



АРХИМЕД

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

по работе с панелью «Архимед - система планирования
экологичного развития дошкольника»

ВЕРБАТОРИЯ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Модуль I. Панель «Архимед» – система работы4

<https://www.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=XZJ7cuqoqtc&app=desktop>

- Вводное слово 4
- Работа в программе: вход в программу, функциональность элементов программы 5
- Знакомство с платформой Архимед - ключевые понятия 8
- Что делать, если... Пошаговая инструкция 11
- Печать и отправка расширенной витринной панели нового отчета для клиента 11
- Подбор и отправка расширенной панели под клиента со старым типом отчета 13
- Разработка индивидуальной панели. Подбор и копирование витринной панели. Работа со справочниками, замена и создание элементов. Отправка авторской панели клиенту 14

Модуль II. Теория создания панели «Архимед»22

<https://www.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=mH1gr5PSCVA&app=desktop>

- Раздел «Работа с навыками» 22
- Уровень «Кружки и секции» 22
- Уровень «Мастер-классы» 25
- Уровень «Настольные игры» 27
- Раздел «Поддержка в семье» 28
- Уровень «Семейная игра (занятие)» 29
- Уровень «Художественный фильм (мультфильм)» 32
- Уровень «Тематическое чтение» 34
- Раздел «Работа с личностными качествами» 28
- Работа с эмоциями 39
- Работа с коммуникациями 41
- Поддержка 43

Модуль II.1 Грани и теория взаимодействия между ними.46

<https://www.youtube.com/watch?v=rm-7zR5APsw&feature=youtu.be>

- Логический подбор и выбор 46
- Теория Гарднера Г., взаимодействие различных комбинаций прикладных граней интеллекта. Применение теории относительно панели «Архимед» 46

Модуль III. Консультация и работа с клиентом в разработке индивидуальной панели «Архимед».....53

<https://www.youtube.com/watch?v=VuG845dqSaA&feature=youtu.be&app=desktop>

- Вводное слово 53
- Варианты взаимодействия с клиентом при запросе о разработке плана развития Архимеда для ребенка 54
- Этапы консультирования по Архимеду 56
 - I этап. Предзнакомство 56
 - II этап. Консультация 58
- На чем важно акцентировать внимание 59

Модуль IV. Сопровождение клиента66

- Возможные вопросы родителей 26

Приложение 1. Методические рекомендации по созданию элементов карты70

Приложение 2. Список сайтов87

Приложение 3. Список литературы88

Приложение 4. Теория Гарднера93

Приложение 5. Анкета для клиентов106

Приложение 6. Работа с книгами и фильмами111

Модуль I. Панель «Архимед» – система работы.

○ Вводное слово

Экологическое и системное развитие – это то, к чему мы стремимся, по мере течения времени, с целью развития индивидуальности, как ребенка, так и себя самих.

«Архимед» – это система индивидуального развития, рассчитанная на один год, с помощью которой, родитель имеет постоянную поддержку специалиста, позволяющую гибко следовать за процессом формирования ребенка, подбирая для этого оптимальные маршруты, литературу, фильмы, игры.

Новая система - требует изучения программы и активного взаимодействия с компьютером и интернетом. Поэтому не стоит волноваться и пугаться – важно понимать, что все получится. Достаточно вспомнить первую нейрометрию, первую консультацию по отчету и сравнить с тем, что вы уже умеете сегодня.

Все получится, потому что:

Вы уже сопровождаете своих клиентов. Раньше это был формат беседы, рекомендаций, консультаций, выход на индивидуальные занятия, использование нейрометрики в понимании особенностей ребенка, его сильных сторон и направлений развития. Раньше это был отдельный лист – школа и кружки, а сейчас - полноценный план действий на год.

Как только вы познакомитесь с собранной базой и внесете свои идеи, то время на создание такой панели сократится (главное набить руку).

Планирование – то, что мы используем ежедневно: чем заняться с детьми на выходных, во что поиграть вечером, какой мультфильм посмотреть всей семьей в пятницу вечером, на секцию бокса или плавания пойти в этом году, какой дополнительный кружок выбрать.... Эти же вопросы беспокоят и ваших клиентов, и именно «Архимед» поможет найти правильные ответы. Родители уходят домой с готовым планом и инструкцией «что и как делать». При консультациях пар создается общая гармонизированная концепция развития ребенка. Как только придет осознание важности и полезности панели не только для ребенка, но и семьи в целом, консультации будут приносить удовольствие.

○ **Работа в программе: вход в программу, функциональность элементов программы**

В поисковой строке браузера интернета вводим название платформы <http://panel.verbatoria.ru>.

Появляется страница регистрации, куда необходимо ввести логин – указанная вами **в анкете почта** (это важно, если почту указана неправильно, то вход будет невозможен), пароль – отправляется ответным письмом на указанный электронный адрес. После этого нажимаете кнопку «войти». Далее, в течение минуты **на указанный Вами в анкете номер телефона** приходит смс с паролем для входа. Вам необходимо ввести sms-пароль в поле и нажать кнопку «подтвердить».

**Элементы страницы, состоящей из трех активных вкладок:
«Архимед», «Главная», «Специалисты».**

Архимед – 1 вкладка-представление (рис. 3). На ней изображен действующий круг, состоящий из 5 прикладных граней. Если навести мышкой на каждую грань, то справа появится ее краткое описание. Эта страница – помощник быстрого нахождения списка панелей по первой ведущей грани.

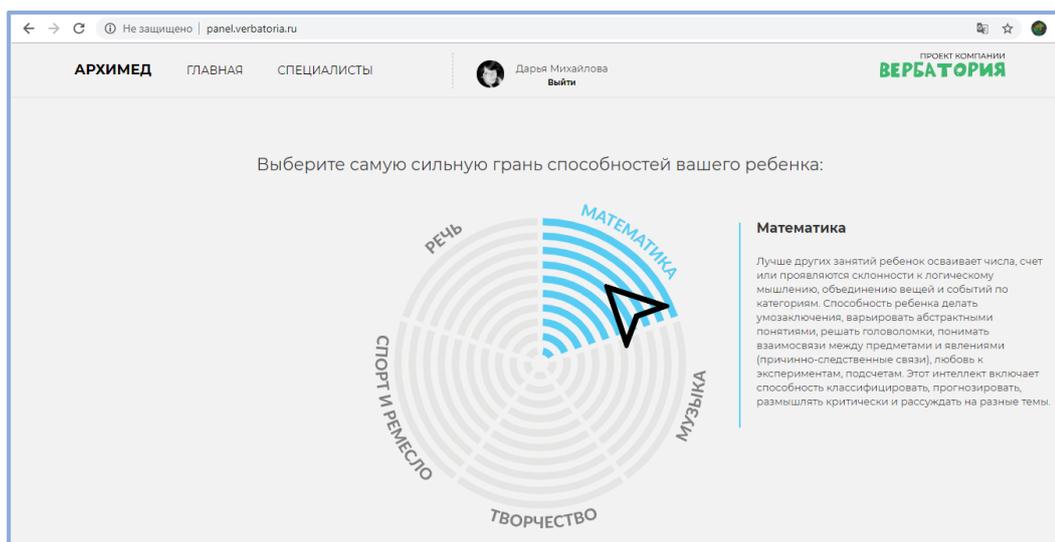


Рисунок 3. Вкладка «Архимед» платформы panel.verbatoria.ru.

Выберем «математику», нажмем на нее мышкой, и система автоматически отправит нас на вкладку «Главная», где мы получим список панелей, в которых выбранная грань будет на первом месте (рис. 5а).

Укажите свой номер нейрометрики (рис. 4) – в будущем эта строка понадобится для автоматического выведения на главный экран панели, внесенной в отчет. Пока мы здесь ничего не указываем, данная функция подключится чуть позже.

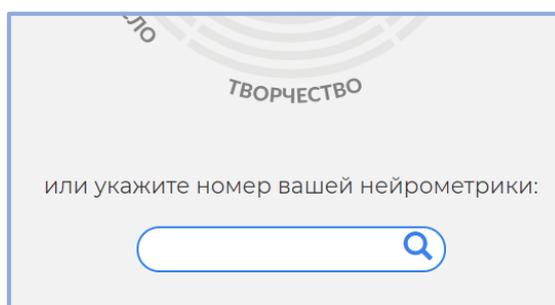


Рисунок 4. Поле ввода номера нейрометрики.

Главная – активная вкладка для поиска и печати панели, а также для создания индивидуальных панелей (рис. 5 и 7). На нее можно попасть двумя

способами: автоматически с вкладки «Архимед», выбрав ведущую грань (рис. 5а) или нажатием вкладки «Главная» с выходом на чистую страницу без данных (рис.5б).

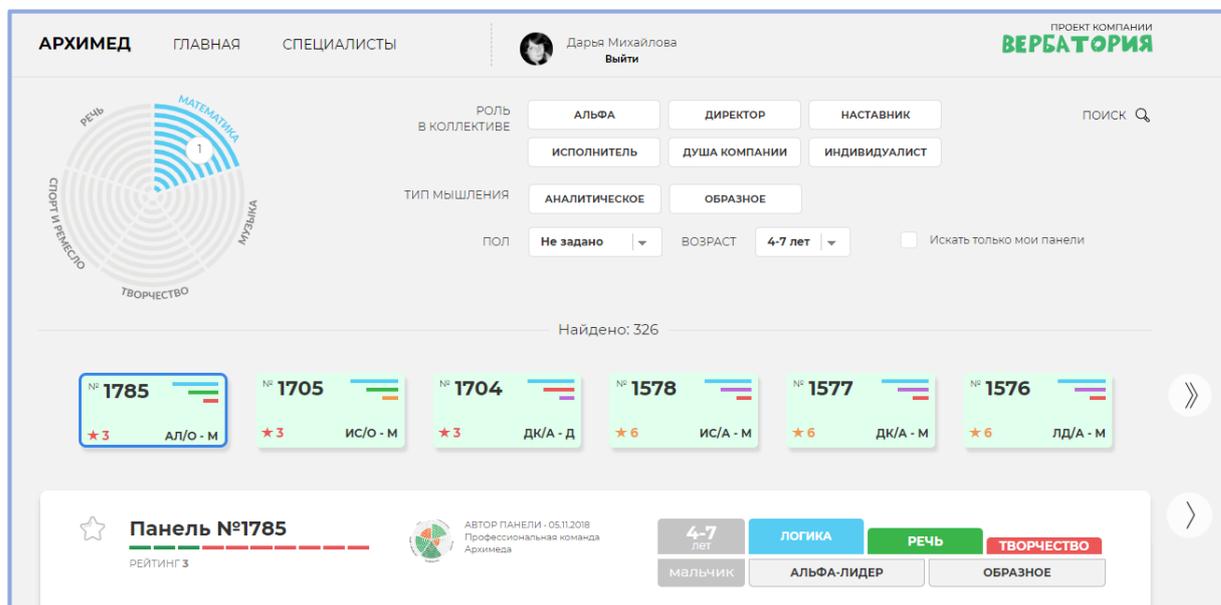


Рисунок 5а. Переход на вкладку «Главная» через выбор ведущей грани (#математика) на во вкладке «Архимед».

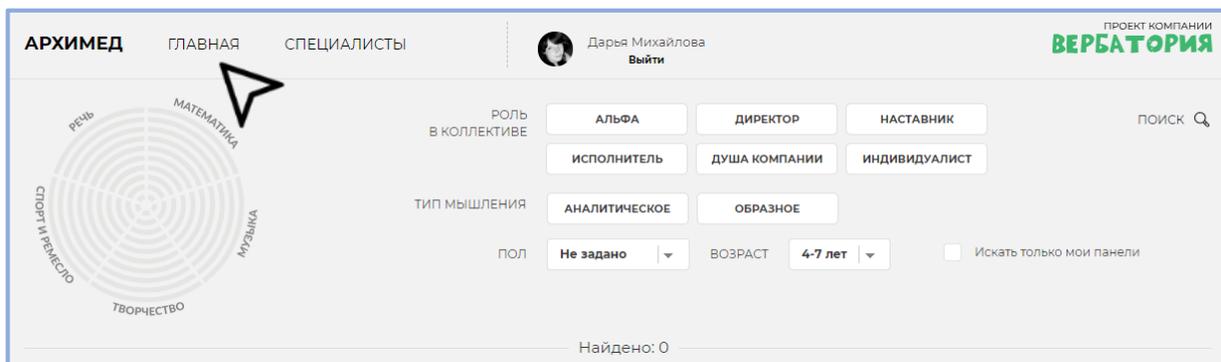


Рисунок 5б. Переход на вкладку «Главная» через главное меню страницы.

Специалисты – список людей, которые составляют карты индивидуального развития (рис. 6). С фотографией и указанием анкетной информации об образовании, курсах, специализацией по граням интеллекта.

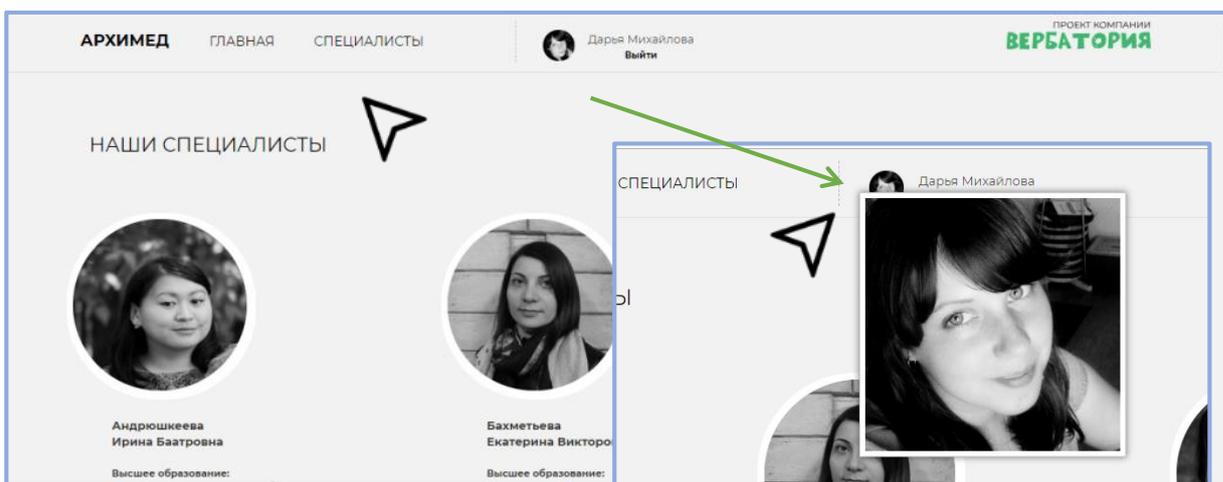


Рисунок 6. Работа с вкладкой «Специалисты».

○ Знакомство с платформой Архимед - ключевые понятия.

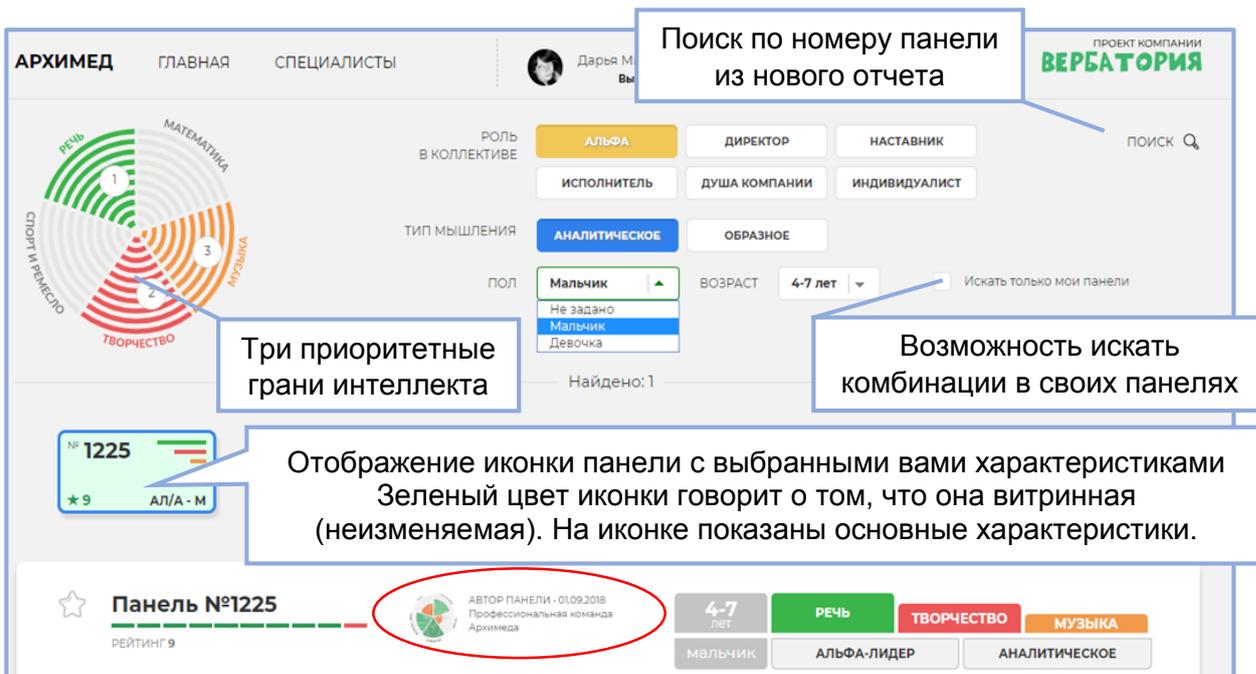


Рисунок 7. Основные элементы вкладки «Главная».

Из 5 прикладных граней выбираем нажатием мышки сектор круга. Снимаем выбор тем же нажатием мышки на сектор.

Важно соблюдать очередность выбора граней. Для контроля на секторах в кружке высвечивается номер выбираемой грани: 1-2-3. Если выбираете одну ведущую грань – программа предложит вам широкий спектр, где помощниками

будут служить две из четырех свободных граней. Если выбираете две ведущие грани, поиск сужается, а панели отличаются 3 гранью.

У каждой грани свой цвет: речь (зеленый), математика (голубой), музыка (оранжевый), творчество (красный), спорт и ремесло (фиолетовый), который отражается на иконке панели (Рис.8).



Рисунок 8. Элементы иконки панели.

Роль в коллективе – представлено шестью позициями. Выбранный элемент становится желтым (рис. 7).

Сокращения: **АЛ** – альфа, **ЛД** – лидер-директор, **ЛН** – лидер наставник, **ИС** – исполнитель, **ДК** – душа компании, **ИН** – индивидуалист (рис. 8).

Тип мышления – представлен двумя позициями. Выбранный элемент становится синим (рис. 7).

Сокращения: **О** – образное, **А** – аналитическое

Пол – представлен двумя категориями.

Сокращения: **М** – мальчик, **Д** – девочка (рис. 8).

Возраст стоит автоматически: 4-7 лет. Его корректируем только при создании индивидуальной панели.

Иконки панелей бывают двух типов: зеленые и белые (рис. 9). Зеленые (базовые или витринные панели) – это опубликованные панели, которые разработаны командой специалистов Архимеда. Они автоматически включаются в отчет по ребенку, под комбинацию его параметров, поэтому в базе есть как

минимум по одной панели на любую комбинацию параметров. Базовые зеленые панели нельзя изменить, но их можно использовать как шаблон для подготовки авторской панели непосредственно для каждого клиента. Есть функции «Экспорт в pdf» и «Создать копию».

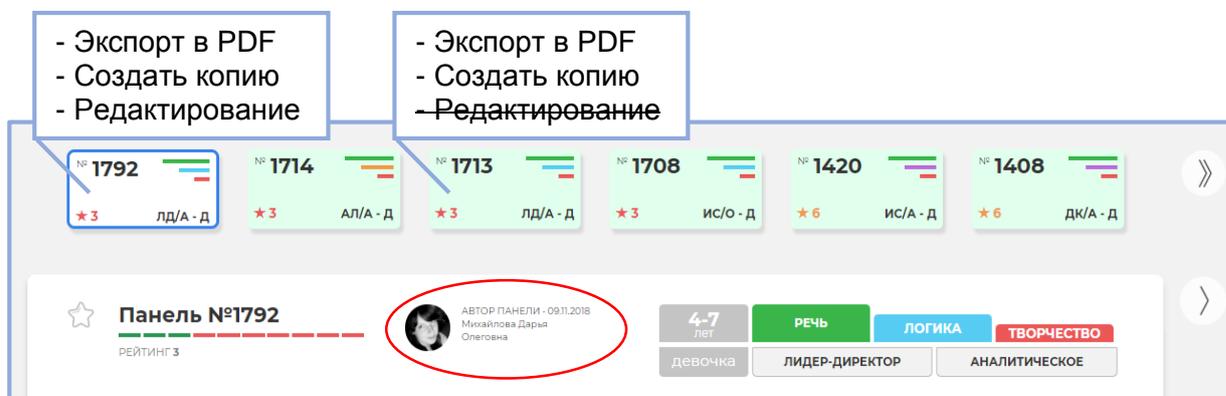


Рисунок 9. Отображение ряда иконок панелей.

Авторские панели имеют белый цвет, отображают фото и данные составителя (рис. 9). Помимо функций «Экспорт в pdf» и «Создать копию», появляется функция «Редактирование». При редакции своей авторской панели выбирается конкретный возраст ребенка, под которого и собирается панель.

