

Департамент образования Администрации города Омска
Бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Омска
«Центр творческого развития и гуманитарного образования «Перспектива»

Принята на заседании
научно-методического совета
Протокол № от 22.05. 2024 г.

Утверждаю:
И.о. директора БОУ ДО г. Омска
«ЦТР и ГО «Перспектива»
Н.М.Бабич
2024 г.



Краткосрочная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Познавайка»
дистанционная
направленность программы: социально-гуманитарная
возраст обучающихся: 7-10 лет
трудоемкость: 16 часов

Автор – составитель:
Исенова З.Р.,
методист

Омск, 2024

Содержание

№	Раздел	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	5
3.	Содержание курса	6
4.	Контрольно-оценочные средства	9
5.	Условия реализации программы	13
6.	Список литературы	18

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Познавайка» является программой социально-гуманитарной направленности, имеет базовый уровень освоения и предназначена для обучающихся 7-10 лет. Содержание программы направлено на развитие у обучающихся универсальных логических действий, информационно-коммуникационных компетенций в ходе реализации проекта по созданию банка интерактивных игр и упражнений.

Актуальность программы обоснована запросом детей, родителей, педагогов на программы дополнительного образования, развивающие мышление и информационно-коммуникационные навыки у детей младшего школьного возраста. Познавательная деятельность, обучение, продуктивное мышление невозможны без мыслительных операций, таких как анализ, синтез, обобщение, сравнение, классификация и др., необходимых для решения постоянно появляющихся учебных и жизненных задач. Умение думать самостоятельно, применять мыслительные операции в целях достижения запланированного результата является важным навыком в организации своей собственной учебной деятельности, а в дальнейшем, к построению успешной карьеры, востребованности на рынке труда. Современным детям необходимо владеть навыками обучения и жизни в цифровом пространстве. Данная программа учит работать самостоятельно, способствует развитию умений ориентироваться в интернет-ресурсах, использовать возможности цифровых ресурсов в целях обучения и собственного развития, и дает возможность овладеть практическими навыками работы в конкретном ресурсе.

В младшем школьном возрасте происходит активное овладение элементами логических операций. С началом систематического школьного обучения мышление выдвигается в центр психического развития ребенка (Л.С. Выготский) и становится определяющим в системе других психических функций, которые под его влиянием интеллектуализируются, приобретают осознанный и произвольный характер. В этот период совершается переход от мышления наглядно-образного, являющегося основным для данного возраста, к словесно-логическому, понятийному мышлению, основу которого составляет оперирование понятиями. По мере обучения у детей умственные операции становятся менее связанными с конкретной практической деятельностью или наглядной опорой. Исследования психологов (П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, Л.В. Занков, А.А. Люблинская, Д.Б. Эльконин и др.) позволяют сделать вывод о том, что результативность процесса развития логического мышления младших школьников зависит от способа организации специальной развивающей работы. Дети младшего школьного возраста много времени уделяют играм в гаджетах. В основном эти игры носят развлекательный характер и не приносят пользы ребенку. Именно в этом возрасте отмечается рост познавательной активности.

Создание развивающих и обучающих игр позволит сформировать интерес у детей к собственному мышлению и дает инструмент для развития этого психического процесса. Данная программа создает условия для осмысления обучающимися важности работы над собой, над своим развитием, для овладения детьми алгоритмом поиска необходимых инструментов для собственного развития в интернет-ресурсах, и в перспективе - разработки собственных игр и упражнений.

Форма обучения - дистанционная. Специально организованный образовательный процесс в ходе реализации программы предполагает применение таких форм организации занятий: работа с теоретическим материалом (учебная видеолекция в форме презентации, видеоинструкции), практика, контроль, рефлексия.

Основной тип взаимодействия - асинхронное взаимодействие.

Среда дистанционного обучения (СДО) - Конструктор сайтов Tilda Publishing.

Ссылка на курс: <http://poznayka55.tilda.ws/>

Результатом освоения данной программы является формирование у обучающихся навыков цифровой грамотности в процессе создания обучающимися банка интерактивных игр и упражнений, направленных на развитие логических операций мышления.

