

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Дом детского
творчества Ленинского района города Екатеринбурга им. Е.Е. Дерягиной

ПРИНЯТО

на заседании Методического совета
Протокол № 4 от 09.07.2025
Председатель _____ О.В.Булычева

УТВЕРЖДЕНО

Директор _____ О.В. Булычева
Приказ от 18.08.2025 №131-о

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**

«Кот ученый»

Возраст обучающихся: 6-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Антропова Н.А.,
педагог – организатор

г. Екатеринбург

2025

2. Основные характеристики.

2.1. Пояснительная записка

1. Направленность ДОП

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Кот ученый» направлена на формирование интеллектуальных способностей и расширение кругозора обучающихся, развитие их познавательной активности, критического мышления и способности самостоятельно приобретать новые знания. Программа способствует развитию эрудиции, воспитанию интереса к наукам гуманитарного цикла и формированию культуры межличностного взаимодействия.

2. Актуальность

*2.1. Программа составлена на основе **нормативных документов**, регламентирующих разработку и реализацию общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
- Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Устав МБУ ДО ДДТ им. Е.Е. Дерягиной;
- Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах МБУ ДО ДДТ Ленинского района города Екатеринбурга им. Е.Е. Дерягиной (утв. приказом от 30.06.2023 № 87-о).

*2.2. **Соответствие программы региональным социально-экономическим и социокультурным потребностям и проблемам.***

Программа «Кот Ученый» помогает детям лучше понимать культурные особенности Урала и развивает уважительное отношение к традициям и ценностям Свердловской области, способствует созданию благоприятной среды для развития личности. Программа ориентирована на формирование интеллектуальных способностей и расширение кругозора обучающихся,

развитие их познавательной активности, что способствует укреплению чувства коллективизма и ответственности перед обществом. Дидактический материал подобран на основе произведений писателей Урала (П.П. Бажов «Сказы», Д.Н. Мамин-Сибиряк «Аленушкины сказки», П.П. Ершов «Конек-горбунок», Н.Г. Никонов «Сказки леса»)

2.3. Соответствие программы потребностям и проблемам детей и их родителей.

Программа кружка «Кот Учёный» эффективно решает, как запросы самих детей, направленные на развитие, творчество и общение, так и ожидания родителей, стремящихся обеспечить качественное дополнительное образование своему ребёнку.

На занятиях уделяется особое внимание каждому ребёнку, учитываются его личные предпочтения и склонности. Использование игровых методов, интерактивных технологий и нестандартных подходов позволяет поддерживать интерес детей к процессу обучения. Регулярные занятия способствуют улучшению коммуникативных качеств, формируют уверенность в собственных силах и готовность участвовать в конкурсах.

Родители хотят обеспечить своим детям наилучшие образовательные возможности вне рамок школьного расписания. Занятия в кружке позволяют продуктивно организовать досуг ребёнка, направить его энергию в полезное русло, реализовать себя, участвуя в конкурсах. Наличие регулярных консультаций и отчетов о ходе занятий поддерживает конструктивное взаимодействие родителей и педагога, позволяет отслеживать успехи и прогресс ребёнка.

3. Отличительные особенности ДОП

Программа направлена на развитие творческих способностей детей, формирование интереса к изучению литературы, истории родного края, природоведению. Она помогает детям раскрыть потенциал, развивает воображение и творческое мышление. Занятия проходят в игровой форме, что позволяет детям легко усваивать материал и получать удовольствие от процесса обучения.

Используются интерактивные методы обучения, такие как игры, викторины, конкурсы и творческие задания. Это способствует активному участию детей в учебном процессе и развитию коммуникативных навыков. Дети участвуют в конкурсах, в создании собственных проектов, таких как создание книжек-малышек, иллюстраций, лэпбуков, сценических постановок и научных экспериментов. Это позволяет развивать креативность и самостоятельность.

4. Адресат программы

Программа «Кот учёный» рассчитана на детей в возрасте 6–8 лет. Этот возрастной диапазон выбран потому, что именно в этот период формируется интерес ребёнка к познанию окружающего мира, развиваются базовые интеллектуальные способности и мотивация к обучению. Программа специально разработана таким образом, чтобы поддерживать детский

познавательный интерес, стимулируя любопытство и любовь к знаниям в игровой и увлекательной форме.

5. Объем и срок освоения ДОП

Объем программы – 105 часов. Программа рассчитана на 1 год обучения.

6. Особенности организации образовательного процесса:

6.1. режим занятий (количество часов и занятий в неделю; периодичность и продолжительность занятий);

- Продолжительность одного академического часа – 40 мин.
- Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.
- Общее количество часов в неделю – 2 часа.
- Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

6.2. форма обучения: (очная, очно-заочная, заочная);

очная

6.3. форма организации образовательного процесса

При реализации программы используется традиционная модель организации образовательного процесса, представляющая собой линейное освоение содержания программы в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

6.4. формы реализации образовательной программы

индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая

6.5. перечень форм проведения занятий;

практические задания, ролевые и дидактические игры, квесты, соревнования, проектная и экспериментальная деятельность, театрализованные представления и др.

6.6. перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы

- Выставки детских работ (демонстрация творческих достижений воспитанников, выставление рисунков, поделок, лэпбуков, моделей, созданных в ходе программы).
- Соревнования и турниры (конкурсы, интеллектуальные состязания, турнирные испытания, позволяющие выявить лучшие умения и таланты среди детей, занимающихся в программе).
- Анкетирование и опросы (оценка эффективности программы путём анкетирования самих детей, их родителей, выявление сильных сторон и точек роста).

2.2. Цель и задачи ДОП

Цель: создание условий для раскрытия творческих способностей и интереса к учёбе у детей младшего школьного возраста (6–8 лет) путем вовлечения их в активные игровые и познавательные занятия, способствующие формированию любознательности, воображения и положительной мотивации к саморазвитию и участию в интеллектуальных конкурсах

Задачи:

Образовательные задачи:

1. Развивать уровень эрудиции детей в разных областях знаний (природоведение, литература, искусство, русский язык).
2. Повышать уровень грамотности детей через активное чтение книг, обсуждение прочитанного материала и творческие задания.
3. Стимулировать интерес к наукам и искусству через увлекательную подачу учебного материала.
4. Мотивировать детей на участие в конкурсах муниципального, регионального и всероссийского уровня.

Развивающие задачи:

1. Работать над развитием памяти, внимания, воображения и логического мышления.
2. Развивать творческие способности посредством креативных заданий, театрализации сказочных сюжетов и участия в интеллектуальных конкурсах.
3. Укреплять навыки самостоятельной работы и самоорганизации.
4. Развивать мелкую моторику рук и пространственное воображение.

Воспитательные задачи:

1. Формировать положительные отношения к учебе, творчеству и познанию нового.
2. Прививать нравственные ценности: доброту, честность, доброжелательность и отзывчивость.
3. Воспитывать уважительное отношение к окружающим людям, родному краю и природе.
4. Формировать чувство гордости за свою страну, её историю и культуру.
5. Поощрять проявление лидерства, заботы о товарищах и ответственность за общее дело.