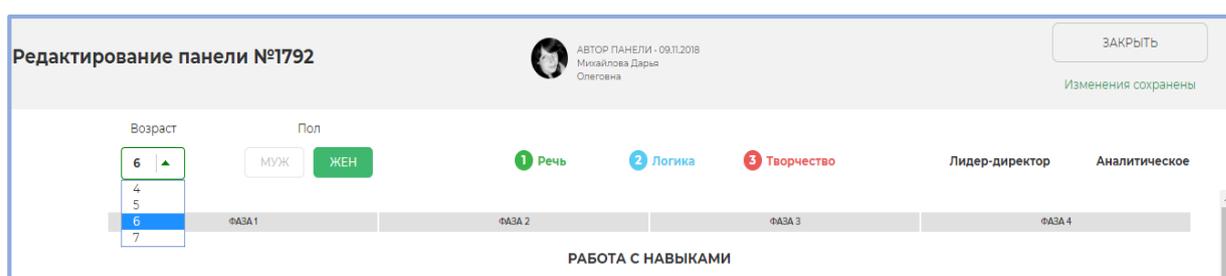


Рисунок 10. Редактирование панели.

После создания базы своих панелей можно пользоваться галочкой «Искать только мои панели» (рис. 11). В этом случае поиск по выбранным параметрам будет происходить только среди ваших панелей.

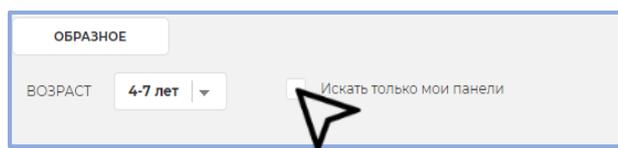


Рисунок 11. Функция «Искать только мои панели».

○ **Что делать, если... Пошаговая инструкция:**

- подбор и копирование панели под клиента,
- работа со справочниками, замена и создание элементов,
- отправка расширенной панели клиенту.

● **Печать и отправка расширенной витринной панели нового отчета для клиента**

I. Клиент, 4-7 лет – консультация с новым отчетом, при котором нет необходимости в индивидуальном составлении плана развития.

Специалист:

=> Распечатывает отчет

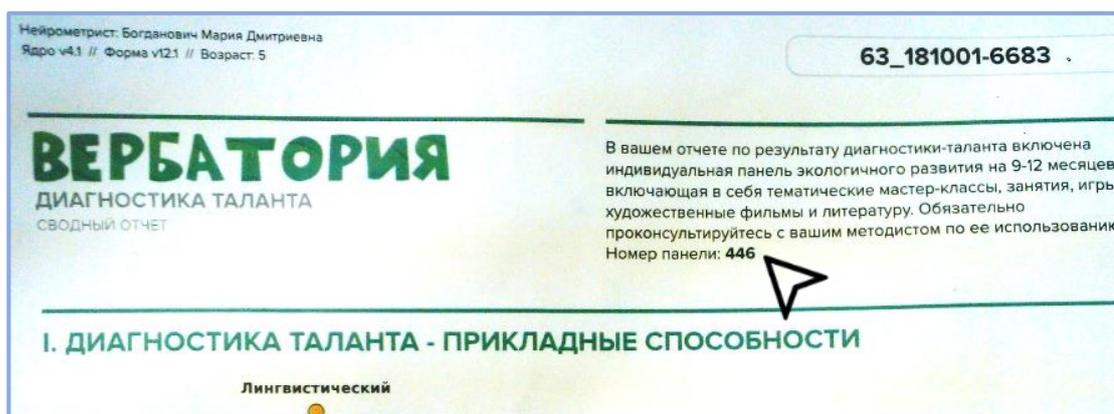


Рисунок 12. Номер панели в сводном отчете.

=> смотрит номер панели в отчете 4-7 лет (указан на 1 странице в верхнем правом углу вместо «Ваше занятие» под индивидуальным номером отчета и

слева от логотипа «Вербатория - диагностика таланта. Сводный отчет»): *В вашем отчете по результатам диагностики таланта включена индивидуальная панель развития на... Номер панели: **1225** (выделен жирным шрифтом)* (рис. 12)

=> заходит по вышеописанным шагам в Архимед => заходит на вкладку «Главная» => в верхнем правом углу находит лупу и слово поиск (рис. 13) => вводит туда значение панели **1225**

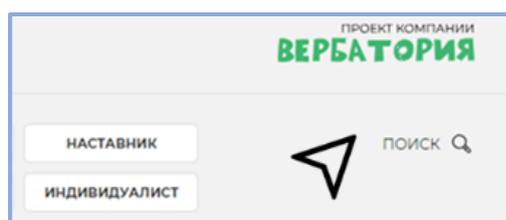


Рисунок 13. Поле для ввода номера панели.

=> на экране появляется панель, пролистывает вниз и нажимает кнопку «Экспорт в pdf» (рис. 14)

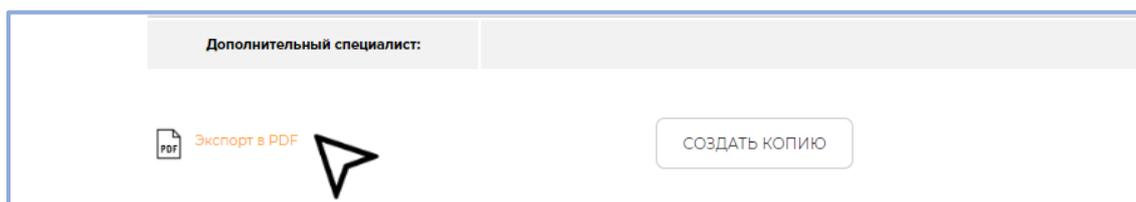


Рисунок 14. Кнопка «Экспорт в pdf».

=> может внести номер нейрометрики (в поле «Укажите номер нейрометрики») или снять галочку с этого пункта и нажать кнопку «Получить отчет» (рис. 15)

Рисунок 15. Поле для ввода номера нейрометрики.

=> после ввода данных в поля, откроется возможность отправить панель на e-mail клиента и/или сохранить и распечатать в кабинете клиента (рис.16).

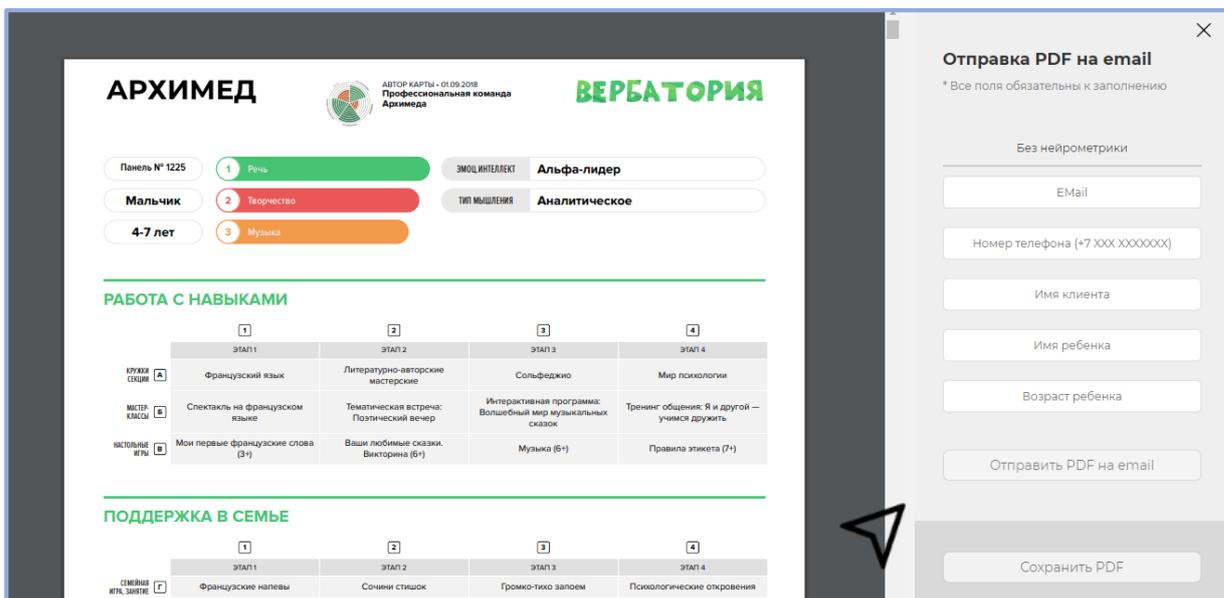


Рисунок 16. Экспорт панели в pdf.

- **Подбор и отправка расширенной панели под клиента со старым типом отчета**

II. Клиент, 4-7 лет – консультация со старым отчетом, в пожелание –
бесплатный индивидуальный план развития.

Специалист:

=> Распечатывает отчет => смотрит:

1. пол
2. три ведущие грани
3. тип мышления (усвоение новой информации)
4. роль в коллективе (лидерскую позицию – последняя страница отчета)

=> заходит по вышеописанным шагам в Архимед => заходит на вкладку «Главная» => выбирает необходимые параметры (кроме возраста, рис. 7)

=> на экране появляется ряд панелей, подходящих под критерии панели в виде иконок (рис. 9) => выбирает нужную иконку, нажимает на нее мышкой

=> ниже высвечивается выбранная панель => пролистывает вниз и нажимает кнопку «Экспорт в pdf» (рис. 14), так как клиент хочет бесплатную версию под возраст 4-7 лет. Может внести номер нейрометрики (в поле «Укажите номер нейрометрики») или снять галочку с этого пункта и нажать кнопку «Получить отчет» (рис. 15) => после ввода данных в поля, откроется возможность отправить панель на e-mail клиента и/или сохранить и распечатать в кабинете клиента (рис.16).

- **Разработка индивидуальной панели. Подбор и копирование витринной панели. Работа со справочниками, замена и создание элементов. Отправка авторской панели клиенту**

III. Клиент, 4-7 лет – консультация с нейрометрикой, интересуется индивидуальным планом развития с учетом особенностей ребенка.

Специалист:

=> Открывает отчет => смотрит:

1. пол
2. три ведущие грани
3. тип мышления (усвоение новой информации)
4. роль в коллективе (лидерскую позицию – последняя страница отчета)

=> заходит по вышеописанным шагам в Архимед => заходит на вкладку «Главная» => выбирает необходимые параметры (рис. 7)

=> на экране появляется ряд панелей, подходящих под наши критерии в виде иконок (рис. 9) => выбирает нужную иконку, нажимает на нее мышкой => ниже высвечивается выбранная панель => пролистывает вниз и нажимает кнопку «Создать копию» (рис.17)



Рисунок 17. Создание копии панели.

После чего появляется копия панели, которую вы можете редактировать под ребенка, и которая в итоге станет авторской – то есть вашей (рис. 18).

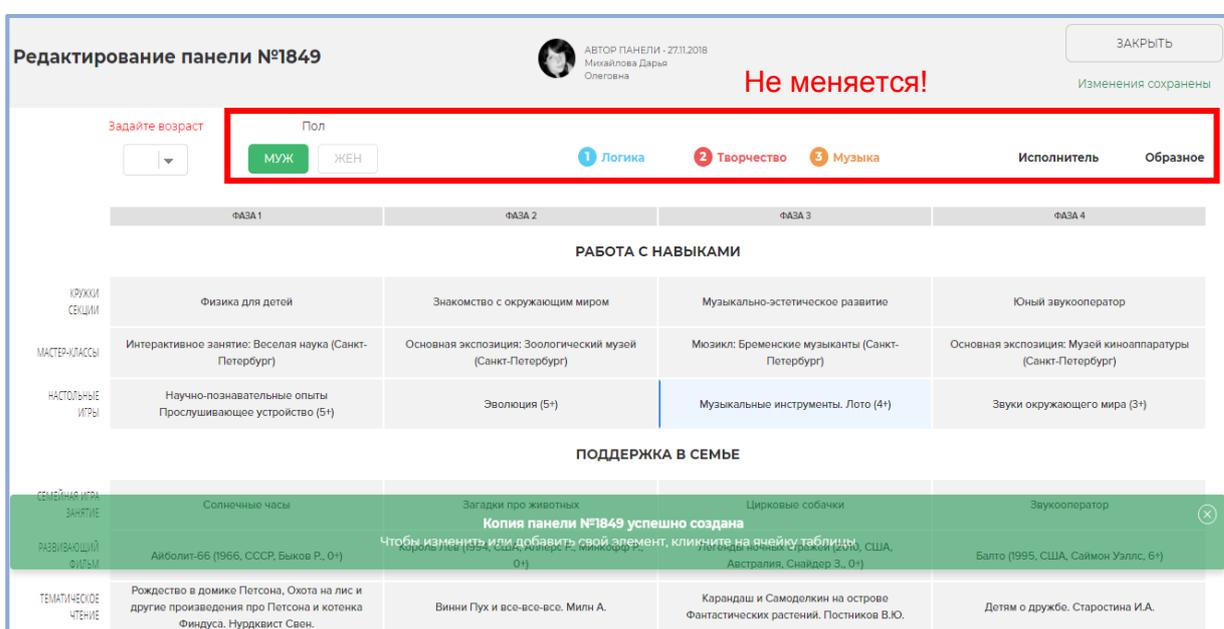


Рисунок 18. Редактирование панели.

Параметры скопированной панели не меняются, то есть пол, грани, роль в коллективе и тип мышления остаются неизменными. Вы можете выбрать возраст ребенка, а также любой элемент в таблице, будь то кружок, мастер-класс, игра, книга или фильм.

Чтобы выбрать возраст, наводите мышку на ячейку «Задайте возраст» и выбираете возраст 4-5-6-7 лет (рис. 10).

Чтобы прочитать содержание блока:

Выберем блок «Физика для детей» уровня «Кружки и секции» в Фазе 1,

достаточно нажать по нему мышкой. У вас появится развернутое описание (рис. 19)

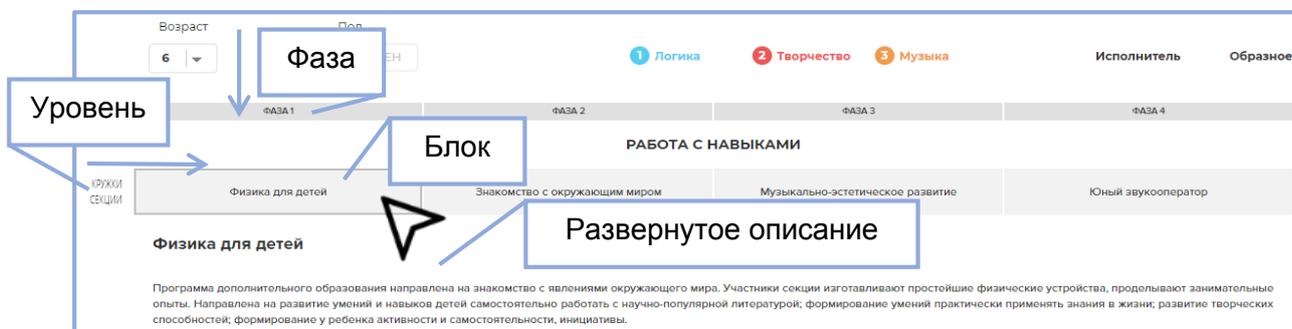


Рисунок 19. Развернутое описание (содержание) блоков.

Если этот элемент не подходит, то его нужно заменить или поставить свой. Для этого необходимо быстро дважды нажать на блок. Программа выдаст список вариантов для замены.

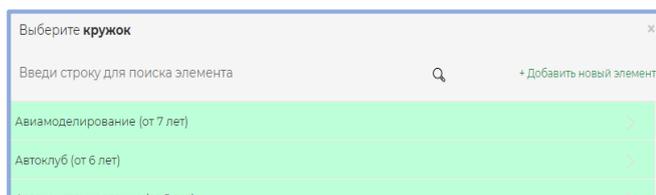


Рисунок 20. Список вариантов для замены описания (содержания) блока.

○ Причины, по которым не открывается список элементов или описание:

1. Вы находитесь в режиме просмотра панели, а не ее редактирования.
2. Вас случайно «выкинуло» с платформы Архимед.
3. Пропал интернет.
4. Старая версия браузера.



Что делать:

1. Выйти из Архимеда и зайти в него заново. Найти нужную скопированную вами панель и нажать кнопку «Редактировать».
2. Попробовать в соседнем окне загрузить страницу с вопросом. Если этого не

удается сделать, значит интернет не стабилен и нужно проверить подключение.

3. Удалить старую версию браузера и установить новую. На Яндексе и Google Chrome все отлично открывается.

В окне с предложенными вариантами кружков, мастер-классов, фильмов, книг и игр вы можете воспользоваться строкой для поиска по ключевому слову.

При сочетании «математика+творчество» для 6-летки вместо физики поставит химию. Вводим в строку начало слова «хим..» и выбираем «Юного химика (от 6 лет)» (рис. 21а). Подходит.

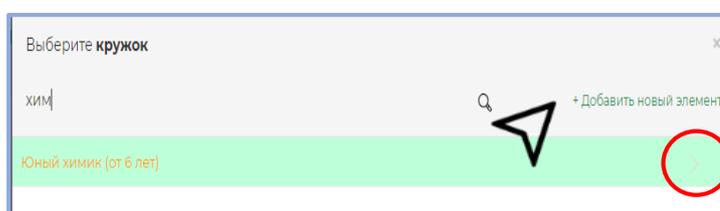


Рисунок 21а. Строка поиска по ключевому слову.

🕒 Рекомендации:

Старайтесь не вводить слово целиком, это может сузить список предлагаемых вариантов. Если ищите иностранный язык, введите «язык..», будут предложены итальянский, китайский, немецкий. Если ищите рисование, попробуйте синонимы и будут предложены изобразительное искусство, художественная роспись, картины из песка, батик, роспись по ткани и т.д. Если ищите настольную игру или фильм для 4 лет, введите в строку поиска возраст. Если нужен мастер-класс в Туле, введите в строку необходимый город.

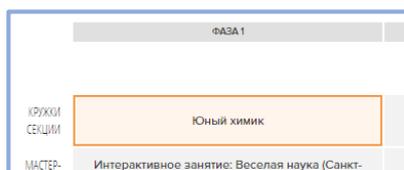


Рисунок 21б. Измененный блок.

Нажимаем на название и добавляем в рабочее поле. Цвет блока поменялся с серого (стандартного, скопированного) на желто-оранжевый (рис. 21б) – это говорит о том, что элемент, в скопированной панели, вами изменен. Так же вы можете встретиться с синими блоками, которые показывают, что это новый элемент в панели.

Если вам хочется подробнее познакомиться с кружком Юный химик, прежде чем нажать на название, можете кликнуть мышкой по стрелке правее от названия (рис. 21а). Если выбираете кнопку «Использовать элемент» (рис. 22), он добавляется в панель и становится желто-оранжевым блоком (рис. 21б).

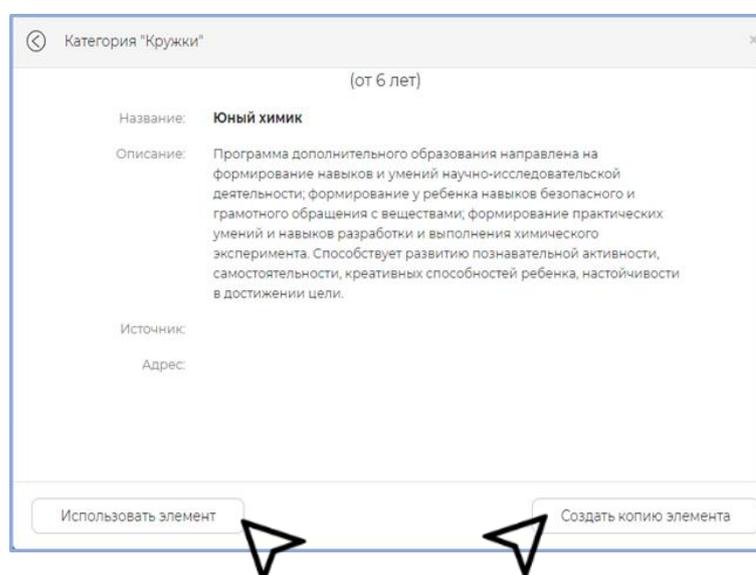


Рисунок 22. Создание копии элемента.

Если Вы работаете с играми или мастер-классами в другом городе, можете выбрать кнопку «Создать копию элемента» (нижний правый угол окна) и внести правки в описание (рис. 22).

Изменить название, источник (сайт или книга), адрес (батутный центр не в Москве, а в Казани).

Таким образом, вы добавите новый элемент в систему и сможете использовать его в своей карте (синий цвет).

○ **Рекомендация:**

Создание и редакция блоков: название, описание, источник, адрес – **заполняется по правилам методички! (Приложение №1)**

Категория "Игры на эмоции"

Название: Эмоциональные тропинки

Описание: Игра проводится в кругу семьи. Адаптирована на базе источника.

Кол-во символов: 63

Источник: Психологические игры для детей. Образцова Т.Н. (2009)

Отменить Сохранить

Рисунок 23. Создание нового элемента.

Помимо создания копии уже выбранного элемента, всегда можно внести свои методические разработки: игры, книги, фильмы, мастер-классы. Для этого (рис. 21а) необходимо нажать на кнопку «Добавить новый элемент». Открывается окно (рис. 23), куда необходимо будет ввести «Название, Описание» (не менее 250 символов), источник, адрес, возраст и т.д., руководствуясь правилами оформления (прил. № 1).

Заполнение нового элемента

Название: название игры (без точек).

