

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 13»

Приложение к ООП НОО

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности

«Практикум «Умники и умницы»

Уровень начального общего образования

Срок освоения: 4 года (1-4 классы)

(Направление: интеллектуальные марафоны)

Структура рабочей программы
Учебного курса внеурочной деятельности
(по положению МБОУ СОШ № 13)

Содержание учебного курса внеурочной деятельности «Практикум «Умники и умницы»

1 год освоения курса

Тема 1. Задания на развитие внимания. (7 ч.)

Внимание, сосредоточенность. Умение следить глазами, находить где кончается линия. Выполнение задания лабиринт. Выполнять задание по заданному алгоритму.

Внимание. Осязательные ощущения. Рассмотреть рисунок, найди закономерность. Дорисовывание недостающего элемента. Рисование по образцу.

Внимание. Устойчивость. Дорисовывание недостающих элементов. Упражнение лабиринт.

Концентрация внимания. Сбор рассыпанных слов, определение глазами какие буквы соответствуют цифрам. Нахождение различных рисунков.

Тренировка внимания. Нахождение отличия в картинках. Ответы на вопросы после прослушанной группы слов.

Внимание в условиях коллективной деятельности. Расшифровка слов по коду. Зашифровывание слов. Решение 2-3 ходовых задач.

Выявление уровня развития внимания. Выполнение заданий по четко поставленной задаче на время. Сравнение рисунков, выявление сходства и различий.

Тема 2. Задания на развитие памяти. (8ч.)

Словесное обозначение предметов. Слуховые ощущения. Тренировка слуховой памяти. Запоминание и воспроизведение произнесённых взрослыми слов в том же порядке.

Слуховая память. Работа с парой слов, рядами слов. Воспроизведение на слух услышанного. Рисование фигур с опорой на пространственную ориентацию

Зрительная память. Запоминание написанных слов. Умение дать ответы на вопросы: сколько букв в последнем слове? Какие слова начинаются с гласной буквы? и т.п. Аналогичные задания проводятся с картинками. Зарисуй увиденные рисунки. Нарисуй больше или меньше.

Слуховая память самооценка. Воспроизведение рисунков по памяти. Работа с таблицей. Раскрашивание одинаковых рисунков одним цветом.

Тренировка слуховой памяти. Ответы на вопросы по прослушанному тексту. Выполнение задания на слух

Тренировка зрительной памяти. Нахождение сходства и различий. Воспроизведение рисунков по памяти. Зарисовка рисунков и явлений схематично.

Зрительный анализ. Помоги художнику, дорисуй картинку. Что можно нарисовать из круга. Дорисуй маски. На какие группы можно разделить.

Выявление уровня развития памяти. Воспроизведение одинаковых и отличительных признаков выполнения заданий по образцу. Запоминание и воспроизведение карточек из приложения.

Тема 3. Задания на совершенствования воображения. (8 ч.)

Пространственные представления. Дорисовывание несложных композиций из геометрических тел или линий, не изображающих ничего конкретного, до какого-либо изображения.

Воображение рисуем по образцу. Рисование целого рисунка с использованием частей - различных геометрических фигур.

Анализ образца. Выбор фигуры нужной формы для восстановления целого

Воображение. Перекладывание спичек, с целью выполнения задания. Переверни, измени фигуру.

Совершенствование воображения. Выделение из общего рисунка заданных фигур с целью выявления замаскированного рисунка;

Воображение. Дорисовывание. Дорисовывание несложных композиций, рисунков по началу.

Развиваем воображение. Задание по перекладыванию спичек. Работа с изографами.

Выявление уровня развития воображения. Деление фигуры на несколько заданных фигур и построение заданной фигуры из нескольких частей, выбираемых из множества данных.

Тема 4. Задания на развитие логического мышления.(10ч.)

Понятийное мышление. Решение логически-поисковых задач.

Логическое мышление. Решение нетиповых, поисково-творческих задач.

Развитие логического мышления. Расшифровка секретных писем. Придумывание цепочки слов.

Образное мышление. Смысловая закономерность. Замени букву для поиска нового слова.

Логическое мышление. Нестандартные задачи. Решение нестандартных задач, связанных с жизненным опытом.

Закономерность. Обучение поиску закономерности. Решение магических задач.

Мышление.(сравнение) Сравни фигуры и составь целое.

Мышление.(анализ) Соедини половинки, так чтобы получились слова.

Мышление.(синтез) Раскладывание геометрических фигур по заданному алгоритму. Решение нестандартных задач.

