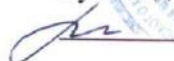


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Кондратовская средняя школа»

Рассмотрено на МО  
педагогов службы  
сопровождения  
Протокол №1  
от «02» сентября 2024года  
Руководитель МО:

 /Васенина О.Н.

Согласовано на МС школы

Протокол №1

от «02» сентября 2024года

Руководитель МС



Утверждаю  
Директор Каменских Е.Е.

Приказ №  
от « » сентября 2024 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности «Интеллектуальный клуб».

Возраст обучающихся: 12-16 лет

Срок реализации: 3 года

Работу выполнила

Васенина Ольга Николаевна,

педагог-библиотекарь

д. Кондратово, 2024 г.

## **Содержание.**

### **1. Комплекс основных характеристик программы.**

1.1. Пояснительная записка.

1.2. Цели и задачи программы

1.3. Содержание программы.

Учебно-тематический план.

- стартовый уровень
- базовый уровень
- углубленный уровень

Содержание учебно-тематического плана

- стартовый уровень
- базовый уровень
- углубленный уровень

1.4. Планируемые результаты

### **2. Комплекс организационно - педагогических условий.**

2.1. Календарный учебный график.

2.2. Условия реализации программы.

2.3. Формы аттестации

2.4. Список литературы

2.5. Оценочные материалы.

## **1. Комплекс основных характеристик программы.**

### **1.1. Пояснительная записка.**

*Актуальность программы.* Современное общество – информационное общество с большим, постоянно меняющимся потоком информации. Для того чтобы соответствовать требованиям современности, быть деятельными и активными, сегодняшним школьникам необходимы умения и способности, позволяющие легко и быстро воспринимать и анализировать информацию, находить правильное решение в различных ситуациях.

Становится очевидным, что процветание общества будет напрямую зависеть от развития духовных, личностных ресурсов человека, от эффективности создания творческого пространства для развития всех способностей детей, их личностных возможностей. Одним из путей реализации поставленной цели является созданная образовательная программа «Интеллектуальный клуб».

Выбор интеллектуальных игр, как инструмента достижения вышеозначенных задач, объясняется следующими предположениями. Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, формируемые школьной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях. Игра – самое любимое занятие детей.

Интеллектуальная игра – это вид игры, основывающийся на применении участниками своего интеллекта и эрудиции. Именно в данном виде учебной деятельности проявляются и развиваются разные стороны личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

Интеллектуальная игра способствует формированию умения нестандартно мыслить, быстро и кратко излагать свои мысли, применять знания, полученные на уроках и добытые самостоятельно, в непривычной для ребят ситуации. Также, очевидно, что интеллектуально-познавательные игры

особенно привлекательны для школьников среднего и старшего возраста, т.к. являются той формой обучения и воспитания подростков, которая ими не отторгается, а принимается в отличие от традиционных форм и методов.

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков. Именно в игре есть прекрасная возможность проверить себя, свой интеллект в нестандартной ситуации. Участвуя в интеллектуальных играх, учащиеся постоянно тренируют свое мышление, внимание, память, воображение. Дети пробуют свои силы в составлении вопросов, в организации и проведении игр.

На играх и тренировках учащимся предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, тем самым прослеживаются метапредметные связи.

Знания, умения и навыки, приобретенные в Интеллектуальном клубе, могут пригодиться в учебе, а также в дальнейшей жизни. Этим определяется актуальность представленной программы.

*Направленность данной программы* - социально-педагогическая.

*Адресат программы.* Обучающиеся разделены на 2 группы. Первая группа (углубленный уровень) - это обучающиеся 9 классов, которые уже участвовали в Чемпионатах Пермского района по интеллектуальным играм. Обучающиеся из второй группы (стартовый уровень) только еще начинают принимать участие в играх или пока играют только на уровне школы. Набор обучающихся в клуб свободный, по желанию детей.

*Объем и срок освоения программы.* Программа рассчитана на три года обучения, это 102 часов.

*Форма обучения* очная.