Семейный портрет.

Описание: четкое описание игры, опираясь на источник.

Обращаем внимание, что при внесении новой игры, рекомендуется избегать слов: – воспитатель, педагог, психолог, малыш, дети, ребята, ручки, стульчики, сыночек, доченька и т.п. Такие слова рекомендуется заменить на: ведущий, родитель, взрослый, ребенок, участники, игроки. Из опыта специалистов, рекомендуется перед игрой вносить фразу: «Игра проводится в кругу семьи» или «Игра проводится в кругу семьи, или в компании друзей ребенка» – так как это объясняет родителю, каким образом и в каких условиях проводится данная игра. Снимает напряжение между консультантом и родителем.

Описывая игру, важно обратить внимание на ее построение: вводная часть, описание, окончание (итог игры, обсуждение).

Игру желательно описывать четко – инструктивно, в рамках проф. стандарта.

Если игра адаптирована на базе, то это необходимо указать в контексте.

(адаптированная игра на базе источника)

Игра проводится в кругу семьи или в компании друзей ребенка. Ведущий (родитель) предлагает участникам создать (нарисовать) портрет семьи или каждого участника.

Каждый участник рисует себя таким, каким он чаще всего бывает, за своими привычными занятиями, окружая себя своими любимыми предметами. Так же, ведущий предлагает в рисунках отразить эмоции, которые чаще всего преобладают у участников. Рисунков себя может больше, чем один.

Приветствуется портретный масштаб, с различными видами эмоций. Такая зарисовка по силам ребенку от пяти-шести лет и будет исключительно интересным семейным портретом.

После того, как рисунки завершены. Ведущий (родитель) предлагает участникам обсудить их по следующим вопросам: каким ты себя нарисовал? Какие чувства и эмоции отражаются на твоём рисунке? Какие эмоции

выражены на рисунке папы? Нравятся ли тебе рисунки? Какие эмоции чаще всего ты видишь, когда общаешься (назвать имя участника)? После проведение данной игры, можно выполнить выставку портретов, определив им место в комнате.

Источник: название книги, автор, год (или ссылка на источник).

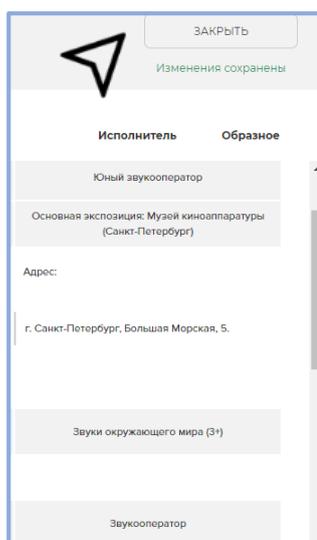


Рисунок 24. Завершение редактирования панели.

=> после того, как ваша панель отредактирована, выбираем кнопку «Заккрыть» (рис. 24) => пролистываем вниз и нажимаем кнопку «Экспорт в pdf» => может внести номер нейрометрики (в поле «Укажите номер нейрометрики») или снять галочку с этого пункта и нажать кнопку «Получить отчет» (рис. 15) => после ввода данных в поля, откроется возможность отправить панель на e-mail клиента и/или сохранить и распечатать в кабинете клиента (рис.16).

Модуль II. Теория создания панели «Архимед».

○ Раздел «Работа с навыками»

Развитие навыков в рамках природного потенциала, гарантирует успех и эффективность обучения ребенка. Данная область отражает наиболее гармоничное направление, сопутствующее интересу и мотивации в занятиях.

 Панель №960 <small>РЕЙТИНГ 6</small>		 <small>АВТОР ПАНЕЛИ - 18.08.2018 Профессиональная команда Архимеда</small>		4-7 лет	РЕЧЬ	ЛОГИКА	МУЗЫКА
				девочка	АЛЬФА-ЛИДЕР	ОБРАЗНОЕ	
		ФАЗА 1	ФАЗА 2	ФАЗА 3	ФАЗА 4		
РАБОТА С НАВЫКАМИ							
КРУЖКИ СЕКЦИИ	Французский язык	Музыкально-литературный клуб	Историческое краеведение	Вокально-театральная студия			
МАСТЕР-КЛАССЫ	Спектакль на французском языке	Открытые литературные занятия: Терем-теремок	Основные экспозиции: Музеи Московского Кремля	Образовательная программа: Белоснежка и семь нот			
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ	Французское домино (4+)	Образно говоря (7+, автор: Степин К.)	Прогулки из шкапулки. Москва (6+, авторы: Патаки Хельга, Барат Петр)	Нота, я тебя знаю (6+, автор: Ивановская Е. В., Выродов С. А.)			

Рисунок 25. Раздел «Работа с навыками».

Три уровня работы с навыками: «Кружки и секции», «Мастер-классы», «Настольные игры».

Уровни работы определяют три способа развития навыков: долгосрочный кружок, мотивационный мастер-класс, закрепляющая настольная игра для дома.

- МК и настольные игры мы проходим все обязательно.
- Кружки родитель выбирает сам: их количество и последовательность.
- Начать можно с любой фазы, но в рамках одной смысловой веточки.

- Все блоки проводятся в кругу семьи, **вместе с ребенком** родители проходят **каждый** элемент.

- **Уровень «Кружки и секции»**

Кружки – программа дополнительного образования, направленная на общее развитие природных способностей и талантов ребенка – знакомство с новой сферой жизни или родом деятельности. При выборе кружка поддерживаются **три направления центральных граней интеллекта**, обозначенных в мини-карте. Кружок выбирается общего направления.

Природоведение.

Во Дворце творчества Калининского района кружок назовут «Енотик-путешественник» для 5 лет, а для 7 лет «ЧудоМир», а во Дворце творчества в Москве «Бережем планету вместе», «Семицветик». Названия разные, а суть кружка одна – природоведение: программа дополнительного образования, направленная на развитие интеллектуальной активности ребенка через формирование навыков исследовательской деятельности.

Задачи программы: расширение кругозора по естествознанию; раскрытие воспитательного и развивающего потенциала природоведческих знаний; создание благоприятных условий для продолжения естественно-научного образования в последующем.

Поэтому в базовой панели указано направление, но не дано конкретное название кружка и его адрес. Базовая панель прикрепляется к отчету в любом городе, позволяя родителям самостоятельно найти кружок подобного типа рядом со своим домом и финансовыми возможностями. Так же выбор кружка ориентируется на возраст и пол ребенка.

Выбор кружка всегда остается за родителем, если ребенок успешно ходит в выбранный кружок не целесообразно его бросать через три месяца для того, чтобы перенаправить его в другую деятельность. Следует продолжить занятие

там, где ребенок уже успешно занимается. При нежелании посещать секцию ребенком, родитель может выбрать другой вариант из предоставленных направлений в панели.

Описание и оформление созданных элементов «Кружки и секции»

Категория "Кружки" (от 7 лет)

Название: **Природоведение**

Описание: Программа дополнительного образования направлена на развитие интеллектуальной активности ребенка через формирование навыков исследовательской деятельности. Задачи программы: -расширение кругозора по естествознанию; -раскрытие воспитательного и развивающего потенциала природоведческих знаний; -создание благоприятных условий для продолжения естественнонаучного образования в последующем; -последовательное приобщение к самостоятельной работе с различными источниками информации; - развитие коммуникативной компетентности, умения презентовать работу; -обучение использованию различных методов организации и планирования деятельности.

Источник:

Адрес:

Использовать элемент Создать копию элемента

Рисунок 26. Оформление кружка.

Составляющие: Название. Описание. Источник. Адрес.

Название кружка: название общего типа. С большой буквы без точки (обязательно проверьте представлены ли ранее в справочнике).

Если вы создаете кружок для своего города с конкретным адресом, то в скобках после названия указываете город. Это важно, чтобы партнеры из других городов не поставили ваш кружок с конкретным адресом в свои карты, отправив своих клиентов в другой город.

*# Я познаю мир (Санкт-Петербург), Сказкотерапия (Иркутск),
Занимательная астрономия (Йошкар-Ола)...*

Описание: Краткое описание программы дополнительного образования. Цель развития. При выборе ориентируемся на поддержку и развитие трех центральных граней интеллекта. Запись в справочник начинается со слов: «Программа дополнительного образования...», общее описание. Без рекламы.

Источник: название места, ссылка полная, действующая на данный момент.

Дворец детского (юношеского) творчества Кировского района Санкт-Петербурга <http://ddut.futures.ru/>

Адрес: Назначение адреса, где проходит мероприятие.

г. Санкт-Петербург, Ленинский пр. д.133 корп. 4 лит. А

- **Уровень «Мастер-классы»**

Мастер-класс – посещение данных мероприятий позволяет легко освоить различные практические навыки и техники в рамках ведущего потенциала ребенка. Мастер-класс – это мероприятия одного дня, дающее возможность попробовать новое направление, расширить горизонты знаний в уже известной области, мотивировать и поддерживать ребенка в интересующей его деятельности. В эту категорию входят выставки, основные экспозиции музеев, интерактивные занятия, спектакли, мастер-классы. Родителям рекомендовано обязательное посещение всех мастер-классов, представленных в списке карты развития. Так как они учитывают спектр всего потенциала развития. При выборе или создании мастер-класса, специалист ориентируется на позицию секции и кружка, представленного выше, возраст и пол ребенка. Мастер-класс – всегда по смыслу связан с кружком.

Описание и оформление созданных элементов «Мастер-классы»

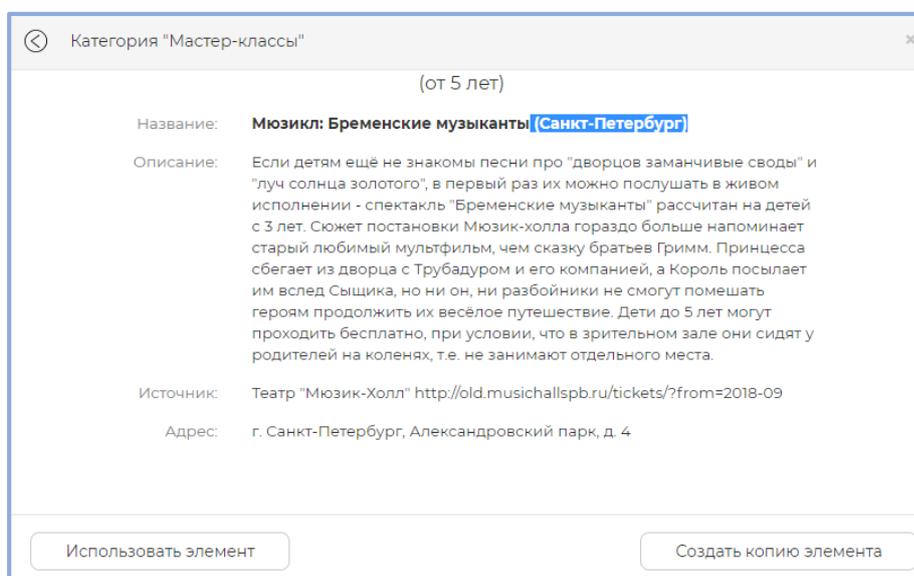


Рисунок 27. Оформление мастер-класса.

Составляющие: Название. Описание. Источник. Адрес.

Название: указать направление: мастер класс, постоянная экспозиция, интерактивное занятие, выставка, спектакль, занятие, мюзикл, интерактивное занятие, квест, лекция, музейное занятие, фестиваль, конкурс. Далее через двоеточие указать название мероприятия. ! Если город не Москва, в скобках указать город МК.

Описание: общее описание программы как представлено на сайте мероприятия. Без рекламы. Обратите внимание, что в описании мероприятия желательно указать, на что направлен мастер-класс, и чему будет обучаться ребенок при его посещении.

Источник: Название, где проходит мероприятие. Ссылка полная с источника интернета.

Адрес: Назначение адреса, где проходит мероприятие.

- **Уровень «Настольная игра»**

Настольные игры – это отличный повод общения родителя с ребенком в рамках заданного направления. Настольные игры направлены на развитие и усиление ведущих граней потенциала ребенка, являются мотивационным фактором к деятельности, раскрывают кругозор и интерес в каждой области. Подобное обучение представляет занимательный и эмоциональный процесс, который нравится детям. Родитель больше узнает о своем ребенке через игру, учится его понимать и мотивировать к интересующей деятельности. Ребенок через игровое взаимодействие с родителем, чувствует сопричастность взрослого к своим интересам.

Настольные игры рекомендуются в сопровождении направлений к кружкам, мастер-классам (в одном этапе развития). Подбор настольных игр учитывает прикладные грани интеллекта, возраст ребенка.

Описание и оформление созданных элементов «Настольная игра»

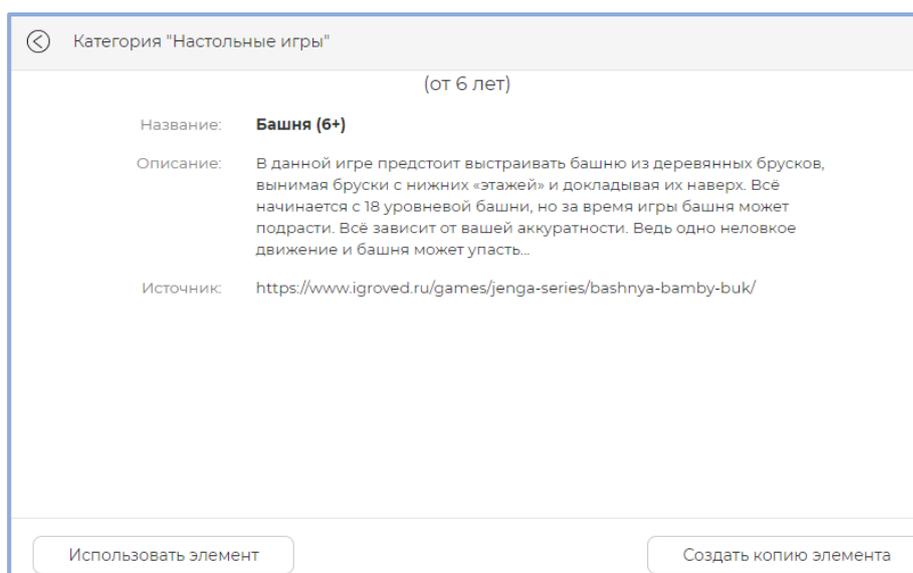


Рисунок 28. Оформление игры.

Составляющие: Название. Описание. Источник.

Название: Название игры. В скобках: возраст, автор (обязательно проверьте есть ли уже в представленных).

Описание: соответствует источнику описания на сайте. Из описания убрать рекламу и подробную инструкцию. Ограничение текста 250-800 символов.

Источник: полная ссылка на описание игры из интернета (соответствует действительности). Лучше использовать надежные интернет - магазины, специализирующиеся на продаже настольных игр в вашем городе.

<https://www.igroved.ru>, <https://valimo.ru>, <https://gaga.ru>, <https://www.mosigra.ru/>,
<https://webcache.googleusercontent.com>.

○ Раздел «Поддержка в семье»

Мотивированная деятельность с ребенком в семье, поддерживающая все ведущие грани природного потенциала. Данные рекомендации отражают семейные виды занятий, вдохновляющие ребенка на новые открытия в своих увлечениях, интересах и эмоциональных сферах.

 Панель №960 РЕЙТИНГ 6		 АВТОР ПАНЕЛИ - 18.08.2018 Профессиональная команда Архимеда		4-7 ЛЕТ	РЕЧЬ	ЛОГИКА	МУЗЫКА
				ДЕВОЧКА	АЛЬФА-ЛИДЕР	ОБРАЗНОЕ	
ФАЗА 1		ФАЗА 2		ФАЗА 3		ФАЗА 4	
РАБОТА С НАВЫКАМИ							
КРУЖКИ СЕКЦИИ	Французский язык	Музыкально-литературный клуб	Историческое краеведение	Вокально-театральная студия			
МАСТЕР-КЛАССЫ	Спектакль на французском языке	Открытые литературные занятия: Терем-теремок	Основные экспозиции: Музеи Московского Кремля	Образовательная программа: Белоснежка и семь нот			
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ	Французское домино (4+)	Образно говоря (7+, автор: Степин К.)	Прогулки из шкатулки. Москва (6+, авторы: Патаки Хельга, Барат Петр)	Нота, я тебя знаю (6+, автор: Ивановская Е. В., Выродов С. А.)			
ПОДДЕРЖКА В СЕМЬЕ							
СЕМЕЙНАЯ ИГРА ЗАНЯТИЕ	Словесный волейбол (на французском языке)	Сочини стишок	Прогулка «Башни Кремля»	Каждому свой ритм			
РАЗВИВАЮЩИЙ ФИЛЬМ	Мари Поплинс, до свидания! (1983, СССР, Квинихидзе Л., 6+)	Король Лев (1994, США, Аллерс Р., Минкофф Р., 0+)	Последний лепесток (1977, СССР, Качанов Р., 6+)	Дом (2015, США, Джонсон Т., 6+)			
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЧТЕНИЕ	Сашины сказки. Лебедев В.	Про Веру и Анфису. Успенский Э.	Цветные стёклышки. Демкина Г.	38 пугаев. Остер Г.Б.			

Рисунок 29. Раздел «Поддержка семье».

- **Уровень «Семейная игра (занятие)»**

Семейная игра – это поддерживающие, мотивирующие игры в кругу семьи, которые являются важным элементом обучения и непосредственно участвуют в развитии способностей познавать мир в сфере интересов деятельности ребенка. Данные игры не подразумевают материальный вклад осуществления, и проводятся в компании всех членов семьи ребенка. Подбор представленных семейных игр, или создание нового элемента – учитываются центральные грани природного интеллекта или направленность в выборе кружка, возраст и пол ребенка.

Семейная игра:

- всегда прикрепляется по смыслу к веточке (фазе),
- раскрывает три грани в семейном взаимодействии,
- совместная деятельность родителей и ребенка,
- один раз проиграть мало! Первый раз игра несет ознакомительный характер, понимание ее правил. Второе проигрывание приносит осознание значения игры, поиск своей стратегии. При проигрывании в третий раз появляется интерес, азарт, мотивация играть еще и побеждать. Четвертое

проигрывание уже несет личностное включение, направленное на закрепление навыков по ведущему направлению,

- выполняет коммуникативную и мотивационную задачи.

Откуда берутся игры? (Приложение №2, №3):

- свои книги и публикации
- литература для родителей дошкольников

400 способов занять ребенка от 2 до 8 лет. Фельдчер Ш., Либерман С. (1996); Как преодолеть детскую застенчивость. Застенчивый невидимка. Шишовой Т.Л. (2007); 160 развивающих игр для детей от рождения до трех лет. Уорнер П. (2013), <https://www.maam.ru/> и т.д.

- профессиональная литература

Психогимнастика в детском саду. Практикум по детской психокоррекции: игры, упражнения, техники. Истратова О.Н. (2007); Методические материалы в помощь психологам и педагогам. Алябьева Е.А. (2003), <https://nsportal.ru/detskiy-sad> и т.д.

Описание и оформление созданных элементов «Семейная игра (занятие)»

Категория "Игры в семье"

Название: Зоопарк

Описание: Игра проводится в кругу семьи или в компании друзей ребенка. Игра проводится в ролевом взаимодействии.
 Ведущий: Я хочу предложить вам попутешествовать. Хотите?
 Участники: Да
 Ведущий: Тогда я предлагаю вам съездить в зоопарк. Занимайте места в нашем автобусе, отправляется.
 Ведущий вместе с участниками, импровизируют небольшой автобус и создают атмосферу нахождения в автобусе.
 Ведущий: Пока мы будем ехать, будем играть в игру «Перестрой фразы наоборот». Например:
 Ведущий: Я буду работать.
 Участники: Мы будем отдыхать
 Ведущий: Я буду говорить
 Участники: Мы будем молчать

Кол-во символов: 5473

Источник: Путешествие в зоопарк. Кузьминых Е.Г. <https://nsportal.ru/detskiy-s>

Отменить Сохранить

Рисунок 30. Оформление игры.

Составляющие: Название. Описание. Источник.

Название: только название без точек. При внесении новой игры, обязательно проверьте, есть ли такое название уже в представленных играх справочника.

Пожалуйста, не создавайте клонов.

Описание: четкое описание игры, с опорой на источник. Обращаем внимание, что при внесении новой игры, рекомендуется избегать слов: воспитатель, педагог, психолог и т.п. Заменяем их на: ведущий, родитель, взрослый. Слова малыш, дети, ребята лучше заменять на слова: участники, играющие, игрок, ребенок. В тексте не желательно употреблять уменьшительно-ласкательные слова: детишки, ребеночек, ваш малыш, котеночек, рученька, животик...

Описывая игру, важно обратить внимание на ее построение: водная часть. Описание. Окончание (итог игры, обсуждение). Игру желательно описывать четко - инструктивно, в рамках проф. стандарта.

🕒 Рекомендация:

Из опыта специалистов, перед игрой вносить фразу: «Игра проводится в кругу семьи» или «Игра проводится в кругу семьи или в компании друзей ребенка» - так как это объясняет родителю каким образом и в каких условиях проводится данная игра. Снимает напряжение между консультантом и родителем.

Источник: название книги, автор, год (или ссылка на источник).

Книга-источник: 150 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет.

Гришечкина Н.В. (2009);

Ссылка-источник: Игры краеведческого содержания. Кольченко Н.В.