Выявление уровня развития мышления. Поиск закономерностей с алгоритмическими предписаниями (пошаговое выполнение задания).

2 год освоения курса

Тема 1.Задания на развитие внимания. (10 ч.)

Внимание, распределение. Игра внимание. Игра «шагаем по клеткам». Распределение предметов.

Концентрация внимания. Рассмотрите рисунок, найди закономерность. Запомни предметы.

Внимание. Устойчивость. Дорисовывание недостающих элементов. Упражнение лабиринт.

Внимание. Рисуем по клеточкам. Графический диктант. Ось симметрии.

Тренировка внимания. Нахождение отличия и сходства в картинках. Ответы на вопросы после прослушанного текста.

Внимание. Распределение. Найти способ фиксации пересчитываемых предметов. Нахождение скрытых фигур.

Концентрация внимания. Игра собери слова. Восприятие на слух вопросов – загадок.

Произвольное внимание. Тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание от малого к большому, от части к целому.

Тренировочные упражнения по развитию внимания. Решение анаграмм. Мыслительные операции. Найди пару.

Выявление уровня развития внимания. Выполнение заданий по четко поставленной задаче на время. Восстановление целого из частей (пазлы).

Тема 2.Задания на развитие памяти. (10ч.)

Слуховая память. Тренировка слуховой памяти. Запоминание и воспроизведение произнесённых слов в том же порядке. Умение слышать и запоминать слова с определёнными сочетанием звуков.

Зрительная память. Запоминание написанных слов. Повторение геометрического рисунков из приложения.

Развитие слуховой памяти Воспроизведение рисунков по памяти. Работа с таблицей. Раскрашивание одинаковых рисунков одним цветом. Геометрический калейдоскоп.

Опосредованная память. Умение при помощи рисунков запомнить прослушанный набор слов и уметь его воспроизвести.

Вербальная память. Умение запомнить и выполнить цепочку заданных действий. После прослушанных пар слов по первому слову восстановить второе.

Тренировка зрительной памяти. Рисование по памяти. Воспроизведение рисунка из приложения.

Произвольная память. Умение восстановить последовательность фигур после их перестановки.

Тренировка слуховой памяти. Умение дать ответы на вопросы после прослушанного один раз текста. Запоминание и воспроизведение цепочки слов.

Зрительный анализ. Помоги художнику, дорисуй картинку. Дорисуй маски. На какие группы можно разделить.

Выявление уровня развития памяти. Воспроизведение одинаковых и отличительных признаков выполнения заданий по образцу. Запоминание и воспроизведение карточек из приложения.

Тема 3.Задания на совершенствования воображения. (5 ч.)

Воображение. Работа с изографами. Игра Художник. Вычерчивание фигур не отрывая карандаша.

Совершенствование воображения. Изображение предметов жестами. Игра «Фантазёр». Игра «Художник» -схематичное изображение прослушанного текста.

Тренировка развития воображения. Дорисовывание данных фигур нужной формы для восстановления целого. Нахождение аналогий с реальными изображениями.

Воображение. Перекладывание спичек. Практическая работа

Пространственное воображение. Графические диктанты. Дорисуй вторую половину.

Тема 4. Задания на развитие логического мышления.(9ч.)

Развитие аналитических способностей. Решение логически-поисковых задач с использованием рассуждений.

Логическое мышление. Поиск закономерностей. Умение находить сходство, одинаковые признаки у слов. Числовая закономерность

Установление закономерностей. Игра «Так же, как..». умение прочитать слово спрятанное в словах, применяя закономерность.

Логически поисковые задания. Решение логических задач применяя шифр.
Логическое мышление. Нестандартные задачи. Решение нестандартных задач, связанных с жизненным опытом.
Закономерность. Обучение поиску закономерности. Решение магических задач.
Мышление. Выделение существенного. Выполнение логически- поисковых заданий с выделением существенных признаков.
Мышление. Решение задач методом подбора Заполнение магических квадратов. Превращение слов.
Мышление (абстрагирование). Составление пар: фразеологизм и его значение. Умение прочитывать простейшие слова с переставленными буквами.

3 год освоения курса

Тема 1.Задания на развитие внимания. (10 ч.)

Развиваем внимание. Рисование изображений по запоминанию. Определение букв и цифр глазами. Движение по линиям.

Тренировка внимания Изображение фигур из приложения. Игра не верь глазам своим. Движение по клеткам глазами.