*Режим занятий:* 1 группа (углубленный уровень) занимается 1 раз в неделю по 1 часу, т.е. 34 часов в год; 2 группа (стартовый уровень) 1 раз в неделю по 1 часу, т.е. 34 часов в год.

*Методы обучения:*

- словесные
- практические
- частично-поисковые (работа со справочной литературой, Интернетом)

- игровые

*Формы организации образовательного процесса:*

- групповые: работа по подгруппам (командам), инструктаж, тренировки;
- коллективные: игры, турниры
- индивидуальные: консультации

*Формы организации учебного занятия:*

- тренировка
- практическое занятие
- игра
- беседа

*Педагогические технологии:*

- технология группового обучения
- технология разноуровневого обучения
- технология игровой деятельности.

## **1.2. Цели и задачи программы.**

**ЦЕЛЬ:** создание условий для реализации интеллектуального потенциала и социализации личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной и общественной деятельности.

### **ЗАДАЧИ:**

- Обучать навыкам оперативного анализа проблемы;
- Прививать необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;
- Формировать и развивать навыки взаимодействия в группе;
- Развивать коммуникативные качества у детей в игре;
- развивать воображение как основы творческой деятельности;
- развивать образную память, внимание, речь;
- формировать нестандартное мышление;
- научить организовывать коллективные и индивидуальные игры в процессе занятий, упражнения и творческие игровые задания.

### 1.3. Содержание программы.

#### Учебно-тематический план.

Стартовый уровень.

№ темы	Название темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Знакомство с направлениями. Формирование команд.	1		1
2	Виды интеллектуальных игр.	1	4	5
3	Формирование игровых навыков.	1	4	5
4	Развитие памяти.	1	4	5
5	Блок «Знания»	1	4	5
6	Игровая практика.		9	9
7	Анализ игр.		3	3
8	Итоговое занятие.	1		1
	<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>28</b>	<b>34</b>

Базовый уровень

№ ТЕМЫ	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Теория	Практика	Всего
1	Задачи в игровом сезоне. Корректировка в формировании команд.	1		1
2	Развитие памяти	1	3	4
3	Концентрация внимания	1	3	4
4	Выносливость ума	1	3	4
5	Упражнения на выбор правильной версии	1	3	4
6	Тренировка реакции у капитанов	1	1	2
7	Развитие логического мышления. Решение многоходовых логических задач	1	3	4
8	Игровая практика		10	10
9	Анализ игр		1	1
	<b>Всего:</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	<b>34</b>

## Продвинутый уровень.

№ ТЕМЫ	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Теория	Практика	Всего
1	Корректировка в составах команд. Задачи в игровом сезоне.	1		1
2	Поддержание игровых навыков.		6	6
3	Тренировка реакции у капитанов.		2	2
4	Приёмы составления вопросов и заданий к играм.	1	5	6
5	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	1	5	6
6	Игровая практика.		11	11
7	Анализ игр.		2	2
<i>Всего:</i>		3	31	34

### Содержание учебно-тематического плана.

#### Стартовый уровень.

1. Знакомство с направлениями. Формирование команд (1 ч)

1. Виды интеллектуальных игр (5 ч)

Теория. Виды интеллектуальных игр: кроссворды, головоломки, викторины. Отличие интеллектуальной игры от игровой программы. Беседы.  
Практика. Игры «Брейн-ринг», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Десяточка», «Пентагон».

2. Формирование игровых навыков (5 ч)

Формирование игровых навыков происходит через командные и индивидуальные игры на тренировках. Практика. Работа по подгруппам.

3. Развитие памяти (5 ч).

Теория. Виды памяти: зрительная, слуховая, кинестетическая, краткосрочная, долговременная. Практика. Методы запоминания : ассоциативный метод, метод связок, метод Айвазовского. Тесты из книги О.А. Андреева «Тренируйте память».

4. Блок «Знания» (5 ч).

Теория. Классификация отраслей знаний. Практика. Задания по темам «География», «Краеведение», «Биология», «Техника», «История», «Спорт», «Языкознание», «Литература», «Искусство».

**5. Игровая практика (9 ч)**

Участие команды в школьных интеллектуальных играх и на Чемпионате Пермского района.