Набор детей. К обучению по программе приглашаются все желающие дети без предварительного отбора. Родителю/законному представителю необходимо подать заявку на обучение на платформе АИС «Навигатор» по ссылке: <https://xn--55-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/program/20043-programma-poznavaika>

Трудоемкость программы - 16 часов.

Режим занятий вариативный.

Программа может быть реализована:

- 1 раз в неделю по 2 занятия,
- 2 раза в неделю по 1 занятию,
- 1 раз в неделю по 4 занятия,
- 2 раза в неделю по 2 занятия.

Продолжительность 1 занятия - 30 минут. (Приложение к письму Министерства просвещения Российской Федерации от 19 марта 2020 г. N ГД-39/04).

Цель программы: Развитие умений сравнивать, анализировать, синтезировать и классифицировать через цифровую грамотность.

Задачи:

1. формировать интерес к процессу собственного развития;
2. научить искать необходимую информацию, перерабатывать и презентовать ее;
3. развивать умения анализировать, сравнивать, синтезировать и классифицировать;
4. развивать умения работать согласно плану действий;
5. сформировать информационно-коммуникационные навыки: навыки по созданию игры, банка интерактивных игр в интернет - сервисе LearningApps.

Планируемые результаты:

Личностные:

- проявляют интерес к деятельности, направленной на развитие мышления.

Метапредметные:

- обучающиеся умеют работать согласно плану действий;
- обучающиеся могут искать необходимую информацию, перерабатывать ее и презентовать.

Результаты по направленности программы:

- сформировано представление о сравнении, анализе, синтезе и классификации как логически х операциях мышления;
- могут создать одну игру, развивающую мыслительные операции, в интернет-сервисе LearningApps.

II. Учебно-тематический план.

№ п/п	Разделы/темы	КОЛ-ВО ЧАСОВ
1	Мышление.	3
1.1	Вводное занятие.	1
1.2	Зачем человеку думать?	1
1.3	Что такое мышление?	1
2	Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза.	4
2.1	Развиваемся, играя. Логическая операция: анализ и синтез.	1
2.2	Развиваемся, играя. Логическая операция: классификация.	1
2.3	Развиваемся, играя. Логическая операция: сравнение.	1
2.4	Развиваемся, играя.	1
3	LearningApps – конструктор развивающих игр.	2
3.1	Как начать работать?	1
3.2	Знакомство с LearningApps как конструктором развивающих игр.	1
4	Создаем развивающие игры.	5
4.1	Подготовка к созданию игры	1
4.2	Анализ и синтез. Игра "Викторина с выбором правильного ответа"	1
4.3	Сравнение. Игра "Найди пару"	1
4.4	Классификация. Игра "Классификация".	2
5	Итоговые занятия	2

5.1	Презентация игр.	1
5.2	Мы - молодцы!	1
	Итого:	16

III. Содержание

1. «Мышление».

Термины, понятия: доска Padlet, мышление, презентация

1.1. «Вводное занятие».

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: освоение информации о программе, изучение инструкции, размещение визитки и фотографии на доске Padlet.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: готовые визитки с фотографиями.

1.2. Зачем человеку думать?

Форма проведения учебного занятия: теоретическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: осознание значения, важности умения думать в результате просмотра видео (мультфильм), выражение собственного мнения в ответах.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: анализ высказываний и суждений обучающихся в Яндекс. Формах (понимание смысла произведения, выводы, наличие интереса к деятельности по программе курса) по схеме: каждый участник высказывается, что ему одно понравилось и одно не понравилось.

1.3. Что такое мышление?

Форма проведения учебного занятия: теоретическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: Просмотр учебной презентации освоение информации, уточнение основных терминов, осмысление значимости мыслительных процессов в жизни человека, оценивание своих знаний - работа с тестом редактора онлайн-анкет Яндекс. Формах.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: анализ высказываний и суждений обучающихся в ответах онлайн-анкет Яндекс. Формах - понимание смысла представляемого материала, выводы о роли логических операций в жизни человека.