Развитие концентрации внимания. Игра «Запомни увиденное, нарисуй, как можно точнее». Движение по линиям, разгадывание слов.

Тренировка объёма внимания. Числовые таблицы. Числовые цепочки. Счёт недостающих предметов по цепочке.

Не верь глазам своим. Игра « Рассмотрй изображение и ответь на вопросы». Сравнение геометрических фигур на глаз. Геометрическая мозаика.

Учимся быть внимательными. Игры с картинками. Найди пропавшие детали. Составление геометрического узора по заданию.

Тренировка устойчивости внимания. Поиск и счёт предметов на запутанных картинках. Движение по линиям, разгадывание слов.

Произвольное внимание. Движение по лабиринту линий. Счёт предметов в запутанном изображении. Выполнение заданий по карточкам из приложения.

Внимание и сосредоточенность. Нахождение ошибок в рисунках художника. Нахождение сходства и различия в геометрических узорах.

Выявление уровня развития внимания. Выполнение заданий по четко поставленной задаче на время. Восстановление целого из частей (пазлы). Выполнение заданий на время.

Тема 2.Задания на развитие памяти. (10ч.)

Слуховая память. Ответы на вопросы, после прослушанных слов. Палиндром. Игра «Первая - одинаковая».

Зрительная память. Что изменилось в однокласснике. Нахождение сходства и различия. Нахождение отдельных частей в общем узоре из кривых линий.

Развитие слуховой памяти Воспроизведение рисунков по памяти. Игра « закодированное слово», командная игра « Не пропусти словечко».

Опосредованная память Умение при помощи рисунков запомнить прослушанный набор слов и уметь его воспроизвести.

Вербальная память. Умение запомнить и выполнить цепочку заданных действий. После прослушанных пар слов по первому слову восстановить второе.

Тренировка зрительной памяти. Рисование по памяти. Воспроизведение рисунка из приложения (на время).

Произвольная память. Восстановление последовательности фигур после их перестановки. Игра «Мой одноклассник».

Тренировка слуховой памяти. Умение дать ответы на вопросы после прослушанного один раз текста. Выделение существенной информации из текста. Запоминание и воспроизведение цепочки слов.

Зрительный анализ. Помоги художнику, дорисуй картинку. Раскрась одним цветом одинаковые элементы-части абстрактного рисунка.

Смысловая память. Игра «Пара слов». Выявление ошибок в тексте, воспринимаемых на слух. Игра «Закодируй слова» работа по алгоритму.

Тема 3. Задания на совершенствования воображения. (5 ч.)

Воображение. Изобрази без предмета. Работа с изографами. Работа с числографами.

Совершенствование воображения. Игра «Ассоциации», «Игра «фантазёры». Отгадывание картинок – друдлов.

Тренировка развития воображения. Изобрази без предмета. Работа с уникальными фигурами. Раскрась предметы правильно.

Ассоциативное воображение. Игра «Дорисундия», Работа с изографами. Раскрась фигуры правильным цветом.

Пространственное воображение. Артисты пантомимы. Работа с изографами. Работа с уникальными фигурами.

Тема 4. Задания на развитие логического мышления. (9ч.)

Развитие аналитических способностей. Пространственное мышление. Решение логически-поисковых задач с использованием рассуждений. Соедини пословицы, половинки слов.

Поиск закономерностей. Решение анаграмм. Отгадывание слов при движении по заданному направлению.

Установление закономерностей. Игра «Так же, как..». умение прочитать слово спрятанное в словах, применяя закономерность.

Логически-поисковые задания. Решение логических задач применяя шифр. Числовая закономерность.

Логическое мышление. Нестандартные задачи. Решение нестандартных задач с рассуждением или методом подбора.

Поиск закономерностей. Уметь давать определение для группы слов. Игра «Найди лишнее». Составление магического квадрата.

Решение логических задач, используя закономерность. Выполнение логически-поисковых заданий с использованием выявленной закономерности.

Мышление. Решение задач методом подбора Заполнение магических квадратов. Превращение слов.

Выявление уровня развития мышления. Поиск закономерностей с алгоритмическими предписаниями (пошаговое выполнение задания), используя простые виды анализа и синтеза.

4 год освоения курса

Тема 1. Задания на развитие внимания. (9 ч.)

Развиваем внимание. Найди и зачеркни одинаковые цифры и буквы (на время). Буквенный кроссворд. Найди ответ на вопрос и соедини буквы.