**6. Анализ игр (3 ч)**

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды после каждой игры.

**7. Итоговое занятие (1 ч).**

Анализ работы творческого объединения «Интеллектуальный клуб». Анкетирование учащихся.

**Базовый уровень.**

**1.Корректировка в формировании команд. Задачи в игровом сезоне (1 ч).**

Корректировка в составе команд на основе результатов команды на стартовом уровне обучения. Постановка задач на игровой сезон.

**2.Развитие памяти (4 ч).**

Ассоциативная память. Поиск закономерностей как способ запоминания. Анатомия памяти. Упражнения для памяти. Диагностика. Закрепление изученного на стартовом уровне обучения. Надёжность и гибкость памяти.

**3.Концентрация внимания (4 ч).**

«Захватчики» внимания. Упражнения из книги: Вьюжек Т. Логические игры». Тренажёр 2.- М.: Издательство «Эксмо», 2003.

**4. Выносливость ума (4 ч).**

Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами.

**5.Упражнения на выбор правильной версии (4 ч).**



Игры «Кто хочет стать миллионером», «Эрудит - лото», «Верю, не верю», «Орёл или решка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений.

6.Тренировка реакции у капитанов (2 ч).

Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты - мне, я – тебе». Работа на «кнопке».

7.Развитие логического мышления (4 ч.).

Решение многоходовых логических задач. Логические развлечения. (Одурачен или не одурачен. Головоломки и «дурацкие штучки». Рыцари и лжецы). Вопросы «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» как многоходовая логическая задача.

8.Игровая практика (10 ч.).

Участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

9. Анализ игр (1 ч.).

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Происходит после каждой игры.

### **Продвинутый уровень.**

1. Корректировка в составах команд. Задачи в игровом сезоне (1 ч.)

Корректировка в составе команд на основе выступления команды на 3-ем уровне обучения и предварительной диагностики 4-го уровня, постановка задач на игровой сезон.

2.Поддержание игровых навыков (6 ч.)

Закрепление и развитие игровых навыков полученных на предыдущих уровнях обучения (память, концентрация внимания, выносливость ума и так далее). Практика: Тренировки команд.

3. Тренировка реакции у капитанов (2 ч.).

Упражнения «Гонка за лидером». «Интеллектуальный покер». «Ты - мне, я - тебе. Работа на «кнопке».

4.Приёмы составления вопросов и заданий к играм (6 ч.)

Ошибки при составлении вопросов, типы вопросов. Скрытые и явные подсказки.. «Дуаль», «свечка», «болт». Отличие игровых вопросов от тренировочных. Эстетическая оценка вопросов. Типы вопросов: «Нонсенс». «Отбор». «Мозаика», «Загадка Леонардо». «Что сказал...», «Проблема». «Аллегория», «Исторический фон». «Составной», «Этимология», «Логическая задача», «Неявная подсказка», «Каламбур», «И так ясно». Технические приемы составления вопросов. Одноходовка и многоходовка. Метки. Интересный факт - основа для составления нескольких вопросов. Осмысленность при составлении вопроса.

#### 5. Методика организации и проведения интеллектуальных игр (6 ч).

Формирование набора вопросов для турнира, необходимые условия для организации игры, ведение таблиц, особенности ведения игр. Проведение игр.

#### 6. Игровая практика(11ч).

Участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней. Выход в финал районных турниров, занятие в них призовых мест, участие в краевых играх.

#### 7. Анализ игр (2 ч).

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Оценка качества вопросов. Оценка организации и проведения игрового дня. Происходит после каждой игры.

## 1.4. Предполагаемые результаты

### Стартовый уровень.

К концу года обучения игрок клуба должен:

#### *Личностные результаты*

- Уметь концентрировать внимание: быстро переносить своё внимание с объекта на объект
- Уметь оценивать и проверять возможные решения
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи

#### *Метапредметные*

- Уметь работать в коллективе.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь быстро находить нужную информацию.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.

#### *Предметные*

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных интеллектуальных игр
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм.