2.3. Планируемые результаты программы «Кот учёный»

I. Личностные планируемые результаты:

- Развитие познавательной активности: Ученики проявляют интерес к знаниям, стремятся узнавать новое, задают вопросы и активно участвуют в обсуждениях и занятиях.
- Развития коммуникативных навыков: Участники кружка развивают умение выражать свои мысли чётко и ясно, слушают и понимают собеседника, работают в команде, сотрудничают друг с другом.
- Воспитание интереса к культуре и традициям России: Воспитанники позитивно относятся к истории своей страны и Свердловской области, уважают культурное наследие и достижения науки и искусства.
- Саморазвитие и самооценка: Учатся объективно оценивать собственные успехи и неудачи, стремятся совершенствовать свои способности и знания.
- Повышение мотивации к развитию и творчеству: Созданы условия для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка, поощрения инициативы и стремления проявлять себя в разных видах деятельности.

II. Метапредметные планируемые результаты:

- Учащиеся способны ставить цели, планировать работу, контролировать и оценивать собственную деятельность.

- Умеют эффективно сотрудничать с педагогом и сверстниками, вести диалог, аргументированно выражать своё мнение.
- Проявляют готовность воспринимать новую информацию, искать пути решения возникающих трудностей и находить выход из нестандартных ситуаций.
- Сформированы навыки смыслового слушания и чтения (6-8 лет), развивается способность анализировать услышанное, выделять главное и устанавливать связи между частями текста.
- Повышаются коммуникативные навыки, речь становится богаче и выразительнее, ученики уверенно выступают друг перед другом, делятся своими впечатлениями и открытиями.

III. Предметные образовательные результаты:

- Учащиеся знают основы русской народной культуры, сказки, пословицы, загадки, традиции народов Урала.
- Могут ориентироваться в пространстве, читать физическую карту, определять океаны, материки, страны.
- Познакомились с миром животных и растений, различают природные явления и сезонные изменения.
- Пересказывают содержание прочитанного или услышанного текста, выделяет главную мысль произведения.
- Изготавливают изделия из бумаги, пластилина, ткани, приобрели навыки рисования и лепки.

Воспитательный потенциал программы

Программа «Кот учёный», направленная на развитие познавательных способностей детей младшего школьного возраста, решает и ряд воспитательных задач.

1. **Интеллектуальное воспитание.** Расширение кругозора через знакомство с основами окружающего мира, литературы, русского языка и культуры. Формирование исследовательских навыков: обучение методам самостоятельного познания окружающего мира.
2. **Нравственное воспитание.** Воспитание уважения к знаниям: осознание ценности образования и науки. Привитие чувства ответственности: понимание важности честности, трудолюбия и дисциплины. Развитие коммуникативных качеств: умение общаться и взаимодействовать в коллективе сверстников.
3. **Эстетическое воспитание.** Знакомство с искусством: изучение литературы, русского языка, живописи, природы. Развитие художественного вкуса: восприятие красоты природы и искусства. Чтение произведений писателей Урала. Стимулирование творческой активности: участие в творческих конкурсах, проектах и выставках.
4. **Физическое воспитание.** Поддержание здоровья: включение подвижных игр и упражнений, способствующих развитию физических качеств. Создание условий для активного отдыха: организация прогулок, экскурсий.

Методы реализации программы

Для достижения поставленных целей используются разнообразные методы и формы работы:

- **Игровые технологии:** создание увлекательной игровой среды, стимулирующей интерес к обучению.
- **Проектная деятельность:** выполнение индивидуальных и групповых проектов, направленных на решение конкретных задач.
- **Интерактивные занятия:** использование мультимедийных ресурсов, виртуальных лабораторий и онлайн-ресурсов.
- **Экскурсии и путешествия:** посещение музеев, театров, выставок и природных объектов.

2.4. Содержание общеразвивающей программы

Учебный план программы «Кот ученый»

№ п/п	Название раздела, темы курса	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение	1		1	Тренинг «Давайте знакомиться». Наблюдение.
2	В гостях у слова	19	6	13	Решение нестандартных заданий и ребусов на расширение кругозора и обогащение словарного запаса.
3	Сказка — ложь, да в ней намёк...	20	9	11	Презентация портфолио сказочных героев. (рисунки, раскраски, поделки и др.)
4	Тайны океана и загадки материков	20	11	9	Театрализованное представление «Весёлый Географический театр».
5	Таинственный мир зверей и птиц	20	10	10	Составление паспорта растения. Презентация работ.
6	Секреты живого леса	20	7	13	Групповая работа. Составление лэпбука (оценка по критериям)
7	Экологическая азбука	5	2	3	Интеллектуальная игра. Составление рейтинга по количеству баллов.
	Итого:	105	45	60	

Содержание учебного (тематического) плана

Модуль 1. «В гостях у слова»

1. Введение. *Практика.* Тренинг «Давайте знакомиться».

2. *Теория.* Красота и богатство народной речи. Образность и метафоричность. Тайны происхождения слов.

Практика. Словарик Волшебника: Где Прячутся Слова? Разгадывание ребусов. Игра «Эстафета». Разгадывание загадок.

3. *Теория.* Путешествие в мир синонимов. Какие бывают синонимы? Зачем нужны разные слова для обозначения похожих понятий? Как замена слова меняет оттенок значения выражения.

Практика. Мастерская синонимов: создаём картину из разных оттенков значений. Сказка «Слова-братья». Найдите синонимы и антонимы к следующим выражениям: 1. Хлеб всему голова. 2. Поспешишь-людей насмешишь. 3. Тише воды, ниже травы.

4. *Теория.* Антонимы: друзья-противники. Как противоположные значения помогают лучше понимать речь?

Практика. Театральная студия слов: инсценируем сказки со словами-антонимами. Игра «Найди лишнее слово».

5. *Теория.* Омонимы: загадочные двойники. Чем отличаются омонимы друг от друга? Весёлые омонимы: придумываем истории и сценарии с омонимами.

Практика. Игра «Кто быстрее найдёт омоним». Игра «Грустные превращения». Шарады. Рассказ - загадка.

6. *Теория.* Устаревшие слова. Особенности народной речи и употребление старинных слов и выражений. Устаревшие слова. Анализ сказов П.П. Бажова

Практика. Создание собственных рассказов с элементами народных поверий и символов. Ловушки речи: Игры со словами.

7. *Теория.* Фразеология: загадки устойчивых выражений. Откуда берутся крылатые выражения? Активное использование в речи фразеологических оборотов.

Практика. Творческая мастерская фразеологии: рисуем и объясняем значение известных поговорок: 1. Вода камень точит. 2. Семь раз отмерь, один раз отрежь. 3. Яблоко от яблони недалеко падает. Аудиозаписи стихотворений и басен в исполнении известных актеров.

8. *Теория.* Язык Мудрости: Пословицы и поговорки. Активное использование в речи пословиц и поговорок, подбор пословиц к заданной ситуации.

Практика: Игра «Исправь ошибки», Придумайте короткую сказку, используя известные народные пословицы и фразеологизмы. Игра "Собери пословицу".

9. *Теория.* Детектив Грамматики. Словообразование: Создаем новые слова. Из каких кирпичиков складываются слова? Придумываем новое слово вместе.

Практика. Дневник новых слов: ведём личный словарь необычных слов. Шарады, логически-поисковые задания на развитие познавательного интереса к русскому языку.