<https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2015/04/05/igry-kraevedcheskogo-soderzhaniya>

- **Уровень «Художественный фильм (мультфильм)»**

Развивающие фильмы для ребенка – это особое событие в его жизни. Каждый детский фильм раскрывает новые образы, которые воспринимаются, как жизненный опыт и ассоциация с самим собой. Для семьи очень важны семейные просмотры, так как ребенок часто не в состоянии правильно интерпретировать увиденное. Он может сильно сопереживать любимому герою, но сделать неправильные выводы. Родители могут объяснить и сопроводить разговором идею фильма.

При выборе художественного фильма рекомендуется отдать предпочтение фильмам, которые направлены на развитие эмоционального интеллекта ребенка, открывая перед ним мир дружбы, любви, сострадания, честности, отваги. Также не возбраняется, подбор фильма в рамках развития потенциала ребенка, направленный на развитие навыка. Подбор представленных фильмов, или создание нового элемента учитывает эмоциональные грани интеллекта, возраст и пол ребенка.

Фильмы подбираются под комфортную роль. Учитывается возраст и пол ребенка. Если вдруг получится сочетать фильм с веточкой – будет здорово. Если есть запрос от родителя подобрать фильм под кружки, можно пойти на уступку.

2 фильма на эмоциональный интеллект, а 2 - информационные, на веточки.

Фильм надо просматривать вместе с ребенком, так как ему необходимо его обсуждать: проговаривать, задавать вопросы, или отвечать на Ваши.

В зависимости от комфортной роли, обсуждение фильма мы тоже будем рекомендовать соответствующее: индивидуалисту мы расскажем свои наблюдения (невысокое понимание других) – «это Красная шапочка она плачет наверно, потому что...». Исполнителю мы зададим вопросы – «Как ты думаешь, а что случилось у Шапочки? А как бы ты почувствовал себя в такой ситуации...»? Придет альфа, спросим у родителей «Что отмечаете в ребенке? Что бы хотелось?» Подбираем под качества – стеснительный, импульсивный и т.д.

Описание и оформление созданных элементов «Художественный фильм»

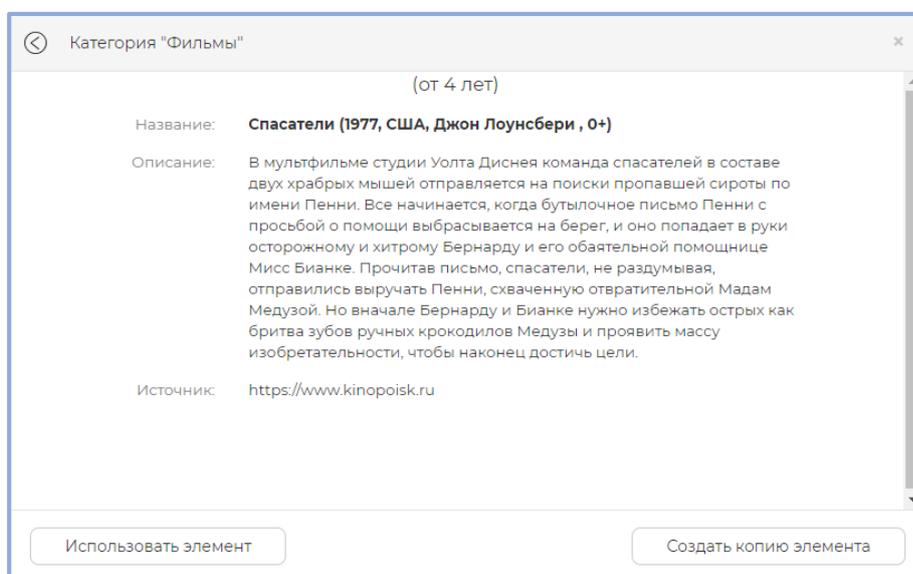


Рисунок 31. Оформление фильма.

Составляющие: Название. Описание. Источник.

Название: только название без точек, в скобках: год, страна, режиссер, возраст (обязательно проверьте есть ли уже из представленных).

Описание: четкое описание фильма как в источнике. Влияние фильма на качества ребенка. Важно убирать рекламу. Пользоваться важно надежными сайтами просмотра фильмов (КиноПоиск).

На ivi в каждом описании есть текст «Чем закончатся приключения героев, вы узнаете, если посмотрите онлайн мультфильм «Спасатели в Австралии». Посмотреть мультфильм «Спасатели в Австралии» онлайн вы можете в хорошем качестве. Приятного просмотра!». Порой они вставляют этот текст в середину описания, поэтому будьте внимательны к фразам «просмотр мультфильма доступен в онлайн-кинотеатре...».

Источник: короткая ссылка на источник с сайта описания (ссылка должна быть указана именно так, чтобы она была активна в представленной панели). Ссылка не может идти на youtube! Мы даем не место просмотра и прочитывания, а сайт откуда мы взяли описание и возрастные ограничения.

○ **Рекомендация:**

Обращаем внимание, что для многих фильмов есть возрастные ограничения. Данные критерии к фильмам присваиваются действующим в России законом «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» возрастные ограничения 0+, 6+, 12+, 16+ и 18+. Напоминаем о наличии графической маркировки, которая должна появляться в начале каждого фильма и трейлера, а также на всех рекомендованных рекламных и методических материалах. Поэтому необходимо учитывать правильное оформление.

Прежде чем, порекомендовать фильм, ознакомьтесь с его содержанием, ориентируясь на наш опыт – просмотрите фильм отрывками или прочитайте к нему описание, рецензии и отзывы.

● **Уровень «Тематическое чтение»**

Тематическое чтение – хорошая книга позволяет родителям объяснить ребенку те вещи, которые сами родители объяснить иногда не в силах. Именно книжные примеры помогают ребенку усвоить правила общения, взаимодействия с людьми, задействует ресурсы фантазии, воображения и познавательные способности для личностного развития.

Описание и оформление созданных элементов «Тематическое чтение»

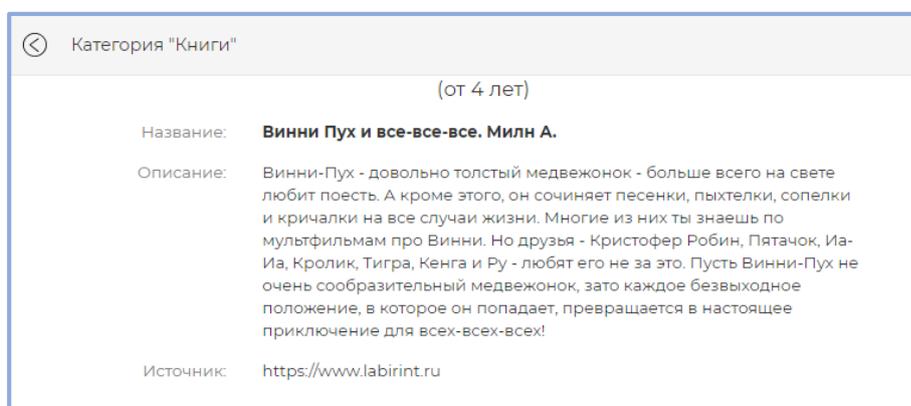


Рисунок 32а. Оформление книги.

Составляющие: Название. Описание. Источник.

Название: название книги, автор. При внесении нового элемента обязательно проверьте есть ли он в представленных элементах справочника.

Описание: четкое описание из источника. Без рекламы. Без ссылки в описании. Желательно написать, чему книга учит ребенка. Количество необходимых символов не менее 250, но не более 800.

Некорректное описание:

Знаменитые сказки Р.Киплинга из книги "Сказки просто так". Среди героев сборника— храбрый мангуст Рикки-Тикки-Тави, Мотылек, который топнул ногой, девочка Таффи, написавшая первое письмо. Иллюстрации - Г. Золотовской.

Некорректное описание:

Новая книга Виктории Ледерман - это коллекция поучительных и забавных историй из жизни третьеклассника, которые выстраиваются в единый "роман в рассказах", постепенно раскрывая героя перед читателем. Впрочем,

читатель этого героя хорошо знает: Василькин так похож на всякого девятилетнего школьника! Виктория Ледерман пишет легко и увлекательно. Писательнице удаётся создать правдивый и запоминающийся образ - как удавалось и в прошлых книгах, ставших настоящими хитами ("Календарь мая", "Первокурсница", "Всего одиннадцать! или Шуры-муры в пятом "Д"", "Уроков не будет!"). Подробнее: <https://www.labirint.ru/books/610821/>.

Корректное описание:

Тандадрика - загадочная планета игрушек, родина игр. Но шанс найти эту планету будет дан лишь тем, кому нечего терять на Земле, - сломанным и выброшенным игрушкам. Полёт на Тандадрику окажется опасным и полным приключений. Но главное, он станет настоящим испытанием для каждого путешественника: на порядочность, верность, дружбу, честность и искренность. Смогут ли непоседливый заяц Кадрилис, смешливый щенок Кутас, гордая кукла Эйнора, неповоротливый пингвин Твинас, жадная лягушка Лягария и таинственный пилот космического корабля Менес найти место, где исполнятся их мечты, и они почувствуют себя счастливыми? Ребенок, окунаясь в удивительный мир сказки, учится доброте, дружбе, ответственности.

Источник: короткая ссылка на источник с сайта описания (ссылка должна быть указана именно так, чтобы она была активна в представленной панели).

Пользоваться важно надежными сайтами книжных интернет-магазинов («Лабиринт», «Буквоед», «Читай город» и т.д.). Они всегда подробно описывают все категории произведения: автора, описание, отзывы, возрастную категорию (рис. 32б).

К доске пойдет... Василькин! Школьные истории Димы Василькина,

✓ На складе

Автор: Ледерман Виктория Валерьевна 0+
Художник: Громова Ольга
Издательство: КомпасГид ИД, 2018 г.
Серия: Виктория Ледерман

Рейтинг 9.25 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Оценить (оценило: 272)

Аннотация к книге "К доске пойдет... Василькин! Школьные истории Димы Василькина, ученика 3 "А" класса"
"Дети должны быть умнее своих родителей", - повторяла мама. А у меня не получается быть умнее! Вот и тройка в четверти затесалась, по русскому. Портит колонку четверок и пятёрок! Несправедливо: я же хорошо пишу, однажды вот сочинил целую книжку про шустрого обезьянку. А потом ещё рассказ про то, как я потерял ранец. И про ужасный, противный день рождения Лизы Комаровой. И ещё, ещё... Ладно, обо всём по порядку!
Меня зовут Дима Василькин, я учусь в третьем "А" и постоянно попадаю в смешные истории. Не все они, правда, сразу кажутся смешными - как, например, когда мы с Костином застряли у него дома до самой ночи. Но всё равно я такие случаи люблю - рассказывать их потом одно удовольствие! А не люблю я только это: "К доске пойдет... Василькин!" - слова, которые наша учительница Светлана Алексеевна говорит каждый день. Вот за что? Неужели мне без этого "к доске" мало приключений! Посудите сами!
Приключений на долю Димы Василькина и правда выпадает немало: то он на пару с другом придумывает самый весёлый розыгрыш на первое апреля, то решает во чтобы то ни стало научиться играть на гитаре к Новому году, то на собственном опыте испытывает, что означает выражение "гора с плеч". Все эти случаи он подробно записывает в тетрадку, и все они дают ему какой-то урок - из тех, что ни за что не получишь во время "настоящих" уроков.
Новая книга Виктории Ледерман - это коллекция поучительных и забавных историй из жизни третьеклассника, которые выстраиваются в единый "роман в рассказах", постепенно раскрывая героя перед читателем. Впрочем, читатель этого героя хорошо знает: Василькин ведь так похож на всякого девятилетнего школьника! Виктория Ледерман пишет легко и увлекательно. Писательнице удастся создать правдивый и запоминающийся образ - как удавалось и в прошлых книгах, ставших настоящими хитами ("Календарь майи", "Первокурсница", "Всего одиннадцать! или Шуры-муры в пятом "Д", "Уроков не будет").
[Для младшего и среднего школьного возраста.](#)
3-е издание, стереотипное.

Цена для всех 629 руб. Ваша цена (-20%) 503 руб.

Добавить в корзину

★ Отложить ☰ + к сравнению

ID товара: 610821
ISBN: 978-5-00083-365-0 [все](#)
Страниц: 112 (Офсет) — читаете за 6 дней
[Оформление](#)
Масса: 326 г
Размеры: 238x167x12 мм
[Содержание](#)

1652 руб. = 1321 руб.

Рисунок 326. Источник: описание книги.

🟢 Рекомендация:

Обращайте внимание, что порой в описании стоит свой возраст: младший дошкольный (3-4года), средний дошкольный (4-5лет), старший дошкольный (6-7 лет), младший школьный возраст (от 6-7 до 10-11), средний школьного возраст (от 11-12 до 15).

Прежде чем, порекомендовать книгу, обязательно просмотрите к ней рекомендацию и прочитайте рецензию.

При выборе художественной литературы, рекомендуется отдать предпочтение книгам, которые направлены на развитие эмоционального интеллекта ребенка, открывая перед ним мир дружбы, любви, сострадания, честности, отваги. Также не возбраняется подбор книг в рамках развития потенциала ребенка, направленный на развитие навыка (в рамках кружка). Но лучший вариант - когда учитывается и эмоциональный интеллект, и прикладные грани.

Подбор представленных книг, или создание нового элемента учитывает эмоциональные грани интеллекта, возраст и пол ребенка. Помните, что не

желательно рекомендовать ребенку книги, которые точно будут прочитаны с родителями, или в рамках дошкольной программы детского сада (к таким книгам относятся – «Колобок», «Красная шапочка», «Гуси-лебеди» и др. подобные издания.) Обратите внимание на то, что для мальчиков желательно подбирать книгу с героем мужского пола, а для девочек, – женского. Таким образом, сюжет книги быстрее усваивается ребенком.

○ Раздел «Работа с личностными качествами»

Работа с личностью способствует развитию личностных качеств ребенка, делая его разносторонним, эмоционально открытым миру. Ребенок учится правильно реагировать на внешние раздражители, управлять своими эмоциями, взаимодействовать с окружающими людьми. Благодаря подобным играм, в ребенке открываются новые возможности и навыки, формируется способность к активной жизненной позиции, осознается уровень ответственности за свои поступки.

Возраст		Пол		1 Логика			2 Творчество			3 Музыка			Исполнитель	Образное	
5		МУЖ ЖЕН													
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЧТЕНИЕ		Рождество в домике Петсона. Охота на лис и другие произведения про Петсона и котенка Финдуса. Нурдквист Свен.			Винни Пух и все-все-все. Милн А.			Карандаш и Самоделкин на острове Фантастических растений. Постников В.Ю.			Детям о дружбе. Старостина И.А.				
РАБОТА С ЛИЧНОСТНЫМИ КАЧЕСТВАМИ															
		ОСОБЕННОСТЬ ЭМОЦ ИНТЕЛЛЕКТА			РАБОТА С ЭМОЦИЯМИ			РАБОТА С КОММУНИКАЦИЯМИ			ПОДДЕРЖКА				
ПОДДЕРЖКА ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ		последовательность			Коралловый лес (релаксация)			Кто за кем?			Подсказка для тебя				
		склонность к сотрудничеству			Радость и грусть			Настоящий друг			Коллекция земных сокровищ				
		исполнительность			Волшебные превращения			Смотри на руки!			Совместные дела				
		неинициативность			Я и мои эмоции			Дочки матери наоборот			Коробка переживаний				
		неуверенность			Угадай настроение в сказке			Волшебные очки			Список дел				
		страх в соперничестве			Что делать, если кто-то плачет?			Пересядьте все, кто...			Копилка сильных качеств				
		Дополнительный специалист:													

Рисунок 33. Раздел «Работа с личностными качествами».

Ребёнок 4-5 лет – это маленький человек, обладающий достаточно разнообразным спектром эмоций. Его чувства и переживания связаны, по большей мере, с атмосферой семейного круга. Новые умения и интересы способствуют появлению у ребенка целого спектра разнообразных эмоций, а также потребностей и мотивов. У дошкольника, гамма эмоций и чувств усложняется постепенно: он уже может чувствовать не только радость или страх, но и ревность, грусть, жалость, гнев, бодрость, нежность, застенчивость, удивление, удовольствие и т. д. Задача родителя объяснить и помочь прочувствовать то, что переживает ребенок.

В возрасте 4-6 лет эмоциональная сфера ребёнка характеризуется более спокойным эмоциональным фоном восприятия, осознанностью своих эмоций, «отделением» ребенка от родителя, проявлением эмоций по цепочке «желание, представление, действие, эмоция», более управляемыми эмоциональными процессами, развитием эмоционального предвосхищения (ребёнок старается предвидеть будущий результат и то, как его оценят), появлением аффективных реакций, появлением новых мотивов для деятельности, способностью оценивать своё поведение.

В данном возрасте дети ещё не могут управлять своими эмоциями, переживаниями. Они осваивают социальные формы проявления через чувства. Чувства и эмоции у них становятся более разумными и произвольными. У дошкольников начинают формироваться высшие чувства (эстетические, нравственные, интеллектуальные).

В данном возрасте только через игровое взаимодействие развивается эмоциональная сфера ребенка, поэтому, отдавая предпочтение игровым методам, специалист и родитель может быть уверен, что направления выбраны правильно.

- **Работа с эмоциями**

Работа с эмоциями – подбор игр на развитие и понимание широкого круга эмоций, как своих, так и окружающих: радость, грусть, любовь, удивление, страх, нежность, печаль, злость, восхищение. В игре ребенок получает

представление о богатстве эмоционального мира человека, средствах внешнего выражения эмоций (мимика, пантомимика, интонации голоса, движения, позы). Понимание созвучности эмоциональных переживаний с природой, музыкой, поэзией. Разнообразие форм и способов проявления эмоциональной отзывчивости и сопереживания.

Данные игры направлены на: формирование умения распознавать и сравнивать эмоции (весело, скучно, грустно, спокойно, страшно, интересно и пр.); формирование умения правильно выражать эмоции и определять эмоции, переживаемые окружающими; формирование эмпатии у дошкольника. Все эти компоненты залог успешного обучения в школе, лёгкой социализации, беспроблемного общения.

Данные игры учитывают показатели эмоционального интеллекта ребенка, а также возраст, пол, и первую ведущую грань.

Игры, поддерживающие комфортную роль в коллективе:

Индивидуалист – игры на понимание других «Моя мама радуется, когда», «Настроение сказочного героя» или «Душа компании».

Игры на понимание себя:

«Я и мои эмоции» (рис.34)

Игры, поддерживающие пол:

«Драчун Петя» и «Песочная фея»

Игры, демонстрирующие грани:

«Вылепляли», «Четвертый лишний», «Расскажи свой страх», «Угадай по интонации», «Рисунок настроения», «Я и мои эмоции».

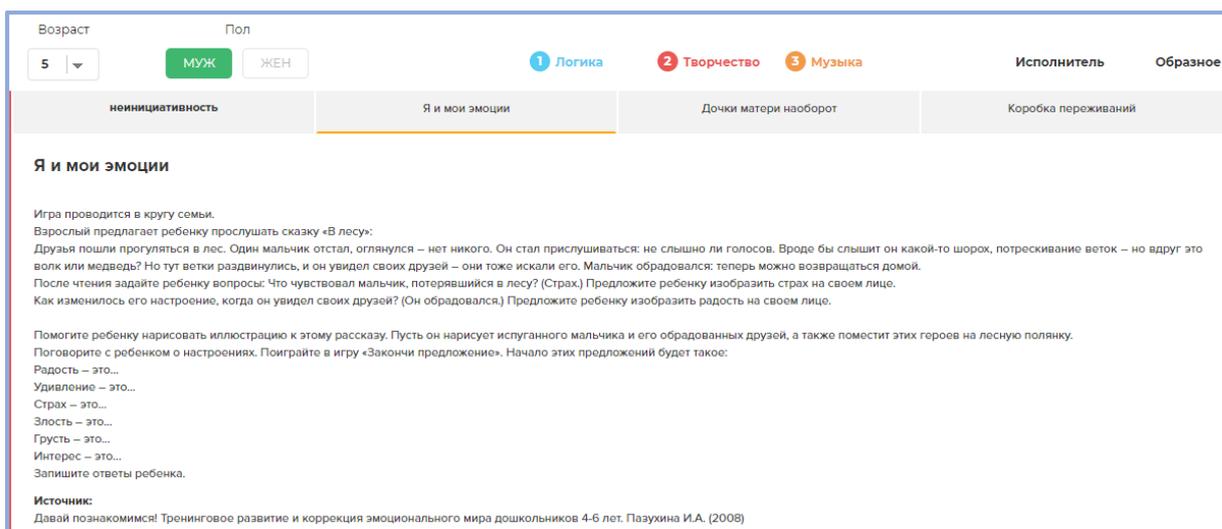


Рисунок 34. Игра «Я и мои эмоции».

- **Работа с коммуникациями**

Работа с коммуникацией с учетом качеств личности – это игры взаимодействия, направленные на представления о нравственных качествах людей, их проявлении в поступках и взаимоотношениях. Освоение организационных умений: определять общий замысел, планировать работу, уметь договориться о распределении обязанностей в небольшой подгруппе, согласовывать свои действия со сверстниками, оценивать результат и взаимоотношения. Так же игры помогают ребенку соблюдать установленный порядок в поведении, регулировать свою активность: учитывать права других детей, соблюдать очередность, проявлять терпение, не вступать в ссоры, не перекладывать свою работу на других детей, проявлять настойчивость. Данные игры учитывают особенности эмоционального интеллекта - описание и присвоение для конкретной комфортной роли трех условно сильных и трех условно слабых качеств. Обращение внимание на эти качества имеют рекомендательный характер. Взаимодействуя через игру, ребенок не только усваивает форму взаимодействия с другими сверстниками, но и работает над качествами своей личности.

