнены правильно	3

По результатам определяется уровень освоения темы: высокий уровень – 5 - 7- баллов, средний уровень – 3 - 4 балла, низкий уровень – 1 - 2 балла.

### Карта результатов контроля

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

Тема - «Морфологический ящик»

Вид контроля - текущий

Форма контроля – самостоятельная работа

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы по критериям		Всего баллов	Уровень освоения темы
		Креативность	Самостоятельность выполнения задания		

### 3 год обучения

#### Контрольные задания по темам «Логические задачи», «Морфологический ящик»

##### Задание 1. Тема «Логические задачи».

###### Построить «дерево гипотез».

На ступеньках дома сидят рядышком мальчик и девочка.

«Я мальчик» - говорит ребёнок с чёрными волосами.

«А я - девочка» - говорит ребёнок с рыжими волосами.

Мы знаем, что либо один из детей говорит неправду, либо оба.

Ответ: \_\_\_\_\_

Правильный ответ: оба ребёнка говорят неправду.

Если правильно сформулированы гипотезы, построено «дерево гипотез», и ответ правильный, начисляется 10 баллов.

Если правильно сформулированы гипотезы, но «дерево гипотез» построено неправильно или не построено, а ответ правильный, начисляется 5 баллов.

В остальных случаях - 0 баллов.

По результатам выполнения задания 1 определяется уровень усвоения материала по теме «Логические задачи»: высокий уровень - 10 баллов, допустимый уровень - 5 баллов.

##### Задание 2. Тема «Морфологический ящик».

###### Самостоятельная работа (выполнение изделия из заданных ресурсов).

Бутявки (сказочные существа), очень любят красивые домики. Каждый год они проводят конкурс на лучшее дизайнерское решение архитектуры своих домиков. Приглашаем и вас принять участие в конкурсе. Предложите идею конструкции «Домика для Бутявки» и изготовьте его модель из заданных ресурсов.

Подсистема	1	2	3	4	5
А Каркас дома					
Б Крыша					
В Дверь					
Г Окно					
Д					

###### Получение идеи.

Для получения идеи конструкции Дома вам предлагается использовать морфологический ящик (таблицу) с вариантами основных подсистем будущего Дома. Каждая ячейка таблицы имеет буквенно-цифровой адрес. Например, А1 - каркас Дома в виде трапеции; А2 - в виде сердца.

Напишите формулу дома - выбранные цифровые адреса подсистем Дома.

В графе «Д» надо добавить ещё какую - то подсистему Дома: трубу, балкон и т. д.

**Ресурсы:** цветная бумага, скрепки, клей, скотч, фломастеры.

###### Оценка результатов.

Если представленное изделие соответствует выбранным из таблицы цифровым адресам подсистем - начисляется 10 баллов.

Если представленное изделие соответствует не всем (не соответствует одному или двум) выбранным из таблицы цифровым адресам подсистем - начисляется 8 или 6 баллов.

По результатам выполнения задания 2 определяется уровень усвоения материала по теме «Морфологический ящик»: высокий уровень - 10 баллов, средний уровень - 8 баллов, допустимый уровень - 6 баллов.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

Тема - «Логические задачи», «Морфологический ящик» (итоги 1 полугодия)

Вид контроля - текущий

Форма контроля – контрольные задания

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задание 1	Уровень освоения темы «Логические задачи»	Баллы за задание 2	Уровень освоения темы «Морфологический ящик»

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Контрольно-измерительные материалы  
для проведения промежуточного контроля (промежуточной аттестации)  
Формы фиксации результатов промежуточного контроля**

**1 год обучения**

**Контрольное задание**

1. Напишите ответы на загадки в стихах.

1) Одеяло непростое -

Всё расшитое такое.

Улеглось, как в старой сказке,

На спине оно Савраски...(попона) \_\_\_\_\_

2) Огромный камень на пути

Придётся, видно, обойти.