Внимание. Точное изображение. Изображение фигур из приложения. Посчитай и скажи сколько(запутанные картинки) Игра «Не верь глазам своим». Раскрытие зрительной иллюзии.

Концентрации внимания. Игра «Запомни увиденное, нарисуй, как можно точнее». Пройди по лабиринту и прочитай пословицу. Собери целое из частей. Работа с геометрическими фигурами.

Тренировка объёма внимания. Перенеси буквы на обратные концы линий. Не верь глазам своим. Работа с объемными зашифрованными картинками.

Развитие произвольного внимания. Игра «Рассмотри изображение и ответь на вопросы». Сравнение геометрических фигур на глаз. Геометрическая мозаика.

Тренировка устойчивости внимания. Рисование по клеточкам. Развивать умение переносить картинку относительно оси симметрии.

Произвольное внимание. Движение по лабиринту линий. Выполнение заданий по карточкам из приложения Игра «Найди пару». Игра «Работа шестерёнок».

Внимание и сосредоточенность. Нахождение ошибок в рисунках художника. Буквенный лабиринт(пройди и прочитай). Работа с объемными картинками – загадками.

Выявление уровня развития внимания. Выполнение заданий по четко поставленной задаче на время. Восстановление целого из частей (найди подходящий элемент) Выполнение заданий на время.

Тема 2. Задания на развитие памяти. (10ч.)

Слуховая память . Ответы на вопросы, после прослушанных слов. Палиндром. Игра «Запомни пары слов».

Зрительная память. Игра «Внимание» (Что изменилось в однокласснике, среди предметов) Составление предложений из слов, состоящих в первой и во второй колонке по памяти . (на время)

Развитие слуховой памяти. Ответь на вопросы после прослушанного один раз стихотворения. Повтори услышанный ряд чисел.

Образная память. Умение при помощи рисунков запомнить прослушанный набор слов и уметь его воспроизвести. Уметь воспроизводить слова рядом с указанными буквами. Запомни элементы рисунка.

Развитие семантической памяти. Запоминание и выполнение цепочки заданных действий. После прослушанных пар слов по первому слову восстановить второе. После прослушанного текста отметить в напечатанном тексте все изменения.

Тренировка зрительной памяти. Рисование по памяти. Воспроизведение рисунка из приложения (на время). Запомни вопросы по порядку.

Произвольная память Умение восстановить последовательность фигур после их перестановки. Игра «Мой одноклассник». Запомни слова по цветам.

Тренировка мгновенной памяти. Умение дать ответы на вопросы после прослушанного один раз текста. Выделение существенной информации из текста. Запомнить слова и уметь определить количество букв в определённых словах (уметь запомнить слова и порядковый номер)

Зрительный анализ. Помоги художнику, дорисуй картинку. Нахождение двух одинаковых фигур состоящих из черно-белых элементов.

Смысловая память. Буквенный калейдоскоп «Составь слова». Повтори услышанный ряд чисел из предложений.

Выявление уровня развития памяти. Воспроизведение одинаковых и отличительных признаков выполнения заданий по образцу. Запоминание и воспроизведение карточек из приложения.

Тема 3. Задания на совершенствования воображения. (5 ч.)

Воображение. Изобрази без предмета. Работа с изографами. Работа с числографами. Решение задач с одномерным представлением (Игра «В каком вагоне»)

Развитие двумерных представлений. Совершенствование воображения. Игра «Ассоциации», «Игра муха». Отгадывание картинок – друдлов. Задание на перекладывание монет, спичек.

Тренировка развития воображения. Изобрази без предмета. Работа с уникальными фигурами. Картинки со спрятанными персонажами.

Развитие произвольного воображения. Игра «Дорисундия», Работа с изографами. Рисование устной картины по ассоциациям.

Пространственное воображение. Артисты пантомимы. Работа с изографами. Работа с уникальными фигурами. Фигуры вращения.

Тема 4. Задания на развитие логического мышления.(10ч.)

Развитие аналитических способностей. Решение логически-поисковых задач с использованием рассуждений. Соедини фразеологизмы с обычным, прямым значением.

Поиск закономерностей. Подбор недостающей фигуры в таблице. Решение анаграмм. Составление слов используя найденную закономерность

Установление закономерностей. Игра «Так же, как...». Запиши недостающее число, слово.

Логически- поисковые задания. Решение логических задач применяя шифр. Решение задач на переливание.

Логическое мышление. Нестандартные задачи. Решение нестандартных задач связанных со сказочными персонажами.