2. «Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза».

Термины и понятия: сравнение, классификация, анализ и синтез, интерактивная игра, код.

2.1 Развиваемся, играя. Логическая операция: анализ и синтез.

Форма проведения учебного занятия: игра.

Виды учебной деятельности обучающихся: игровая деятельность (развитие мыслительных процессов) - интерактивные игры и упражнения на развитие логических операций: анализ и синтез

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: код из игр.

2.2 Развиваемся, играя. Логическая операция: классификация.

Форма проведения учебного занятия: игра.

Виды учебной деятельности обучающихся: игровая деятельность (развитие мыслительных процессов) - интерактивные игры и упражнения на развитие логических операций: классификация.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: код из игр.

2.3 Развиваемся, играя. Логическая операция: сравнение.

Форма проведения учебного занятия: игра.

Виды учебной деятельности обучающихся: игровая деятельность (развитие мыслительных процессов) - интерактивные игры и упражнения на развитие логических операций: сравнение

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: код из игр

2.4 Развиваемся, играя.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие

Виды учебной деятельности обучающихся: обратная связь - составление кодового предложения и отправка для оценки.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: кодовое предложение.

3. «LearningApps - конструктор развивающих игр».

Термины и понятия: LearningApps, развивающая игра.

3.1 Как начать работать?

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: осуществление целенаправленного поиска в интернете: поиск ресурса LearningApps в интернете, выполнение действий по алгоритму: изучение видеоинструкций по работе в LearningApps

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: игра «Проверь себя!»

3.2 Знакомство с LearningApps как конструктором развивающих игр.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: уточнение алгоритма поиска информации в интернет-сервисе, поиск и сохранение игры. Обратная связь.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: Размещение скриншота сохраненной игры в ответах

4. «Создаем развивающие игры».

4.1 Подготовка к созданию игры

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: освоение алгоритма создания игры.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: отметка о выполнении в Яндекс. Формах

4.2 Анализ и синтез. Игра "Викторина с выбором правильного ответа"

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: разработка игры: разработка своей игры с использованием инструкций и набора картинок:

- Классификация. Игра "Классификация".

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: отметка о выполнении в Яндекс. Формах

4.3 Сравнение. Игра "Найди пару"

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: разработка своей игры с использованием инструкций и набора картинок:

- Анализ и синтез. Игра "Викторина с выбором правильного ответа".

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: отметка о выполнении в Яндекс. Формах

4.4 Классификация. Игра "Классификация".

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: разработка своей игры с использованием инструкций и набора картинок:

- Классификация. Игра "Классификация".

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: отметка о выполнении в Яндекс. Формах

5. Итоговые занятия

Термины и понятия: доска Padlet, Яндекс. **Формы, презентация**

5.1 «Презентация игр».

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: презентация своей игры, апробация игр одноклассников, обсуждение, комментирование, оценивание и самооценивание (размещение игры на доске Padlet с краткой рекламой, просмотр других игр, составление комментариев к играм одноклассников).

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: публикации на доске Padlet, наличие комментариев.

5.2 «Мы - молодцы!».

Форма проведения учебного занятия: контрольное занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: просмотр видео, осмысление собственной деятельности по освоению курса, результатов (практических и личностных): практическая значимость деятельности на курсе. Самоконтроль и самооценивание, рефлексия - работа с тестом в Яндекс. Формах

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: тест с авто оцениванием.

IV. Контрольно-оценочные средства

Целью системы оценивания планируемых результатов ДООП «Познавайка» является системное исследование степени достижения планируемых результатов, сбор информации об эффективности образовательного процесса. Объектами системы оценивания планируемых результатов являются образовательный процесс и его результаты, достижения обучающихся и их отношение к образовательному процессу. Направления исследований - личностные, метапредметные результаты и результаты по направленности программы. Для определения уровня теоретической и практической подготовки, развития метапредметных навыков и личностных качеств обучающимся предлагается выполнить ряд контрольных заданий. Задания для оценивания усвоения каждой темы - тесты с авто оцениванием, контрольные вопросы, высказывания собственного мнения, комментирование. Оценивается также факт выполнения задания в соответствии с требованиями. Применяется балльная система оценивания.