Ведь сколько каши я ни ел,

Его столкнуть всё ж не сумел... (валун) \_\_\_\_\_

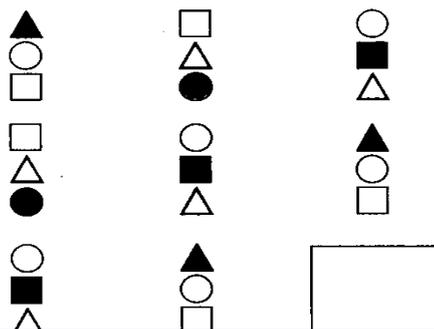
3) Его несут, на вахте стоя,

У стелы память чтя героя...(караул) \_\_\_\_\_

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

2. Нарисовать в пустом прямоугольнике (в правом нижнем углу) недостающую комбинацию фигур.

**Правильный ответ:**



**Если задание выполнено правильно, начисляется 3 балла.**

По результатам выполнения заданий 1 и 2 определяется уровень освоения образовательной программы за 1 год обучения: высокий уровень – 5-6 баллов, средний уровень – 3-4 балла, низкий уровень - 0-2 балла.

*Карта результатов контроля*  
название программы «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

1 год обучения группа № \_\_

Вид контроля - *промежуточный*

Форма контроля – *контрольное задание*

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания		Всего баллов	Уровень освоения программы за 1 год обучения
		Задание 1	Задание 2		

## **2 год обучения.**

### **Контрольное задание**

**1.** Досказать в рифму.

1) Белокурая красавица.

Цвет волос всем очень нравится.

Отвечайте без запинки:

Эта девушка - .... (блондинка)

2) Дорога прямо шла - и вот

За поворотом поворот.

Извилина же эта так

Зовётся простенько:....(зигзаг).

3) Отделка, украшение -

Красивое решение.

Это всё с недавних пор

Называется .... (декор)

4) Тот спортсмен сегодня горд,

Ведь побил он свой рекорд!

Паренёк ужасно рад -

Это классный ....(результат).

5) Во дворе шумят опять,

Не дают дедуле спать.

Так ругается старик,

Что срывается на .....(крик)

6) Туркменский головной убор,

На нём - красивейший узор.

Ты догадайся поскорей-ка,

Зовётся шапка .....(тюбетейка)

7) Наш отряд в поход шагает.

Вечер тихо наступает.

"Всё, - сказал наш друг Олег. -

Остановка на .....(ночлег)

8) Я шагаю по дороге,

Не гляжу совсем под ноги.

И опять кричит мне мама:

Осторожно! Видишь - .....(яма)

9) Эту реку переплыл  
Злобный хищник крокодил.  
Быстро карту я раскрыл  
И узнал, что это - ..... (Нил)

10) Согласие в семье и дружба,  
Всё в радость: быт, учёба, служба.  
И, говорят, не нужен клад,  
Когда в семье любовь и .....(лад)  
За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

## 2. Куры - несушки

Три курицы за три дня несут три яйца. Ответь на вопрос: Сколько яиц снесут 12 таких же куриц за 12 дней?

Правильный ответ: 48 яиц.  
За правильный ответ начисляется 3 балла.  
За неправильный - 0.

## 3. Прожорливые попугаи.

Три синих попугая капитана Флинта съедают 3 килограмма корма за 3 дня, 5 зелёных попугаев – 5 килограммов корма за 5 дней, а 7 оранжевых попугаев – 7 килограммов корма за 7 дней.

Какие попугаи самые прожорливые? Выбери правильный ответ.  
(А) синие (В) зелёные (С) оранжевые (D) все одинаковы  
(E) невозможно определить.  
Правильный ответ: (А).

За правильный ответ начисляется 5 баллов.  
За неправильный - 0.

## 4. Улитка.

Улитка взбирается на ветку длиной 100 сантиметров. За день она поднимается на 40 сантиметров, а за ночь опускается на 30 сантиметров. Через сколько дней она будет на конце ветки?

Правильный ответ: через 7 дней.  
За правильный ответ начисляется 10 баллов.  
За неправильный - 0.

По результатам выполнения заданий 1-4 определяется уровень освоения образовательной программы за 2 год обучения: высокий уровень – 20-28 баллов, средний уровень – 15-19 баллов, допустимый уровень - 10-13 баллов.