10. *Теория.* Поиск пропавших звуков. Звуковой портрет слова. За что отвечают звуки в словах?

Практика. Фонематические игры и упражнения. Звуковые эстафеты: соревнование на лучшее произношение звуков. Игра «Найди заблудившуюся букву».

11. *Теория.* Алфавит: путешествие по буквам. История русского алфавита. Тайны деда-буквоеда.

Практика. Игры на запоминание порядка букв. Создаем свою азбуку: придумываем рисунки и ассоциации к каждой букве. Азбучные квесты.

12. *Теория.* Расследование "грамматических преступлений". Имя собственное: волшебство имен. Кто придумывает имена людям и животным? Кто дает названия игрушкам и персонажам?

Практика. Имена собственные творчески: сочиняем сказку с новыми героями.

13. *Теория.* Заимствования: гости из других языков. Что общего у русских и иностранных слов? Поиск заимствованных слов вокруг себя.

Практика. Международный фестиваль слов: проводим конкурс на знание заимствований. Игра-викторина «Кто хочет стать знатоком?» по изученным словам.

14. *Теория.* Азбука вежливости. Культура диалога. Речевые формулы, позволяющие корректно высказывать и отстаивать свою точку зрения, тактично критиковать точку зрения оппонента.

Практика. Создание комиксов. Чтение и анализ художественных произведений А. Барто, А. Шибачева, К. Чуковского, Б. Заходера, Н. Юсупова. Вежливые диалоги: Говорим комплименты словами добра и внимательно слушаем собеседника.

15. *Теория.* Слова-сорняки при общении с друзьями и взрослыми. Правила грамотного общения.

Практика. Игры «Назовите слово», «Отгадаем знаки», «Кто больше придумает», «Два слова».

16. *Практика.* Праздник «Да здравствует слово!»

Модуль 2. «Сказка — ложь, да в ней намёк...»

1. *Теория.* Карта Сказочных Маршрутов. Условное пространство в сказках, произвольные расстояния, перемещение героев.

Практика. Создание (рисунков) собственной карты сказочной страны.

2. Путешествие по Тридевятому Царству. Герой отправляется в неизвестность, покидая привычный мир и сталкиваясь с новыми испытаниями.

Практика. Анализ маршрутов героев (куда пошел Иван-Царевич? почему? и Игры-ходилки: "Кто дальше?", "Угадай, куда ведет дорога?".

3. *Теория.* Герои волшебных сказок. Встречи с помощниками и врагами. Волшебники, добрые существа, коварные силы проверяют стойкость героя, дарят подсказки или создают преграды.

Практика. Придумывание новой предыстории для известного героя, изменение его характера. Игра «Мемо»: изготовление мемо-карт с изображениями сказочных героев.

4. *Теория.* Загадки Сказочных Героев: Кто Есть, Кто? Испытания. Преодоление опасностей и решение загадок, герой приобретает опыт и силу.

Практика. Игры "Я – герой, угадай, кто я!"

5. *Теория.* Волшебные Предметы и их сила.

Практика. Игра «Что В Мешке?» Создание "инвентаря" героя. Практика. Игры "Что бы ты сделал с этим волшебным предметом?", "Чего не хватает герою?".

6. *Теория.* Мой любимый сказочный персонаж. Почему он может нравиться: он добрый, весёлый, жизнерадостный и смелый, а также настоящий друг, который спасает других.

Практика. Создание "портфолио" сказочного персонажа.

7. *Теория.* Сказки о животных. Сказки о животных. Анализ сказок Н.Г. Никонова «Про храбрых дроздов», «Гриб красивый и некрасивый», «Муравьиная хитрость». Животные, наделенные человеческими чертами, разговаривающие и ведущие себя как люди.

Практика. Полминутки для шутки (ребусы, занимательные вопросы, шарады).

8. *Теория.* Бытовые сказки. Народные сказки, основанные на событиях повседневной жизни, без магии и волшебства.

Практика. Рассказ сказки от лица второстепенного персонажа или злодея.

9. *Практика.* Сказочный флешмоб. По мотивам сказов П.П. Бажова

Модуль 3. Тайны океана и загадки материков

1. *Теория.* Магическая карта мира. Ориентация в пространстве

Практика. Детективное агентство: Поиск океанов и материков на карте

2. *Теория.* Путешествие ко дну океана.

Практика. Раскраски «Обитатели подводного мира».

3. *Теория.* Евразия: Зелёный материк фантазий.

Практика. Игры "найди страну по контуру", Проложи маршрут мечты".

4. *Теория.* Африка: Волшебный континент сладостей.

Практика. Игра «По следам доктора Айболита»

5. *Теория.* Антарктида. Страна ледяных приключений.

Практика. В гостях у пингвинов (аппликация из бумаги)

6. *Теория.* Южная Америка: Мир сказочных джунглей

Практика. Викторина. Рекорды материка: «Самый Высокий, Самый Глубокий, Самый Большой!"

7. *Теория.* Северная Америка: Планета гигантских деревьев.

Практика. Раскраска «Животный мир материка»

8. *Теория.* Австралия: Фруктовая страна улыбок.

Практика: Создание "Книги рекордов Австралии».

9. *Теория.* "Народы Мира: Одежда, Еда, Традиции"

Практика. Создание "культурных паспортов" стран. Раскраски.

10. *Теория.* Города и Столицы: Что Где Находится?

Практика. Игры "какая столица у какой страны?" Создание мини-макетов городов.

11. *Практика.* Театрализованное представление «Весёлый Географический театр». Участники выступают в образе жителей определённого материка и рассказывают о его особенностях.

Модуль 4 «Таинственный мир зверей и птиц»

1. *Теория.* Животные материков. Условия проживания и приспособления.

Практика. Дидактические игры «Чьи следы, Кто где живет?»

2. *Теория.* Животные Арктики. Способность приспосабливаться к суровым условиям жизни. Охрана окружающей среды и снижение влияния человека.

Практика. Обсуждение рассказов Евгения Чарушина

3. *Теория.* Животные Пустыни. Основные факторы, влияющие на жизнь животных в пустыне (температура, количество осадков и доступность воды). Представители животного мира пустыни (верблюды, тушканчики, скорпионы, ящерицы и змеи).

Практика. Раскраски

4. *Теория.* Животные саванн. Яркие представители животного мира саванн, (слоны, жирафы, зебры, антилопы гну, гиены, леопарды и львы). Внешние признаки, поведение и привычки. Сохранение и охрана животных саванн.

Практика. Дидактические игры «Животные жарких стран»

5. *Теория.* Дикие животные тайги. Обзор крупных млекопитающих (медведи, лосихи, соболи, росомахи), птиц (рябчики, глухари, тетеревы), рыб (щука, окунь, ленок). Способы адаптации животных к низким температурам, недостатку кормов и прочим трудностям.

Практика. Решение кроссвордов. Лепка животных из пластилина.

6. *Теория.* Животные смешанных лесов. Представители животного мира смешанного леса (лисица, косуля, кабан, белка и заяц). Образ жизни и питание, проблема охраны.

Практика. Игра «По следам лесных зверей», Раскраски

7. *Теория.* Зимующие птицы. Представители (синица, снегирь, свиристель, воробей, голубь и др.) описание внешнего облика, привычек питания, повадки и поведение.

