

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Полярные Зори «Гимназия №1»**

РАССМОТРЕНО

Учебно-методической
кафедрой учителей
начальных классов

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

_____ Романова Е. Г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор Горюшина О.В.

Приказ от г. №

Руководитель УМК

30.08.2023 г.

____ Печерица Т. С.

Протокол №6

от «30»08.2023 г.

**Рабочая программа учебного предмета (курса, курса внеурочной деятельности,
модуля)**

«Школа креативного мышления»

1-4 классы

(период освоения – 4 года)

Полярные Зори – 2023

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Школа креативного мышления» составлена согласно требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования, требований основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Гимназия №1» и авторской программы курса «Школа креативного мышления» автора С.Гин.

Программа «Школа креативного мышления» складывается из четырех разделов: «Мир загадок» (1 класс), «Мир человека» (2 класс), «Мир фантазии» (3 класс), «Мир логики» (4 класс).

Общими чертами предлагаемых курсов являются проблемный характер предъявления учебного материала, использование активных методов преподавания, обучение посредством специально организованных диалогов, широкое применение дидактических игр и упражнений на уроке, минимальное количество теоретических сведений.

С целью стимулирования творческого подхода обеспечивается создание установки на оригинальное выполнение задания, осуществляется целенаправленный поиск многовариантности как в формулировке, так и способах выполнения различных заданий; поощряются нестандартные решения, замечаются проявления самостоятельного творчества учащихся в различных областях; используются приемы и методы активизации мышления и воображения, разработанные в ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

При этом каждый раздел курса обладает отличительными особенностями.

Раздел «Мир загадок» знакомит учащихся с объектами и явлениями окружающего мира посредством отгадывания и сочинения загадок. В процессе «путешествия» по Стране Загадок ученики изучают свойства предметов, осваивают возможности органов чувств, приобретают навыки системного и диалектического мышления.

Обучение предполагает продуктивную творческую деятельность: сочинение загадок и сюжетов сказок, рисование, изготовление аппликаций и поделок.

В разделе «Мир человека» основной задачей является системное рассмотрение человека с различных точек зрения (биологической, психологической, социальной) через разрешение проблемных ситуаций.

Ключевое понятие курса - противоречие, предлагаемое как способ анализа «что хорошего и что плохого» в различных объектах, явлениях природы, ситуациях из детского опыта и т.д. В процессе обучения формируется такое умение как чувствительность к проблемам, умение анализировать ситуации с различных точек зрения.

Цель раздела «Мир фантазии» - целенаправленное развитие творческого воображения на основе методов и приемов теории решения изобретательских задач. В процессе обучения учащиеся овладевают способами преодоления психологической инерции, осваивают приемы фантазирования, применяют алгоритмы создания творческого продукта.

Раздел «Мир логики» направлен на формирование навыков логического мышления: умения сравнивать, классифицировать, обобщать, находить закономерности и и.д. Большое внимание уделяется воспитанию культуры мышления и обучению навыкам работы с информацией.

Распределение разделов курса по годам обучения позволяет учитывать психологические особенности учащихся каждого возрастного периода и обеспечивает содержательную и логическую преемственность.

Целью программы «Школа креативного мышления» является повышение уровня развития креативности младших школьников, таких качеств как любознательность, оригинальность, продуктивность, чувствительность к противоречиям, системность, вариативность и др.

Ценностные ориентиры содержания программы внеурочной деятельности

«Если мы хотим научить думать, то прежде мы должны научить придумывать» - Дж. Родари.

Богатое, творческое воображение, свободное, раскрепощенное мышление помогут нашим детям лучше осваивать «серьезный» учебный материал. Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у воспитанников умения самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Ценным является участие вспомогательных видов творчества (технического, декоративно-изобразительного, словесного) для стимулирования воображения и его воплощения.

Реализация программы предполагает освоение и внедрение личностно-ориентированных технологий: игровые технологии; технология КСО; технология проблемного диалога, технология критического мышления

Основные виды деятельности учащихся:

- решение занимательных задач;
- участие в различных конкурсах, олимпиадах, викторинах
- знакомство с научно-популярной литературой,
- проектная деятельность
- самостоятельная работа;
- работа в парах, в группах.

В начальной школе любая деятельность базируется на игре.