### Базовый уровень.

К концу года обучения игрок клуба должен:

#### *Личностные результаты*

- На высоком уровне владеть навыками стартового уровня обучения.
- Уметь самостоятельно анализировать игру команды.
- Осуществлять нажатие кнопки за 0,5 секунды.
- Уметь концентрировать внимание.

#### *Метапредметные*

- Высокий уровень взаимодействия в группе, умение выстроить взаимоотношения в коллективе.

#### *Предметные*

- Игровой уровень команды должен соответствовать финалу районных турниров.

- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.

#### **Продвинутый уровень.**

К концу года обучения игрок клуба должен:

#### *Личностные результаты*

- Оптимальная реализация интеллектуальных способностей каждого обучающегося через участие в интеллектуальных играх.

- Уметь самостоятельно анализировать игру команды.
- Осуществлять нажатие кнопки за 0,3 секунды.

#### *Метапредметные*

- высокий уровень взаимодействия в группе, умение выстроить взаимоотношения в коллективе.

- Уметь моделировать интеллектуальные, деловые и ролевые игры.

#### *Предметные*

- Знать приёмы составления вопросов и уметь составлять задания к играм.

- Уметь самостоятельно анализировать игру команды.

- Игровой уровень команды должен соответствовать: финал районных турниров.

- Принимать участие в организации и проведении игр.
- Уметь организовывать и проводить интеллектуальные игры.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1. Календарный учебный график на 2020- 2021 учебный год.

Стартовый уровень.

Мес яц	Числ о зая тий в неде лю	Врем я одно го зая тия	Кол -во часо в в неде лю	Чис ло зан яти й в мес яц		Тема занятия	Форма занятия	Форма аттестации/ контроля
октяб рь	1	2	2	4	1	Вводное занятие. Знакомство с направлениями. Формирование команд.	Беседа	Обсуждение
					2	Виды интеллектуальных игр. ЧГК.	Беседа. Практич еское занятие.	Опрос
					3	Виды интеллектуальных игр. Своя игра.	Беседа. Практич еское занятие.	Опрос
					4	Игровая практика.	Игра	Итоговая таблица
нояб рь	1	2	2	4	1	Анализ игр	Беседа	Обсуждение
					2	Виды интеллектуальных игр. Пентагон.	Практич еское занятие	Опрос
					3	Виды интеллектуальных игр. Десяточка.	Практич еское занятие	Опрос
					4	Виды интеллектуальных игр. Азбука.	Практич еское занятие	Опрос
дека брь	1	2	2	4	1	Формирование игровых навыков	Беседа	Обсуждение.
					2	Формирование игровых навыков	Трениро вка	Обсуждение.

					3	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
					4	Анализ игр	Беседа	Обсуждение.
январь	1	2	2	4	1	Формирование игровых навыков	Тренировка	Обсуждение.
					2	Формирование игровых навыков	Тренировка	Обсуждение.
					3	Формирование игровых навыков	Тренировка	Обсуждение.
					4	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
февраль	1	2	2	4	1	Развитие памяти	Беседа	Обсуждение.
					2	Развитие памяти	Практическое занятие	Тест
					3	Развитие памяти	Практическое занятие	Тест
					4	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
март	1	2	2	4	1	Развитие памяти	Практическое занятие	Тест
					2	Развитие памяти	Практическое занятие	Тест
					3	Блок «Знания»	Беседа	Обсуждение.
					4	Игровая практика	Игра	Итоговые таблицы
апрель	1	2	2	4	1	Анализ игр	Беседа	Обсуждение.
					2	Блок «Знания»	Практическое занятие	Обсуждение.

					3	Блок «Знания»	Практическое занятие	Обсуждение.
					4	Блок «Знания»	Практическое занятие	Обсуждение.
май	1	2	2	2	1	Блок «Знания»	Практическое занятие	Обсуждение.
						Итоговое занятие.	Беседа. Анкетирование	Анкета

Продвинутый уровень.

