

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО

на методическом совете

Протокол № 7 от 05.05 2026 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО

«Центр «Планета талантов»

Н.Н. Малеева

Приказ № 24-г от 01.06 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Хочу все знать!»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Сюсюкина Анастасия Сергеевна

педагог дополнительного образования

Ачинск

2026

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать!» социально-гуманитарной **направленности**, имеет стартовый уровень реализации содержания. Данная программа носит прикладной характер деятельности и направлена на формирование познавательной активности у старших дошкольников.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

6. Локальные акты МБУ ДО «ЦТиР «Планета талантов».

Актуальность. Одна из характерных и ярких черт детей дошкольного возраста - любознательность. Они постоянно задают вопросы и хотят получить на них ответы. И если взрослые не могут или не хотят объяснить детям то, что их интересует, их любознательность пропадает. Одним из вариантов знакомства детей с окружающим миром - получение ответов на вопросы. Исследовательская деятельность в этом процессе занимает центральное место, ведь именно через неё ребёнок учится не только получать готовые знания, но и находить их самостоятельно. Исследования помогают ребёнку глубже погружаться в суть вещей, развивая его познавательные способности. Такая деятельность стимулирует критическое мышление, так как ребёнок учится анализировать происходящее, сопоставлять факты и делать выводы.

Новизна представленной программы заключается в применении в программе квест-технологии. Квест – это увлекательная приключенческая игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к

выполнению следующего, что является эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Вся программа представлена как прохождение квеста, где каждое занятие представлено как отдельная «станция», на которой обучающиеся проходят через серию последовательных этапов, связанных с исследовательской деятельностью. Такой формат позволяет детям постепенно осваивать знания и навыки, закрепляя их через разнообразные виды деятельности. Каждая учебная группа имеет свой «уголок» в кабинете, в котором расположен плакат, отражающий прохождение квеста. Оформление плаката группа осуществляет самостоятельно. За прохождение станций квеста (в течение учебного занятия) группа получает жетон и наклеивает его на свой плакат.

Отличительными особенностями программы «Хочу все знать!» является то, что она способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в практической деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время.

Важнейшим элементом программы является исследовательская деятельность. Через исследования дети учатся ставить вопросы, выдвигать гипотезы, проверять их на практике, а так же развивать научный подход к познанию мира. Исследование также способствует развитию настойчивости, целеустремленности и независимости, ведь в процессе ребенок учится находить выходы из сложных ситуаций.

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы составляет 5-7 лет. Группы комплектуются по одновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, наполняемость группы не менее 15 человек.

Срок реализации и объём учебных часов.

Срок реализации полного курса программы – 1 год.

Полный курс по программе составляет 72 часа.

Год обучения	1
количество часов в неделю	2
количество учебных часов по программе	72

Сокращенный курс по программе составляет 12 часов.

Год обучения	1
количество часов в неделю	2
количество учебных часов по программе	12

Форма обучения по программе – очная.

Режим занятий составляется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра:

- 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 30 минут с 10-минутным перерывом.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: познавательное развитие обучающихся через изучения окружающего мира посредством квест-технологии.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения игр, игрушек, одежды, предметов быта, продуктов питания;
- освоить приемы работы в программах: Paint, Word;
- научить классифицировать эмоции.

Развивающие:

- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, пространственное воображение).

Воспитательная:

- формировать стремление к получению новых знаний;
- формировать коммуникативные умения.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Полный курс (72 часа)

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	2	1	1	
1.	Ищем ответы на вопрос «Как? Что?»	21	9	12	Анализ игровой деятельности
1.1.	Игрушки и игры	11	5	6	
1.2.	Мои эмоции	10	4	6	
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
2.	Ищем ответы на вопрос «Зачем? Почему?»	22	9	13	Практическая работа
2.1.	История предметов	12	5	7	
2.2.	Компьютерная грамотность	10	4	6	
	Промежуточная (полугодовая) аттестация	1	-	1	Викторина
	Воспитательное мероприятие	1	-	1	

	№2				
3.	Ищем ответы на вопрос «Где? Какой?»	22	8	14	Творческое задание
3.1.	Все для дома	12	4	8	
3.2.	Еда	10	4	6	
	Итоговая аттестация	1	-	1	Викторина
	Воспитательное мероприятие №3	1	-	1	
ИТОГО:		72	27	45	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Сокращенный курс (12 часов)

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля*
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	2	1	1	
1.	Ищем ответы на вопрос «Как? Что?»				Анализ игровой деятельности
1.1.	Мои эмоции	3	1	2	
2.	Ищем ответы на вопрос «Зачем? Почему?»				Практическая работа
2.1.	Компьютерная грамотность	3	1	2	
3.	Ищем ответы на вопрос «Где? Какой?»				Творческое задание
3.1.	Все для дома	3	1	2	
	Итоговая аттестация	1	-	1	Викторина
ИТОГО:		12	4	8	

4. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

Полный курс (72 часа)

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Погружение в программу.