Планирую использовать различные виды игр:

- эмоционально-сенсорные игры, основанные на развитии чувственной и эмоциональной сферы личности ребёнка (игры-знакомства, игры на внимание, эмоционально-разогревающие игры, пальчиковые игры);
- интеллектуальные игры, ориентированные на развитие нестандартного самостоятельного мышления, логики, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции (словесные, наглядно-предметные, соревновательные и интерактивные);
- креативные игры, способствующие развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремления к творчеству в процессе жизнедеятельности (словесные, пластические и драматические, изобразительные);

- подвижные игры, которые носят полифункциональный характер, развивая чувство ритма, мысль, навыки общения, фантазию, волю, внимание и т.д. Одна из важнейших их особенностей – вариативность и возможность усложнения (сюжетные, соревновательные, эстафеты, аттракционы, народные хороводные игры).

Программой «Школа креативного мышления» предполагается построение занятий *на принципах сотрудничества и сотворчества, ориентация на привлечение детского опыта в качестве ресурса построения занятия, возможность переноса полученных знаний на другое учебное и внеучебное содержание.*

Методы контроля - задания в виде творческих работ в конце каждой темы, выставки, участие в конкурсах.

Основным методом проведения занятий является практическая работа

Организационно-педагогические характеристики образовательного процесса

Программа курса внеурочной деятельности «Школа креативного мышления» может быть реализована на базе школ, учреждений дополнительного образования, обладающих необходимым уровнем кадровых, материально-технических и учебно-методических ресурсов.

- Срок реализации программы – 4 года
- Возраст обучающихся – 7-11 лет
- Количество обучающихся в группе – от 15 до 25 человек

Режим работы:

- 33 (66) часа(ов) в год. Объём часов может варьироваться, программу можно модифицировать по количеству часов и содержанию.
- 1(2) час (а) в неделю (академический час)

Режим работы на 2-4 класс:

- 68 часов в год, 2 часа в неделю.

Занятия проводятся с двумя подгруппами по 15 человек.

Темы дублируются по часу на каждую подгруппу.

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности «Школа креативного мышления. Мир загадок»

Метапредметные:

Личностные УУД:

расширение представлений детей об окружающей действительности.

- Освоение способов духовного и интеллектуального саморазвития
- Овладение навыкам эмоциональной саморегуляции
- Формирование культуры мышления и поведения

Коммуникативные УУД:

- -допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;
- -учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, заменять друг друга. Умение согласовывать свои действия с партнерами.
- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и вести диалога;

Познавательные УУД:

- - самостоятельно включаться в творческую деятельность
- Расширять кругозор
- приобретать практические навыки и умения в практической деятельности.

Регулятивные УУД:

- оценивать свои действия и действия других детей
- -оценивать правильность выполнения работы на уровне адекватной оценки;
- -вносить необходимые коррективы;

-уметь планировать работу и определять последовательность действий.

- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

Пути достижения:

Формирование универсальных учебных действий осуществляется в результате продуктивных видов художественно-творческой деятельности. На каждом занятии ребенок создаёт уникальный творческий продукт (рисунок, поделку) При этом он самостоятельно ставит цель предстоящей творческой работы, обдумывает замысел, выполняет творческое задание, придумывает название рисунку, выражая в словесной форме образный смысл или замысел произведения, оценивает результат своего труда и работы одноклассников, а по необходимости осуществляет коррекцию, уточнение своей творческой работы

Личностные:

- готовность и способность к саморазвитию;
- развитие познавательных интересов, мотивов;
- знание основных моральных норм (справедливое распределение, взаимопомощь, правдивость, честность, ответственность.)
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- учиться выражать свои мысли, аргументировать;
- овладевать креативными навыками, действуя в нестандартной ситуации.

