

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

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 1
от 31.08.2021 года

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 168 от 31.08.2021 года
Директор ГБУ ДО ДТ «Измайловский»
А.И. Балышева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(дополнительная общеразвивающая программа)

«ЛИНГВО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ»

/название программы/

от 7 до 12 лет

/на какой возраст рассчитана программа/

3 года

/срок реализации/

Разработчик: Кондратьева Л.П., педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Актуальность: 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.

Адресат программы: дети в возрасте 7–12 лет.

Срок реализации образовательной программы - 3 года.

Объем образовательной программы – 432 часа:

1 год – 144 часа, 2 год обучения - 144 часа, 3 год – 144 часа.

Уровень освоения образовательной программы - общекультурный. Результативность освоения программы заключается в:

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

Цель и задачи программы обучения: создание условий для формирования личности ребёнка и адаптации его в окружающем мире через лингво-математические игры, способствующие лучшему освоению математики и знакомство с элементами теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), что соответствует современным тенденциям развития дополнительного образования.

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

Достижение цели раскрывается через следующие группы задач:

➤ Обучающие:

- обучить различным литературным формам;
- дать начальные знания по этимологии;
- обучить приёмам 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-педагогика.

➤ Воспитательные:

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

Условия реализации программы:

- в группы первого года обучения набираются все желающие дети одного возраста;
- в группы второго и третьего годов обучения набираются дети, проявившие способности к обучению и желающие его продолжить;
- материально-техническое обеспечение программы: для организации образовательного процесса необходим кабинет, оборудованный столами и стульями.

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.

При реализации отдельных разделов и тем программы в соответствии с календарно-тематическим планированием используется электронное обучение, дистанционные образовательные технологии; предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия, которые проводятся по группам или индивидуально.

Планируемые результаты, получаемые учащимися в результате освоения программы:

➤ 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.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов / год									Формы контроля/ промежуточной аттестации
		1 год обучения			2 год обучения			3 год обучения			
		Все го	Теория	Практика	Все го	Теория	Практика	Все го	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	2	0	2	2	0	2	2		
2.	Интеллектуальная разминка	40	12	28	24	6	18	24	6	18	Конкурс «Дорисуй» (1 год), Конкурс «Юный эрудит» (2 год)
3	Литературные игры. Этимология некоторых часто используемых понятий. Фразеологизмы.	28	12	16							
4	Лингвистические игры со словами и предложениями. Лингвистические игры с текстами.	30	12	18	24	12	12				
5.	Лингво-математические игры. Лингво-математические игры на основе ТРИЗ.	38	12	26	34	16	18				Контрольные задания
6.	Логические задачи.				30	11	19	30	12	18	Контрольные задания
7.	Основы «шифрованного письма».				24	7	17				Контрольные задания
8.	Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ – педагогики.							24	12	12	Контрольные задания
9.	Проектная деятельность.							34	16	18	Самостоятельная работа
10.	«Морфологический ящик».							24	6	18	Самостоятельная работа
11	Контрольное занятие	4	0	4	4	0	4	4		4	Контрольное задание. Итоговая игра «Загадочная планета» (3 год)
12	Итоговое занятие.	2	0	2	2	0	2	2		2	
	Итого	144	50	94	144	54	90	144	54	90	

Форма промежуточной аттестации - 1 и 2 год обучения – контрольное задание

Форма подведения итогов реализации образовательной программы – итоговая игра «Загадочная планета»

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1-10 сентября (по мере комплектования группы)	31 мая	36	144	2 раза в неделю по 2 часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	144	2 раза в неделю по 2 часа
3 год	1 сентября	31 мая	36	144	2 раза в неделю по 2 часа

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

название программы «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		

2 год обучения

Карта результатов контроля

название программы «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	

Карта результатов контроля

название программы «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		

Карта результатов контроля

название программы «Лингво-математические игры»

20__-20__ учебный год

2 год обучения группа № __

тема - «Лингвистические игры с текстами», «Логические задачи» (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 с текстами»	Баллы за задания		Уровень освоения темы «Логические задачи»
		Задание 1		Задание 2	Задание 3	

Карта результатов контроля
 название программы «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		

Карта результатов контроля
 название программы «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		

Карта результатов контроля
 название программы «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		

Карта результатов контроля
 название программы «Лингво-математические игры»
 20__-20__ учебный год

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 4

**Сводная ведомость результатов освоения
дополнительной общеобразовательной программы
название 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.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УМК):

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. Слова и числа. Занимательные материалы по русскому языку на уроках, внеурочных и самостоятельных занятиях /автор - составитель Трошин В.В. - Волгоград: Учитель, 2006.
8. Таратенко Т. А., Давыдова В. Ю. Формирование изобретательского мышления средствами ТРИЗ – педагогики – СПб: Комитет по образованию Санкт - Петербурга, ГБУ ДО СПбЦД (Ю)ТТ, 2016.
9. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей детей (популярное пособие для родителей и педагогов) – Ярославль: Академия развития, 1997.
10. Тихомирова Л. Ф. Упражнения на каждый день: логика для младших школьников (популярное пособие для родителей и педагогов) – Ярославль: Академия развития, Академия К°, 1996.
11. Учебно-методический комплекс по ТРИЗ – педагогике. Часть 5: Обратная связь/сост. Кислов А. В., Пчёлкина Е. Л. – СПб: ИПК «Нива», 2010.
12. 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 педагогов.

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. Увлекательные, требующие критического мышления головоломки - М: АСТ. Астрель, 2004.

17. Майкл А. Ди Speziо. Головоломки для находчивых. - М: АСТ. Астрель, 2004.
18. Нестеренко Ю., Олейник С., Потапов М. Лучшие задачи на смекалку – М.: Аст-пресс, 1999.
19. Сборники задач «Кенгуру» за 2001–2013 гг.
20. Табакова С. В. Игры с использованием пословиц, поговорок, скороговорок. Оренбург: Издательство Оренбургского городского Дворца творчества детей и молодежи, 1999.
21. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребёнка - М: Айрис Пресс, 2001.
22. Эрвин Бречер. Нестандартные логические загадки - Минск: Попурри, 1998.
23. Норманн Уиллис. Занимательные логические задачи – М.: АСТ. Астрель, 2004.
- 24.

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. Сеницына 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.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительной общеобразовательной 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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие.

Теория. Ознакомление с образовательной программой. Особенности реализации программы с использованием дистанционных технологий.

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 – контрольные задания по теме.

6. Контрольные занятия.

Практика. Выполнение контрольных заданий.

7. Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов обучения, тестовые задания.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, получаемые учащимися в результате освоения программы:

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 общеобразовательной программы «Лингво-математические игры»

2 год обучения

ЗАДАЧИ:

обучающие:

- обучить приёмам 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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие.

Теория: Особенности реализации программы с использованием дистанционных технологий. Знакомление с образовательной программой.

2. Интеллектуальная разминка.

Теория: Понятие сложной ассоциации. 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. Понятие синоним.

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 – контрольные задания по теме.

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 – контрольные задания по теме.

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 – контрольные задания по теме.

7. Контрольное занятие.

Практика. Выполнение контрольных заданий.

8. Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов обучения, тестовые задания.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, получаемые учащимися в результате освоения программы:
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 общеобразовательной 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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие.

Теория. Особенности реализации программы с использованием дистанционных технологий. Знакомление с образовательной программой.

2. Интеллектуальная разминка.

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

Практика.

Решение задач из окружающего мира («кошельки», «черепашки», 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. 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 - контрольные задания по теме.

4. 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).

5. Логические задачи.

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

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

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:
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.