Практика. Изготовление кормушки. Квест «День птиц».

8. *Теория.* Перелетные птицы. Причины миграций. Обзор путей миграции перелётных птиц, описание маршрутов. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Про храбрых дроздов»

Практика. Викторина. Игра «Четвертый лишний»

9. *Теория.* Насекомые. Общая характеристика и жизненные циклы насекомых. Важнейшие отряды насекомых (жуки, чешуекрылые, двукрылые и т.д.). Роль насекомых в сельском хозяйстве, пищевой промышленности, медицине и науке. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Муравьиная хитрость».

Практика. Поделки насекомых из бумаги. Решение кроссвордов

10. *Теория.* Рыбы. Морские и речные обитатели. Основные семейства рыб (карповые, щуковые, осетровые, акулы и скаты). Особенности среды обитания. Значение рыб для человека

Практика. Игра «Назови и раскрась картинку», Игра «Ловись, рыбка»

11. *Практика.* Групповой проект. Составление лэпбука. «Секреты живого леса»

Модуль 5. «Секреты живого леса»

1. *Теория.* Игра –путешествие «В гостях у лесовичка».

Практика. Игра по станциям.

2. *Теория.* Секреты Живого Леса. Лес лиственный (береза, тополь, осина, ясень, дуб) и хвойный (сосна, ель, кедр, лиственница). Важные экологические функции.

Практика. Создание "паспорта" растений.

3. *Теория.* Кустарники и травы. Многолетние или однолетние растения. Роль в природе и хозяйственной деятельности человека.

Практика. Игра «Чей лист»

4. *Теория.* Цветы комнатные, садовые, луговые. Комнатные цветы: требования к температуре и освещению, особенности ухода, польза для здоровья и атмосферы помещений. Садовые цветы: посадка и уход, использование в декорировании участка. Луговые цветы: природные условия роста, традиционное применение в народной медицине и кулинарии, красота природных пейзажей с участием луговых цветов.

Практика. Опыт: От Семечка до Сада

5. *Теория.* Лекарственные растения. Применение в народной медицине и фармацевтической промышленности. Примеры трав (подорожник, мать-и-мачеха, шиповник, малина, липа, чебрец и др.)

Практика. Составление паспорта растения

6. *Теория.* Ягоды: лесные, садовые. Культурные виды ягод, выведенные специально для выращивания на участке (смородина, клубника, вишня, крыжовник и др.) Внешний вид, вкус, запах.

Практика. Игра «Найди пару»

7. *Теория.* Опасные растения. Ядовитые растения, встречающиеся в России и соседних странах (белладонна, волчье лыко, вороний глаз, чистотел и т.п.) Какие симптомы возникают при контакте с ядовитыми растениями и какое лечение требуется. Профилактические меры и первая помощь при подозрении на отравление.

Практика. Сочинение сказки. Составление памятки «Осторожно, ядовитые растения»

8. *Теория.* Грибы: съедобные и несъедобные. Виды съедобных грибов, их внешний вид, среда обитания, полезные свойства и способы приготовления. Признаков несъедобных грибов, причины, по которым они непригодны для пищи, и потенциальные угрозы здоровью. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Гриб красивый и некрасивый».

Практика. Лепка грибов из пластилина.

Модуль 6. Экологическая азбука

1. *Теория.* Охрана природы – твоя безопасность. Комплекс мер по сохранению, рациональному использованию и восстановлению природных ресурсов и естественной окружающей среды.

Практика. Выставка плакатов и листовок в защиту природы.

2. *Теория.* Бытовой мусор – глобальная проблема. «Бомба замедленного действия»- мусор. Единственный выход- вторичное использование.

Практика. Мастер класс «Утилизация мусора».

3. *Теория.* Экология в нашем доме. Здоровый образ жизни.

Практика. Интеллектуальная игра «Дом, в котором мы живем».

4. Теория. Экологические знаки. Для чего они нам нужны?

Практика. Конкурс «Нарисуй экологический знак: «Сохраним природу вместе!»». Выставка.

5. Теория. Игра "Эко-Герои: Спасаем Планету!"

Практика: Мозговой штурм "Как мы можем помочь природе?", создание плакатов и листовок в защиту природы, игра по решению экологической проблемы «Сортировка мусора».

3. Организационно-педагогические условия

3.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения
1	Количество учебных недель	35
2	Количество учебных дней	70
3	Количество часов в неделю	3
4	Количество часов	105
5	Неделя I полугодия	15
6	Неделя II полугодия	17
7	Начало занятий	01. 09.
8	Каникулы	31.12. по 10. 01.
9	Выходные дни	3-4 ноября, 23 февраля, 7-8 марта, 1 мая, 11 мая
10	Окончание учебного года	31. 05.

3.2. Условия реализации общеразвивающей программы

Перечень материально-технического оборудования и условий для реализации ДОП

1. Помещение для занятий – просторное, хорошо освещаемое и проветриваемое, отвечающее санитарным нормам.

2. Оснащенность кабинета:

- парты;
- стулья;
- доска;
- шкафы для хранения пособий, реквизита, материалов;

3. Материалы, необходимые для реализации программы:

– Канцелярские материалы (краски, ножницы, карандаши, клей, бумага, пластилин);

Технические средства обучения

- переносной компьютер или ноутбук для демонстрации презентаций, интерактивных уроков и образовательных фильмов.
- проектор или телевизор для показа иллюстративного материала, документальных фильмов и мультфильмов образовательного характера.
- колонки или наушники для прослушивания аудиозаписей и музыки.

- программное обеспечение для тестирования, подготовки заданий и обработки результатов занятий.

Методические материалы

4. Информационно-методические условия:

При реализации программы используются следующие дидактические материалы:

- иллюстративный материал (иллюстрации животных, растений, сказочных персонажей и др.).
- географические карты, атласы, глобус;
- развивающие, настольные игры;
- тексты литературных произведений;
- книги различной направленности (энциклопедии, научно-познавательная литература).
- сборники загадок, головоломок, кроссвордов, ребусов;
- визуальные образовательные материалы;
- интерактивные наборы (карточки с заданиями, задания типа "найди ошибку", викторины, тесты).
- наборы природных объектов (ракушки, образцы минералов, коллекции насекомых и гербарии).

5. Кадровое обеспечение:

Реализовывать программу могут специалисты, соответствующие требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования» и обладающие достаточными знаниями в рамках реализуемой программы.

Краткое описание общей методики работы в соответствии с направленностью содержания и индивидуальными особенностями обучающихся

Учебный процесс организуется по принципу последовательного нарастания сложности задач. Задания имеют несколько уровней сложности: ребенку может быть предложен тот или иной вариант в зависимости от возраста, уровня подготовки и личностных особенностей.

Занятия по программе спланированы таким образом, чтобы:

- обеспечить индивидуальный подход к каждому обучающемуся;
- учесть интересы и предпочтения обучающегося;
- сформировать коллектив детского объединения.

При реализации программы применяются следующие *педагогические технологии*:

1. Технология личностно-ориентированного обучения.