Поиск закономерностей и способов решения нестандартных задач. Разбор и объяснение решения истинностных задач и задач, решаемых с конца.

Решение логических задач, используя закономерность. Выполнение логически-поисковых заданий с использованием выявленной закономерности.

Мышление .Решение задач методом подбора Заполнение магических квадратов. Превращение слов. Решение примеров типа «НАУКА+УЧЁБА=РАБОТА»

Быстрота реакции мышления. Задачи типа «Кто есть кто?». Разгадывание математических ребусов. Пройди числовой лабиринт.

Развитие пространственного мышления. Определение времени на часах в зеркальном изображении. Фигуры- перевёртыши.

Планируемые результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности «Практикум «Умники и умницы»

Личностные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности

- формирование самых простых общих для всех людей правил поведения при сотрудничестве (этические нормы) под руководством педагога;
- формирование умения делать выбор в ситуациях общения и сотрудничества;
- применение правил делового сотрудничества при поддержке других участников группы и

педагога.

Метапредметные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности

Регулятивные универсальные учебные действия:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись (фиксацию) в цифровой форме хода и результатов решения задачи, собственной звучащей речи на русском, родном и иностранном языках.

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- строить сообщения в устной и письменной форме;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.
- самостоятельно формулировать правила коллективной игры, работы.

Результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности

Обучающиеся 1 года освоения курса научатся:

- Выполнять задание по заданному алгоритму.
- Расшифровывать слов по коду. Зашифровывать слова.
- Выполнять задания по четко поставленной задаче на время.
- Работать с таблицей.
- Находить сходства и различия. Зарисовывать рисунки и явления схематично.
- Воспроизводить одинаковые и отличительные признаки выполнения заданий по образцу. Запоминать и воспроизводить карточки из приложения.

- Перекладывать спички, с целью выполнения задания.
- Работать с изографами.
- Делить фигуры на несколько заданных фигур и строить заданную фигуру из нескольких частей, выбираемых из множества данных.
- Решать логически-поисковые задачи.
- Решать нетиповые, поисково-творческие задачи.
- Решать нестандартные задачи, связанные с жизненным опытом.
- Научатся поиску закономерности.
- Сравнить фигуры и составлять целое.
- Раскладывать геометрические фигуры по заданному алгоритму.
- Находить закономерности с алгоритмическими предписаниями (пошаговое выполнение задания).

Обучающиеся 2 года освоения курса научатся:

- Распределять, находить, запоминать предметы.
- Находить отличия и сходства в картинках.
- Находить способ фиксации пересчитываемых предметов.
- Решать анаграммы.
- Восстанавливать целое из частей.
- Повторять геометрические рисунки из приложения.
- Воспроизводить одинаковые и отличительные признаков выполнения заданий по образцу.
- Вычерчивать фигуры не отрывая карандаша.
- Решать логически-поисковые задачи с использованием рассуждений.
- Решать логические задачи, применяя шифр.
- Решать нестандартные задачи, связанные с жизненным опытом.
- Выполнять логически-поисковые задания с выделением существенных признаков.

Обучающиеся 3 года освоения курса научатся:

- Считать недостающие предметы по цепочке.
- Сравнить геометрические фигуры на глаз.
- Составлять геометрический узор по заданию.
- Находить и считать предметы на запутанных картинках.
- Находить сходства и различия в геометрических узорах.
- Решать логические задачи, применяя шифр.
- Решать нестандартные задачи с рассуждением или методом подбора.
- Выполнять логически-поисковые задания с использованием выявленной закономерности.
- Находить закономерности с алгоритмическими предписаниями (пошаговое выполнение задания), используя простые виды анализа и синтеза.

Обучающиеся 4 года освоения курса научатся:

- Находить и зачеркивать одинаковые цифры и буквы (на время).
- Собирать целое из частей. Работать с геометрическими фигурами.
- Сравнить геометрические фигуры на глаз.
- Переносить картинку относительно оси симметрии.