В системе оценки используются следующие критерии:

1 балл - обучающийся не усвоил теоретическое содержание программы, допускает ошибки, затрудняется в выполнении практических заданий и выражении своих суждений, требуется значительная помощь педагога;

2 балла - обучающийся демонстрирует знание и понимание учебного материала, осознанно применяет знания для решения практических задач, но иногда допускает некоторые неточности, не всегда может обосновать свои суждения, требуется незначительная помощь педагога;

3 баллов - обучающийся демонстрирует глубокое владение учебным материалом, освоил принципы работы с интернет-ресурсом Learningapps, разработал свою интерактивную игру (упражнение), высказывает и обосновывает свои суждения.

	Критерии	Показатели	Степень выраженности показателей	Баллы	Формы, методы, процедуры, инструментарий
1	Личностные результаты				
1.1	интерес к деятельности, направленной на развитие мышления	демонстрация интереса к деятельности, направленной на развитие мышления	низкий уровень - не проявляет интерес к деятельности, направленной на развитие мышления; средний уровень - демонстрирует интерес к деятельности, направленной на	1 2	Тест с автооцениваем: «Подумай и ответь», «Мышление»

			<p>развитие мышления, но не всегда активен, ориентируется на мнение других людей;</p> <p>высокий уровень - проявляет активность, устойчивый интерес, основанный на внутренней потребности в деятельности, демонстрирует его в суждениях.</p>	3	
2.	Метапредметные результаты				
2.1	<p>умение работать согласно плану действий</p>	<p>Демонстрация умения работать согласно плану действий</p>	<p>низкий уровень - не владеет умением работать самостоятельно согласно плану действий, не замечает ошибок, требуется помощь педагога;</p> <p>средний уровень - владеет умением работать самостоятельно согласно плану действий, видит ошибки и исправляет их с помощью педагога;</p> <p>высокий уровень - активен, демонстрирует</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>Факт выполнения задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> • размещение визитки на доске Padlet к заданию «Знакомство»; • скриншот к заданию «Как начать работать»; комментарии к теме «Создаем развивающие Игры»; • размещение ссылки на доске Padlet. <p>Интерактивная игра - упражнение «Проверь себя».</p>

3.	Результаты по направленности программы				
3.1	Представление о сравнении, анализе, синтезе и классификации	Демонстрация знаний о сравнении, анализе, синтезе и классификации	низкий уровень - овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой;	1	Тест с автооцениваем «Мышление»

	как логических операциях мышления	как логических операциях мышления	средний уровень - объем усвоенных знаний составляет более 1/2; высокий уровень - освоил практически весь объем знаний, Предусмотренных программой за конкретный период.	2 3	
3.2	Создание игры в интернет-сервисе LearningApps.	Владение умением разработать игру в интернет-сервисе LearningApps.	низкий уровень - разработал игру в интернет-сервисе LearningApps со значительной помощью педагога; средний уровень - разработал игру в интернет-сервисе LearningApps с незначительной помощью педагога; высокий уровень - самостоятельно разработал игру	1 2 3	Презентация игр на доске Padlet.

			в интернет- сервисе Learning Apps, проявил инициативу и творческий подход		
--	--	--	---	--	--

V. Условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение:

Среда дистанционного взаимодействия Tilda Publishing (сокр. Tilda) — блочный конструктор сайтов, не требующий навыков программирования. Позволяет создавать сайты, интернет-магазины, посадочные страницы, блоги и email-рассылки. Сайты на платформе собираются из готовых блоков, которые автоматически адаптируются под мобильные устройства и выделены в смысловые категории (например, обложка сайта, меню, форма, текст, изображение).

Ссылка на курс: <http://poznayka55.tilda.ws/>

Тип взаимодействия – асинхронное.