Описание технологии: Это педагогический подход, направленный на развитие индивидуальных особенностей каждого ученика, учет его потребностей, интересов и способностей. Основные принципы включают создание комфортной среды для развития самостоятельности, ответственности и творческой активности учащихся. Цель метода — формирование гармонично

развитой личности, способной адаптироваться к изменениям и самостоятельно приобретать знания.

Реализация: Постановка спектаклей, сценок, инсценировок, способствующих развитию артистизма и творческого потенциала. Постановка перед участниками сложных ситуаций («Что бы мы сделали иначе?»), стимулирующих креативное мышление и инициативу. Разработка сценария праздника вместе с детьми, предложения нестандартных решений.

2. Технология сотрудничества

Описание технологии: Технология сотрудничества — это метод организации учебного и воспитательного процесса, при котором учащиеся совместно решают учебные задачи, обмениваются знаниями и опытом, развивая коммуникативные навыки и умение работать в команде. Основана на принципах взаимного уважения, доверия и поддержки друг друга. Главная цель — повышение эффективности обучения и воспитания через активное взаимодействие.

Реализация: Проведение дискуссий, круглых столов, обсуждений с участием всех заинтересованных сторон (дети, родители, педагоги). Совместная работа над созданием праздничных композиций, оформление помещений.

3. Технологии геймификации

Описание технологии: Геймификация -технология, использующая игровые формы и методы для передачи знаний и формирования навыков. Включает ролевые игры, симуляции, квесты и другие интерактивные приемы, позволяющие участникам активно вовлекаться в процесс, развивать креативность, коммуникабельность и решать практические задачи в увлекательной форме.

Реализация: Интеллектуальные викторины, квесты, ролевые, дидактические игры, направленные на развитие познавательного интереса детей.

4. Технологии развития критического мышления.

Описание технологии: Критическое мышление -способность объективно оценивать информацию, выявлять ложные утверждения, устанавливать взаимосвязи и обосновывать выводы аргументированно. Основные технологии развития критического мышления включают: Анализ (умение выделять главное).

Синтез (установление связей между явлениями и фактами). Оценка (оценка качества и достоверности информации. Решение проблем (использование полученных знаний для решения конкретных задач и ситуаций).

Реализация: Проведение дискуссий, дебатов, работа над проектами, решение открытых задач и кейсов. Поощрение самостоятельности учеников, свобода выбора методов исследования и путей решения проблемы.

5. ИКТ

Описание технологии: Применение ИКТ позволяет автоматизировать процессы, повысить эффективность труда, расширить доступ к знаниям и коммуникациям, упростив взаимодействие между педагогом и воспитанником

независимо от расстояния и временных зон. ИКТ играют ключевую роль в образовании.

Реализация: Электронные журналы и учебные пособия; онлайн-курсы и дистанционное обучение; интерактивные доски и мультимедийные презентации; облачные сервисы хранения и обработки данных; социальные сети и онлайн-платформы для взаимодействия

В образовательном процессе используются следующие *методы:*

- информационный;
- репродуктивный;
- метод проблемного изложения материала;
- эвристический;
- исследовательский;
- наглядный;
- творческий;
- метод мозгового штурма;

Выбор методов обучения осуществляется, исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Формы организации учебного занятия:

1. *Проектная деятельность* – коллективная разработка проектов, выполнение исследовательских работ, экспериментальная деятельность.
2. *Игровая форма* – ролевые, дидактические игры, квесты, соревнования, помогающие освоить учебный материал через интерес и активность.
3. *Дистанционное обучение* – онлайн-курсы, вебинары, видеоконференции, использование цифровых платформ и приложений.
4. *Интеграция технологий* – применение мультимедийных средств, компьютерных тренажёров, электронных учебников.
5. *Фасилитационные практики* – взаимодействия группы людей таким образом, чтобы каждый участник мог активно внести вклад в достижение общей цели.

3.3. Формы контроля и оценочные материалы

Формы контроля, позволяют интересно и увлекательно проверить знания ребят, поддержать мотивацию и выявить индивидуальные особенности развития каждого участника.

1. Викторины и интеллектуальные игры:

Интерактивные викторины помогают быстро и эффективно проверить знание разных областей науки. Это может быть игра типа «Умники и умницы», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», адаптированные для младших школьников.

2. Занимательные тесты:

Разработаны небольшие тематические тесты с яркими картинками и занимательными заданиями.

3. Игры на внимание и память:

Проведение игр, направленных на тренировку памяти и внимания (например, «Запомни и повтори», «Кто быстрее найдет отличия»).

4. Творческие проекты:

Проект на определенную тему, выполненный самостоятельно или командой. Это может быть рассказ, иллюстрация, небольшая сценка или презентация, раскрывающая изученный материал.

5. Конкурсы рисунков и поделок:

Создание рисунков, аппликаций или моделей на заданную тему.

6. Отчеты экскурсий и походов:

Составление отчета о проведенных экскурсиях, рассказ о впечатлениях и открытиях.

7. Индивидуальное собеседование:

Регулярные беседы с каждым ребенком позволяют педагогу лучше понимать индивидуальные предпочтения и сильные стороны каждого воспитанника.

8. Практическое применение знаний:

Организация практических занятий (экспериментирование, опыты, создание моделей), направленных на закрепление теоретических знаний.

4. Список литературы

1. Букаткин, Д. В. Энциклопедия животных. — Москва: АСТ, 2020. — 192 с.
2. Васильева, А. А. Лесные ягоды России: определитель. — Москва: Издательство «Манн», 2024. — 96 с.
3. Вишневский, М. В. Грибы: определитель для детей. — Москва: МИФ, 2020. — 144 с.
4. Волина, В. В. Русский язык. Учимся играя. — Екатеринбург: ТОО Издательство “АРГО”, 1996.
5. Качур Елена. Планета Земля.— Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021, 80с.
6. Памела Хикман. Природа вокруг нас — Москва: Детская литература, 2006. — 64 с.
7. Тятте Анна. Экология для детей. — Москва: Феникс, 2020. — 96 с.
8. Лев Успенский. Почему мы так говорим? — Москва: Молодая гвардия, 1967. — 256 с.
9. Мишакова, О. С. Занимательная география. — Санкт-Петербург: Речь, 2014. — 128 с.
10. Непомнящая, С. В. Животные разных природных зон. — Москва: Ника-Центр, 2021. — 128 с.
11. Синельников, И. А. Материки и океаны: география для детей. — Москва: Вита-Пресс, 2020. — 160 с.
12. Соловьев, В. И. Лекарственные растения: как их собирать и использовать. — Санкт-Петербург: Кристалл, 2019. — 200 с.

Онлайн-ресурсы:

1. Интерактивная инструкция «Структура дополнительной общеобразовательной программы»
2. https://rmc.dm-centre.ru/wp-content/uploads/2025/04/struktura-doop_instrukciya1.pdf
3. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях»
https://rmc.dm-centre.ru/wp-content/uploads/2025/05/mrrazrabotka-doop_2025.pdf
4. Научная библиотека для детей — <http://www.child-library.ru> (доступ к книгам и материалам по экологии и природе).
5. Энциклопедия для детей — <https://e-bookshelf.info/entsiklopedii> (материалы по животным, растениям и экологии).