- Выполнять задания по четко поставленной задаче на время.
- Восстанавливать целое из частей.
- Повторять услышанный ряд чисел.
- Уметь восстановить последовательность фигур после их перестановки.
- Решать задач с одномерным представлением.
- Решать логически-поисковые задачи с использованием рассуждений.
- Подбирать недостающие фигуры в таблице.
- Решать логические задачи, применяя шифр. Решать задачи на переливание.
- Решать нестандартные задачи, связанные со сказочными персонажами.
- Объяснять решения истинностных задач и задач, решаемых с конца.
- Выполнять логически-поисковые задания с использованием выявленной закономерности.
- Разгадывать математические ребусы.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 год освоения курса (1 класс)

1 час *33 недели = 33 часа

№ п/п	Тема учебного занятия/раздела	Количество часов	ЭОР/ЦОР
1.	КВН «Доброе начало – половина дела».	1	Учи Ру
2.	Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ФИПИ
3.	Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	1	УРОК.РФ
4.	Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	1	Фоксфорд.ру
5.	Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	1	Грамота.ру
6.	Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	1	Образавр
7.	КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	1	Медиатека
8.	Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	1	interneturok.ru
9.	Викторина «В пределах разумного. Работа с условными знаками».	1	ict.edu.ru
10.	Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	1	Drofapublishing
11.	Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	1	school-collection.edu.ru
12.	Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
13.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1	1сентября.рф
14.	Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	ФИПИ
15.	Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	1	Учи Ру

16.	Диспут «В пределах разумного. Кроссворд».	1	ФИПИ
17.	Игра «В центре внимания. Графомоторика».	1	УРОК.РФ
18.	Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	1	Фоксфорд.ру
19.	Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	1	Грамота.ру
20.	Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	1	Образавр
21.	КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	1	Медиатека
22.	Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	1	interneturok.ru
23.	Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ict.edu.ru
24.	Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	1	Drofapublishing
25.	Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	1	school-collection.edu.ru
26.	Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
27.	Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1	1сентября.рф
28.	Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	1	ФИПИ
29.	Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	1	Учи Ру
30.	Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	1	ФИПИ
31.	КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	1	УРОК.РФ
32.	Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	1	Фоксфорд.ру
33.	Образовательная игра «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	Грамота.ру

Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность развиваться интеллектуально и самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, объединениях детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- формирование у школьников навыков осознанного выбора курсов внеурочной деятельности;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях и поддержание накопленных социально значимых традиций; школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

2 год освоения курса (2 класс)

1 час *34 недели = 34 часа

№ п/п	Тема учебного занятия/раздела	Количество часов	ЭОР/ЦОР
1.	КВН «Доброе начало – половина дела».	1	Учи Ру
2.	Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ФИПИ
3.	Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	1	УРОК.РФ
4.	Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	1	Фоксфорд.ру
5.	Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	1	Грамота.ру
6.	Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	1	Образавр
7.	КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	1	Медиатека
8.	Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	1	interneturok.ru
9.	Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	1	ict.edu.ru
10.	Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	1	Drofapublishing
11.	Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	1	school-collection.edu.ru
12.	Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
13.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1	1сентября.рф
14.	Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	ФИПИ
15.	Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомоторика».	1	Учи Ру
16.	Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	1	ФИПИ
17.	Игра «В центре внимания. Графомоторика».	1	УРОК.РФ
18.	Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	1	Фоксфорд.ру
19.	Ролевая игра «Врезаться в память. Графомоторика».	1	Грамота.ру
20.	Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	1	Образавр
21.	КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	1	Медиатека
22.	Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	1	interneturok.ru
23.	Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ict.edu.ru
24.	Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	1	Drofapublishing

25.	Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	1	school-collection.edu.ru
26.	Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
27.	Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1	1сентября.рф
28.	Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	1	ФИПИ
29.	Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	1	Учи Ру
30.	Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	1	ФИПИ
31.	КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	1	УРОК.РФ
32.	Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	1	Фоксфорд.ру
33.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	1	1сентября.рф
34.	Образовательная игра «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	Грамота.ру

Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность развиваться интеллектуально и самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, объединениях детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- формирование у школьников навыков осознанного выбора курсов внеурочной деятельности;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях и поддержание накопленных социально значимых традиций; школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

3 год освоения курса (3 класс)

1 час *34 недели = 34 часа

№ п/п	Тема учебного занятия/раздела	Количество часов	ЭОР/ЦОР
1.	КВН «Доброе начало – половина дела».	1	Учи Ру
2.	Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ФИПИ
3.	Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	1	УРОК.РФ
4.	Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	1	Фоксфорд.ру
5.	Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	1	Грамота.ру
6.	Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	1	Образавр