### Карта результатов контроля

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

2 год обучения группа № \_\_

Вид контроля - *промежуточный*

Форма контроля – *контрольное задание*

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания				Всего баллов	Уровень освоения программы за 2 год обучения
		Задание 1	Задание 2	Задание 3	Задание 4		

**Контрольно-измерительные материалы для проведения итогового контроля  
(подведение итогов реализации программы)  
Форма фиксации результатов итогового контроля**

**3 год обучения  
Итоговая игра «Загадочная планета».**

**Задание 1.**



Перед вами изображение иранского ковра, который лежит дома у автора вопроса. Что обычно находится на этом ковре?

Подсказка: точнее, это даже не ковёр, а коврик!

Ответ: \_\_\_\_\_

Правильный ответ — это коврик для компьютерной мышки. За правильный ответ начисляется 5 баллов. За неправильный - 0.

**Задание 2.**

Существуют принтеры, печатающие ТАКИМИ чернилами на ТАКОЙ бумаге, например, тростниковой. Какое слово мы заменили на прилагательное ТАКОЙ?

Подсказка: здесь имеется в виду довольно неожиданное свойство и чернил, и бумаги.

Правильный ответ: съедобными чернилами на съедобной бумаге.

За правильный ответ начисляется 5 баллов. За неправильный - 0.

**Задание 3.**

Четверо ребят играли в футбол во дворе.

Кто-то разбил окно. Хозяйка спросила:

— Кто разбил окно?

Серёжа сказал:

— Окно разбил или Юра, или Миша.

Юра сказал:

— Я окно не разбивал.

Игорь сказал:

— Это сделал Миша.

А Миша сказал:

— Игорь ошибается.

Трое ребят всегда говорят правду, а четвертый неизвестно.

Кто разбил окно?

Правильный ответ: Миша.

За правильный ответ начисляется 3 балла. За неправильный - 0.

**Задание 4.**

Человек разглядывает портрет. «Чей это портрет вы рассматриваете?» — спрашивают у

него. Человек отвечает: «В семье я рос один, как перст, один. И всё же отец того, кто на портрете, — сын моего отца». Чей портрет разглядывает человек?

Правильный ответ: отец рассматривает портрет сына. За правильный ответ начисляется 5 баллов. За неправильный - 0.

**Задание 5 (2 балла)**

Пять пломбиров пять ребят  
 Ровно в пять минут съедят.  
 А за сколько смогут съесть  
 Шесть ребят пломбир, если  
 И пломбиром тоже шесть?

Правильный ответ: 5 минут.

За правильный ответ начисляется 2 балла. За неправильный - 0.

По результатам выполнения заданий 1-5 определяется уровень освоения образовательной программы за 3 год обучения: высокий уровень – 17-20 баллов, средний уровень – 13-15 баллов, допустимый уровень - 10 баллов.

*Карта результатов контроля*

Дополнительная общеразвивающая программа «Лингво-математические игры»

20\_\_-20\_\_ учебный год

3 год обучения группа № \_\_

вид контроля - *итоговый*

форма контроля – *Итоговая игра «Загадочная планета»*

дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за задания					Всего баллов	Уровень освоения программы за 3 год обучения
		Задание 1	Задание 2	Задание 3	Задание 4	Задание 5		

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

*Сводная ведомость результатов освоения*

*дополнительной общеобразовательной программы «Лингво-математические игры»*

20\_\_-20\_\_ учебный год

группа № \_\_

№ п/п	Ф.И. учащихся	Баллы за уровень освоения программы за год обучения			Всего баллов	Уровень освоения программы
		1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения		

Соответствие уровня освоения образовательной программы за 1, 2, 3 год обучения: количеству баллов: высокий уровень – 3 балла, средний уровень – 2 балла, допустимый уровень – 1 балл.

По сумме баллов определяется уровень освоения программы: высокий уровень – 8-9 баллов, средний уровень – 6-7 баллов, допустимый уровень – 4-5 баллов.