Оценочные материалы

(пакет диагностических методик), позволяющих определить достижение учащихся планируемых результатов

Модуль 1. «В гостях у слова»

1. Расположи слова в правильной последовательности русского алфавита. Школьник, колокольчик, урок, перемена, тетрадь, столовая, линейка, карандаш.
2. Поставьте ударение правильно в словах: торты, шорты, звонит, банты.
3. Подбери синоним к словам *добрый*, жадный, глупый.
4. Укажите противоположное значение (антоним) слова *низкий*, глубокий, широкий.
5. Объясните смысл пословицы «Делу время, потехе час».
6. Нарисуйте рисунок, отражающий выражение «делать из мухи слона».

Модуль 2. Сказка — ложь, да в ней намёк...

Нарисуйте иллюстрацию к любимой сказке и коротко расскажите её сюжет.

Критерии оценки:

- Соответствие рисунка содержанию сказки (до 3 баллов).
- Яркость и выразительность исполнения (до 2 балла).
- Оригинальность сюжета (до 2 балла).

Максимальная оценка — 7 баллов.

Модуль 3. Тайны океана и загадки материков

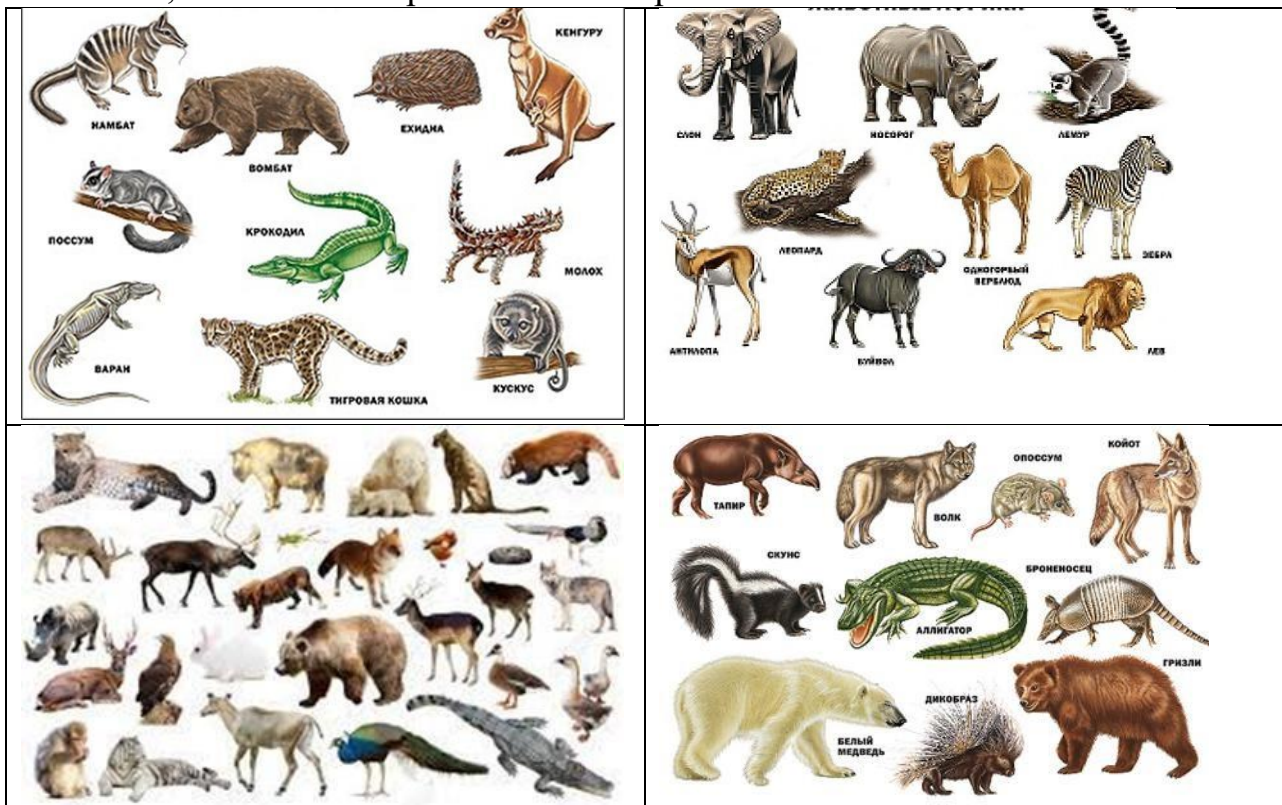
1. Какие материки находятся севернее экватора? - А) Африка, Австралия - В) Европа, Северная Америка - С) Южная Америка, Антарктида	2. Как называется самый большой океан планеты Земля? - А) Тихий - В) Атлантический - С) Индийский
3. Где находится самая высокая гора Земли — Джомолунгма (Эверест)? - А) Азия - В) Африка - С) Южная Америка	4. У какого континента самые длинные реки Нил и Конго? - А) Южная Америка - В) Африка - С) Австралия
5. Название самого жаркого материка планеты: - А) Австралия - В) Антарктида - С) Африка	6. Какой континент называют «родиной кенгуру»? - А) Австралия - В) Азия - С) Северная Америка
7. Материк, покрытый льдом почти весь круглый год: - А) Антарктида - В) Арктика - С) Гренландия	8. Сколько всего материков на Земле? - А) 5 - В) 6 - С) 7

Критерий оценки: За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл.

Максимальная сумма — 8 баллов.

Модуль 4. Таинственный мир зверей и птиц

Назовите, на каком материке можно встретить этих животных



Модуль 5. Секреты живого леса

1. Назови три растения, которые растут в лесу.
2. Кто живёт в дупле дерева?
3. Чем отличается хвойный лес от лиственного?
4. Что такое грибы? Их польза и опасность.
5. Какие животные живут в нашем лесу?

Учебный (тематический) план программы «Кот ученый»

№ п/п	Название раздела, темы курса	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 1. В гостях у слова.					
1.1	Введение. Давайте знакомиться	1		1	Тренинг «Давайте знакомиться». Наблюдение.
1.2.	Красота и богатство народной речи.	2	1	1	Познавательная беседа. Составление словарика Волшебника. Разгадывание ребусов.
1.3	Путешествие в мир синонимов. Сказка «Слова-братья».	2	1	1	Самооценивание. Мастерская синонимов: создаём картину из разных оттенков значений.
1.4	Антонимы: друзья-противники. Игра «Найди лишнее слово».	1		1	Анализ выступлений. Театральная студия слов: инсценируем сказки со словами-антонимами.
1.5	Омонимы: загадочные двойники. Чем отличаются омонимы друг от друга?	2	1	1	Беседа с элементами занимательности. Шарады. Рассказ - загадка.
1.6	Устаревшие слова. Анализ сказов П.П. Бажова	1		1	Анализ сказов. Ловушки речи: Игры со словами.
1.7	Заимствования: гости из других языков.	1		1	Игра-викторина «Кто хочет стать знатоком?» (Количество баллов)
1.8	Фразеология: загадки устойчивых выражений. Откуда берутся крылатые выражения?	2	1	1	Выставка рисунков. Творческая мастерская фразеологии: рисуем и объясняем значение известных поговорок.
1.9	Язык Мудрости: Пословицы и поговорки.	1		1	Игра "Собери пословицу". Активное использование в речи пословиц и поговорок.
1.10	Слова-сорняки при общении с друзьями и взрослыми. Правила грамотного общения.	1		1	Игры «Назовите слово», «Отгадаем знаки», «Кто больше придумает», «Два слова». (Количество баллов)