Месяц	Число занятий в неделю	Время одного занятия	Кол-во часов в неделю	Число занятий в месяц	Тема занятия	Форма занятия	Форма аттестации/контроля	
октябрь	1	2	2	4	1	Корректировка в формировании команд. Задачи в игровом сезоне.	Беседа	Обсуждение
					2	Поддержание игровых навыков	Беседа	Тест
					3	Поддержание игровых навыков	Тренировка	Тест
					4	Игровая практика.	Игра	Итоговая таблица
ноябрь	1	2	2	4	1	Анализ игр	Беседа	Обсуждение
					2	Поддержание игровых навыков	Тренировка	Тест
					3	Поддержание игровых навыков	Тренировка	Тест
					4	Игровая практика.	Игра	Итоговая таблица
декабрь	1	2	2	4	1	Поддержание игровых навыков	Тренировка	Тест
					2	Поддержание игровых навыков	Тренировка	Тест
					3	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
					4	Тренировка реакции у капитанов	Тренировка	Замер секундомером



январь	1	2	2	4	1	Тренировка реакции у капитанов	Тренировка	Замер секундомером
					2	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Обсуждение.
					3	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Обсуждение.
					4	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
февраль	1	2	2	4	1	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Обсуждение.
					2	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Обсуждение.
					3	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Обсуждение.
					4	Игровая практика	Игра	Итоговая таблица
март	1	2	2	4	1	Приемы составления вопросов и заданий к играм	Практическое занятие	Вопросы
					2	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Беседа	Обсуждение.
					3	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Практическое занятие	Обсуждение.
					4	Игровая практика	Игра	Итоговые таблицы
апрель	1	2	2	4	1	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Беседа	Обсуждение.
					2	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Практическое занятие	Обсуждение.

					3	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Практическое занятие	Обсуждение.
					4	Игровая практика.	Игра	Итоговые таблицы
май	1	2	2	2	1	Методика организации и проведения интеллектуальных игр.	Практическое занятие	Проведение игры
					2	Анализ игр.	Беседа. Анкетирование	Обсуждение Анкеты Отзывы учащихся.

## **2.2. Условия реализации программы:**

*Материально-техническое обеспечение:*

- помещение S=69 кв. м,
- 2 компьютера,
- МФУ,
- справочные издания: словари, энциклопедии, справочники

*Информационное обеспечение:*

- выход в Интернет
- электронные образовательные ресурсы (диски)

## **2.3. Формы аттестации, контроля.**

Для отслеживания результатов применяются следующие формы: обсуждение, опрос, материал тестирования и анкетирования, итоговые таблицы, отзывы учащихся.

## **2.4. Список литературы.**

1. Гарсиа, Э.Н. Усилие мысли: Упражнения для интеллектуального тренинга. В 2 Ч.-Пермь: ПК ИПКРО,2007
2. Криволапова, Н.А.Внеурочная деятельность. Программа развития познавательных способностей учащихся 5-8 классы. – М.: Просвещение,2012.- (Работаем по новым стандартам)
3. Криволапова, Н.А.Внеурочная деятельность. Сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся 5-8 классы. – М.: Просвещение,2012.- (Работаем по новым стандартам)
4. Лучшая коллекция интеллектуальных игр, школьных викторин, олимпиад, конкурсов/ сост. О.П.Вологодская.- М.: Центрполиграф, 2009.
5. Методические рекомендации по разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы /Сост. Минёва Т. В.- Пермский район: МАОУДО ДЮЦ «Импульс»,2017.

6. Никитина, Т.Б. Как развить память у детей. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2008

7. Нянковский, М.А. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр.- Ярославль: Академия развития, 2007.

## **2.5.Оценочные материалы.**

### **1.Методика «оценка оперативной зрительной памяти».**

Этот вид памяти характеризуется тем, насколько долго учащийся может хранить и использовать в процессе решения задачи ту информацию, которая необходима для поиска правильного решения. Время удержания информации в оперативной памяти служит её основным показателем. В качестве дополнительной характеристики оперативной памяти можно использовать количество ошибок, допускаемых учащимся во время решения задачи (имеются в виду такие ошибки, которые связаны с не сохраненной в памяти нужной для решения задачи информацией).