Пути достижения

Формирование коммуникативных универсальных учебных действий обеспечивается в результате диалога субъектов образовательного процесса. Расширение навыков общения происходит в процессе игровых ситуаций, деловых игр, тренингов, предполагающих многопозиционные роли: художника, зрителя, критика, актёр и др. Коммуникативный опыт складывается в процессе рассуждений ученика о художественных особенностях произведений, в умении обсуждать индивидуальные результаты художественно-творческой деятельности, в процессе сотрудничества и создания коллективных творческих проектов, с использованием возможностей ИКТ

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности «Школа креативного мышления. Мир загадок»

К концу первого класса воспитанники будут знать:

- цвета радуги;
- признаки отличия шара от круга, квадрата от куба;
- признаки отличия твердого вещества от жидкого;
- назначение различных органов чувств;
- возможность изменения объектов во времени;
- последовательность описания объекта при помощи системного оператора («многоэкранки»);

будут уметь:

- описывать объекты ближайшего окружения по признакам «цвет, форма, размер, вещество»;
- понимать относительность размера «для кого? для чего?»;
- описывать объекты и ситуации ближайшего окружения по признакам: «вижу? слышу? ощущаю запах? пробую на вкус? дотрагиваюсь?»
- выделять основные части объекта ближайшего окружения и их назначение;
- описывать объекты ближайшего окружения при помощи системного оператора («многоэкранки»).

Получат возможность научиться:

- использовать нестандартные методы решения различных задач;
- рассуждать при решении логических задач, задач на смекалку, задач на эрудицию и интуицию;
- систематизировать данные в виде таблиц при решении задач, при составлении математических кроссвордов, шарад и ребусов

Уровень освоения программы

Первый уровень результатов освоения программы: уровень представления (знакомства). Обучающийся, выведенный на этот уровень, способен узнавать объекты и процессы, если они представлены ему сами (в материальном виде) или даны их описание, изображение, характеристика. На этом уровне школьник обладает знанием- знакомством и способен произвести опознание, различение и соотнесение. А также духовно-нравственные приобретения, которые получают обучающиеся вследствие участия их в играх, выставках, конкурсах рисунков, поделках.

Второй уровень результатов - уровень воспроизведения. Ребёнок может воспроизвести (повторить) информацию, операции, решить типовые задачи, рассмотренные ВД. Он обладает знанием-копией.

Третий уровень результатов -- уровень умений и навыков. На этом уровне усвоения учащийся умеет выполнять действия, общая методика и последовательность (алгоритм) которых изучены на занятиях, но содержание и условия их выполнения новые. Здесь различают две разновидности усвоения - умение и навык. Это взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде, в которой ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить, участвуя в различных проектах

Четвёртый уровень результатов - уровень творчества. Как известно, творчеством считают проявление продуктивной активности человеческого сознания. Чтобы вывести детей на уровень творчества, недостаточно, чтобы он овладел знаниями, умениями, навыками по определённому - пусть даже весьма широкому - набору учебных элементов. Необходимо «добывать» необходимые знания и умения. Нужно пробудить и развить в нём творческие способности. А это возможно только при условии, что в процессе обучения будут применяться специальные творческие задачи исследовательской, проектной, конструкторской, технологической деятельности, т.е. будут реализовываться мотивационные знания.

Программа курса «Школа креативного мышления» реализуется через методические пособия для учителя, представляющие собой подробные рекомендации проведения занятий.

ПЕРВЫЙ КЛАСС (29 ч.)

Мир загадок

Сказочные и реальные страны. Страна Загадок. Город самых простых загадок.

Улица «Цвет». Три основных цвета. Радуга. Сочинение «цветных» загадок.

Изменение цвета в природе. Фантазирование: изменение цвета в рукотворном мире.

Нетрадиционные способы рисования. Упражнение «Ниткопись».

Улица «Форма». Плоские и объёмные геометрические фигуры: сходство и отличие.

Изменение формы. Упражнение на разрешение противоречий в форме предметов.

Знакомство с алгоритмом сочинения загадок «по сходству». Геометрические головоломки.

Улица «Размер». Рекорды природы и человеческой деятельности. Измерительные приборы. Понятие «мерки». Относительность размера. Противоречия в размере.

Фантазирование: человек, который умеет изменять свой рост.

Улица «Вещество». Практическая работа: свойства материалов. Различное состояние вещества. Метод маленьких человечков. Моделирование физических явлений: «таяние сосульки», «закипание чайника», «надувание шарика» и т.п.

Сочинение загадок-описаний по признакам: цвет, форма, размер, вещество. Игра «да-нет ка».

Город пяти чувств. Какую работу выполняют различные органы чувств?

Улица «Зрение». Знакомство с алгоритмом сочинения загадок «по признакам». Упражнение «Портрет Невидимки».