7.	КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	1	Медиатека
8.	Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	1	interneturok.ru
9.	Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	1	ict.edu.ru
10.	Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	1	Drofapublishing
11.	Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	1	school-collection.edu.ru
12.	Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
13.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1	1сентября.рф
14.	Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	ФИПИ
15.	Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомоторика».	1	Учи Ру
16.	Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	1	ФИПИ
17.	Игра «В центре внимания. Графомоторика».	1	УРОК.РФ
18.	Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	1	Фоксфорд.ру
19.	Ролевая игра «Врезаться в память. Графомоторика».	1	Грамота.ру
20.	Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	1	Образавр
21.	КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	1	Медиатека
22.	Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	1	interneturok.ru
23.	Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ict.edu.ru
24.	Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	1	Drofapublishing
25.	Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	1	school-collection.edu.ru
26.	Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
27.	Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1	1сентября.рф
28.	Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	1	ФИПИ
29.	Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	1	Учи Ру
30.	Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	1	ФИПИ
31.	КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	1	УРОК.РФ
32.	Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	1	Фоксфорд.ру

33.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	1	1 сентября.рф
34.	Образовательный турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	Грамота.ру

Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность развиваться интеллектуально и самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, объединениях детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- формирование у школьников навыков осознанного выбора курсов внеурочной деятельности;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку в детских объединениях и поддержание накопленных социально значимых традиций; школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение;
- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

4 год освоения курса (4 класс)

1 час *34 недели = 34 часа

№ п/п	Тема учебного занятия/раздела	Количество часов	ЭОР/ЦОР
1.	КВН «Доброе начало – половина дела».	1	Учи Ру
2.	Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ФИПИ
3.	Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	1	УРОК.РФ
4.	Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	1	Фоксфорд.ру
5.	Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	1	Грамота.ру
6.	Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	1	Образавр
7.	КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	1	Медиатека
8.	Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	1	interneturok.ru
9.	Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	1	ict.edu.ru
10.	Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	1	Drofapublishing
11.	Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	1	school-collection.edu.ru
12.	Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
13.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1	1 сентября.рф

14.	Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	ФИПИ
15.	Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	1	Учи Ру
16.	Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	1	ФИПИ
17.	Игра «В центре внимания. Графомоторика».	1	УРОК.РФ
18.	Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	1	Фоксфорд.ру
19.	Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	1	Грамота.ру
20.	Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	1	Образавр
21.	КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	1	Медиатека
22.	Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	1	interneturok.ru
23.	Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	1	ict.edu.ru
24.	Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	1	Drofapublishing
25.	Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	1	school-collection.edu.ru
26.	Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	1	SkySmart
27.	Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1	1сентября.рф
28.	Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	1	ФИПИ
29.	Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	1	Учи Ру
30.	Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	1	ФИПИ
31.	КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	1	УРОК.РФ
32.	Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	1	Фоксфорд.ру
33.	Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	1	1сентября.рф
34.	Образовательный турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	1	Грамота.ру

Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность развиваться интеллектуально и самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- формирование в кружках, секциях, клубах, объединениях детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- формирование у школьников навыков осознанного выбора курсов внеурочной деятельности;
- создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;

- поддержку в детских объединениях и поддержание накопленных социально значимых традиций; школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение;
 - поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ урока	Дата проведения	Тема урока	ЭОР/ЦОР
1		КВН «Доброе начало – половина дела».	Учи Ру
2		Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ФИПИ
3		Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	УРОК.РФ
4		Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	Фоксфорд.ру
5		Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	Грамота.ру
6		Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	Образавр
7		КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	Медиатека
8		Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	interneturok.ru
9		Викторина «В пределах разумного. Работа с условными знаками».	ict.edu.ru
10		Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	Drofapublishing
11		Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	school-collection.edu.ru
12		Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
13		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1сентября.рф
14		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	ФИПИ
15		Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	Учи Ру
16		Диспут «В пределах разумного. Кроссворд».	ФИПИ
17		Игра «В центре внимания. Графомоторика».	УРОК.РФ
18		Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	Фоксфорд.ру
19		Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	Грамота.ру
20		Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	Образавр
21		КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	Медиатека

22		Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	interneturok.ru
23		Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ict.edu.ru
24		Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	Drofapublishing
25		Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	school-collection.edu.ru
26		Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
27		Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1сентября.рф
28		Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	ФИПИ
29		Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	Учи Ру
30		Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	ФИПИ
31		КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	УРОК.РФ
32		Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	Фоксфорд.ру
33		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	Грамота.ру

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ урока	Дата проведения	Тема урока	ЭОР/ЦОР
1		КВН «Доброе начало – половина дела».	Учи Ру
2		Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ФИПИ
3		Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	УРОК.РФ
4		Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	Фоксфорд.ру
5		Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	Грамота.ру
6		Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	Образавр
7		КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	Медиатека
8		Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	interneturok.ru
9		Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	ict.edu.ru
10		Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	Drofapublishing
11		Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	school-collection.edu.ru