Практика (1 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Игры на знакомство. Мини-мониторинг по выявлению интересов, пожеланий и предпочтений детей. Диагностика уровня развития познавательной активности у обучающихся.

1. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Как? Что?»

1.1. Тема Игрушки и игры (11 часов)

Теория (5 ч.): Происхождение некоторых игр и игрушек. История их создания. Распространенные виды настольных и подвижных игр. Правила игры в них.

Практика (6 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Работа с наглядным материалом. Изготовление настольной игры. Разучивание подвижных игр. Учимся работать с тетрадью исследователя. Ставим цель, задачи, гипотезу на учебный год. Исследование методом проблемной ситуации на тему: «Секреты игрушек».

1.2. Тема Мои эмоции (10 часов)

Теория (4 ч.): Знакомство с основными эмоциями: интерес, радость, удивление, грусть, гнев, страх, стыд.

Практика (6 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Работа с наглядным материалом. Сюжетно-ролевые игры. Исследование методом наблюдения на тему: «Что влияет на настроение», «Классификация эмоций». Работаем с тетрадью исследователя, вносим информацию.

Воспитательное мероприятие № 1 (1 час). Осенний праздник: «Золотая осень», направлено на ознакомление сезонных изменений в природе: почему листья меняют цвет, откуда берется дождь, как животные готовятся к зиме.

2. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Зачем? Почему?»

2.1. Тема История предметов (12 часов)

Теория (5 ч.): Происхождение предметов и понятий. История их создания/возникновения.

Практика (7 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Лепка из пластилина, вырезание фигурок из бумаги, изготовление книжки-малышки. Исследование на тему: «История развития телефона», «История колеса». Работаем с тетрадью исследователя, вносим информацию.

2.2. Компьютерная грамотность (10 часов)

Теория (4 ч.): Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером.

Практика (6 ч.): Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», построение линий и фигур.

Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (1 час)

Практика (1 ч.): Викторина.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час). Новогодний квест «Снежная экспедиция: спасаем Новый Год», направлен на развитие навыков творческого развития, познавательных способностей, социального взаимодействия.

3. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Где? Какой?»

3.1. Тема Все для дома (12 часов)

Теория (4 ч.): Признаки отдельных бытовых предметов, история их появления, предназначение.

Практика (8 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Изготовление циферблата часов, поделки из сломанных ручек, лепка из пластилина. Исследование методом проблемной ситуации на тему: «История бытовой техники: стиральная машина, утюг, холодильник, телевизор». Работаем с тетрадью исследователя, вносим информацию.

3.2. Тема Еда (10 часов)

Теория (4 ч.): Как овощи и фрукты получили свое название. История происхождения некоторых продуктов питания. Основы правильного питания.

Практика (6 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Поделки из овощей. Рисование крупами. Исследование методом экспериментирования на тему: «Свойства воды», «Свойства соли». Работаем с тетрадью исследователя, вносим информацию. Учимся презентовать результаты деятельности.

Итоговая аттестация (1 час)

Практика (1 ч.): Викторина.

Воспитательное мероприятие №3 (1 час). Викторина «Я помню! Я горжусь!»

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

Сокращенный курс (12 часов)

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Погружение в программу.

Практика (1 ч.): Первичный инструктаж по ТБ. Игры на знакомство. Мини-мониторинг по выявлению интересов, пожеланий и предпочтений детей. Диагностика уровня развития познавательной активности у обучающихся.

1. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Как? Что?»

1.1. Тема Мои эмоции (3 часа)

Теория (1 ч.): Знакомство с основными эмоциями: интерес, радость, удивление, грусть, гнев, страх, стыд.

Практика (3 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Работа с наглядным материалом. Сюжетно-ролевые игры.

2. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Зачем? Почему?»

2.1. Компьютерная грамотность (3 часа)

Теория (1 ч.): Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером.

Практика (3 ч.): Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», построение линий и фигур.

Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд.

3. Раздел «Ищем ответы на вопрос «Где? Какой?»