Особенности эмоционального интеллекта, то есть качества, условно разделены на положительные и отрицательные. Для каждой комфортной роли

прописано 6 качеств. Но каждый из вас знает, что каждое качество в одной ситуации может оказаться положительным, а в другой – отрицательным. При этом, не значит, что все 6 качеств есть у ребенка. Это список для каждой комфортной роли свой (стандартный, средний показатель).

Возраст		Пол		1 Логика		2 Творчество		3 Музыка		Исполнитель	Образное
5		МУЖ ЖЕН									
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЧТЕНИЕ		Рождество в домике Петсона, Охота на лис и другие произведения про Петсона и котенка Финдуса. Нурдквист Савен.		Винни Пух и все-все-все. Милн А.		Карандаш и Самоделкин на острове Фантастических растений. Постников В.Ю.		Детям о дружбе. Старостина И.А.			
РАБОТА С ЛИЧНОСТНЫМИ КАЧЕСТВАМИ											
		ОСОБЕННОСТЬ ЭМОЦ И ИНТЕЛЛЕКТА		РАБОТА С ЭМОЦИЯМИ		РАБОТА С КОММУНИКАЦИЯМИ		ПОДДЕРЖКА			
ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ		последовательность		Коралловый лес (релаксация)		Кто за кем?		Подсказка для тебя			
		склонность к сотрудничеству		Радость и грусть		Настоящий друг		Коллекция земных сокровищ			
		исполнительность		Волшебные превращения		Смотри на руки!		Совместные дела			
		неинициативность		Я и мои эмоции		Дочки матери наоборот		Коробка переживаний			
		неуверенность		Угадай настроение в сказке		Волшебные очки		Список дел			
		страх в соперничестве		Что делать, если кто-то плачет?		Пересядьте все, кто...		Копилка сильных качеств			
ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ		Дополнительный специалист:									

Рисунок 35. Работа с коммуникацией с учетом качеств личности.

Положительные качества – три игры, направленные на эффективное развитие данных качеств ребёнка.

Отрицательные качества – три игры, направленные на смягчение или изменение данных качеств ребенка.

В данном возрасте, взаимодействие со сверстниками проявляется через возникновение особых межличностных отношений, от качества которых зависит и социальный статус ребенка в детском сообществе, и уровень его эмоционального комфорта. Отношения между детьми динамичны, они развиваются, а в старшем дошкольном возрасте становятся конкурентными, чему способствует осознание ребенком общественно-значимых норм и правил. Так постепенно усложняется и обогащается коммуникативное поведение ребенка, формируются его новые формы. Родителям, своим примером очень важно, через игру, демонстрировать достойные образцы поведения. В этом

случае ребенок будет стремиться к гармоничным отношениям с другими людьми. В благоприятных условиях у детей развивается подлинный интерес к окружающим их людям, их потребностям, совместному поиску взаимовыгодных решений в конфликтных ситуациях, стремление всё время оставаться в контакте, извлекая опыт из неудачного общения.

Для дошкольников общение через игру включает знание того, что сказать и в какой форме выразить свою мысль в ситуации общения, понимании того, как другие будут воспринимать сказанное, умение слушать и слышать собеседника, понимать его эмоциональное состояние.

- **Поддержка**

Поддержка – игры-традиции, направленные на поддержание эмоционального интеллекта, развитие уверенности ребенка в себе и своих способностях. Игры-поддержки придают семье уникальность и неповторимость, отличая ее от других. Помогают ощутить и укрепить связь с родом, предками и своими «корнями»; способствуют формированию и передаче семейных ценностей, оказывают влияние на нравственную сферу и развитие морально-этических норм. Усиливают внутрисемейные связи и способствуют укреплению теплой, доверительной атмосферы в семье, создают крепкие и нежные отношения между родителями и детьми.

Примеры игр традиций: «Секретное рукопожатие», «Список дел», «Генеалогическое древо», «Хронология в рисунках». Будь то гимн семьи, или правило трех объятий, или секретный язык, плакат с достижениями, своя книга с рецептами, а может фотоальбом с мечтами, сказка или колыбельная на ночь, или кормушка для птиц и их подкорм, или собрание семейной коллекции – это игра, позволяющая почувствовать семейную связь. Игра, которая проигрывается в течение недели, месяца, сезона.

Описание и оформление созданных элементов «Поддержка»

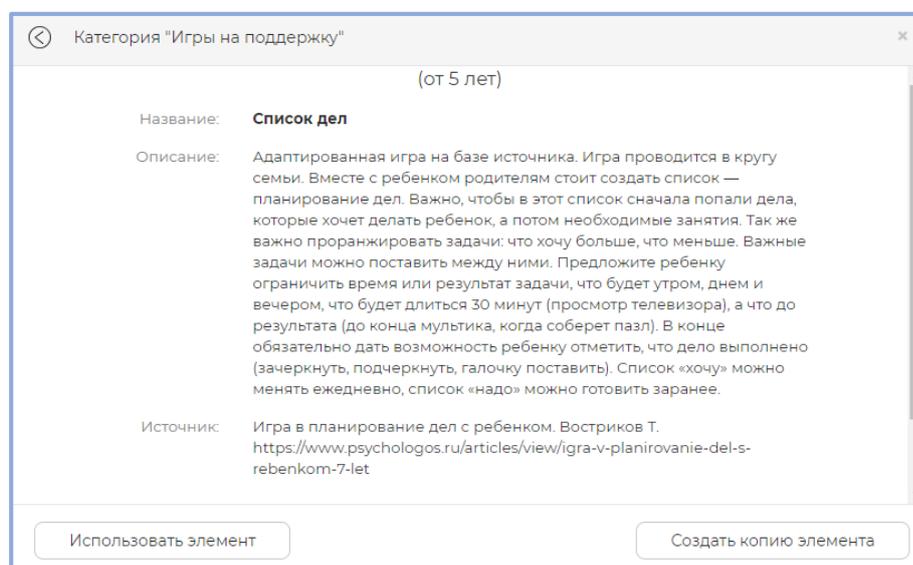


Рисунок 36. Оформление игры.

Составляющие: Название. Описание. Источник.

Название: только название без точек. При внесении новой игры обязательно проверьте, есть ли такое название уже в представленных играх справочника. Пожалуйста, не создавайте клонов.

Описание: четкое описание игры, опираемся на источник. Обращаем внимание, что при внесении новой игры, рекомендуется избегать слов: воспитатель, педагог, психолог и т.п. Такие слова заменяем на: ведущий, родитель, взрослый. Слова малыш, дети, ребята лучше заменить на слова: участники, играющие, игрок, ребенок. В тексте не желательно употреблять уменьшительно-ласкательные слова: детишки, ребеночек, ваш малыш, котенок, рученька, животик...

🟢 **Рекомендация:**

Описывая игру, важно обратить внимание на ее построение: Вводная часть.

Описание. Окончание (итог игры, обсуждение). Игру желательно описывать четко - инструктивно, в рамках проф. стандарта.

Из опыта специалистов, рекомендуется перед игрой вносить фразу: «Игра проводится в кругу семьи» или «Игра проводится в кругу семьи или в компании друзей ребенка», - так как это объясняет родителю каким образом и в каких условиях проводится данная игра, снимает напряжение между консультантом и родителем.

Источник: название книги, автор, год (или ссылка на источник).

Книга-источник: 150 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет.

Гришечкина Н.В. (2009);

Ссылка-источник: Игры краеведческого содержания. Кольченко Н.В.

<https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2015/04/05/igry-kraevedcheskogo-soderzhaniya>

Модуль II.1. Грани и теория взаимодействия между ними.

○ Логический подбор и выбор

- Теория Гарднера Г., взаимодействие различных комбинаций прикладных граней интеллекта. Применение теории относительно панели «Архимед»

Теория Гарднера – взаимодействие различных комбинаций прикладных граней интеллекта и эмоционально-личностных граней.

Название грани	Описание грани
ВЛ Вербально- Лингвистический	Вербально-лингвистическая грань интеллекта дает человеку способность изъясняться, включая механизмы ответственные за составляющие речи: звуки речи, грамматику, смысл, прагматизм. К проявлениям данной грани интеллекта можно отнести овладение видами речи вербального и невербального характера: осознание смысловой нагрузки слов, их звучания, произношения, написания и вариантов применения в жизни. Может обнаруживаться способность к иностранным языкам. При высоком приоритете, грань может нести в себе потенциал как устной речи, так и письменной; как к

Название грани	Описание грани
	<p>легкому и изящному диалогу, так и литературному слогу, внутреннему монологу. Легко восприимчив к языку и чувствителен к нюансам, порядку и ритму слов. Дети с ярко выраженным вербально-лингвистическим интеллектом любят читать, писать и рассказывать истории. Они обладают хорошей словесной памятью (запоминают имена, места, даты, названия и проч.) и богатым лексическим запасом. Этот тип интеллекта хорошо развит у писателей, ораторов, педагогов, секретарей, офис-менеджеров, актеров, поэтов. Языки: первый - родной язык, русский, английский, немецкий.</p>
<p>ЛМ Логико-математический</p>	<p>Логико-математическая грань интеллекта дает человеку способность оперировать числами, символами, делать прогнозы и обобщения, решать и раскрывать логические задачи в различных символических системах. Характерным является важность нахождения закономерностей между смыслами, фактами, предметами, событиями; объяснение причинно-следственных связей, последовательностей через правила, умение соотносить частное и целое. При высоком приоритете, грань несет в себе большой потенциал для личности вне зависимости от выбранной сферы профессиональной самореализации через склонность к исследовательской деятельности, анализу и экспериментам. Дети с таким типом интеллекта обладают отличными аналитическими навыками и навыками решения проблем. Они хорошо размышляют и задают логически выстроенные вопросы. Такой тип</p>

Название грани	Описание грани
	интеллекта доминирует у ученых, математиков, программистов, банкиров, юристов, бухгалтеров.
<p>МЗ</p> <p>Музыкальный интеллект</p>	<p>Музыкальная грань интеллекта формирует у человека чувствительность к звукам и фонемам. Степени развития проявляются не только в занятиях непосредственно музыкой, но в постоянном анализе звукового пространства, распознавании и улавливании ритмов, мелодий, тактов, тембральности и музыкальной тональности. Может проявляться как способности к сочинению и импровизации музыки, игре на музыкальных инструментах, к изучению иностранных языков, опирающихся на мелодичность и тональности звукового ряда. Дети, запоминая мелодии и музыкальные образы, распознающие диапазон и ритм, являются обладателями хорошо развитого музыкального интеллекта. Этот тип доминирует у певцов, музыкантов, композиторов, танцовщиков, учителей музыки, переводчиков. Языки: китайский, японский, итальянский... (языки через звуки).</p>
<p>ТВ</p> <p>Пространственный интеллект</p>	<p>Пространственно-временная грань интеллекта определяет способность человека оперировать образами предметов и явлений в динамике четырехмерного пространства, вне зависимости от их исходного положения, умение точно воспринимать зримый мир, трансформировать запомненные образы в новые, а также умение воссоздавать аспекты визуального опыта даже при отсутствии соответствующего физического</p>

Название грани	Описание грани
	<p>объекта. Характерно связанное восприятие времени и пространства, способность видеть и создавать формы, очертания и образы. Ключевым свойством является воображение, фантазия, понимание предмета и его значимость, без самой сущности этого предмета. Вне зависимости от приоритета грани, дополняет и усиливает другие прикладные способности. Чтобы лучше воспринять и понять информацию, такие дети нуждаются в зрительных образах, они хорошо извлекают информацию из карт, схем, диаграмм, образов и идей. Они сильны в рисовании, черчении, проектировании, моделировании. Хорошо понимают объекты, которые нельзя потрогать: идеи, воображение, время, пространство.</p>
<p>ТК Телесно - кинестетический</p>	<p>Телесно-кинестетическая (моторно-двигательная) грань интеллекта – это познание через движение. Для этой грани проявлениями способностей являются умение контролировать и владеть собственным телом, а также пользоваться этим умением для достижения выразительных (мимика, жестикуляция) или динамичных целей (спорт, игра на инструменте). Развитие может быть направлено как на крупную моторику (координация движений, баланс, ловкость, сила, гибкость и др.), так и на мелкую (ловкие чувствительные пальцы, кисти). Восприятие мира при таком интеллекте обусловлено его двигательной деятельностью, т.е. информация, касающаяся положения и состояния тела, обуславливает то, каким</p>

Название грани	Описание грани
	<p>образом происходит дальнейшее восприятие окружающей действительности. Решает поставленные задачи, создает и передает идеи и эмоции посредством движений тела. Такие дети хорошие спортсмены, обладают хорошей координацией движений, очень подвижны, обладают развитой жестикуляцией и тактильной памятью. Актеры, мимы, танцовщики, хирурги, музыканты, изобретатели используют этот тип интеллекта.</p>

Работая с программой «Архимед», мы ставим перед собой задачу к трем граням интеллекта подобрать 4 разноплановых кружка. Они могут учитывать все три грани, или только две из них.

Опираясь на теорию Гарднера, методист предполагает, что ребенок с вербально лингвистическим интеллектом может быть и переводчиком, и певцом, и педагогом, и писателем, и репортером, историком и телеведущим.

Но если у методиста будет сочетание В+К+Т, то можно отдать предпочтение актерскому мастерству. Если В+М+Т, то предпочтение уйдет к пению или переводам иностранных языков. Если В+Л+Т, то может к корреспонденту, техническому писателю, дипломату, адвокату. Добавление новых граней ведет к изменению оттенка кружка для ребенка.

Возьмем сочетание МЛК. Мы можем смело предложить музыкальный инструмент или электронную музыку, танцевальный спорт или капоэйру, музыкальные языки (китайский, японский, корейский, арабский...), различные виды конструирования, кулинарию, кинологию, декоративные работы по дереву, металлу, вышивку, вязание, кройку и шитье, массаж, парикмахерское искусство, маникюр, визаж массаж...

В таблице вы увидите примерные варианты кружков, направленные на основные комбинации, предположительно выбранные методистами (данная таблица не является утвержденной):

ВЛМ	Иностранные языки. Математика. Музыкальная литература. Дипломатия. Право. Сценическая речь. Вокал. Сольфеджио. Этнография. Экономика. Журналистика. История. Этикет. Патриотический клуб. Звукооператор. Скрипка. Флейта. Страноведение. Культура речи. Музыкально-ритмические занятия. Музыкальный фольклор. Азбука здоровья. Детское телевидение.
ВЛТ	Английский язык, русский язык, немецкий язык, проектирование, исследовательский кружок, природоведение, программирование, информатика, сочинение стихов, сказки, литература, поэзия, журналистика, психология, история, космос, астрономия, история, мифы народов, физика и химия, сценическая речь, фотожурналистика, словесность, мир животных, историческое краеведенье, театральная критика, шахматы, шашки, этнография, мир вокруг нас, культура быта, режиссер, сценарист и т.д.
ВЛК	Актерское мастерство, военно-историческая экспедиция, моделирование, театрально-акробатическая студия, мультипликация, моделирование, право, английский, русский, немецкий, каллиграфия, умелые руки, декоративная культура, оригами, вышивание и вязание, бисероплетение, танец, хореография, степ, растениеведение, лего-конструирование, кулинария, разговорно-эстрадный жанр, письменная речь, фокусничество и т.д.
ВМТ	Востоковед, человек и общество, иностранные языки, компьютерная музыка, мюзикл, пение, хор, риторика, диктор, радиоведущий, дипломатия, астрономия, этикет, струнные инструменты, духовые инструменты, губная гармошка и т.д.
ВМК	Иностранное языки, искусство устной и письменной речи, актерское

	мастерство, азбука психологии, письменность, каллиграфия, цирковое творчество, танцы, вокал, мюзикл, театральные куклы, народные инструменты, историческая реконструкция, звуковая культура речи, страноведение, и т.д.
ВТК	Литературно-авторские мастерские, театр, спорт, английский, декоративное творчество, живопись, автоклуб, туризм, экскурсии, издательское дело, каллиграфия, юный поисковик, видеомонтаж, клуб спасателей, спасатель, стрелковый спорт, дизайн, география, фоторепортер и т.д.

Модуль III. Консультация и работа с клиентом в разработке индивидуальной панели «Архимед».

○ Вводное слово

Итак, представьте, что к вам пришел клиент на первую консультацию. Вы волнуетесь, как и ваш клиент. Это волнение естественно, ведь в консультации могут прозвучать совсем неожиданные вопросы.

Одни клиенты у вас будут активными: они уже прошли нейрометрию, консультацию и готовы прямо без предрассказа переходить к созданию индивидуальной панели. Они максимально заинтересованы в результате и доверяют вам как специалисту.

Другие могут проявлять скепсис в связи с непониманием важности этой панели: получая первый лист они могут не понять, почему так важно читать с ребенком книги, обсуждать вместе фильмы, играть в игры всей семьей.

Мы рассказываем о том, что элементы, включенные в панель развития ребенка, раскрывают спектр ресурсов мотивационной деятельности для расширения кругозора родителя вокруг занятий ребенка. Подчеркиваем значение эмоционального интеллекта и его развитие в игровом взаимодействии. И конечно напоминаем о том, что эти элементы подобраны с учетом природного потенциала, что позволяет направить ребенка в область, где он будет получать удовольствие от деятельности, направленной на результат, будет самомотивирован. Практика показывает, что после ознакомления с «Архимедом» к клиенту приходит понимание колоссальной работы над этой

панелью и они согласны попробовать. Но, конечно, не все. К вам в кабинет придут родители, которые действительно найдут время, чтобы двигаться по этой панели.

Обратите внимание, что тратить усилия на тех, кому: «просто любопытно, просто интересно, это бесплатно, все это ерунда, но мы попробуем, и все у вас неправильно» – не имеет смысла, потому что план развития не будет реализован. Не расстраивайтесь, вкладывайтесь в жаждущих и стремящихся сделать жизнь семьи и ребенка максимально наполненной, и тогда вы получите отдачу и удовольствие от работы с панелью.

○ **Варианты взаимодействия с клиентом при запросе о разработке плана развития Архимеда для ребенка:**

- Знакомство с Архимедом – Уточнение запроса родителя – Отправка краткой панели бесплатно.
- Знакомство с Архимедом – Уточнение запроса – Знакомство с краткой панелью – Выслать клиенту полную базовую панель, предложенную автоматической системой программы по результатам диагностики, не внося изменения в базовой панели развития.
- Знакомство с Архимедом – Уточнение запроса – Знакомство с краткой панелью – Предложить клиенту консультацию и разработку индивидуального плана развития с учетом особенности семьи и ребенка на базе предложенной автоматической программы, внося изменения в индивидуальной панели.
- Знакомство с Архимедом – Уточнение запроса – Предложить клиенту разработать план индивидуального развития на базе интересов ребенка и родителя с учетом мотивации и желаний, не опираясь на диагностику. Самостоятельная карта развития.
- Знакомство с Архимедом – Уточнение запроса – Предложить индивидуальную консультацию для точной настройки плана - Разработать

план индивидуального развития – Предложить нейрометрию для уточнения параметров по объективной диагностике.

Сайт <http://a.verbatoria.ru/> является отдельным источником по программе Архимед.

На данный момент, клиенты, сделавшие запрос с этого сайта, являются очень заинтересованными в данной панели развития, как правило, без диагностики, на основании своего выбора граней, эмоционального интеллекта и типа мышления.

Это является уникальной возможностью для создания и продажи плана развития Архимеда без прохождения диагностики.

Поэтому, если у Вас приходит заявка по плану развития:

1. Можно позвонить клиенту, уточнить все ли понравилось, если ответ положительный, выслать клиенту полный отчет из программы Архимед.
2. Можно позвонить клиенту с предложением полного отчета по предложенной программе, или предложением консультации (встречу очно или по скайпу) – для занесения и изменения элементов в плане развития, учитывая уже индивидуальные особенности, желания семьи. Тогда этот вариант работы оплачивается – вы разрабатываете отчёт клиента на основании его желаний для ребёнка в режиме консультации.
3. Позвонить клиенту, рассказать о возможности отправки бесплатной панели, о возможности консультации и разработки панели с учетом желания клиента, или уже предложить диагностику и разработку программы Архимеда на ее основе.

○ Этапы консультирования по Архимеду (могут меняться местами)

● I Этап. Предзнакомство:

- Получение лида-запроса на «Архимед»
- Звонок с запросом на панель «Архимед» по старому отчету
- Выход на разработку индивидуального плана после прохождения нейрометрии.

Ваши действия:

1. Если у вас есть номер витринной панели, то необходимо зайти на платформу «Архимед» - в поиске по номеру найти соответствующую панель - с помощью кнопки «Экспорт в pdf» отправить панель на e-mail клиента или сохранить и распечатать для клиента в его кабинете.

2. Если у вас клиент без нейрометрии, уточнить фиксированные параметры (три грани, эмоциональный интеллект, тип мышления, пол) по его субъективному мнению - зайти на платформу «Архимед» - найти витринную панель по этим характеристикам - с помощью кнопки «Экспорт в pdf» - отправить панель на e-mail клиента или сохранить и распечатать в его кабинете.

! Витринная панель необходима как шаблон, пример, наглядность для рассказа об основных элементах.