Описание контента

№	Раздел	Названия единиц контента	Интернет- сервис	Ссылки
1.	Мышление.	Практический контент. 1.1. Доска Padlet «Визитка по ДООП «Познавайка» для размещения материалов вводного занятия.	Padlet	https://padlet.com/zaira_19921/at4rngra9flrk0ko
		Учебная видеоинструкция «Инструкция по размещению фото и редактированию Публикаций».	Яндекс.Диск	https://disk.yandex.ru/i/tG0Yk6tqmhKT7g
		Шаблон оформления визитки обучающегося.	Публикации на стене Padlet	https://padlet.com/zaira_19921/at4rngra9flrk0ko
		Правила Сетевого этикета.	Публикации на стене Padlet	https://padlet.com/zaira_19921/at4rngra9flrk0ko

		<p>Практический контент. 1.2. «Зачем человеку думать?»</p> <p>Мультфильм «Разные колеса» (Сутеев В.Г.)</p>	Яндекс. Диск	https://disk.yandex.ru/i/f19ps2v1r5ySAw
		<p>Практический контент.</p> <p>Ответы и комментарии</p>	Padlet	https://padlet.com/zaira19921/at4rngra9flrk0ko
		<p>1.3. Что такое мышление?</p> <p>Учебная презентация «Что такое мышление?»</p>	Яндекс. Диск	https://disk.yandex.ru/i/LW7jb459dUsaYA
		<p>Контрольный контент.</p> <p>Мини-опрос с автооцениванием «Мышление».</p>	Яндекс. Формы	https://forms.yandex.ru/u/6379b81cc769f17e0c0ad575/
2.	Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза.	<p>Практический контент.</p> <p>2.1. Игра (анализ и синтез) «А что внутри?».</p> <p>Игра «Найди геометрические фигуры» (анализ и синтез).</p> <p>2.2. Игра «Вредно и полезно» (классификация).</p> <p>Игра «Найди лишнее!» (классификация)</p>	LearningApps	<p>https://learningapps.org/watch?v=pnxkjsenc20</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pkm3m96zk20</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pgk4ch8ic19</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=p6d4kt9m520</p>

		2.3. Игра «Сказочные перевертыши» (сравнение).		https://learningapps.org/watch?v=pcrbesvnt20
		Игра «Чем они похожи? Чем отличаются?» (сравнение)		https://learningapps.org/watch?v=pvdt9vo8320
3.	LearningApps - конструктор развивающих игр.	Практический контент. 3.1. Задание на осуществление поиска ресурса LearningApps.	Поисковик любого браузера, LearningApps	https://learningapps.org/
		Практический контент. Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps «Как зарегистрироваться». Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps «Как настроить Поиск». Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps «Как сохранить понравившуюся игру»	Видеохостинг You Tube	https://www.youtube.com/watch?v=E31nDENFsxQ
				https://www.youtube.com/watch?v=E-5FIYSsai0
		Контрольный контент.	LearningApps	https://learningapps.org/watch?v=prsa3tntc2

		Игра на проверку знаний. («Проверь себя!»)		0
		3.2 Знакомство с LearningApps как конструктором развивающих игр.	Яндекс. Формы	https://forms.yandex.ru/cloud/6379e68b3e9d08801f783246/
4.	Создаем развивающие игры.	Практический контент. Комплект материалов по созданию игры	LearningApps	https://learningapps.org/
5.	Итоговые занятия	Практический контент. Контрольный контент. 5.1. Публикации на стене Padlet для размещения материалов итогового занятия.	Padlet	https://padlet.com/zaira_19921/at4rngra9flrk0ko
		Практический контент. Мультфильм «Ивашка из дворца пионеров»	Видеохостинг You Tube	https://youtu.be/9mFDkAgnYVY
		Контрольный контент. Тест с автооцениванием «Подумай и ответь».	Яндекс. Формы	https://forms.yandex.ru/cloud/637a37eb69387285ab01912b/

Материально-техническое обеспечение:

Для проведения дистанционных занятий необходимо оборудование:

- для педагога: Аппаратура: ноутбук/ПК с доступом к интернету. ПО: браузер Yandex/Opera/Firefox/Safari. Аккаунты в интернет-сервисах: Padlet, Learningapps, в Яндекс аккаунтах (в частности свой видеоканал You Tube, файлохранилище Яндекс. Диск с его редакторами текстов, слайдов, онлайн-анкет).