3.1. Тема Все для дома (3 часа)

Теория (1 ч.): Признаки отдельных бытовых предметов, история их появления, предназначение.

Практика (3 ч.): Творческая работа обучающихся с различными материалами. Исследование методом проблемной ситуации на тему: «История бытовой техники: холодильник, телевизор».

Итоговая аттестация (1 час)

Практика (1 ч.): Викторина.

5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- знает историю возникновения игр, игрушек, одежды, предметов быта, продуктов питания;
- освоил приемы работы в программах: Paint, Word;
- умеет классифицировать эмоции.

Метапредметные результаты:

- сформированы базовые навыки восприятия, внимания, памяти, пространственного воображения.

Личностный результат:

- стремится к получению новых знаний;
- заложены начальные коммуникативные умения.

6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения аттестации
1.	2026 - 2027	01.09.2026	31.05.2027	36	36	72	2 академических часа 1 раз в неделю 10-ти минутным перерывом	Промежуточная (полугодовая) аттестация: с 02.12.2026 по 21.12.2026 Итоговая аттестация с 28.04.2027 по 17.05.2027

2	2026 - 2027	01.09.2026	31.05.2027	36	36	12	2 академических часа 1 раз в неделю 10-ти минутным перерывом	Итоговая аттестация с 28.04.2027 по 17.05.2027
---	-------------	------------	------------	----	----	----	--	--

7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

Материально-техническое обеспечение:

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: учебный кабинет;
- перечень оборудования учебного помещения, кабинета: магнитная доска, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, столы и стулья для обучающихся и педагога;
- перечень технических средств обучения: персональный компьютер для педагога, принтер, планшеты для обучающихся;
- перечень материалов для занятий, приобретаемых, при необходимости, за счёт спонсорских средств: тетрадь, ручка, карандаш, фломастеры, набор цветной бумаги, цветные карандаши, пластилин.

Информационное обеспечение. Информационные ресурсы, обеспечивающие реализацию программы:

- <https://vbudushee.ru/library/igra-gorod-emotsiy/> - образовательная веб-игра «Город эмоций» по социально-эмоциональному развитию;
- <https://vmeste.zeroplus.tv/> - проект онлайн-кинотеатра «Ноль Плюс» для родителей, которым интересно развитие эмоционального интеллекта и навыков общения своих детей;
- <https://kids-smart.ru/exercises/groups> - развивающие занятия, онлайн игры и упражнения для детей;
- <https://rutube.ru/channel/31058718/> - мультфильм профессор Почемушкин, рутуб канал Всезнайки на земле.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим образование – не ниже средне-профессионального или педагогическое.

8. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

Для полного курса программы (72 часа):

– промежуточный контроль (декабрь).

Форма проведения: викторина.

– итоговый контроль (апрель-май).

Форма проведения: викторина.

Для сокращенного курса программы (12 часов):

– итоговый контроль (последняя неделя периода обучения).

Форма проведения: викторина.

Фонд оценочных материалов располагается в конце программы.

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, объяснение, рассказ, инструктаж, дискуссия, работа с книгой, работа с карточками);

- наглядные (наблюдение, показ видеоматериалов, иллюстраций; презентация);

- практические (опыт, эксперимент, исследования, упражнение, работа по образцу упражнения, практические работы, игры, тренинги, логические задачи).

При реализации программы используются следующие **методы воспитания**: упражнения, убеждения, поощрения.

Программа предусматривает такие **формы организации образовательного процесса**, как парная, фронтальная, групповая.

Занятия проводятся в форме: игра, соревнование, квест, практикум, мастер-класс, экспериментирование, дискуссия, ролевые игры, экскурсия, тренинг.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология сотрудничества, технология проблемного обучения, технология развития критического мышления, технология геймификации, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- естественный или натуральный (гербарии, образцы материалов, живые объекты, чучела, машины и их части и т.п.);

- объёмный (действующие модели машин, механизмов, аппаратов, сооружений; макеты и муляжи растений и их плодов, технических установок и сооружений, образцы изделий);

- схематический или символический (оформленные стенды, таблицы,

схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, выкройки, чертежи, шаблоны и т.п.);

- картинный и картинно-динамический (картины, иллюстрации, диафильмы, слайды, фотоматериалы и др.);
- звуковой (аудиозаписи);
- смешанный (телепередачи, видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (карточки, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.).

10. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы измеряемые критерии.