Оперативную зрительную память и её показатели можно определить при помощи процедуры. Школьнику последовательно по 15 секунд каждая, предлагаются карточки-задания, представленные в виде шести по-разному зрительных треугольников. После просмотра очередной карточки она убирается и вместо неё предлагается матрица, включающая 24 разных треугольника, среди которых находятся и 6 тех треугольников, которые испытуемый только что видел, на отдельной карточке. Задание заключается в том, чтобы отыскать и правильно указать в матрице все 6 треугольников. Показателем развитости зрительной оперативной памяти является частное от деления времени решения задачи в минуту на число ошибок, допускаемых в процессе решения, плюс единица.

Ошибками считается неправильно указанные в матрице треугольниками или те из них, которые ребёнок не смог по какой либо причине найти.

Практически для получения показателя поступают следующим образом. По всем четырём карточкам определяется количество правильно найденных на матрице треугольников и их общая сумма делится на 4. Это есть число правильно указанных треугольников. Данное число вычитается из 6-ти. Полученный результат есть среднее количество ошибок. Далее определяется среднее время работы, путём деления общего времени работы ребёнка над всеми 4 карточками на 4.

Момент окончания времени работы испытуемого над подсчётом треугольников в общей матрице определяется при помощи вопроса: «Ты уже

всё нашёл, что увидел?» После утвердительного ответа можно прекратить поиск треугольников в матрице. Деление среднего времени работы над поиском на матрице 6-и треугольников и количество допущенных ошибок позволяет получить искомый показатель.

### **Оценка результатов.**

**10 баллов** - получает испытуемый, имеющий объём кратковременной памяти равный 8-и и более единицам.

Аналогическое количество баллов-10 -получают дети от 6 до 9 лет, если объём их памяти составляет 7-8 единиц.

**8 баллов** - оценивается объём кратковременной памяти ребёнка в возрасте от 6 до 9 лет, если он фактически равен 5 или 6 единицам.

Такое же количество баллов получает ребёнок в возрасте от 12 и старше лет, имеющие объём кратковременной памяти, равный 6-7 единицам.

**4 балла** - получает испытуемый имеющий объём кратковременной памяти, составляющий 4-5 единиц.

**2 балла** - ставится в том случае если объём кратковременной памяти составляет 1-3 единицы.

**0 баллов** - объём кратковременной памяти равняется 0-1 единиц.

Выводы по уровням развития.

**10 баллов** - хорошая развитая по объёму кратковременная память.

**8 баллов** - среднеразвитая по объёму кратковременная память.

**4 балла** - не вполне достаточная по объёму уровень кратковременной памяти.

**2 балла** - низкий уровень кратковременной памяти.

**0 баллов** - очень низкий объём кратковременной памяти.

## **2. Методика «Заучивание 10 слов»**

*Диагностическая цель:* Одна из наиболее часто применяющихся методик, предложена А. Р. Лурия. Используется для оценки состояния памяти, утомляемости, активности внимания.

*Материал.* Никакого специального оборудования не требуется. Однако в большей мере, чем при использовании остальных методик, необходима тишина: при наличии каких-либо разговоров в комнате опыт проводить нецелесообразно. Перед началом опыта экспериментатор должен записать в одну строчку ряд коротких (односложных и двусложных) слов. Слова нужно подобрать простые, разнообразные и не имеющие между собой никакой связи. Обычно каждый экспериментатор пользуется каким-либо одним рядом слов.

Однако необходимо использовать несколько наборов, чтобы дети не могли их друг от друга услышать. В данном эксперименте очень важна большая точность произнесения и неизменность инструкции.

*Инструкция (детский вариант)*

*Первое объяснение:* «Сейчас я прочту 10 слов. Слушать надо внимательно. Когда кончу читать, сразу же повтори столько, сколько запомнишь. Повторять можно в любом порядке, порядок роли не играет. Понятно?»

Экспериментатор читает слова медленно, четко. Когда испытуемый повторяет слова, экспериментатор ставит в своем протоколе крестики под этими словами. Затем экспериментатор продолжает инструкцию (второй этап).

*Второе объяснение:* «Сейчас я снова прочту те же самые слова, и ты опять должен (на) повторить их—и те, которые уже назвал(а), и те, которые в первый раз пропустил(а), — все вместе, в любом порядке».