Улица «Слух». Способы «происхождения» звука. Упражнение «Соноскоп событий».

Улица «Осязание». Упражнение «Узнай на ощупь». Свойства предметов. Знакомство с алгоритмом сочинения загадок «с противоречиями».

Улица «Обоняние». Какие бывают запахи? Фантазирование: изменение запаха.

Улица «Вкус». Разрешение противоречия «съедобное – несъедобное»: во времени, в пространстве, в отношениях.

Решение изобретательских задач «на обнаружение». Рассказ по сюжетной картинке с «включением» различных органов чувств.

Город загадочных частей. Назначение различных частей объекта, возможные варианты изменения частей. Знакомство с алгоритмом сочинения загадок «про части» объекта.

Игры и упражнения со словами. Прием «Кит и Кот». Упражнение «Конструктор из букв».

Морфологический анализ. Практическая работа: фантастическое животное, необычный портрет.

Город загадочных мест. Упражнение «Необыкновенное путешествие». Игра «Зонт в Африке». Знакомство с алгоритмом сочинения загадок «про местоположение» объекта. Придумывание метафор.

Настоящее, прошлое и будущее предмета. История возникновения предмета. Технология изготовления предмета. Фантазирование: какими будут объекты в будущем. Системный оператор («многоэкранка»). Описание объектов при помощи системного оператора.

«Загадочная» школа. Использование алгоритмов сочинения загадок на уроках.

К концу первого класса учащиеся будут знать:

- цвета радуги;
 - признаки отличия шара от круга, квадрата от куба;
 - признаки отличия твердого вещества от жидкого;
 - назначение различных органов чувств;
 - возможность изменения объектов во времени;
 - последовательность описания объекта при помощи системного оператора («многоэкранки»);
- будут уметь:*
- описывать объекты ближайшего окружения по признакам «цвет, форма, размер, вещество»;
 - понимать относительность размера «для кого? для чего?»;
 - описывать объекты и ситуации ближайшего окружения по признакам: «вижу? слышу? ощущаю запах? пробую на вкус? дотрагиваюсь?»
 - выделять основные части объекта ближайшего окружения и их назначение;
 - описывать объекты ближайшего окружения при помощи системного оператора («многоэкранки»).

ВТОРОЙ КЛАСС (33 ч.)

Мир человека

Школа: разнообразие целей. Проблемная ситуация «Зачем учиться в школе?»
Целесообразность школьных правил.

Систематизация понятия «адрес». Что делать, если ты потерялся? Игра «Кто вы?», «Где вы?».

Как «устроен» организм? Беседа «Одна голова – хорошо...» Правила отношения к инвалидам. Рисование «Что внутри?» Отгадывание загадок про различные части тела.

Какие бывают болезни? Что делать, чтобы не заболеть? Что значит: «лечиться надо уметь?»

Игра «Путешествие в прошлое». Мальчики и девочки: сходство и отличие. Правила поведения по отношению к девочкам.

Понятие о профессиях. Игра «Путешествие в будущее». Бабушки и дедушки. Проблемная ситуация «Сказка о потерянном времени». Правила поведения по отношению к старшим.

Что такое Я? Зачем нужно «знать» самого себя? Анкетирование «Какой я?»
Дискуссия: «Что лучше спешить или медлить?»

Что значит «быть внимательным»? Игра на внимание «Запрещенное движение». Анкетирование «Внимательны ли вы?» Невнимательность: смешная и опасная.

Что такое «хорошая память»? Упражнение «Проверка памяти». Как тренировать память? Игра «Что изменилось?»

Что значит «быть умным»? Описание объекта при помощи системного оператора. Упражнение «Назови одним словом».

Зачем нужно придумывать? Упражнение «Кляксы». Как «устроена» сказка?

Что можно «прочитать по лицу». Игра «Невпопад». Смешное и грустное вокруг нас. Инсценирование стихотворений.

Какое бывает настроение? От чего зависит настроение? Как поднять настроение?

Я и другие. Зачем люди общаются? Анкетирование «Общительны ли вы?». Как нужно разговаривать по телефону? Упражнение «Жесты». Игра «Пойми меня».

Слова и интонация. Обсуждение пословиц: «Как аукнется, так и откликнется». Упражнение «Комплименты».