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

**Таблица критериев сформированности
предметных, метапредметных, личностных результатов
для промежуточной и итоговой аттестаций**

Результаты	Критерии	Уровни
Предметный результат: 1. Знает историю возникновения игр, игрушек, одежды, предметов быта, продуктов питания	1. Способность использовать в беседе сведения о знакомых предметах, истории их происхождения и разнообразии	Высокий уровень: правильно называет предметы, способен кратко рассказать об их происхождении и разнообразии.
		Средний уровень: правильно называет предметы, с подсказками и наводящими вопросами педагога может рассказать об их происхождении и разнообразии.
		Низкий уровень: называет предметы с помощью педагога, не знает истории их возникновения, не может рассказать об их разнообразии.
2. Освоил		Высокий уровень: может

приемы работы в программах: Paint, Word	1. Знание инструментов, алгоритмов работы, а также умение применять их на практике для создания и редактирования контента, оформления документов и презентаций	работать с компьютером и выполнять практическое задание без помощи педагога.
		Средний уровень: не всегда может работать с компьютером, испытывает трудности в выполнении практического задания.
		Низкий уровень: не может работать с компьютером, не выполняет практическое задание.
3. Умеет классифицировать эмоции	1. Называет эмоцию, описывает особенности её проявления, поясняет обстоятельства её возникновения	Высокий уровень: верно называет эмоцию и описывает особенности ее проявления, четко поясняет обстоятельства её возникновения.
		Средний уровень: не всегда верно называет эмоцию и описывает особенности ее проявления, затрудняется в пояснении обстоятельств её возникновения.
		Низкий уровень: не называет эмоцию, путает особенности проявления, не может пояснить обстоятельств её возникновения.
Метапредметный результат: 1. Сформированы базовые навыки восприятия, внимания, памяти, пространственного воображения	1. Умеет получать, хранить и воспроизводить информацию из окружающей среды	Высокий уровень: хорошо воспринимает информацию из разных источников, запоминает ее, воссоздает в сознании все разнообразие характеристик, описывающих явление или предмет и свободно воспроизводит информацию.
		Средний уровень: испытывает трудности в

		восприятии информации и ее запоминании, затрудняется в воссоздании в сознании всего разнообразия характеристик, описывающих явление или предмет, не всегда способен свободно воспроизвести информацию.
		Низкий уровень: не воспринимает или очень слабо воспринимает информацию, плохо ее запоминает, не может воссоздать в сознании все разнообразие характеристик, описывающих явление или предмет, не может самостоятельно воспроизвести информацию.
Личностный результат: 1. Проявляет любознательность	1. Стремление к получению новых знаний, сведений и опыта	Высокий уровень: активно и самостоятельно исследует окружающий мир
		Средний уровень: с помощью педагога проявляет активность в исследовании окружающего мира
		Низкий уровень: безынициативен в изучении нового
2. Заложены основы развития коммуникативных навыков	1. Умеет устно излагать свои мысли, слушать и принимать другую точку зрения	Высокий уровень: грамотно и понятно излагает свои мысли, умеет слушать собеседника и уважать чужую точку зрения, способен договариваться
		Средний уровень: не всегда грамотно и понятно излагает свои мысли, перебивает собеседника,

		конфликтен
		Низкий уровень: не может грамотно излагать свои мысли, не умеет слушать собеседника, конфликтен

11. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, рекомендуемая педагогам (коллегам) для освоения данного вида деятельности:

1. Баданина Л.П. Диагностика и развитие познавательных процессов. Практикум по общей психологии. – М.: НОУ ВПО МПСИ, 2012. – 264 с.
2. Баранова Э.А. Диагностика познавательного интереса у младших школьников и дошкольников. – М.: Речь, 2005. – 128 с.
3. Большая детская энциклопедия.- ООО «Издательская группа «Азбука Аттикус», 2017. – 335 с.
4. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве. – М.: Мозаика-Синтез, 2012. – 336 с.
5. Габдулина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей / З.М. Габдулина. - Изд. 2-е. – Волгоград:Учитель, 2011г. – 139 с.
5. Куликовская И. Э. Детское экспериментирование / И. Э. Куликовская, Н. Н. Совгир. – М., 2003. – 80 с.
6. Михаленко Н.И. Научные опыты в комнате / Е.И. Михаленко, М.А. Яковлева. – М.: Эксмо. – 96 с.
7. Пятьсот вопросов и ответов.- Ростов-на-Дону: Издательский дом «ПрофПресс», 2018.-144 с.
8. Савенков А. И. Маленький исследователь. Как научить дошкольника приобретать знания / А. И. Савенков. – Ярославль : Академия развития, 2010. – 208 с.
9. Что? Зачем? Почему? Большая книга вопросов и ответов: - Москва: Эксмо, 2018. – 512 с.