1.11	Алфавит: путешествие по буквам. История русского алфавита.	2	1	1	Выставка рисунков. Создаем свою азбуку: рисунки и ассоциации к каждой букве. Азбучные квесты.
1.12	Поиск пропавших звуков. Звуковой портрет слова.	1		1	Взаимооценивание. Звуковые эстафеты. Игра «Найди заблудившуюся букву».
1.13	Азбука вежливости. Говорим комплименты	2	1	1	Создание комиксов. Анализ работ.
1.14	Праздник «Да здравствует слово!»	1		1	Педагогическое наблюдение.
		20	6	14	
Модуль 2. Сказка — ложь, да в ней намёк...					
2.1	Карта Сказочных Маршрутов.	2	1	1	Выставка рисунков собственной карты сказочной страны.
2.2.	Путешествие по Тридевятому Царству.	2	1	1	Игры-ходилки: "Кто дальше?", "Угадай, куда ведет дорога?". Определение победителя.
2.3.	Герои волшебных сказок. Встречи с помощниками и врагами.	2	1	1	Игра «Мемо»: изготовление мемо-карт с изображениями сказочных героев. Защита рисунка.
2.4.	Загадки Сказочных Героев: Кто Есть, Кто? Испытания.	1		1	Игры "Я – герой, угадай, кто я!" (количество баллов)
2.5.	Сказочные злодеи.	2	1	1	История о приключениях Бабы Яги и Кошечки Бессмертного.
2.6.	Сказочные превращения и чудеса» Анализ сказок.	2	1	1	Нарисовать любимого персонажа сказки до и после чуда.
2.7.	Волшебные предметы и их сила.	2	1	1	Игра «Что В Мешке?» Создание "инвентаря" героя.
2.8.	Мой любимый сказочный персонаж.	2	1	1	Защита "портфолио" сказочного персонажа.
2.9	Сказки о животных. Анализ сказок Н.Г. Никонова «Про храбрых дроздов», «Гриб красивый и некрасивый», «Муравьиная хитрость».	2	1	1	Изменение концовки известной сказки. Анализ полученных работ.
2.10	Бытовые сказки. основанные на событиях повседневной жизни, без магии и	2	1	1	Рассказ сказки от лица второстепенного персонажа или злодея. Взаимооценивание.

	волшебства.				
2.11	Сказочный флешмоб. По мотивам сказов П.П. Бажова	1		1	Игровая программа. Наблюдение
		20	9	11	
Модуль 3. Тайны океана и загадки материков					
3.1.	Магическая карта мира. Ориентация в пространстве	2	1	1	Детективное агентство: Поиск океанов и материков на карте.
3.2.	Путешествие ко дну океана.	1	1		Раскраски «Обитатели подводного мира». Выставка.
3.3.	Евразия: Зелёный материк фантазий.	2	1	1	Игры "Найди страну по контуру"(количество баллов)
3.4.	Африка: Волшебный континент сладостей.	2	1	1	Викторина «По следам доктора Айболита» (количество баллов)
3.5.	Антарктида. Страна ледяных приключений.	1		1	В гостях у пингвинов (аппликация из бумаги) Выставка работ
3.6.	Южная Америка: Мир сказочных джунглей	2	1	1	Викторина. Рекорды материка: «Самый Высокий, Самый Глубокий, Самый Большой!"
3.7.	Северная Америка: Планета гигантских деревьев.	2	1	1	Раскраска «Животный мир материка». Выставка работ.
3.8.	Австралия: Фруктовая страна улыбок.	2	1	1	Создание "Книги рекордов Австралии». Анализ работ.
3.9.	"Народы Мира: Одежда, Еда, Традиции"	2	1	1	Создание "культурных паспортов" стран. Раскраски. Защита проектов
3.10	Города и Столицы: Что Где Находится?	2	1	1	Игры "Какая столица у какой страны?" Создание мини-макетов городов.
3.11	Театрализованное представление «Весёлый Географический театр».	2	2		Участники выступают в образе жителей определённого материка и рассказывают о его особенностях. Взаимооценка.
		20	11	9	
Модуль 4. Таинственный мир зверей и птиц					
4.1.	Животные материков. Условия проживания и приспособления.	1	1		Дидактические игры «Чьи следы, Кто где живет?» (количество баллов)
4.2.	Животные Арктики. Способность приспособиваться к суровым условиям	1	1		Обсуждение рассказов Евгения Чарушина.

	жизни.				
4.3.	Животные Пустыни. Основные факторы, влияющие на жизнь животных в пустыне	2	1	1	Решение кроссвордов. Раскраски. Выставка работ.
4.4..	Животные саванн.	2	1	1	Дидактические игры «Животные жарких стран» (количество баллов)
4.5.	Дикие животные тайги.	2	1	1	Лепка животных из пластилина. Выставка животных.
4.6.	Представители животного мира смешанного леса	2	1	1	Раскраски. Выставка работ. Игра «По следам лесных зверей», (количество баллов)
4.7.	Зимующие птицы. Особенности питания.	2	1	1	Изготовление кормушки. Квест «День птиц».
4.8.	Перелетные птицы. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Про храбрых дроздов»	2	1	1	Викторина Игра «Четвертый лишний». (количество баллов)
4.9.	Насекомые. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Муравьиная хитрость».	2	1	1	Поделки насекомых из бумаги. Решение кроссвордов. Защита поделки.
4.10	Рыбы. Морские и речные обитатели. Основные семейства рыб	2	1	1	Игра «Назови и раскрась картинку», Игра «Ловись, рыбка». Выставка рисунков.
4.11	Групповой проект. Лэпбук «Секреты живого леса»	2		2	Защита лэпбука
		20	10	10	
Модуль 5. Секреты живого леса					
5.1.	Теория. Игра –путешествие «В гостях у лесовичка»	2		2	Игра по станциям. Наблюдение: взаимодействие в команде
5.2.	Лиственный лес.	2	1	1	Создание "паспорта" растений. Защита проекта.
5.3.	Волшебная мозаика осени: Аппликация из листьев	2	1	1	Аппликация из листьев
5.4.	Путешествие в хвойный лес.	2	1	1	Знакомство с образцами веточек и иголок разных видов хвойных деревьев.
5.5.	Кустарники и травы. Роль в природе и хозяйственной деятельности человека.	1		1	Игра «Чей лист» (количество баллов)
5.6.	Запасы лесных жителей.	2		2	Лепка из пластилина лесных даров.