12		Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
13		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1сентября.рф
14		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	ФИПИ
15		Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	Учи Ру
16		Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	ФИПИ
17		Игра «В центре внимания. Графомоторика».	УРОК.РФ
18		Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	Фоксфорд.ру
19		Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	Грамота.ру
20		Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	Образавр
21		КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	Медиатека
22		Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы».	interneturok.ru
23		Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ict.edu.ru
24		Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	Drofapublishing
25		Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	school-collection.edu.ru
26		Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
27		Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1сентября.рф
28		Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	ФИПИ
29		Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	Учи Ру
30		Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	ФИПИ
31		КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	УРОК.РФ
32		Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	Фоксфорд.ру
33		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	УРОК.РФ
34		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	Грамота.ру

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ урока	Дата проведения	Тема урока	ЭОР/ЦОР
1		КВН «Доброе начало – половина дела».	Учи Ру
2		Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ФИПИ
3		Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	УРОК.РФ
4		Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	Фоксфорд.ру
5		Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	Грамота.ру
6		Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	Образавр
7		КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	Медиатека
8		Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	interneturok.ru
9		Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	ict.edu.ru
10		Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	Drofapublishing
11		Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	school-collection.edu.ru
12		Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
13		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1сентября.рф
14		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	ФИПИ
15		Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	Учи Ру
16		Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	ФИПИ
17		Игра «В центре внимания. Графомоторика».	УРОК.РФ
18		Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	Фоксфорд.ру
19		Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	Грамота.ру
20		Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	Образавр
21		КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	Медиатека
22		Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	interneturok.ru
23		Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ict.edu.ru
24		Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	Drofapublishing

25		Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	school-collection.edu.ru
26		Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
27		Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1сентября.рф
28		Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	ФИПИ
29		Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	Учи Ру
30		Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	ФИПИ
31		КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	УРОК.РФ
32		Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	Фоксфорд.ру
33		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	УРОК.РФ
34		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	Грамота.ру

4 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ урока	Дата проведения	Тема урока	ЭОР/ЦОР
1		КВН «Доброе начало – половина дела».	Учи Ру
2		Практикум «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ФИПИ
3		Игра «В центре внимания. Распределения внимания».	УРОК.РФ
4		Диспут «Держать в уме. Тренировка внимания».	Фоксфорд.ру
5		Беседа «Врезаться в память. Слуховая память».	Грамота.ру
6		Ролевая игра «В оба глаза смотреть. Зрительная память».	Образавр
7		КВН «А ларчик просто открывался. Логическое мышление».	Медиатека
8		Практикум «Глазам своим не верить. Совершенствование воображения».	interneturok.ru
9		Викторина «В пределах разумного. Работа с таблицей».	ict.edu.ru
10		Беседа «В центре внимания. Работа с информацией».	Drofapublishing
11		Ролевая игра «Держать в уме. Графический диктант».	school-collection.edu.ru
12		Практикум «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
13		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией».	1сентября.рф
14		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	ФИПИ

15		Круглый стол «Глазам своим не верить. Графомотрика».	Учи Ру
16		Диспут «В пределах разумного. Вежливые слова».	ФИПИ
17		Игра «В центре внимания. Графомоторика».	УРОК.РФ
18		Круглый стол «Держать в уме. Графический диктант».	Фоксфорд.ру
19		Ролевая игра «Врезаться в память. Графомотрика».	Грамота.ру
20		Практикум « В оба глаза смотреть. Графический диктант».	Образавр
21		КВН «А ларчик просто открывался. Графомоторика».	Медиатека
22		Ролевая игра «Глазам своим не верить. Ребусы.».	interneturok.ru
23		Семинар «В пределах разумного. Социальный интеллект».	ict.edu.ru
24		Беседа «В центре внимания. Графомоторика».	Drofapublishing
25		Практикум «Держать в уме. Работа с информацией».	school-collection.edu.ru
26		Игра «Врезаться в память. Работа с информацией».	SkySmart
27		Круглый стол « В оба глаза смотреть. Диаграмма».	1сентября.рф
28		Ролевая игра «А ларчик просто открывался. Поиск закономерностей».	ФИПИ
29		Беседа «Глазам своим не верить. Кроссворд».	Учи Ру
30		Практикум «В центре внимания. Поисковые задачи».	ФИПИ
31		КВН «Держать в уме. Задачи на логику».	УРОК.РФ
32		Семинар «Врезаться в память. Круговая диаграмма».	Фоксфорд.ру
33		Игра «В оба глаза смотреть. Работа с информацией»	УРОК.РФ
34		Турнир «А ларчик просто открывался. Графический диктант».	Грамота.ру