Литература, рекомендуемая для обучающихся для успешного освоения данной образовательной программы:

1. Большая детская иллюстрированная энциклопедия / Ростов н/Д : Владис, 2015. – 344 с.
2. Перова О. Наша Родина Россия / Ольга Перова; - М. : Эксмо, 2012.- 96 с.

Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся в целях расширения диапазона образовательного воздействия и помощи родителям в обучении и воспитании ребенка:

1. Баранова Э.А. Диагностика познавательного интереса у младших школьников и дошкольников. – М.: Речь, 2005. – 128 с.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебным планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хочу все знать!» и выбранными видами контроля.

1. Декабрь – промежуточный контроль.

Форма демонстрации: викторина.

Форма фиксации: ведомость аттестации.

Описание задания для контроля:

Ребенок отвечает на вопросы. За каждый правильный ответ 1 балл.

Вопросы для викторины:

1. Как выглядели первые игрушки?
2. Что такое сувенир?
3. Кто придумал мяч?
4. Вспомни игры разных народов.
5. Что такое эмоции?
6. Как человек проявляет эмоции?
7. Угадай эмоцию (карточки)
8. Покажи эмоцию (карточки)
9. Почему мыло пенится?
10. Как придумали стекло?
11. Узнай мелодию музыкального инструмента.
12. Витамины. Зачем они человеку?
13. Почему ручка называется «Шариковая»?
14. Что такое каллиграфия?
15. Как раньше называли картофель?

Ключ к вопросам:

Высокий уровень познавательной активности – 12 ответов и выше

Средний уровень познавательной активности – от 6 до 11 ответов

Низкий уровень познавательной активности – 5 и меньше ответов

2. Задание. Нарисуйте, пожалуйста:

В левом верхнем углу – солнце,

В нижнем левом – дерево,

Справа под деревом – гриб

Внизу посередине – дом.

С левой стороны крыши дома – трубу

В верхнем левом углу – тучку.

Справа от дома прямоугольную клумбу.

В центре клумбы – 3 цветочка.

Ключ к заданиям:

Высокий уровень: ребенок выполнил задание в полном объеме (8 элементов) самостоятельно.

Средний уровень: ребенок выполнил задание 5-7 элементов с помощью педагога.

Низкий уровень: ребенок не смог выполнить задание, нарисовал до 4 элементов.

Таблица результатов промежуточного контроля (викторина)

Фамилия Имя	Номер вопроса									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Апрель-май – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: викторина.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

Ребенок отвечает на вопросы. За каждый правильный ответ 1 балл.

Вопросы викторины:

1. Роботы. Зачем они нужны человеку?
2. Как создают зеркала?
3. Зачем украшают одежду?
4. Кто привез картофель в Россию?
5. Как раньше называли пуговицы?
6. Кто первый начал пользоваться пуговицами?
7. Из чего делают бумагу?
8. Первая бумага из чего сделана?
9. Как человек проявляет эмоции?
10. Угадай эмоцию (карточки)
11. Покажи эмоцию (карточки)
12. Зачем человек придумал одежду и обувь?
13. Почему дни недели так называются?
14. Какие полезные свойства есть в шоколаде?
15. Откуда в холодильнике холод?

Ключ к вопросам:

Высокий уровень познавательной активности – 12 ответов и выше

Средний уровень познавательной активности – от 6 до 11 ответов

Низкий уровень познавательной активности – 5 и меньше ответов

Таблица результатов итогового контроля (викторина)

Фамилия Имя	Номер вопроса									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Задание. Нарисуйте, пожалуйста:

В левом верхнем углу – цветок,

В нижнем левом – гриб,

В нижнем левом – дом

Внизу посередине – дом.

В правом верхнем углу – тучку,

С левой стороны крыши дома – трубу

Слева от дома треугольную клумбу.

В центре клумбы – 5 цветочков.

Ключ к заданиям:

Высокий уровень: ребенок выполнил задание в полном объеме (8 элементов) самостоятельно.

Средний уровень ребенок выполнил задание 5-7 элементов с помощью педагога.

Низкий уровень ребенок не смог выполнить задание, нарисовал до 4 элементов.