Экспериментатор снова ставит крестики под словами, которые воспроизвел испытуемый.

*Инструкция (взрослый вариант):*

а) «Сейчас я прочту несколько слов. Слушайте внимательно. Когда я кончу читать, сразу же повторите столько слов, сколько запомните. Повторять слова можно в любом порядке»;

б) «Сейчас я снова прочту вам те же слова, и вы опять должны повторить их — и те, которые вы уже называли, и те, которые в первый раз пропустили. Порядок слов не важен».

Затем опыт снова повторяется 2, 4 и 5 раз, но уже без каких-либо инструкций. Экспериментатор просто говорит: «Еще раз».

Если испытуемый называет какие-либо лишние слова, экспериментатор обязательно записывает их рядом с крестиками, а если слова эти повторяются, ставит крестики и под ними.

В случае, если испытуемый пытается вставлять в процессе опыта какие-либо реплики, экспериментатор его останавливает. Никаких разговоров во время этого опыта допускать нельзя.

После пятикратного повторения слов экспериментатор переходит к другим экспериментам, а в конце исследования, т. е. примерно спустя 50-60 минут, снова просит воспроизвести эти слова (без напоминания).

Чтобы не ошибиться, эти повторения лучше отмечать не крестиками, а кружочками.

### Протокол

### Таблиц

Количество повторен	Лес	Хлеб	Окно	Стул	Вода	Брат	Конь	Гриб	Игла	мед	Огонь
1											
2											
3											
4											
5											
Спустя											

*Обработка и анализ результатов.* По протоколу может быть составлена «кривая запоминания». Для этого по горизонтальной оси откладываются номера повторения, а по вертикальной — число правильно воспроизведенных слов.

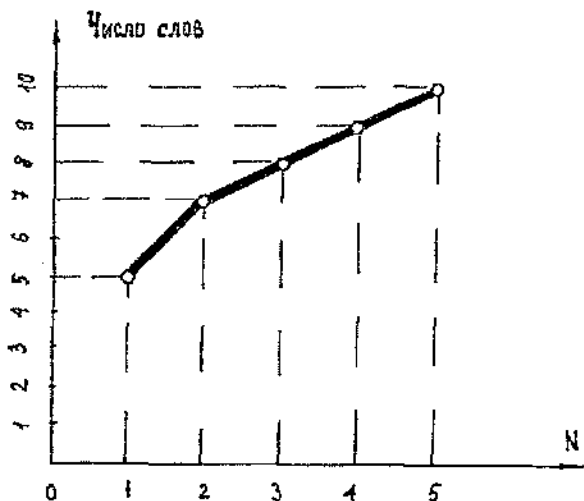


Рис. 6. Динамика заучивания по методике «Заучивание 10 слов»

По форме кривой можно делать некоторые выводы относительно особенностей запоминания. Установлено, что у здоровых детей школьного возраста «кривая запоминания» носит примерно такой характер: 5, 7, 9 или 6, 8, 9 или 5, 7, 10 и т. д., т. е. к третьему повторению испытуемый воспроизводит 9 или 10 слов; при последующих повторениях (всего не меньше пяти раз) количество воспроизводимых слов 9—10. Приведенный протокол говорит о том, что умственно отсталые дети воспроизводят сравнительно меньшее количество слов. Кроме того, в этом протоколе отмечено, что испытуемый воспроизвел одно лишнее слово — огонь, в дальнейшем при повторении он «застрял» на этой ошибке. Такие повторяющиеся «лишние» слова, по наблюдениям отдельных психологов, встречаются при исследовании больных детей, страдающих текущими органическими заболеваниями мозга. Особенно много таких «лишних» слов продуцируют дети в состоянии расторможенности.

«Кривая запоминания» может указывать и на ослабление активного внимания, и на выраженную утомляемость. Так, например, иногда ребенок ко второму разу воспроизводит 8 или 9 слов, а при последующих пробах припоминает все меньшее и меньшее количество слов. В жизни такой ученик обычно страдает забывчивостью и рассеянностью. В основе такой забывчивости лежит преходящая астения, истощаемость внимания. Кривая в таких случаях не обязательно резко падает вниз, иногда она принимает зигзагообразный характер, свидетельствующий о неустойчивости внимания, о его колебаниях.