- для обучающегося: Аппаратура: ноутбук/ПК/смартфон /планшет с доступом к интернету. ПО/приложения: браузер Yandex/Opera/Firefox/Safari. Аккаунты в Интернет-сервисах Padlet, Learningapps.

Кадровое обеспечение: ДООП «Познавайка» осуществляют педагоги дополнительного образования, имеющие средне-специальное, высшее педагогическое образование, любой квалификации, обладающие компетенциями и навыками:

- Владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий.

- Использовать и апробировать специальные подходы к обучению всех обучающихся.

- Владеть ИКТ-компетентностями.

- Выстраивать партнерское взаимодействие с обучающимися, их родителями, коллегами.

VI. Список литературы

Нормативные и правовые акты

1. Российская Федерация. Законы. Конституция Российской Федерации : [принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020]. - Текст : электронный // Консультант плюс : [сайт] – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 08.06.2021).
2. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон N 273 – ФЗ : [принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года : Одобрен Советом Федерации 6 декабря 2012 года]. - Текст : электронный // Консультант плюс : [сайт] – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 08.06.2021).
3. Российская Федерация. Законы. Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации : Федеральный закон N 124-ФЗ : [принят Государственной Думой 03 июля 1998 года : Одобрен Советом Федерации 09 июля 1998 года]. - Текст : электронный // Консультант плюс : [сайт] – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19558/ (дата обращения: 08.06.2021).
4. Российская Федерация. Постановления. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи : Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 : [Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573] - Текст : электронный // Консультант плюс : [сайт] – URL: <https://demo.consultant.ru/cgi/online.cgi?req=doc&ts=120496791608760539051969505&cacheid=195B93503245C263A95CB326F2535213&mode=splus&base=RZR&n=371594&rnd=CB5CEFC727F7C7C1549791ACD8F4C2EF#19eje1k71kc> (дата обращения: 08.06.2021).
5. Российская Федерация. Приказы. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам : Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) : [Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831] - Текст : электронный // Консультант плюс : [сайт] – URL: <https://demo.consultant.ru/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=366211#07337428688728238> (дата обращения: 08.06.2021).

Список литературы для педагогов:

1. Бабкина, Н.В. Логические задачи для развития интеллекта младших школьников/Н.В. Бабкина. - Москва: Школьная пресса, 2016. - 24 с.
2. Баранов, С.П., Чиркова, Н.И. Развитие логики мышления младших школьников / С.П. Баранов, Н.И. Чиркова / Начальная школа. - 2016. - №12. - с. 22-25.
3. Белошистая, А.В., Левитес, В.В. Развитие логического мышления младших школьников на основе использования специальной систем занятий: Монография./ А.В. Белошистая, В.В. Левитес - Мурманск: МГПУ, 2019. - 104 с.
4. Белошистая А.В. Развитие логического и алгоритмического мышления младшего школьника /А.В. Белошистая, В.В. Левитес // Начальная школа + До и после. - 2017. - №9. - с. 15-17.

Для обучающихся и родителей:

1. Глозман, Ж.М., Курдюкова, С.В., Сунцова А.В./Развиваем мышление: игры, упражнения, советы специалиста. - Москва: Эксмо, 2018. -80 с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Блог IQ Клуба [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://iqclub.ru/blog/2017/12/knigi-dlya-razvitiya-myshleniya-u-detey-il/> (Дата обращения: 15.05.2020 г.).
2. Логические занятия для детей Платформа «Logiclike» для развития логики и математических способностей. Учим рассуждать и мыслить нестандартно! Детям от 5 до 12

лет [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://logiclike.com/cabinet#/course/logic> (Дата обращения: 15.05.2020 г.).