5.7.	Цветы комнатные, садовые, луговые.	2	1	1	Опыт: От Семечка до Сада. Наблюдение
5.8.	Лекарственные растения. Применение в народной медицине и фармацевтике.	2	1	1	Составление паспорта растения. Защита проекта.
5.9	Ягоды: лесные, садовые. Внешний вид, вкус, запах.	1		1	Игра «Найди пару» (количество баллов)
5.10	Опасные растения. (белладонна, волчье лыко, вороний глаз, чистотел и т.п.)	2	1	1	Составление памятки «Осторожно, ядовитые растения». Защита работы.
5.11	Грибы: съедобные и несъедобные. Анализ рассказа Н.Г. Никонова «Гриб красивый и некрасивый»	2	1	1	Лепка грибов из пластилина. Выставка работ.
		20	7	13	
Модуль 6. Экологическая азбука					
6.1.	Охрана природы – твоя безопасность	1	1		Выставка плакатов и листовок в защиту природы.
6.2	Бытовой мусор – глобальная проблема.	1		1	Мастер класс «Утилизация мусора»
6.3	Экология в нашем доме	1	1		Интеллектуальная игра «Дом, в котором мы живем»
6.4	Экологические знаки. Для чего они нам нужны?	1		1	Конкурс «Нарисуй экологический знак: «Сохраним природу вместе!»». Выставка.
6.5	Игра "Эко-Герои: Спасаем Планету!"	1		1	Игра по решению экологической проблемы «Сортировка мусора».
		5	2	3	

Мониторинг Метапредметных результатов

2025-26 уч.год		Мониторинг УУД. Общеобразовательная общеразвивающая программа "Кот ученый"																				
		всего опрошенных																			Всего баллов	Среднее значение
УУД/участники		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
Познавательные УУД																						
<i>-базовые логические и исследовательские действия</i>																						
1	Умение сравнивать предметы, объекты, явления																				0	#ДЕЛ/0!
2	Классифицировать по группам																				0	#ДЕЛ/0!
3	Анализировать материал, текст, качества и др.																				0	#ДЕЛ/0!
4	Обобщать, делать вывод																				0	#ДЕЛ/0!
5	Находить закономерности																				0	#ДЕЛ/0!
6	Устанавливать причинно-следственные связи и формулировать выводы																				0	#ДЕЛ/0!
<i>-работа с информацией</i>																						
7	Умение находить информацию из разных источников																				0	#ДЕЛ/0!
8	Анализировать и создавать различные виды информации (рисунки, таблицы, схемы, презентации, поделки, аппликации ит.д)																				0	#ДЕЛ/0!
ИТОГО-Познавательные УУД		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	#ДЕЛ/0!

Регулятивные УУД																				
-самоорганизация																				
9	Самостоятельно ставить для себя творческие и познавательные цели																		0	#ДЕЛ/0!
10	Планировать шаги к достижению цели и выбирать наиболее эффективные стратегии																		0	#ДЕЛ/0!
-самоконтроль																				
11	Контролировать свой путь к цели и корректировать его при возникновении трудностей или изменении условий																		0	#ДЕЛ/0!
12	Оценивать риски, анализировать, что помогло достичь результата и что этому помешало																		0	#ДЕЛ/0!
ИТОГО-Регулятивные УУД																			0	#ДЕЛ/0!
Коммуникативные УУД																				
-общение																				
13	Выражать себя, свою точку зрения																		0	#ДЕЛ/0!
14	Публично представлять свою работу																		0	#ДЕЛ/0!
-совместная деятельность																				
15	Умение работать в группе, проявление лидерских качеств																		0	#ДЕЛ/0!
ИТОГО-Коммуникативные УУД																			0	#ДЕЛ/0!
																			0	#ДЕЛ/0!
ИТОГО-УУД		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	#ДЕЛ/0!
Среднее значение УУД		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	#ДЕЛ/0!

<p>Условные обозначения: 0 баллов -показатель не проявлен 1 балл - показатель проявлен частично 2 балла - показатель проявлен в полной мере</p>	<p>Познавательные УУД 16-13 баллов - повышенный уровень 8-12 баллов - средний уровень 7-0 баллов - базовый уровень</p>	<p>Регулятивные УУД 8-7 баллов - повышенный уровень 6-4 баллов - средний уровень 3-0 баллов - базовый уровень</p>	<p>Коммуникативные УУД 6-5 баллов - повышенный уровень 4-3 баллов - средний уровень 2-0 баллов - базовый уровень</p>
---	--	---	--

Конкурсы и олимпиады

	Название	Сроки проведения	Возраст участников	Кто проводит, ссылка
Региональные конкурсы				
1	Всероссийские конкурсы НС «Интеграция»	сентябрь 2025 года	7-18 лет	https://dm-centre.ru/pf/konkursy-integratsia/
2	Областной фестиваль, “Урал объединяет народы”, посвящённый Дню народного единства.	17 октября 2025 года	7-18 лет	https://dm-centre.ru/pf/festival-ural-narody/
3	Областной конкурс художественного слова для учащихся начальной школы «Читалочка»	сентябрь-ноябрь 2025 г.	7-11 лет	https://dm-centre.ru/pf/oblastnoj-konkurs-hudozhestvennogo-slova-chitalochka/
4	Открытый региональный фестиваль «Мастерская открытий»	сентябрь-ноябрь 2025 года	5 – 7 лет	https://dm-centre.ru/pf/festival-masterskaya-otkrytij/
5	Областной конкурс учебно-исследовательских проектов «Первые шаги в науке».	сентябрь-ноябрь 2025 года	7 - 13 лет	https://dm-centre.ru/pf/konkurs-proektov-pervye-shagi-v-nauke/
6	Краеведческий конкурс «Юные знатоки Урала»	Январь 2026	7-12 лет	https://dm-centre.ru/pf/znatoki-urala/
7	Областной конкурс музеев образовательных организаций	Февраль 2026	7-17 лет	https://dm-centre.ru/pf/oblastnoj-konkurs-muzeev/
8	Экологическая кейс-игра «Green-Team»	Март 2026	5-10	https://dm-centre.ru/pf/green-team/
9	Областной краеведческий конкурс-форум «Уральский характер»	Март апрель 2026	7-18 лет	https://dm-centre.ru/pf/uralsky-character/
10	Областной конкурс проектов	сентябрь 2025 –	6-17лет	ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».

	декоративно-прикладного искусства «АртМастер»	апрель 2026		https://dm-centre.ru/pf/konkurs-artmaster/
11	Областной конкурс изобразительного искусства «Дорогами добра»	сентябрь – декабрь 2025 года	7-18 лет	https://dm-centre.ru/pf/dorogami-dobra/
Бесплатные онлайн олимпиады				
12	Олимпиада «Пегас» Международный игровой конкурс по литературе. Его цель - побуждение к чтению и поддержка интереса к литературе	18 декабря 2025	2-10 класс	https://большиевозможности.рф/new-pegasus
13	«Русский медвежонок – языкознание для всех». Международный конкурс, цель которого — открыть детям красоту русского языка и повысить интерес к его изучению	13 ноября 2025	2-10 класс	https://большиевозможности.рф/tpost/1kf9pcjey1-russkii-medvezhonok
14	Олимпиады для дошкольников	В течение года	5-7 лет	https://solncesvet.ru/olimpiada/olimpiadi-dlya-doshkolnikov/
15	Блиц-олимпиада по окружающему миру «В мире интересного» для детей	В течение года	6-10 лет	https://odarennie.ru/olympiads/blic-olimpiada-po-okruzausemu-miru-v-mire-interesnogo-dla-detej-6-7-let/1
16	Олимпиады и конкурсы Международные соревнования по школьным предметам для детей	В течение года	от 4 лет до 11 класса.	https://nic-snail.ru/

