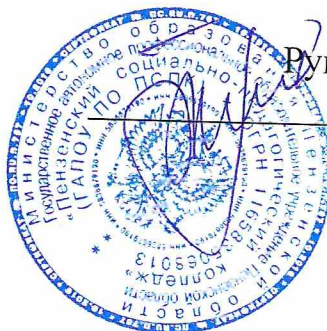


Министерство образования Пензенской области
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Пензенской области
«Пензенский социально-педагогический колледж»
(ГАПОУ ПО ПСПК)



Утверждено
Руководитель ОО
Л.Н. Петрова

Вид программы: **Дополнительная общеобразовательная программа**
Подвид программы: **общеразвивающая**

«Элементы математической логики»

Возраст обучающихся: 15-16 лет
Срок реализации: 9 месяцев
Количество учебных часов: 30 часов

Автор-составитель:
Глушкова В.Д.

Пенза, 2025

1.1. Пояснительная записка

Актуальность программы: В современном образовании возрастает необходимость развития у школьников критического мышления, логики и способности к решению нестандартных задач. Логические игры представляют собой эффективный инструмент, который способствует формированию этих навыков в интерактивной и увлекательной форме. Однако успешное использование таких игр требует от педагогов специальной подготовки в области методики их создания, организации и проведения. Дополнительная общеобразовательная программа направлена на развитие у студентов профессиональных компетенций для качественного внедрения логических игр в учебный процесс. Это позволит повысить мотивацию обучающихся, улучшить их учебные результаты и сформировать навыки аналитического мышления, столь востребованные в условиях цифровой экономики и быстро меняющегося мира.

Отличительные особенности программы, новизна программы заключается в целенаправленной деятельности по освоению теоретических основ игровой деятельности младших школьников, а также на освоение практических навыков по созданию логических игр для младших школьников.

Адресат программ: программа адресована студентам 1 курса специальности 44.02.02 «Преподавание в начальных классах» Пензенского социально-педагогического колледжа, подготовка которых требует углубленных знаний об организации логических игр для младших школьников.

При наличии студентов с особыми образовательными потребностями (ООП), лиц с инвалидностью (наличием ИПРА), разрабатываются адаптивные программы дополнительного образования в соответствии с действующими федеральными и локальными нормативными актами. Для осуществления образовательной деятельности создаются специальные условия в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии и

(или) индивидуальной программой реабилитации (абилитации) инвалида, ребенка-инвалида.

Количество обучающихся в группе: 25 человек

Объем и срок освоению программы:

Объем программы: 50 часов

Программа рассчитана на 9 месяцев обучения.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий

Особенности организации образовательного процесса:

Продолжительность одного академического часа – 45 минут

Общее количество часов в неделю – 1 час

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу

1.2. Цель программы

Совершенствование профессиональных компетенций студентов в области технологии подготовки, организации и проведения логических игр для школьников.

1.3. Содержание программы

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), вида аттестации	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Самостоятельная работа	Формы аттестаци и, контроля
		Всего ауд., час.	Лек ции	Практ. занятия		
1	История возникновения логики, как науки	1	1	-	-	Устный опрос
2	Психолого- педагогические основания применения игровых	1	1	-	2	Устный опрос

	технологий					
3	Теоретические основы развития логического мышления младших школьников через игры	2	2	-	2	Устный вопрос
4	Технология подготовки и проектирования содержания различных видов логических игр для школьников	4	2	2	2	Устный вопрос
5	Технология подбора содержания логических игр со словами	2	-	2	2	Подборка логических игр со словами
6	Технология подбора содержания логических игр «Угадайка»	4	-	4	2	Подборка логических игр «Угадайка»
7	Технология подбора содержания логических игр на эрудицию	4	-	4	2	Подборка логических игр на эрудицию
8	Технология подбора содержания	4	-	4	2	Подборка логических

	логических интегрированных игр					х интегриро ванных игр
9	Технология подбора содержания творческих логических игр	4	-	4	2	Подборка творчески х логических х игр
10	Технология планирования, организации и проведения логических игр для школьников	4	-	4	2	Проведен ие логическо й игры
11	Итоговая аттестация					Зачет
	Итого	50	6	24	20	

1.4. Планируемые результаты освоения программы:

По окончании обучения обучающиеся будут знать: историю возникновения логики, как науки; психолого-педагогические основания применения игровых технологий в начальной школе; теоретические основы развития логического мышления младших школьников через игру; технологии подбора различных логических игры, а также технологию их проведения.

Будут уметь работать: с разными источниками информации, находить необходимую информацию в источниках, анализировать и оценивать информацию, преобразовывать информацию из одной формы в другую.

Будут выдвигать гипотезы, давать определения понятиям, классифицировать, наблюдать, делать выводы и заключения, структурировать материал, доказывать, защищать свои идеи.

Будут критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках.

1.5. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)

1. Гайнуллова Ф.С., Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. – М.: КноРус, 2016.
2. Гусев И.Е., Мерников А.Г. Лучшие советские задачи и головоломки. Проверь свою наблюдательность и изобретательность. М.: ООО «Издательство АСТ», 2019.
3. Латыпов Н.Н., Вассерман А.А. Прокачай мозг методом знатоков «Что? Где? Когда?». – М.: ООО «Издательство АСТ», 2015.
4. Хейфец Б.Л. Поиграй сам и с друзьями. – М.: Интеллект-Центр, 2002.
5. Хейфец Б.Л. Ступеньки к вершинам интеллекта. – М.: Интеллект-Центр, 2010.
6. Шаульская Н.А. Вопросы умникам и умницам для начальной школы. – Ростов н/Д: Феникс, 2016.

1.6. Материально-технические условия реализации программы

Для эффективной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска, ноутбуки);
- компьютерные презентации, учебно-методические пособия и оценочные

материалы.