3. Сделать контрольный звонок информационного характера. Рассказать про ценность Архимеда для семьи, рассказать вкратце про элементы панели, предложить создать панель индивидуально под клиента с учетом возраста и интересов ребенка, возможностей и территориального нахождения семьи.

Диалог:

«Здравствуйте, меня зовут Дарья. Вы оставляли заявку на создание индивидуальной панели развития «Архимед».

Скажите, Вы получили и ознакомились с примером панели «Архимед»?

Данный пример выбран автоматически системой, под те параметры, которые Вы указали. В самом отчете содержится 17 листов описания поэтапного развития. Архимед – это ответ на вопрос, что делать сегодня вечером с ребенком, чтобы видеть результат развития его завтрашнего потенциала. Архимед представляет собой план индивидуального развития, рассчитанный на 1 год и разбитый на 4 фазы – тематические четверти. В каждой фазе есть свой кружок, мастер-класс, настольная и семейная игра, направленные на развитие природных талантов ребенка. Так же подобраны фильмы, литература и игры на развитие понимания себя и других людей.

У нас есть возможность предложить Вам вариант разработки панели индивидуального развития непосредственно под вашего ребенка. С учетом возраста и интересов ребенка, мотивации, возможностей и территориального нахождения семьи.

Для этого Вам необходимо уделить полтора часа вашего времени, консультация может быть очной в режиме встречи и заочной в режиме скайп-консультирования. Можем ли мы договориться об удобном для Вас времени?»

Дополнение:

А) Для того, чтобы подготовить шаблон панели, я попрошу заполнить анкету и отметить три ведущие грани интеллекта, по-вашему мнению, эмоциональный интеллект, и тип мышления (для лидов и звонков).

Б) А так же дать согласие на знакомство с результатами нейрометрии. Это необходимо, чтобы узнать параметры, по которым составлять план развития: три ведущие грани, эмоциональный интеллект, и тип мышления (если клиент после нейрометрии).

После подтверждения согласия на консультацию или скайп консультацию не забудьте отправить письмо-напоминание, с датой, адресом или скайпом.

Письмо-напоминание, если Архимед на основе нейрометрии:

Добрый день!

Мы приглашаем Вас для ознакомления и получения:

«Маршрута индивидуального развития ребенка с учетом его ведущих граней природного потенциала». Маршрут развития разработан на основе полученных результатов нейрометрии и включает в себя рекомендательный характер: кружков, мастер-классов, настольных игр, книг, фильм, эмоциональных игр для ребенка.

Проведение консультации: 21.01.2019 понедельник 14:00-15:30

Скайп для связи: dmi-fortuna

Адрес центра: г. Санкт-Петербург, Невский проспект д.44, литера А, этаж 6, правое крыло, офис 18-н

Пожалуйста, не опаздывайте на консультацию.

По всем вопросам Вы можете обратиться по телефону +7-812-678-9848

● **II Этап. Консультация.**

Консультирование клиентов представлено двумя форматами:

- **Очная встреча** консультации в офисе: для разработки плана необходим ноутбук или компьютер с большим монитором, доступ в интернет.
- **Заочная встреча** – консультация: для разработки плана необходим ноутбук или компьютер, интернет-соединение с клиентом по Skype программе, для того чтобы, разрабатывая панель, клиент видел изменения внесенных элементов (демонстрация экрана).

План консультирования:

1. Дать вводную часть: Знакомство с Архимедом. Что такое Архимед, что родитель получает на выходе, какова ценность Архимеда для семьи. Специалист

может показать распечатанный пример отчета, для того что бы клиент получил образ цельного документа.

2. Начинаем с неизменяемой части: проверяем три прикладные грани, тип эмоционального интеллекта и мышления, пол, уточняем возраст ребенка.

3. Затем рассказываем об основных понятиях и правила прочтения панели:

- Год делится на 4 фазы по три месяца, каждая фаза имеет свою смысловую логику (веточку).
- Вся панель делится на три раздела: работа с навыками, поддержка в семье, работа с личностными качествами.
- Если в работе с навыками мы развиваем три грани интеллекта, то книги, фильмы и игры направлены на эмоциональное развитие ребенка.

4. После этого переходим на уровни: кружки, мастер-классы, настольные игры, семейные игры (см. модуль II).

5. Подчеркиваем переход на эмоциональный интеллект: рассказываем про роль мультфильмов и книг (см. модуль II).

6. Далее делаем переход на работу с личностными качествами, где рассказываем смысл игр-эмоций, взаимодействий и игр-поддержек. (см. модуль II).

○ На чем важно акцентировать внимание:

1. Дать вводную часть: что такое панель, для чего она необходима. Элементы с 1 и 2 вебинара.

2. С родителями проговаривается что план развития рассматривается внутри семьи. Элементы выполняются в составе всех членов семьи: мама, папа, бабушка, дедушка, братья и сестры. Ребенок видит интерес семьи к своим увлечениям и это его еще больше включает в процесс познания, мотивирует на успех и результат.

Это необходимо не только для развития ребенка, но и для погружения родных в мир интересов ребенка, знакомства с его вкусами и живой интерес к направлению, выбранным ребенком, что дает ребенку понимание значимости. Это не всегда понятно родителю. Например, ребенок увлекается фортепиано, а родитель ничего понимает в этой области, но благодаря совместной деятельности, появляется возможность глубже понять, увлечься и попробовать самому.

3. Рассказываем родителям про значение кружков и почему именно они, обязательно давайте возможность к обратной связи: спрашивайте, все ли им нравится; все ли их устаревают; что из взятых направлений родители видят в ребенке?

Консультация, панель №1897:

«У вас в панели представлено 4 кружка, это детская журналистика, авиамоделирование, легкая атлетика... Почему именно они? Детская журналистика раскрывает потенциал творческого и вербально-лингвистического интеллекта и может проявляться в создании текстов, роли ведущего, в интервьюировании, но не редактировании. Авиамоделирование можно выбрать, потому что первое пространство, а значит интерес в пилотировании, управлении объектом в воздухе. Сочетание творчества и движения, как правило, дает в карте спорт – легкая атлетика: бег, ходьба, прыжки, метания, активно задействуют сферу пространственно-временных и физических характеристик.

Родитель может отреагировать: физически не можем заниматься спортом. Тогда предложите заменить. Подобрать кружок, который может сочетать сразу три грани и учитывать физическую особенность: (творчество-речь-движение). Например, актерское мастерство или писательство, сценическая речь, мимы, география, туризм, которых еще нет в фазах.

Когда ищем новый кружок, задаем вопрос родителям: Что вы отмечаете в ребенке? Что ему интересно? Что бы ему из перечисленного понравилось? Что вам кажется важным элементом для ребенка? Здесь включаем родителя, работаем сообща.

«А если нам не подойдет кружок?» - Не надо заставлять ребенка, если ему не нравится. Выберите другой кружок и попробуйте его. Наличие 4 кружков не говорит, о том, что каждые три месяца нужно менять кружок или выбирать сразу 4. Вы можете начать с любой фазы и кружка, если он нравится, вы можете в нем остаться. Если вы уже ходите в какой-то кружок и он нравится – не надо его бросать, просто выберете 1 или 2 кружка как дополнения.

! Если кружок не нравится, вы можете на сопровождении предложить его заменить на другое направление.

«А если мы уже занимаемся английским?» - Если у вас есть кружок, подходящий под наши грани, мы можем подобрать для вас веточку мотивации и поддержки по нему.

«Так это любой кружок можно поставить в панель?» - Да, любой кружок, направленный на развитие выбранных граней интеллекта, так как мы смотрим на развитие потенциала, данности ребенка. Я как методист на базе диагностики не могу поставить сюда спорт. Но у нас есть страничка для заметок, куда можно записать рекомендации.

«Робототехника, куда идти ребенку 4 лет?» - многие кружки родитель выбирает, учитывая геолокацию к дому. Например, «природоведение» – это кружки «я и мир» «я познаю мир» «мир животных и растений» «мир природы». В детских центрах развития. Наша задача объяснить, в чем суть кружка и как это может называться. Или же предложить конкретный адрес кружка.

«Если кружок от 7, а нам 6. Журналистика?» - Давайте начнем с малого, а когда ребенок станет старше, нам необходимо будет перейти на это

направление. Мы можем начать с актерского кружка, литературного клуба, сказковедения, страноведения, сценической речи. Ставлю его, потому что у нас есть творчество и вербалика, но рассматриваем его в русле подготовки к журналистике.

Мы должны объяснить: почему мы это открыли, почему заменили и на что заменили.

Ситуация: мама хочет одно, папа хочет другое. Что делать? Вы медиатор – можете выслушать обе стороны и дать обратную связь, направить их на одну линию развития ребенка, чтобы гармонизировать взгляд родителей на воспитание ребенка.

Специалист всегда:

- 1) остается на стороне трех граней;*
- 2) остается на интересах ребенка;*
- 3) важно соединить два желания в одном кружке – оба родителя заинтересованы, ребенок в центре внимания и развивается.*

После заполнения всех выбранных элементов, всегда задавайте вопрос:

ВСЕ ЛИ ВАМ ПРАВИТСЯ? – Это дает возможность родителю, еще раз убедиться в правильных направлениях.

4. Мастер-класс – это поддерживающая мотивацию деятельность (см. модуль II).

Характер беседы:

Мы с вами подобрали кружки и теперь к ним будем подбирать мотивационные занятия, экскурсии, выставки, открытые уроки, спектакли и т.д. Есть литературный клуб, а папа не хочет ходить на поэтические вечера. Что делать? Можно говорить о маме и папе, говорить о прозе, о выступлении на

сцене ребенка. МК подбираем про ребенка: я понимаю, что вам не хочется это делать, это сложно, но для ребенка важно воспринимать мир через эту грань. Возможно, этот мастер-класс принесет удовольствие не только ребенку, но и откроет в вашем мире что-то новое? Давайте попробуем?

Характер беседы:

Здесь важно МК прочитывать с родителями, чтобы им захотелось туда прийти и приехать. Открывайте ссылки, показывайте место родителям, рассказывая, что там, как правило, происходит, описывая, что их там ждет. Этот мастер-класс позволяет посмотреть на выбранную деятельность кружка по-новому, что это отдельный мир, в котором живут люди. Что ребенок не просто на стадионе бежит, а что есть соревнования в его возрастной группе, есть мастера, берущие медали, есть музей, где отражена история спортсменов и т.д.

Обратите внимание родителя, что мастер-классы и другие элементы необходимо посетить и сделать. Это дает возможность выбора в направлениях. После выбора МК, всегда спрашивайте родителей об их согласии.

○ Рекомендации:

Когда МК устарел, и надо экстренно подбирать новый? Старайтесь готовиться заранее, проверяя рабочие ссылки. Создавайте дополнительные заготовки по направлениям: циркам, театрам, ТЦ, выставкам, музеям.

5. Настольная игра. Обращайте внимание на рекомендованный возраст к игре. Рассказывайте, как она соединяется с кружком и мастер-классом.

Рассказывайте суть игры и как в нее играть, ее влияние на ребенка. Знакомьте родителя с игрой по ссылке. Это важно для наглядности, особенности бюджета семьи (одна игра 350 рублей, другая 5000 рублей): Обязательно получите согласие на данную игру от родителя.

При ответе «Да» на вопрос: Есть ли такая игра дома? - предложите ей замену.

Играют все: и мама, и папа, и вся семья. Проиграть ее один раз мало, хотя бы 4 раза.

6. Семейная игра. В рекомендациях, будьте аккуратны в словах о составе семьи. Специалист уточняет, что здесь нет финансового вложения. Важно семейное взаимодействие и взаимопроникновение в интересы ребенка, нахождение новых интересов для себя, гармонизация и поддержка внутри семьи.

Участие одного из членов семьи может быть пассивным, главное, чтобы он был рядом - присутствовал. Во время проведения самой игры присутствие необходимо.

В консультации уточняйте вопросы: как часто ребенок играет один; есть ли возможность встречаться и играть с гостями (праздники, поход к кому-то в гости, а может в садике поиграть)? Дать возможность перебрать разные варианты, когда ребенок в компании друзей может поиграть в эту игру.

Очень важно обсуждать процесс игры, важно объяснять нюансы, рассказывая, как играть! Или дать возможность позвонить специалисту, чтобы спросить, как играть.

7. Фильмы и книги можем подбирать на эмоциональный интеллект, на мотивацию и информационную поддержку кружка. Важно, чтобы эти элементы были новыми, фильмы и книги, которые не были еще прочитаны и просмотрены. Рассказывая о фильме, раскрывайте смысл произведения и его направленность. Уточняйте, что просмотр должен быть совместным с обязательным обсуждением содержания. Для подбора можем задать вопросы: «Какие фильмы предпочитает ребенок? Может ли смотреть полноценные фильмы или предпочтение коротким версиям? Как ребенок относится к дружбе, животным, терпению, к себе?» Подбор фильма с учетом видения ребенка и родителей. Фильмы про животных можно добавлять с точки зрения - дружба, забота,

любовь, справедливость. Привести примеры как разговаривать с ребенком о двухзначных ситуациях в мультфильмах. Для книг обязательно прочитывать описание и отзывы, раскрывать суть для родителей.

8. Блок игры на развитие личности.

Перед тем как перейти к подбору эмоционального блока, уточните особенности типа комфортной личности. Обсудите с клиентом особенности ребенка, что родитель замечает, на что бы хотел обратить внимание в рамках комфортности роли.

Прочитывая игру вместе с родителями, уточняйте, спрашивайте, понятен ли смысл, смогут ли родители провести ее дома, играли ли они уже в эту игру, заинтересует игра ребенка?

Модуль VI. Сопровождение клиента.

○ **Возможные вопросы родителей**

● **«А если нам не подойдет кружок?»**

- Не надо заставлять ребенка, если ему не нравится. Выберите другой кружок и попробуйте его. Наличие 4 кружков не говорит, о том, что каждые три месяца нужно менять кружок или выбирать сразу 4. Вы можете начать с любой фазы и кружка, если он нравится, вы можете в нем остаться. Если вы уже ходите в какой-то кружок, и он нравится – не надо его бросать, просто выберете 1 или 2 кружка как дополнения.

! Если кружок не нравится, вы можете на сопровождении предложить его заменить на другое направление.

● **«А если мы уже занимаемся английским?»**

- Если у вас есть кружок, подходящий под наши грани, мы можем подобрать для вас веточку мотивации и поддержки по нему.

● **«Так это любой кружок можно поставить в панель?»**

- Да, любой кружок, направленный на развитие выбранных граней интеллекта, так как мы смотрим на развитие потенциала, данности ребенка. Я как методист на базе диагностики не могу поставить сюда спорт. Но у нас есть страничка для заметок, куда можно записать рекомендации.

- **«Мы не хотим мелодичные языки, рядом с нами есть английский и он более практичный: и в школе, и в жизни пригодится.»**

- **«Робототехника, куда идти ребенку 4 лет?»**

- многие кружки родитель выбирает, учитывая геолокацию к дому. Например, «природоведение» – это кружки «я и мир» «я познаю мир» «мир животных и растений» «мир природы». В детских центрах развития. Наша задача объяснить, в чем суть кружка и как это может называться. Или же предложить конкретный адрес кружка.

- **«Если кружок от 7, а нам 6. Журналистика?»**

- Давайте начнем с малого, а когда ребенок станет старше, нам необходимо будет перейти на это направление. Мы можем начать с актерского кружка, литературного клуба, сказковедения, страноведения, сценической речи. Ставлю его, потому что у нас есть творчество и вербалика, но рассматриваем его в русле подготовки к журналистике.

- **«А как же спорт? Нам же надо развиваться физически, даже если он не хочет!»**

- Мы должны объяснить: почему мы это открыли, почему заменили и на что заменили.

Ситуация:

Мама хочет одно, папа хочет другое. Что делать? Вы медиатор – можете выслушать обе стороны и дать обратную связь, направить их на одну линию развития ребенка, чтобы гармонизировать взгляд родителей на воспитание ребенка.

- **«Какие вопросы задавать ребенку во время прочтения книги и просмотра фильмов?»**
- Вопросы, позволяющие узнать каково эмоциональное отношение детей к явлениям, событиям, героям.

Что больше всего понравилось в произведении? Кто больше всех понравился? Нравится или не нравится тот или иной герой? и т.д.

Эти вопросы задают в начале беседы для оживления и обобщения первых, непосредственных впечатлений, возникших у детей.

- Вопросы, направленные на то, чтобы выявить основной замысел произведения, его проблему.

Кто больше понравился и почему? Кто виноват в проблеме? и т.д.

Это поможет воспитателю увидеть, насколько правильно понято детьми содержание произведения. Для того чтобы детям было легче аргументировать свои суждения, целесообразно еще раз прочитать кульминационную сцену в произведении.

- Вопросы проблемно-следственного характера, обращающие внимание детей на мотивы поступков персонажей.

Почему Маша не разрешила медведю отдыхать? («Маша и медведь»), Почему все засмеялись, а Ваня заплакал? (Л. Толстой «Косточка»)

Подобные вопросы заставляют ребенка размышлять о причинах и следствиях поступков героев, выявлять внутренние побуждения персонажей, замечать логическую закономерность событий.

- Вопросы, побуждающие детей к элементарным обобщениям и выводам. Обычно ими заканчивают беседу. Их назначение – вызвать у ребенка

потребность еще раз вспомнить и осмыслить произведение в целом, выделить наиболее существенное, главное.

Зачем писатель рассказал нам эту историю? Как бы вы назвали этот рассказ (сказку)? Почему писатель назвал так произведение?

- Вопросы, которые задаются детям в процессе беседы после чтения, побуждают их не только запомнить литературный материал, но и обдумать, осознать его, выразить словом возникшие при слушании мысли и впечатления. Следует помнить, что вопросов не должно быть слишком много. Все они должны побуждать ребенка к размышлению, помогать увидеть и понять скрытое в художественном содержании.

Приложение 1

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ ЭЛЕМЕНТОВ КАРТЫ

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	с левой стороны экрана цепочки Вашего выбора для формирования индивидуальной карты развития ребенка.	панели развития
Работа с фиксированными значениями		
Способности	Выбрать три ведущих грани интеллекта.	Выбор нумерации от самого высокого.
Эмоциональный интеллект	Выбор позиции комфортной роли.	Выбор с учетом эмоциональных граней интеллекта
Выбор пола	Выбрать пол ребенка и возраста ребенка.	
Работа с навыками		
Кружки и секции	Название. Краткое описание программы дополнительного образования. Цель развития.	1. При выборе ориентируемся на поддержку и развитие трех центральных граней интеллекта. 2. В рамках комбинации предлагаем разноплановые направления. 3. Учитываем пол, возраст ребенка.
	Название общего типа. С большой буквы без точки (Обязательно проверьте есть ли уже из представленных)	# Природоведение (город)

