


ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Комитет по социальной политике

**Санкт-Петербургское государственное учреждение
социального обслуживания социальный приют для детей «Транзит»**

Заслушано и рассмотрено
на МС
Протокол № 2
от 30.08. 2021 г.

УТВЕРЖДЕНА:
И.о. директора СПб ГБУСО
социальный приют для детей «Транзит»
 /Т.М. Сейткова/

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«ГИМНАСТИКА ДЛЯ УМА»

Возраст учащихся: 7-10, 11-13,14-17 лет
срок реализации: 72 часа

Составила:
социальный педагог
отделения социальной реабилитации
Кириллова Людмила Витальевна

Санкт-Петербург
2021 г.

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Учебный план.....	5
«В царстве смекалки» (7-10 лет).....	6
«Я это могу!» (11-13 лет).....	7
«Гимнастика для ума» (14-17 лет).....	8
Календарный учебный график.....	10
Рабочая программа	11
«В царстве смекалки» (7-10 лет).....	12
Календарно-тематическое планирование	12
Содержание.....	15
«Я это могу!» (11-13 лет).....	18
Календарно-тематическое планирование	18
Содержание.....	21
«Гимнастика для ума» (14-17 лет).....	23
Календарно-тематическое планирование	23
Содержание.....	26
Формы подведения итогов реализации программы.....	29
Методическое обеспечение программы.....	29
Список литературы.....	31

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Гимнастика для ума» является программой дополнительного образования детей и имеет **социально-педагогическую направленность**.

Уровень освоения программы – **общекультурный**, который предполагает удовлетворение познавательного интереса ребенка, расширение кругозора, информированности в данной образовательной области, обогащение опыта общения и приобретение умений совместной деятельности.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами в сфере образования, действующими на период её составления:

- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года №273-ФЗ (последняя редакция);
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года.
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Министерства образования и науки РФ от 11 декабря 2006г. №06-1844): Методические рекомендации.

Актуальность работы

Программа способствует разностороннему и гармоничному развитию личности ребенка, раскрытию интеллектуальных и творческих способностей. В содержании программы интегрированы задания из различных областей знаний, особое внимание обращено на развитие логического мышления ребенка. Оно подразумевает формирование логических приёмов мыслительной деятельности, а также умения понимать и прослеживать причинно-следственные связи явлений и умений, выстраивать простейшие умозаключения.

На занятиях предусматривается деятельность, создающая условия для интеллектуального развития воспитанников на различных возрастных этапах и учитывается дифференцированный подход, зависящий от степени способностей и возраста воспитанников.

Цель программы:

- создание развивающей среды для формирования интеллектуальной активности, повышение самооценки детей, их уверенности в себе.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование элементарных математических представлений;
- обучение навыкам конструирования;
- развитие речи, навыков письма;
- расширение кругозора.

Развивающие :

- развитие логического и творческого мышления;
- развитие любознательности и наблюдательности;
- формирование устойчивого внимания, усидчивости, способности контролировать и планировать свои действия.

Воспитательные:

- формирование и закрепление эмоционально-позитивных установок в самооценке;
- укрепление дружеских отношений между детьми, взрослым и ребенком.

Новизна программы

В основе заданий, которые предлагается выполнить обучающимся, лежит освоение познавательного материала через игру. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала воспитанники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить. Одновременно развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала по формированию элементарных логических представлений и понятий. Система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности позволяет овладевать приемами творческой работы воспитанникам любого уровня развития.

В индивидуальных заданиях в рабочих тетрадях предусматривается творческий компонент. Создание ситуации успеха, чувства удовлетворения от процесса выполнения заданий, положительная оценка имеют большое значение для детей.

Участники программы: дети 7-17 лет (возрастные группы : 7-10, 11–13 и 14–17 лет).

Все учебные группы детей – группы переменного состава.

Сроки реализации – по завершению программы.

Программа рассчитана на 216 часов.

Для каждой возрастной группы курс состоит из 72 часов.

Занятия проводятся 5 раз в неделю с каждой группой воспитанников продолжительностью 35 минут.

Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. Обучаясь по данной программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учётом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном уровне.

Теоретические знания по всем разделам программы даются на самых первых занятиях, а затем закрепляются в практической работе.

Практические занятия и развитие элементарных логических представлений представлены в программе в их содержательном единстве.

Формы работы в ходе реализации программы

Формы работы с детьми: индивидуальная, коллективная (парная и групповая).

Одно из главных условий успеха обучения – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Индивидуальные формы работы ориентируют воспитанника на самостоятельное выполнение заданий. Зачастую воспитанник приюта выполняет самостоятельное задание, данное учителем с учетом индивидуальных возможностей, данная форма обучения будет являться индивидуализированной. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание групповых и индивидуальных форм организации на занятиях.

Методы и приёмы, используемые в процессе реализации программы

Словесные - объяснение, обсуждение, инструктаж, чтение различных текстов.

Наглядные – наблюдение, демонстрация (схемы, образцы, фотоматериалы), рассматривание иллюстраций, просмотр материалов на аудиовизуальной технике.

Практические - конструирование, моделирование.

Творческие - игра, выставки.

В начале каждого занятия несколько минут отведено объяснению задания, завершается занятие просмотром работ и их обсуждением.

