

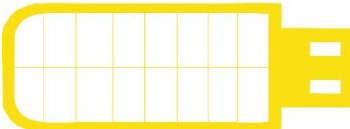
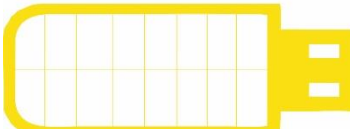
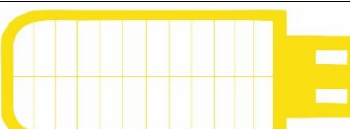
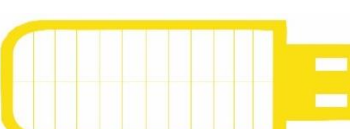
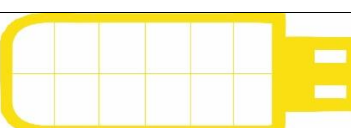

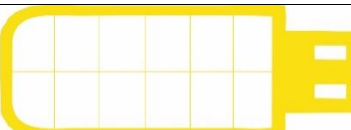

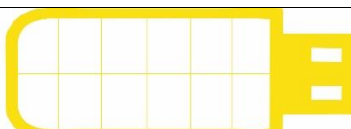
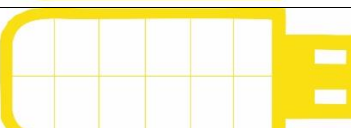
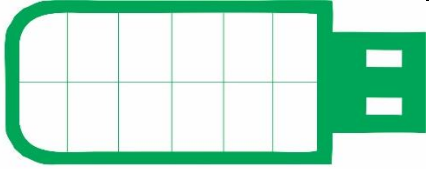
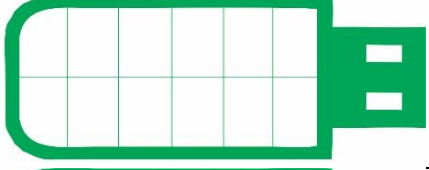
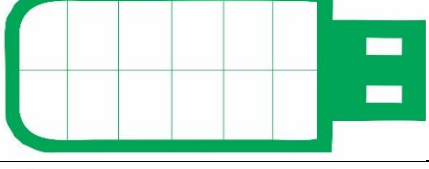
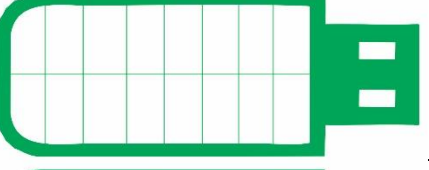
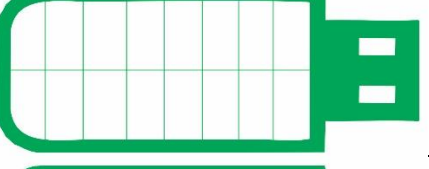
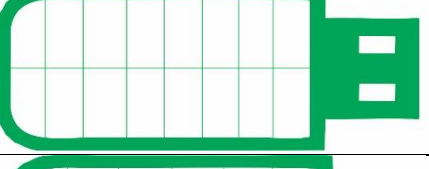



НАБЛЮДАЕМ И РАССКАЗЫВАЕМ

A	Получать сведения рассматривая рисунок	
A1	Описывать детали рисунка	
A1.1	Находить на рисунке нужные объекты	
A1.2	Сравнивать одинаковые объекты на разных рисунках	
A1.3	Составлять рисунок из частей	
A1.4	Находить составные части целого изображения	
A2	Описывать рисунок	
A2.1	Читать условные изображения на рисунке	
A2.2	Составлять рассказ по рисунку	
A2.3	Находить или создавать рисунок по устным подсказкам	
A3	Находить нужные символы	
A4	Решать задачу с помощью схемы	

ЗАГАДКИ И ГОЛОВОЛОМКИ

В	Находить общий признак у разных объектов	
В1	Решать простую цепочку-головоломку	
В1.1	Решать головоломку с формой и цветом	
В1.2	Решать головоломку с формой и размером	
В1.3	Решать головоломку с формой и положением	
В1.4	Решать головоломку с цветом и положением	
В.2	Расшифровывать двоичный код	
В2.1	Расшифровывать двоичный код с элементами-подсказками	
В2.2	Расшифровывать двоичный код с ключом-картинкой	
В3	Расшифровывать код из букв и цифр	
В3.1	Расшифровывать математический код с рисунками (с подсказкой)	

В3.2	Расшифровывать текстовой код с рисунками (с подсказкой)	
В3.3	Расшифровывать математический код с рисунками (без подсказки)	
В3.4	Расшифровывать текстовой код с рисунками (без подсказки)	
В3.5	Расшифровывать код из букв и цифр	
В4	Группировать объекты по одному признаку	
В4.1	Группировать объекты по двум признакам	
В5	Решать головоломку с фигурами из карандашей	

АЛГОРИТМЫ И ПРОГРАММЫ

Г	Находить путь в лабиринте	
Г1	Выяснять возможности исполнителя	
Г1.1	Определять выполняли ли задача для исполнителя	
Г1.2	Подбирать исполнителя для решения задачи	
Г2	Прогнозировать работу исполнителя	
Г2.1	Находить верный алгоритм	
Г2.2	Находить ошибку в алгоритме	
Г2.3	Анализировать результаты работы исполнителя	
Г3	Создавать линейный алгоритм (используя пиктограммы)	