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>Описание: Программа дополнительного образования направленная на... Общее описание без рекламы, центра или бренда. Ограничение текста 250-800 символов.</p>	<p># Программа дополнительного образования для развития интеллектуальной активности воспитанников через формирование навыков исследовательской деятельности, воспитание чувства патриотизма и любви к родному краю. Направлена на расширение кругозора по естествознанию. Раскрытие воспитательного и развивающего потенциала природоведческих знаний, создание благоприятных условий для продолжения естественнонаучного образования в последующем. Последовательное приобщение воспитанников к самостоятельной работе с различными источниками информации.</p>
Мастер-класс	<p>Название. Краткое описание мероприятия. Источник Адрес (где проходит)</p>	<p>1. При выборе ориентируемся на поддержку и развитие трех центральных граней интеллекта. 2. При выборе ориентируемся на поддержку кружков и секций, рекомендованных</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>выше.</p> <p>3. В рамках комбинации предлагаем разноплановые направления.</p> <p>4. Учитываем пол, возраст ребенка.</p>
	<p>Название: Указать направление: мастер-класс, постоянная экспозиция, интерактивное занятие, выставка, спектакль, занятие, мюзикл, интерактивное занятие, квест, лекция, музейное занятие, фестиваль, конкурс. Далее через двоеточие указать название мероприятия. Если ваш город Не Москва, в скобках указание города.</p>	<p># Интерактивное занятие: Сказания о богатырях земли Русской</p> <p># Основная экспозиция: Музей киноаппаратуры (Санкт-Петербург)</p>
	<p>Описание: Общее описание программы, как представлено на сайте мероприятия. Обратите внимание, что в описание мероприятия желательно указать, на что направлен мастер-класс, и чему будет обучаться ребенок при его посещении. Текст очистить от рекламы. Ограничение текста 250-800 символов.</p>	<p># Всегда земля Русская славилась своими отважными воинами, сильными богатырями, великими полководцами. Об их подвигах сложено немало песен, сказаний, легенд, былин. В новой программе в музее Великой Отечественной войны "Сказания о богатырях земли русской" ребята в интерактивной форме</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>познакомятся не только с героями прошедших эпох, но и узнают, в каких условиях жили древние воины. Школьникам предстоит близкое знакомство с несколькими историческими героями, каждому из которых будет посвящена своя часть программы. При этом будут звучать старинные русские музыкальные инструменты, демонстрироваться этнографические предметы и исторические костюмы. В форме живого общения и игры ребята познакомятся с литературой Древней Руси, былинами, великими князьями прошлого, известными полководцами и героями Великой Отечественной войны.</p>
	<p>Источник: Название, где проходит мк. Ссылка полная с источника интернета.</p>	<p># Центральный музей Великой Отечественной Войны. https://victorymuseum.ru/?part=17&teg=%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5+%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>Адрес: Назначение адреса, где проходит мероприятие.</p>	<p>%D1%8B</p> <p># г. Москва, пл. Победы, 3</p>
<p>Настольная игра</p>	<p>Название. Описание игры. Источник.</p> <p>Название игры. В скобках: возраст, автор. (Обязательно проверьте есть ли уже из представленных)</p> <p>Описание игры: соответствует источнику описания на сайте. Из описания убрать рекламу и подробную инструкцию. Ограничение текста 250-800 символов.</p>	<p>1. При выборе ориентируемся на поддержку и развитие центральных граней интеллекта. 2. При выборе ориентируемся на поддержку кружков и мастер-классов, рекомендованных выше (идем по одной смысловой веточке – фазе). 3. Учитываем пол, возраст ребенка.</p> <p># Джунгли (7+, автор: Thomas Vuarchex, Pierric Ykovenko) # 100 Стран мира (6+)</p> <p># Логическая задача игрокам: проводи фигуры на специальное поле, минуя реки и ловушки. На доске есть несколько специальных областей и полей: убежище находится в центре первого ряда или ранга доски и обозначено китайским иероглифом. Ловушки - справа и слева от Убежища, а также перед ним, и тоже обозначены</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>соответствующим китайским иероглифом. Две области с водой, или Реки – в центре доски. Противоположные стороны игрового поля соединяются тремя колонками обычных «сухопутных» клеток – две из них по краям доски, одна – посередине между «реками». Каждая сторона имеет 8 фигур, которые символизируют различных животных и которые различаются по рангу. Фигура может захватывать только фигуры с таким же или с меньшим рангом, чем у неё самой.</p> <p>Источник: полная ссылка на описание игры из интернета (Соответствует действительности).</p> <p>Лучше использовать надежные интернет-магазины, специализирующиеся на продаже настольных игр в вашем городе.</p>
Поддержка в семье		<p># https://www.igroved.ru/games/jungle-speed-series/jungle-speed/ # https://www.igroved.ru, https://valimo.ru, https://gaga.ru, https://www.mosigra.ru/, https://webcache.googleusercontent.com</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
Семейная игра	<p>Название.</p> <p>Описание игры.</p> <p>Источник.</p>	<p>1. При выборе ориентируемся на поддержку и развитие центральных граней интеллекта. 2. При выборе ориентируемся на поддержку кружков, мастер-классов и настольных игр рекомендованных выше (идем по одной смысловой веточке – фазе).</p>
	<p>Название: Только название, без точек (Обязательно проверьте есть ли уже из представленных)</p>	<p># Команда Логистов</p>
	<p>Описание: Введение Игра проводится в кругу семьи / Игра проводится в кругу семьи и/или друзей ребенка.</p> <p>Если игра адаптирована, то указываете в тексте «Адаптированная игра на базе источника или Игра адаптирована на базе источника».</p> <p>Четкое описание игры как в источник, с заменой слов: воспитатель (Изменить на ведущего, взрослого), детишки, ребенок, ваш малыш, ребята и т.д. (Изменяем на участников, ребенок, игрок).</p>	<p># <i>Игра проводится в кругу семьи. Адаптирована на базе источника.</i> Задача ведущего собрать как можно больше логических задач и устроить вечер "Логистов" для всей семьи:</p> <p>Каждый правильный ответ приносит балл игроку или команде. По результатам определяется победитель, который награждается призом.</p> <p>Примеры задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Две дочери, две матери да бабушка с внучкой. Сколько всего? (трое) - Как разделить пять яблок

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>Так же обратите внимание что бы текст не содержал уменьшительно-ласкательных слов: стульчики, ручки, карандашики, муси-пусики и т.д.. Описываем конкретно, в рамках проф. стандарта.</p> <p>Источник: Название книги. Автор Фамилия И.О. (Год) В источнике могут использоваться только книги печатного издания, соответствующие ГОС стандарту + см. дополнение</p>	<p>между пятью девочками так, чтобы каждая получила по яблоку и при этом одно из яблок осталось в корзинке? (отдать одной девочке яблоко вместе с корзинкой)</p> <p>- Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков? (13 рублей)</p> <p>- Трое школьников отправились в сад за яблоками. По дороге встретили двоих. Сколько ребят пришло в сад? Объясните, (трое, т.к. двое других шли из сада им навстречу)</p> <p>- Горели три лампочки, одну из них погасили. Сколько осталось? (три)</p> <p>- Летело три страуса, одного охотник убил. Сколько страусов осталось? (страусы не летают)</p> <p># Лучшие задачи на логику. Шабан Т.С., Ядловский А.Н., Гусев И.Е. (1996)</p> <p># На помощь царевне. Хохлова И.А. https://nsportal.ru/detskiy-sad/scenarii-prazdnikov/2018/07/20/na-pomoshch-tsarevne-sportiv</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		no-razvlechenie-dlya-detey
Фильм	<p>Название.</p> <p>Описание.</p> <p>Влияние фильма на качества ребенка.</p>	<p>1. При выборе, как правило, ориентируемся на поддержку и развитие эмоционально личностных граней интеллекта (комфортной роли в коллективе)</p> <p>2. Учитываем пол, возраст ребенка – <i>Можем, но не обязательно</i>. При выборе ориентироваться на смысловой контекст фазы (кружки и МК) – <i>Можем, но по запросу родителя</i>. Подбирать фильмы не на эмоциональный интеллект, а ознакомительные по кружку.</p>
	<p>Название: Только название без точек. В скобках: Год, Страна, режиссер, возраст. (Обязательно проверьте есть ли уже из представленных)</p>	<p># Чудо на 34-ой улице (1947, США, Джордж Ситон, 6+)</p>
	<p>Описание: Четкое описание фильма как в источнике.</p>	<p># Маленькие дети искренне верят в чудеса и всегда с замиранием сердца ждут самого волшебного праздника в году. А шестилетняя Сюзан, у которой нет папы, не верит, что Санта Клаус – настоящий волшебник. Мама давным-</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>давно открыла девочке его «секрет». И хотя Сюзан, как и все ребята, составляет свой Рождественский список для Санты, она не рассчитывает получить самые желанные подарки в жизни: новый дом, папу и маленького братика. Но чудо происходит после встречи с Санта Клаусом в крупном нью-йоркском универмаге «Коул». Сюзан понимает: Санта самый, что ни на есть настоящий, и ее заветные мечты обязательно сбудутся.</p> <p>Источник: ссылка на источник с сайта описания</p>
Книга	<p>Название. Краткое описание. Влияние книги на качества ребенка.</p> <p>Название: Название книги. Автор (русские авторы Фамилия И.О., иностранные Фамилия Имя) (Обязательно проверьте есть ли уже из представленных)</p> <p>Описание: Четкое описание из источника. Без рекламы.</p>	<p>Подбор с учетом эмоционально личностных граней.</p> <p># Русский автор: Золотые сказки. Пушкин А.С. Иностранный автор: Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями. Лагерлеф С.</p> <p># Сказки Пушкина – бриллиант чистой воды в сокровищнице русской классической</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>литературы, книга, которая непременно должна быть в доме, где растут дети. Особую ценность этому изданию придают иллюстрации Алексея Дмитриевича Рейпольского. Выполненные в классической манере, они удивительно созвучны тексту гениального поэта. «Что за прелесть эти сказки! каждая из них есть поэма!»</p> <p>Источник: ссылка на источник с сайта описания # https://www.labyrinth.ru</p>
Работа с личностью		
Эмоции	<p>Название.</p> <p>Описание игры.</p>	<p>Подбор игр на различение и название широкого круга эмоций (радость, грусть, любовь, удивление, страх, нежность, печаль, злость, восхищение). Представление о богатстве эмоционального мира человека, средствах внешнего выражения эмоций (мимика, пантомимика, интонации голоса, движения, позы). Понимание созвучности эмоциональных переживаний с природой, музыкой, поэзией. Разнообразие форм и способов</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		проявления эмоциональной отзывчивости и сопереживания.
	Название: Название игры (без точек)	# Семейный портрет
	Описание: Если игра адаптирована, то указываете в контексте. Четкое описание игры как из источника. Обращаем внимание на слова: воспитатель (Изменить на ведущего или родителя), дети, ребята (Изменяем на участники или ребенок). Так же обратите внимание что бы текст не содержал уменьшительно-ласкательных слов: детишки, ребеночек, ваш малыш. Описываем конкретно, в рамках проф. стандарта.	# Адаптированная игра на базе источника. Родитель вместе с ребенком создает портрет семьи. Каждый нарисует себя таким, каким он чаще всего бывает и за своими привычными занятиями, окружит себя своими любимыми предметами. Такая зарисовка по силам ребенку от пяти-шести лет и будет исключительно интересным семейным портретом. Можно отдельно взять тему генеалогического древа, созданного самостоятельно или с помощью дизайнеров интерьера.
	Источник: Название книги. Автор. (Год) В источнике могут использоваться только книги печатного издания соответствующие ГОС стандарту.	# Лучшие задачи на логику. Шабан Т.С., Ядловский А.Н., Гусев И.Е. (1996)
Взаимоотношения	Название. Описание игры.	Игры на представления о нравственных качествах людей,

Мини карта	Отображение	Краткое описание
		<p>их проявлении в поступках и взаимоотношениях. Описание трех сильных и трех слабых качеств из существующего списка присвоенных комфортной роли эмоционального интеллекта. Освоение организационных умений: определять общий замысел, планировать работу, уметь договориться о распределении обязанностей в небольшой подгруппе, распределять роли, материалы, согласовывать свои действия со сверстниками, оценивать результат и взаимоотношения. Приучение самостоятельно соблюдать установленный порядок поведения, регулировать свою активность: учитывать права других детей, соблюдать очередность, проявлять терпение, не вступать в ссоры, не перекладывать свою работу на других детей, проявлять настойчивость.</p>
	Название: Название игры.	# Разговор через стекло
	Описание: Если игра	# Адаптированная игра на базе

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>адаптирована, то указываете в контексте. Четкое описание игры как из источника. Обращаем внимание на слова: воспитатель (Изменить на ведущего или родителя), дети, ребята (Изменяем на участники или ребенок). Так же обратите внимание что бы текст не содержал уменьшительно-ласкательных слов: детишки, ребеночек, ваш малыш. Описываем конкретно, в рамках проф.стандарта.</p> <p>Источник: Название книги. Автор. Год. В источнике могут использоваться только книги печатного издания, соответствующие ГОС стандарту.</p>	<p>источника. Родитель ребенку предлагает ситуацию общения с помощью мимики и жестов, как будто между ними стекло. Родитель показывает какую-либо из предложенных ситуация, задача ребенка понять и перевести в слова то, о чем рассказывает родитель. Ситуации: 1. Отъезжающий родитель просит ему позвонить. 2. Родитель просит написать ему письмо. 3. Показывает, что ему жарко (холодно), и нужно дать воды. 4. Ест мороженое и предлагает детям купить его себе. 5. Открывает бутылку с напитком и пьёт, предлагает детям то же самое. Ситуации могут быть любыми.</p> <p># Один Дома Играю во дворе и дома на ковре. Мещеряков И.Д. (2009)</p>
Поддержка	<p>Название. Описание игры.</p>	<p>Игры на поддержку центральных сильных качеств эмоционального интеллекта.</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>Название: Название игры.</p> <p>Описание: Если игра адаптирована, то указываете в контексте. Четкое описание игры как из источника. Обращаем внимание на слова: воспитатель (Изменить на ведущего или родителя), дети, ребята (Изменяем на участников или ребенок). Так же обратите внимание что бы текст не содержал уменьшительно-ласкательных слов: детишки, ребеночек, ваш малыш. Описываем конкретно, в рамках проф. стандарта.</p> <p>Источник: Название книги. Автор. Год. В источнике могут использоваться книги печатного издания, соответствующие ГОС стандарту.</p>	<p># Подсказка для тебя</p> <p># Адаптированная игра на базе источника. Нарисуйте на ватмане таблицу X столбиков на 2 строчки, где X-количество участников вашей семьи, а строчки "Я радуюсь, когда" и "Я грущу, когда". Раз в день, на свою половинку можно прикреплять стикер того, что поднимает настроение и радует, а что огорчает и злит.. По прошествии времени, эта таблица будет заполняться и давать подсказки: как подбодрить маму, что не надо делать, чтобы не расстраивать папу, как помочь ребенку - если он грустит. И наоборот. Это возможность увидеть, договориться и поддержать.</p> <p># Эмоции и поступки. Интеллектуальные психологические игры для детей и взрослых. Гиппенрейтер Ю.Б. (2008)</p>
	<p>Вы так же можете воспользоваться следующими источниками для семенных игр и игр, направленных на</p>	<p>Название: Невод</p> <p>Описание: Игра проводится в кругу семьи. Участники встают вокруг игрового парашюта,</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>развитие личности.</p> <p>Обязательно обратите внимание на правильное оформление:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://nsportal.ru 2. Открытый урок - http://xn--i1abbnckbmc19fb.xn--p1ai/ 3. Я педагог – https://xn--80agabe1dc1k.xn--p1ai/category/%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/ - 4. Пед. проект – https://xn--d1abbusdciv.xn--i/category/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/ - 5. Педакадемия - https://xn--80aakcbevnmv9p.xn--p1ai/category/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/ 	<p>берутся за него - это «невод».</p> <p>Одни участники –это «рыбки» которые забегают под парашют и выбегают. По команде участники плавно одновременно начинают поднимать и опускать «невод», произнося слова: Рыбки по морю гуляют, Рыбки хвостиком виляют. Осторожно, берегись! На крючок не попадись!</p> <p>Источник: На помощь царевне. Хохлова И.А. https://nsportal.ru/detskiy-sad/scenarii-prazdnikov/2018/07/20/napomoshch-tsarevne-sportivno-razvlechenie-dlya-detey</p>

Мини карта	Отображение	Краткое описание
	<p>В%D0%B8%D0%B5-%D0%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/</p> <p>6. Инфоурок. https://infourok.ru/</p>	

СПИСОК САЙТОВ

1. После уроков <https://posleurokov.ru/moscow>
2. Яндекс афиша <https://afisha.yandex.ru/>
3. Tripadvisor (выбор города в верхнем левом углу) https://www.tripadvisor.ru/Attractions-g298484-Activities-oscow_Central_Russia.html
4. Сайты с программами занятий Дворцов творчества детей и молодежи, Дворцов детского и юношеского творчества, Центры раннего развития, Центры по подготовке ребенка в школу, Частные детские сады
5. Занятия при музеях (н-ер, Мастер-класс «Роспись по камню» Екатеринбург Музей истории камнерезного и ювелирного искусства <http://mikji.ru/posetitelyam/master-klassy/>), филармонии (Концерт: Симфонический оркестр г. Санкт-Петербург Филармония <http://www.philharmonia.spb.ru/afisha/?d=15>), театре (Уроки актерского мастерства в Театре МимИГРА в Санкт-Петербурге <http://www.mimigrants.ru/spektakli/FIBUDU-ili-Ozornyie-Vyikrutasyi--15.html>), при патриотических клубах (Тир и спортивное ориентирование при Православный военно-патриотический клуб «Александр Невский», Уфа),
6. Занятия при магазинах «все для рукоделия» (например, магазин «Леонардо» Рисунок карандашом "Домашние питомцы" Астрахань <https://leonardo.ru/masterclasses/astrakhan/astrakhan/>; Картина маслом "Рыжий ангел" Хабаровск <https://leonardo.ru/masterclasses/khabarovsk/khabarovsk/>) магазин Клубок. Рукоделие (Санкт-Петербург, <https://vk.com/klubokrukodelie>), магазин Искусница (г. Тула https://vk.com/iskusnica_tula), студия флористики «Три цветка» (Мастер-класс "Конфетная флористика" Екатеринбург http://www.xn--80adjkm6ane7a.xn--plai/products/71016492-master_klass_konfetnaya_floristika) и т.д.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. ТРИЗ-технология. Альтшуллер Г. С. (2006)
2. 100 музыкальных игр для развития дошкольников. Анисимова Г.И. (2005)
3. 101 идея: в дороге. Баттерфилд М. (2018)
4. 150 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет. Гришечкина Н. В. (2008)
5. 150 развивающих игр для детей от трех до шести лет. Уорнер П. (2014)
6. 160 развивающих игр для детей от рождения до трех лет. Уорнер П. (2013)
7. 400 способов занять ребенка от 2 до 8 лет. Фельдчер Ш., Либерман С. (1996)
8. Айсберг на ковре, или Во что поиграть с ребенком. Ванякина А.Е. (2017)
9. Академия развивающих игр. Для детей от года до 7 лет. Новиковская О.А., Двинина Л.В. (2009)
10. Академия развивающих игр. Для детей от года до 7 лет. Новиковская О.А. (2008)
11. Актерский тренинг для детей. Феофанова И. (2012)
12. Большое путешествие. Ли Л. (2008)
13. 17 Веселые научные опыты для детей. Увлекательные эксперименты в домашних условиях Белько Е. (2015)
14. Гимнастика чувств. Тренинг творческой психотехники. Гиппиус С.В. (1967)
15. Групповая психокоррекция. Эксакусто Т.В., Истратова О.Н. (2014)
16. Групповая психокоррекция: тренинги и роли, игры для личностного и профессионального развития. Эксакусто Т. В. (2015)
17. Детские олимпийские игры. Соколова Л.А. (2015)
18. Детские подвижные игры народов СССР. Кенеман А.В. (1988)
19. Детский праздник. Книга идей и сценариев для хороших родителей. Бочко А. (2012)
20. Диагностика и коррекция тревожности и страхов у детей. Малахова А.Н. (2016)

21. Диагностика и развитие личностной сферы детей старшего дошкольного возраста. Краснощекова Н.В. (2006)
22. Жемчужины народной мудрости: Пословицы, загадки, поговорки, скороговорки, дразнилки, колядки, потешки, считалки (2000)
23. Застенчивый невидимка. Как преодолеть детскую застенчивость. Шишова Т.Л. (1997)
24. Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные. Мудрова А.Ю. (2011)
25. Игровая терапия с тревожными детьми. Костина Л.М. (2003)
26. Игротерапия общения. Панфилова М.А. (2000)
27. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Панфилова М. А. (2017)
28. Игры для детей на все времена. Гришина Г.Н. (2018)
29. Игры для развития эмоций и творческих способностей. Театральные занятия с детьми 5-9 лет. Лаптева Г.В. (2011)
30. Интеллектуальные психологические игры для детей и взрослых. Гиппенрейтер Ю.Б. (2014)
31. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие. Фопель К. (1998)
32. Как научить запоминать легко и надолго. Ахмадуллин Ш.Т. (2016)
33. Как научить ребенка общаться со сверстниками, Ахмадуллин Ш.Т., Шарафиева Д.Н. (2017)
34. Книга игр. Розанова Е.Г. (1999)
35. Книга-тренажёр для развития творческих способностей. Могучий А. (2017)
36. Коррекционно-развивающие занятия для детей старшего дошкольного возраста. Алябьева Е.А. (2005)
37. Коррекция нарушений психологического здоровья дошкольников и младших школьников. Хухлаева О. В. (2003)
38. Крокодилопопугай. Игры в помещении для развития и отдыха. Баум Хайке (2016)

39. Логические игры для детей. Образцова Т.Н. (2010)
40. Лучшие задачи на логику Шабан Т.С., Ядловский А.Н., Гусев И.Е. (2018)
41. Лучшие игры для детей от 2 до 7. Акимова Г.Е., Федорова Е.В., Яковлева Е.Н. (2001)
42. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет. Бойко Е.А. (2008)
43. Маленький математик. Математические игры и занятия для детей от года до 7 лет. Бахарева К.С., Кузьмина С.С. (2010)
44. Малоподвижные игры и игровые упражнения для детей 3-7 лет. Борисова М.М. (2012)
45. Методическая разработка по теме Танцевальные игры. Пекешина С. А. (2012)
46. Методический сборник занятий, игр, упражнений, направленных на развитие эмоционально-волевой сферы детей дошкольного возраста. Молдабекова С. К., Коверчик К. В. (2012)
47. Монсики. Что такое эмоции и как с ними дружить. Важная книга для занятий с детьми. Шиманская В.А., Шиманский Г. (2017)
48. Музыкально-дидактические игры для детей младшего возраста. Осипова М.Л. (2015)
49. Музыкальные игры в семье. Терентьева Д.В. (2015)
50. Музыкальные игры для детей. Бодраченко И.В. (2009)
51. Музыкальные игры для детей. Образцова Т.Н. (2005)
52. Наглядные средства в музыкальном воспитании дошкольников. Комиссарова Л.Н., Костина Э.П. (1986)
53. Нейропсихологическая диагностика и коррекция в детском возрасте. Семенович А.В. (2002)
54. Общение. Дети 5-7 лет. Клюева Н.В., Филиппова Ю.В. (2006)
55. Подарочная книга игр. Образцова Т.Н. (2008)
56. Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей от рождения до 12 лет. Вознюк Н.Г. (2009)
57. Практикум для детского психолога. Широкова Г.А. (2012)