Почему возникают ссоры? Анкетирование «Конфликты ли вы?» Способы, как можно помириться. Упражнение «Мы похожи друг на друга». Кто такие «посредники»?

Игра «Хорошо-плохо» (на примере явлений природы). Беседа «Какой? Для кого?»

Каким быть? Дискуссия: «аккуратный и «чистюля», «общительный и болтун», «верный и прилипчивый», «врать и фантазировать» - одно и то же? Что такое «честное слово»?

Всегда ли нужно делиться? Кто такие «жадины»? Сказка Т. Александровой «Светофорчик».

Другая точка зрения. Обсуждение «День рождения: что хорошего и что плохого?»

Игра «Сказочный герой». Сказка О. Пройслера «Маленькая Баба-Яга». Сказка про Красную Шапочку в «пересказе» волка. Кто такой преступник? Зачем в обществе нужны законы? Законы нашего класса.

«Запутанные» ситуации: «соврать, чтобы выручить»; «украсть, чтобы подарить» и т.п. Почему не надо торопиться с выводами?

Экскурсия «Все имеет след». » Кто такой «хороший» и кто такой «плохой»? Как стать «хорошим»?

Какие секреты не надо хранить? Как себя вести с незнакомыми? Упражнение «Сказочные злодеи». Обсуждение «Маскировка».

Кого мы любим? Что значит «любить себя»?

К концу обучения во втором классе учащиеся *будут знать*:

- адрес;

- назначение различных частей тела;

- основные профессии;
 - возможность тренировки внимания и памяти;
 - способы поднятия настроения;
 - понимать необходимость здорового образа жизни;
 - понимать ошибочность поспешных выводов;
- будут уметь:*
- описывать развитие человека при помощи системного оператора («многоэкранки»);
 - анализировать объекты и ситуации ближайшего окружения «Чем (для чего) хорошо? Чем (для чего?) плохо?»

ТРЕТИЙ КЛАСС (34 ч.)

Мир фантазии

Легко ли выдумывать? Чем отличаются фантазия и ложь? Отличие сказки от реальности.

Что «мешает» придумывать? Решение задач «да-неток».

Критерии оценки творческих работ. Упражнение «Кляксы». Прием «Думай о другом!». Игра «Теремок».

Сочинение загадок по схеме «На что похоже? Чем отличается?» Игра «Отгадай-ка».

Придумывание метафор – необычных, оригинальных сравнений. Игра «Море волнуется...» Упражнение «Превращения»

Цепочка ассоциаций. Упражнение «Проверка памяти». Как можно запоминать словарные слова?

Сказочные животные. Прием фантазирования «Объединение». Игра «Кто больше знает животных?»

Рисование «Домики». Как нарисовать множество различных домиков?

Морфологическая таблица. Упражнение «Фоторобот»

Игры со словами. Упражнение «Почему не говорят?» Шарады.

Как придумать новую игру? Упражнение «Игра для слонов». Как придумать новую игру. Упражнение «Кто, с кем, где, когда...»

Из чего «состоит» сказка? Придумывание сюжета сказки при помощи приема «Морфологический анализ» (без введения термина).

Сочинение загадок по схеме: «Какой? Что такое же?» Упражнение «Если бы...» (обмен признаками).

Сочинение загадок по схеме: «Что делает? Что делает такое же действие?»

Упражнение «Перевертыши». Упражнение: «Где были - не скажем, что делали – покажем».

Упражнение «Необычные предметы». Объяснение метода фокальных объектов (МФО) (без введения термина). Усовершенствование объектов при помощи МФО,

Приемы фантазирования Джанни Родари: «круги по воде», «бином фантазии», «произвольный префикс», «что потом», «творческая ошибка».

Загадки-шутки. Сказки с тремя концами. Сочинение сюжетов сказок с использованием приемов фантазирования Джанни Родари.

Прием фантазирования «Оживление». Упражнение «Что «думает» предмет?»

Сочинение сюжета сказки с разных точек зрения.

Прием фантазирования «Увеличение – уменьшение». Упражнение по изменению свойств и признаков объектов.

Прием фантазирования «Ускорение - замедление». Упражнение «Времена года».

Фантазирование «Если бы время могло...»

Понятие о ресурсах (без введения термина). Метод Робинзона. Упражнение «Зонтик в Африке».