В отдельных, сравнительно редких случаях дети воспроизводят от раза к разу одинаковое количество одних и тех же слов, т. е. кривая имеет форму



«плато». Такая стабилизация свидетельствует об эмоциональной вялости, отсутствии заинтересованности в том, чтобы запомнить побольше. Кривая типа низко расположенного «плато» наблюдается при слабоумии с апатией (при паралитических синдромах).

... Число слов, удержанных и воспроизведенных испытуемым час спустя, после повторения, в большей мере свидетельствует о памяти в узком смысле слова.

Пользуясь разными, но равными по трудности наборами слов, можно проводить этот эксперимент повторно с целью учета эффективности терапии, оценки динамики болезни и т. д.

### **3.Методика «Память на числа»**

*Диагностическая цель:* Методика предназначена для оценки кратковременной зрительной памяти, ее объема и точности.

*Процедура тестирования.* Задание заключается в том, что обследуемым демонстрируется в течение 20 секунд таблица с 12 двузначными числами, которые нужно запомнить и после того, как таблица убрана, записать на бланке.

*Инструкция:* «Вам будет предъявлена таблица с числами. Ваша задача заключается в том, чтобы за 20 секунд запомнить как можно больше чисел. Через 20 секунд таблицу уберут, и вы должны будете записать все те числа, которые вы запомнили».

#### *Стимульный*

<b>13</b>	<b>91</b>	<b>47</b>	<b>39</b>
<b>65</b>	<b>83</b>	<b>19</b>	<b>51</b>
<b>23</b>	<b>94</b>	<b>71</b>	<b>87</b>

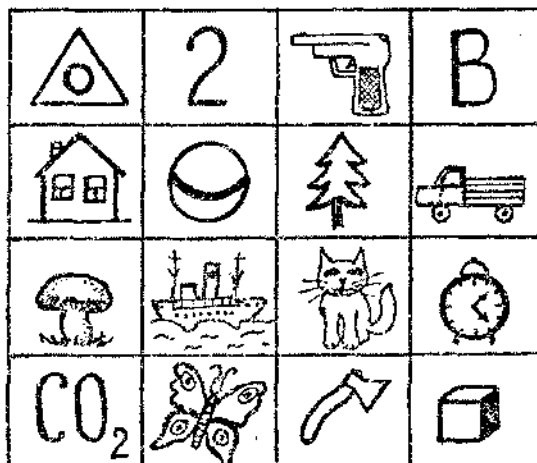
*Обработка и анализ результатов.* Оценка кратковременной зрительной памяти производилась по количеству правильно воспроизведенных чисел. Норма взрослого человека — 7 и выше. Методика удобна для группового тестирования, так как процедура не занимает много времени.

### 3.Методика «Память на образы»

*Диагностическая цель.* Методика предназначена для изучения образной памяти. Методика применяется при профотборе.

*Процедура тестирования.* Сущность методики заключается в том, что испытуемому экспонируется таблица с 16 образами в течение 20 секунд. Образы необходимо запомнить и в течение 1 минуты воспроизвести на бланке.

#### Приложение №1



*Инструкция:* «Вам будет предъявлена таблица с образами (привести пример). Ваша задача заключается в том, чтобы за 20 секунд запомнить как можно больше образов. Через 20 секунд уберут таблицу, и вы должны нарисовать или записать (выразить словесно) те образы, которые запомнили».

*Обработка и анализ результатов.* Оценка результатов тестирования производится по количеству правильно воспроизведенных образов. Норма — 6 правильных ответов и больше. Методика используется в группе и индивидуально.



<p align="center"><b>Показатель «Творческая активность»</b></p> <p>1. Проявление инициативы на занятии.</p> <p>2. Творчество в процессе выполнения работы.</p>															
<p align="center"><b>Показатель «Достижения»</b></p> <p>1. Уровень детского объединения.</p> <p>2. Уровень образовательного учреждения.</p> <p>3. Уровень района.</p> <p>4. Уровень краевой и всероссийский.</p>															