58. Семейные ценности. Шуригина Р.В. (2006)
59. Развивающие игры для детей. Смирнова Е.О. (1991)
60. Практикум по детской психокоррекции: игры, упражнения, техники. Истратова О.Н. (2007)
61. Практикум по сказкотерапии. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. (2018)
62. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки. Хухлаева О.В. (2003)
63. Практические рекомендации и консультации по воспитанию детей 2-7 лет. Шитова Е.В. (2017)
64. Программа "От рождения до школы". Образовательная область "Физическое развитие". Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильева М.А. (2014)
65. Программа психолого-педагогических занятий для дошкольников 5-6 лет. Куражева Н.Ю., Вараева Н.В. и др. (2014)
66. Психические отклонения в развитии детей и методы их психокоррекции. Сафин.В.Ф. (2004)
67. Психогимнастика в детском саду. Методические материалы в помощь психологам и педагогам. Алябьева Е.А. (2003)
68. Психогимнастика. Чистякова М. И. (1995)
69. Психологические игры для детей. Образцова Т.Н. (2009)
70. Психологические игры и занятия с детьми. Гиппенрейтер Ю.Б. (2014)
71. Развивающие игры для детей 2-7 лет. Михина Е. Н. (2010)
72. Развитие игровой деятельности: Средняя группа. Для занятий с детьми 4-7 лет. Губанова Н. Ф. (2017)
73. Развитие коммуникативных способностей у дошкольников: практическое руководство для педагогов и психологов дошкольных образовательных учреждений. Чернецкая Л.В. (2005)
74. Развитие логического мышления детей. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. (1995)
75. Развитие эмоций дошкольников. Занятия. Игры. Минаева В.М. (2003)
76. Развитие эмоционального мира детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. Кряжева Н.Л. (1996)

77. Разноцветное детство. Игротерапия, сказкотерапия, изотерапия, музыкотерапия. Свистунова Е.В. (2014)
78. Ребенок без проблем! Решебник для родителей. Луговская А., Кравцова М.В. (2007)
79. Ролевые игры для детей. Образцова Т.Н. (2010)
80. Сборник подвижных игр для детей. Степаненкова Э.Я. (2013)
81. Семейные игры. Новоселова Т.А. (2008)
82. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Крюкова С.В., Слабодяник Н.П. (2005)
83. Хочу, могу, умею. Коротаева Е.В. (1997)
84. Цветик-семицветик. Программа психолого-педагогических занятий для дошкольников 5-6 лет. Куражева Н.Ю. (2012)
85. Чего на свете не бывает? Занимательные игры для детей от 3 до 6 лет. Дьяченко О.М., Агеева Е.Л. (1991)
86. Чем занять ребёнка: Игры без планшета и компьютера для детей от 6 до 10 лет. Триш Кафнер (2013)
87. Чудесный мир звучащего слова. Логопедическое пособие по коррекции просодической стороны речи детей старшего дошкольного возраста. Стрижевская О.Е. (2014)
88. Эмоциональное развитие детей дошкольного возраста. Часть 1. Ежкова Н.С. (2010)
89. Энциклопедия развивающих игр. Данилина Е.А. (2006)
90. Этикет для дошкольников. Курочкина О.Н. (2017)
91. Юмористические игры для детей. Образцова Т.Н. (2006)
92. Коррекция поведенческих нарушений у детей. Сборник упражнений и игр. Царева Ю.В. (2008)
93. 100 увлекательных игр, если за окном идет дождь. Ульева Е. (2012)

ТЕОРИЯ ГАРДНЕРА

Название и сокращение грани	Описание граней
ВЛ Вербально-лингвистический	<p>Вербально-лингвистическая грань интеллекта дает человеку способность изъясняться, включая механизмы, ответственные за составляющие речи: звуки речи, грамматику, смысл, прагматизм. К проявлениям данной грани интеллекта можно отнести овладение видами речи вербального и не вербального характера: осознание смысловой нагрузки слов, их звучания, произношения, написания и вариантов применения в жизни. Могут обнаруживаться способность к иностранным языкам. При высоком приоритете - грань может нести в себе потенциал, как устной речи, так и письменной; как к легкому и изящному диалогу, так и литературному слогу, внутреннему монологу. Легко восприимчив к языку и чувствителен к нюансам, порядку и ритму слов. Дети с ярко выраженным вербально-лингвистическим интеллектом любят читать, писать и рассказывать истории. Они обладают хорошей словесной памятью (запоминают имена, места, даты, названия и проч.) и богатым лексическим запасом. Этот тип интеллекта хорошо развит у писателей, ораторов, педагогов, секретарей, офис-менеджеров, актеров, поэтов. Языки - первый родной язык, русский, английский, немецкий</p>
ЛМ	Логико-математическая грань интеллекта дает человеку

Название и сокращение грани	Описание граней
Логико - математический	<p>способность оперировать числами, символами, делать прогнозы и обобщения, решать и раскрывать логические задачи в различных символических системах. Характерным является важность нахождения закономерностей между смыслами, фактами, предметами, событиями; объяснение причинно-следственных связей, последовательностей через правила, умение соотносить частное и целое. При высоком приоритете - грань несет в себе большой потенциал для личности вне зависимости от выбранной сферы профессиональной самореализации через склонность к исследовательской деятельности, анализу и экспериментам. Дети с таким типом интеллекта обладают отличными аналитическими навыками и навыками решения проблем. Они хорошо размышляют и задают логически выстроенные вопросы. Такой тип интеллекта доминирует у ученых, математиков, программистов, банкиров, юристов, бухгалтеров.</p>
МЗ Музыкальный интеллект	<p>Музыкальная грань интеллекта формирует у человека чувствительность к звукам и фонемам. Степени развития проявляются не только в занятиях непосредственно музыкой, но в постоянном анализе звукового пространства, распознавании и улавливании ритмов, мелодий, тактов, тембральности и музыкальной тональности. Может проявляться как способности к сочинению и импровизации музыки, игре на музыкальных инструментах, к изучению</p>

Название и сокращение грани	Описание граней
	<p>иностранных языков, опирающихся на мелодичность и тональности звукового ряда. Дети, запоминающие мелодии и музыкальные образы, распознающие диапазон и ритм, являются обладателями хорошо развитого музыкального интеллекта. Этот тип доминирует у певцов, музыкантов, композиторов, танцовщиков, учителей музыки, переводчиков. Языки: китайский, японский, итальянский (языки через звуки).</p>
<p>ТВ Пространственный интеллект</p>	<p>Пространственно - временная грань интеллекта определяет способность человека оперировать образами предметов и явлений в динамике четырехмерного пространства, вне зависимости от их исходного положения, умения точно воспринимать зримый мир, трансформировать запомнившиеся образы в новые, а также умение воссоздавать аспекты визуального опыта даже при отсутствии соответствующего физического объекта. Характерно связанное восприятие времени и пространства, способность видеть и создавать формы, очертания и образы. Ключевым свойством является воображение, фантазия, понимание предмета и его значимость, без самой сущности этого предмета. Вне зависимости от приоритета грани – дополняет и усиливает другие прикладные способности. Чтобы лучше воспринять и понять информацию, такие дети нуждаются в зрительных образах, они хорошо извлекают информацию из карт, схем, диаграмм, образов и идей.</p>

Название и сокращение грани	Описание граней
	<p>Они сильны в рисовании, черчении, проектировании, моделировании. Хорошо понимают объекты, которые нельзя потрогать: идеи, воображение, время, пространство.</p>
<p>ТК Телесно-кинестетический</p>	<p>Телесно-кинестетическая (моторно-двигательная) грань интеллекта – это познание через движение. Для этой грани проявлениями способностей являются умение контролировать и владеть собственным телом, а также пользоваться этим умением для достижения выразительных (мимика, жестикуляция) или динамических целей (спорт, игра на инструменте). Развитие может быть направлено как на крупную моторику (координация движений, баланс, ловкость, сила, гибкость и др.), так и на мелкую (ловкие чувствительные пальцы, кисти). Восприятие мира при таком интеллекте обусловлено его двигательной деятельностью, т.е. информация, касающаяся положения и состояния тела, обуславливает то, каким образом происходит дальнейшее восприятие окружающей действительности. Решает поставленные задачи, создает и передает идеи и эмоции посредством движений тела. Такие дети хорошие спортсмены, обладают хорошей координацией движений, очень подвижны, обладают развитой жестикуляцией и тактильной памятью. Актеры, мимы, танцовщики, хирурги, музыканты, изобретатели используют этот тип интеллекта.</p>

Название и сокращение грани	Описание граней
Вн Внутриличностный интеллект	Внутриличностная грань – связана с пониманием собственных эмоций, целей и намерений, обращением во внутренний мир. У детей с этим типом интеллекта обостренное чувство собственного достоинства, они уверены в себе. Достигают поставленной цели. Они реально оценивают свои сильные стороны и способности.
Мж Межличностный интеллект	Межличностный интеллект – относится к способности эффективно взаимодействовать с людьми, понимать их и распознавать их цели, мотивацию, намерения. Хорошо прочитывают чувство, мимику, жесты, настроение другого человека.

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
Альфа лидер	Альфа лидер способен увлекать и вдохновлять - таким людям свойственна харизма. Такой человек в глазах окружающих смотрится исключительно и непогрешимо, люди воспринимают его с благоговением и преданностью. Такому человеку слепо верят и следуют за ним. При этом подобная вера не всегда	Высокий	Высокий

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>сопряжена с правильными решениями. К его словам прислушиваются, воспринимая и запоминая их. Данный тип лидерства обладает способностью объединять людей, вдохновляя их на идеи. Как человеку им свойственны такие качества: активность, широта взглядов, оптимизм, перфекционизм, колоссальная целеустремленность, волевая решительность, умение избегать конфликтов. Альфа-лидер достаточно уверен в себе, он ясно выражает свои мысли, легко отстаивает свою точку зрения, ответственен за свои решения. Для него как будто не существует правил, он сам их создаёт и находит компромисс для создания комфортных условий в рамках общественной значимости с людьми. Эту личность характеризуют отличные навыки в общении, он достаточно хорошо</p>		

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>понимает окружающих его людей, улавливая желания, эмоции и мотивацию их приоритетов, его мнение очень важно для окружающих. В общении с таким человеком несложно, потому что люди, находящиеся рядом с ним, всегда четко знают, чего он хочет. Такие лидеры готовы управлять всем и вся, именно они держат команду в ежовых рукавицах, указывают точные цели и направления к достижению, отвечают за свои слова и всецело проповедают избранную идею. Они способны совмещать разные виды управления, руководствуясь ситуацией.</p>		
Индивидуалист	<p>Такой человек не испытывает потребности в постоянной поддержке других, ему хорошо и комфортно в собственной независимости, он ценит свою уникальность и ответственность за принятие</p>	Высокий	Низкий

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>своего решения. С учетом высоких показателей внутриличностного потенциала таким людям сложнее прислушиваться к чьим-либо советам или мнениям, так как любая точка зрения должна быть пропущена через свое внутреннее понимание сути, окончательные выводы в решениях остаются за человеком. Как правило, такой лидер способен предложить обществу новые ответы на волнующие вопросы, в которых хорошо разобрался сам. В коллективе может проявить инициативу, предлагая идеи, которые выходят за рамки принятых условий. Для такого человека свойственно особенное видение и восприятие реальности, через призму своего понимания. Их дело – забрасывая идеи реализовать их, опираясь на свой опыт.</p>		

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
Лидер-наставник	<p>Наставничество предполагает систему передачи знаний и опыта окружающему миру. При этом акцент делается на практическую составляющую, своим примером человек старается продемонстрировать поведение, которое считает приемлемым для всех. Для руководства такого типа свойственно рекомендовать своим последователям, что именно, каким образом и когда следует делать. Лидер-наставник стремится поощрять и направлять других к тому, чтобы люди участвовали в обсуждении вопросов, высказывали новые мысли, теории и приходили к каким-либо выводам самостоятельно. Он способен воодушевлять большое количество людей, если четко убежден в своей точке зрения, в знании и понимании предмета. Человек такого типа являются</p>	Высокий	Средний

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>уважаемым и принятым в коллективе за счет своей объективности к суждениям, так как старается понимать мышление коллектива, его настроения, тенденции развития. Такой человек находит интересным прислушивание ко мнению других людей, находя возможность увидеть какое-то новое решение, способное стать свежей тенденцией. Чаще всего их привлекают к решениям проблем, которые требуют немедленных действий и поступков в зависимости от ситуации.</p>		
Лидер директор	<p>Такой тип личности – целенаправленный исполнитель. Для него значима поставленная перед ним задача и срок ее исполнения, а также свобода выбора в исполнение этой задачи. В принятиях своих решений свойственно тратить большое количество времени на</p>	Средний	Высокий

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>инструктирование и планирование исполнения этой деятельности. Такой лидер прислушивается к мнению коллег, старается привлечь людей к формированию решений, но может и не согласиться с мнением большинства и в результате поступить по-своему. Такой человек направляет деятельность других и несет персональную ответственность за ее результаты. Свое взаимодействие с людьми строит больше на фактах и в рамках установленных целей.</p>		
<p>Душа компании</p>	<p>Для них очень важно, чтобы поставленная цель к достижению, согласовывалась с общественными нормами и правилами. Чаще всего такие люди готовы переступить через себя, так как им больше понятны мотивы и интересы других людей. Если же другой человек сможет убедить в</p>	<p>низкий</p>	<p>высокий</p>

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>значимости чужого приоритета, то человек данного типа личности легко сдаст собственные позиции и откажется от намеченных планов в угоду общественной цели. Склонный к сотрудничеству и компромиссам при решении проблем и в конфликтных ситуациях, - стремится быть в согласии с мнением окружающих, сознательно конформный, следует условиям, правилам и принципам "хорошего тона" в отношениях с людьми, Инициативный энтузиаст в достижении целей группы; стремится помогать, чувствовать себя в центре внимания, заслужить признание и любовь, общительный, проявляет теплоту и дружелюбие в отношениях.</p>		
Исполнитель	Исполнитель не всегда может понять своих истинных	Низкий	Низкий

Комфортная роль в коллективе	Описание роли	Вн	Мж
	<p>побуждений к какому-либо действию, своих желаний, мотиваций и эмоций. Прослеживается принцип невмешательства, такой человек чаще позволяет принимать решения за него, или ориентируется на мнение окружающих о «нем». Данный тип лидерства – отличается исполнительностью при проработке важных общественных задач. Принимает существующие правила, законы и порядки и старается не выступать против устоявшихся норм. Им комфортно находиться немного в тени, проявляя себя, свои умения и возможности под руководством других людей.</p>		

АНКЕТА ДЛЯ КЛИЕНТОВ

○ Интеллектуальный профиль

Уважаемые родители! Для того чтобы определить интеллектуальный профиль вашего ребенка, пожалуйста, отметьте те виды деятельности (занятия), которые действительно нравятся, доставляют ему удовольствие.

1. Вербально-лингвистический интеллект – это комплекс способностей, обеспечивающих освоение, прежде всего языковых механизмов (фонетики, семантики, синтаксиса) и форм речевой коммуникации (устной и письменной):

- объяснять что-то другим детям или взрослым людям;
- слушать (читать) художественные произведения;
- участвовать в театральных постановках;
- играть в словесные игры;
- фантазировать, сочинять истории;
- заучивать стихи, пословицы, поговорки;
- искать смысл, значение незнакомых слов и выражений.

2. Логико-математический интеллект – это способность делать сложные умозаключения, объяснять причинно-следственные связи, оперировать знаками и символами:

- наводить порядок, раскладывать все по своим местам;
- разбирать разные предметы быта, механические игрушки, чтобы узнать как они устроены;
- решать головоломки, разгадывать кроссворды, загадки и т.п.;
- играть в настольные игры;
- считать, анализировать, прогнозировать;
- слушать (читать) познавательные книги, энциклопедии.

3. Музыкальный интеллект – это способность к восприятию, имитации или интерпретации звуков, ритмов и их комбинаций:

- слушать музыкальные записи, аудио-книги, радиоспектакли;
- петь;
- музицировать;
- придумывать мелодии;
- повторять незнакомые иностранные слова;
- подражать звукам окружающего мира.

4. Пространственный интеллект – это способность тонко чувствовать зримый мир, выполнять трансформации и модификации согласно первому впечатлению, а также воспроизводить аспекты визуального опыта даже при отсутствии соответствующего физического объекта:

- наблюдать за природными явлениями (географическими, астрономическими и др.);
- фотографировать;
- рассматривать иллюстрации в книгах, репродукции картин;
- придумывать и создавать композиции, имеющие художественное назначение;
- экспериментировать с различными материалами и проводить опыты;
- путешествовать;
- проходить лабиринты, искать клады, изучать карты.

5. Телесно-кинестетический интеллект – это способность владеть не только собственным телом (гибкость, ловкость, координация), но и выражать чувство с помощью мимики и жестов, искусно обращаться с предметами:

- заниматься спортом, танцевать;
- кататься на велосипеде (самокате, лыжах, коньках и т. п.);
- прыгать, бегать, лазать;
- играть в пальчиковые и жестовые игры;
- мастерить что-нибудь своими руками;
- раскрашивать картинки, лепить, чертить, писать.

○ Комфортная роль в коллективе

Уважаемые родители! Внимательно изучите характеристики каждого, представленного ниже типа лидерства, и выберете тот, который наиболее подходит вашему ребенку.

1. Альфа-лидер

Ребенок «альфа-лидер» способен вдохновить, воодушевить и повести за собой большое количество людей. Он достаточно уверен в себе, хорошо понимает окружающих, но, если что-то решит, не любит уступать. Умеет договориться с оппонентом, создав благоприятные условия, которые устроят обе стороны.

Доминантные качества личности:

- коммуникабельность;
- целеустремленность;
- решительность;
- упрямство;
- критичность;
- самоуверенность.

2. Индивидуалист

Ребенок «индивидуалист» не испытывает потребности в постоянной поддержке окружающих, ему комфортно в собственной независимости. Он ценит свою уникальность, четко знает, чего хочет и добивается этого.

К чьим-либо советам или мнениям прислушивается с трудом. Хорошо понимает свои чувства и желания, но не всегда учитывает настроение другого человека.

Доминантные качества личности:

- инициативность;
- решительность;
- настойчивость;
- самоуверенность;
- нетерпимость;
- непреклонность.

3. Лидер-наставник

Ребенок «лидер-наставник» - любознательный, любит учиться, полученные знания с удовольствием передает окружающим. Проявляет упорство в достижении поставленных целей. Не теряет в сложных ситуациях и находит выход там, где более опытные опускают руки. Хорошо понимает свои желания и намерения, но также находит интересным прислушиваться ко мнению других.

Доминантные качества личности:

- объективность;
- коммуникативность;
- настойчивость;
- критичность;
- соперничество;
- самоуверенность.

4. Лидер-директор

Ребенок «лидер-директор» склонен к планированию своей деятельности, для того чтобы достичь наиболее эффективного результата. При принятии решений чаще ориентируется на мнение других людей, но может поступить и по-своему. Ему важно признание окружающих.

Доминантные качества личности:

- коммуникативность;
- ответственность;
- самостоятельность;
- упрямство;
- нерешительность;
- обидчивость.

5. Исполнитель

Ребенок «исполнитель» послушно и старательно выполняет возложенные на него поручения. Ему комфортно держаться немного в тени, проявляя свои умения и возможности под руководством других людей.

Доминантные качества личности:

- последовательность;
- склонность к сотрудничеству;
- исполнительность;
- пассивность в принятии решений;
- неуверенность;
- страх в соперничестве.

6. Душа компании

Ребенок «душа компании» общительный и дружелюбный. Он стремится помогать, быть в центре внимания, заслужить одобрение и любовь окружающих. В конфликтных ситуациях легко сдаст свои позиции, откажется от собственного мнения, так как ему больше понятны мотивы и интересы других людей.

Доминантные качества личности:

- отзывчивость;
- коммуникабельность;
- гибкость;
- неуверенность;
- страх в соперничестве;
- безотказность.

РАБОТА С КНИГАМИ И ФИЛЬМАМИ

Вопросы «до»

Вы выбрали интересную книгу, устроились поудобнее и готовы читать. Но прежде задайте пару вопросов, чтобы это помогло более осознанно воспринимать текст:

- Какие подсказки мне дает название книги о сюжете и истории? Как ты думаешь, о чем эта книга? Почему ты так думаешь? А я думаю она про..., потому что...

Это реальная или вымышленная история? Зачем мы ее читаем? Что ты уже знаешь об этой книге? Как думаешь, нас порадует или огорчит книга?

Вопросы «во время»

Делайте несколько пауз во время чтения. Задайте себе и ребенку несколько вопросов о главе, которую читаете:

- Что ты понял из прочитанного? Какова основная идея? Какую картину автор нарисовал в своем воображении? Нужно ли это место прочитать еще раз, чтобы понять его лучше? Как поступит персонаж? Почему? Какие эмоции испытывает персонаж? Как бы ты поступил на его месте? Случалось ли нечто подобное со мной? Опиши прочитанное своими словами. Нужно ли запоминать этот момент? Почему?

Перечитайте эту главу и задайте себе следующие вопросы: Какие предположения были верными? Какова основная идея на самом деле?

Вопросы «после»

- Какие вопросы автор ставил перед собой и как отвечал на них? Давай пофантазируем, если бы было продолжение, каким бы оно могло быть? Можете ли вы рассказать историю своими словами? Какие события были для тебя наиболее важными? Какие поступки тебя порадовали, какие огорчили, какие

разозлили? Хотел бы ты быть на месте главного героя? Почему? Поступил бы как главный герой? А как бы ты сделал в подобной ситуации? А я бы сделала..., потому что...

Все эти вопросы помогут не просто прочесть книгу, а извлечь из нее большую пользу.