Прием фантазирования «Наоборот». Изменение свойств предметов. Рисунок с противоречиями. Загадки – ловушки.

Прием фантазирования «Бином антонимов». Сочинение сюжета сказки с использованием пар антонимов. Отгадывание загадок с антонимами.

Ознакомление с приемами фантазирования «дробление-объединение», «динамика-статика», «универсализация – специализация» и др. (без введения терминов).

Особенности сказок про животных. Рисование «Сказочные места». Сказки от слова «Почему?»

Как придумывают новое? Фантазирование: школа будущего.

К концу обучения в третьем классе учащиеся *будут знать*:

- критерии оценки творческих работ;
- иметь представление о приемах «морфологический анализ», «метод фокальных объектов» (без введения терминов);

- иметь представление о приемах фантазирования Дж. Родари;
будут уметь:

- сочинять загадки при помощи алгоритма;
- сочинять метафоры при помощи алгоритма;
- использовать приемы «увеличение – уменьшение», «оживление», «наоборот» для сочинения сюжета сказки;

ЧЕТВЕРТЫЙ КЛАСС (34 ч.)

Мир логики

Что значит «правильно думать»? Игра на внимание «Путаница». Упражнение «Что и зачем?».

Что значит «сравнивать»? Игра «Передай предмет». Выделение признаков объекта при помощи разных органов чувств. Игра на внимание «Запрещенное движение».

Что значит «различать»? Обучающий альбом. Игра-дискуссия «Чем страус отличается от человека?» Игра на внимание «Повтори – отличи».

Признаки сходства у понятий, далеких по смыслу. Игра на внимание «Руки-ноги». Упражнение «Найди общее».

Что такое существенные и несущественные признаки? Выделение существенных признаков объекта. Игра на внимание «Птица, рыба».

Что такое характерные признаки? Все ли признаки можно измерить? Игра-театрализация «Изобрази дерево».

Как можно упорядочить группу людей? Упражнение «Кто больше?»

Правила сравнения. Зачем нужно уметь сравнивать? Как нужно выбирать?

Что такое «класс объектов»? Упражнение «Четыре лишних». Игра «Выбывание слов».

Правила классификации. Что такое «основание классификации»? (без введения термина). Анализ ошибок классификации.

Какие бывают вопросы? Упражнение «Вопрошайка». Игра «да-нетка».

Что такое алгоритм? Работа по инструкции: графический диктант. Составление инструкции «Как открыть дверь?»

Упражнения на поиск закономерности числового ряда и серии фигур. Задания на смекалку.

Буквенные закономерности. Почему так говорят? (о детском «словотворчестве»)

Решение логических задач на упорядочивание признаков. Составление таблицы для нахождения соответствия признаков.

Причина и следствие: «почему» и «что потом?». Анализ причины ситуаций из детской литературы.

Причинно-следственные цепочки. Упражнение «Из мухи – слона». Игра «Обмен причинами».

Упражнение на выделение противоположных признаков: подбери антоним. Решение «детективных» задач.

Что такое «род», «вид», «элемент»? Упражнение «Найди ошибку». Игра на внимание «Род, вид». Упражнение «Разложи по порядку».

Какие бывают виды отношений между понятиями? Упражнение «Группировка».

Игра-дискуссия «Что такое книга»? Как объяснить значение слова? Что такое определение? Анализ ошибок в построении определений.

Что такое «умозаключение»? (без введения термина) Упражнение «Следовательно». Упражнение «Двойной смысл». Редактирование текста.

Что такое «аналогия»? (без введения термина). Упражнение «Сказка-калька». Как «устроены» загадки?

Анализ рассуждений героев из детской литературы. Решение логических задач. Упражнение «Проверь себя». Игра на внимание «Повтори – не ошибись».

Что такое «чувство юмора»? Упражнение «Придумай окончание».

Тренинг по решению логических задач.

К концу обучения в четвертом классе учащиеся *будут знать*:

- правила сравнения объектов;
- приемы решения логических задач;
- правила построения определения;
- существование различных типов отношений между понятиями;

будут уметь:

- сужать круг поиска при отгадывании «да-нетки»;
- заполнять таблицу «Общие и отличительные признаки объектов»;
- находить ошибки при классификации объектов ближайшего окружения;
- сочинять загадки и сюжеты сказок по аналогии;