В период обучения происходит постепенное усложнение материала. Педагог, по необходимости, помогает обучающимися выполнять логические задания, последовательно комментируя все стадии их выполнения, задавая наводящие и контрольные вопросы по ходу выполнения работы, подсказывая пути исправления ошибок. Наглядность является самым прямым путём обучения в любой области, а особенно в формировании наглядно – образного логического мышления.

Ожидаемые результаты освоения программы

Главным результатом реализации программы является повышение уровня развития интеллектуальных и творческих способностей воспитанников. А главным критерием оценки ребёнка будет моральное удовлетворение от собственных достижений.

По завершению программы дети должны знать и уметь:

- уметь решать широкий спектр головоломок;
- уметь находить пути решения математических и традиционных лабиринтов;
- уметь решать рисуночные ребусы; ребусы, содержащие предлоги и числа,
- уметь собирать конструкторы LEGO по схеме либо выдавать законченную работу, применяя собственную фантазию;
- уметь собирать традиционные и 3Д пазлы;
- разгадывать загадки; спрятанные картинки, находить отличия между изображениями;
- проявлять познавательный интерес к головоломкам различного направления (словесно – логические, математические, геометрические, конструктивные);
- обобщать предметы по признаку формы, назначения, цвета;
- анализировать закономерности и восстанавливать логические связи.

Учебный план

МЛАДШАЯ ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА (7-10 ЛЕТ) БЛОК «В ЦАРСТВЕ СМЕКАЛКИ»

Значительная часть группы - это дети, для которых русский язык не является родным (уроженцы Средней Азии и стран Ближнего Зарубежья).

Владение русским языком: достаточно уверенное, но пишут с большим количеством грамматических ошибок. Чтение как правило слоговое, неуверенное, без смысловых пауз.

Уровень социальной компетенции - средние и старшие группы детского сада.

Социальная компетенция детей-дезадаптантов 7–10 лет не отвечает возрастным задачам. Дети не умеют задать вопрос, обратиться за помощью, формировать суждения и планировать действия с учетом интересов других, самостоятельно заполнить свое время и планировать свой досуг. Они не умеют и не желают приобретать знания, умения, резко не приемлют школьное обучение; как правило, не умеют дружить, считаться с мнением другого, а главное, сочувствовать ему.

Воспитанникам предлагается широкий спектр различных заданий на развитие познавательных интересов, школьных умений и навыков, смекалку.

№	Темы занятий	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Вводное занятие.	1	-	1
2	Конструирование	1	5	6
3	Головоломки	3	40	43
4	Настольные развивающие игры	-	14	14
5	Развивающие компьютерные задания	1	6	7
6	Итоговое соревнование и подведение итогов	-	1	1
Итого:		6	66	72

СРЕДНЯЯ ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА (11-13 ЛЕТ)
БЛОК «Я ЭТО МОГУ!»

Почему такое название? Многие воспитанники, впервые приходя на занятие, не верят в свою успешность и сразу отказываются от предлагаемых заданий. Педагог на протяжении всего курса программы учит обучающихся настраивать себя на успешность, на доведение начатого до конца.

В ходе занятий воспитанник приходит к пониманию, что задания ему по силам, он это может. Таким образом, повышается самооценка и стимул к дальнейшим занятиям.

№	Темы занятий	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие. Обзор основных тем курса. Тестирование. Техника безопасности при работе на ПК.	1	-	1
2.	Разнообразие видов головоломок:	8	24	32
	Филворд	1	5	6
	Сканворды	-	2	2
	Судоку	1	1	2
	Филиппинский кроссворд	1	2	3
	Ребусы	1	3	4
	Упражнения на составление слов	1	3	4
	Анаграммы	1	2	3
	Ассоциации/образы	1	3	4
	Логические головоломки	1	3	4
3.	Чтение:	-	3	3
	Чтение вслух познавательной литературы	-	2	2
	Загадки	-	1	1
4.	Отработка навыков концентрации внимания:	1	13	15
	Лабиринты	1	3	4
	Математические лабиринты	-	2	2
	Спрятанные картинки	-	4	4
	Найди отличия	-	4	4
	Составь картинку из частей. Пазлы	-	1	1
5.	Конструирование	1	5	6
6.	Настольные развивающие игры	1	7	8
	3Д головоломки «Шар»	-	2	2
	Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	-	2	2
	Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе»	-	1	1
	Шашечные турниры	-	1	1
	Манитная мозаика. Магнитный конструктор.	1	1	2
7.	Компьютерные занятия	1	5	6
8.	Итоговое соревнование	-	1	1
	Всего часов:	13	59	72

СТАРШАЯ ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА (14-17 ЛЕТ)
БЛОК «ГИМНАСТИКА ДЛЯ УМА»

Особенности внимания, памяти, мышления подростков 14-17 лет соответствуют более низким возрастным границам и только в отдельных случаях приближены к норме: ситуативность, наглядно-образность мышления, преобладание произвольной и кратковременной памяти, произвольного внимания, неразвитость речи, и т. п.

В работе с данной группой обучающихся педагог стремится максимально адаптировать их к жизни в социуме, дать возможность использовать их особенности несоответствия биологического возраста психологическому в интересах развития ребенка, повысить самооценку, продолжить формирование мотивации к учебной деятельности.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Темы занятий	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие. Обзор основных тем курса. Тестирование	1	-	1
2.	Разнообразие видов головоломок	12	26	38
	Танграм	1	1	2
	Судоку	1	1	2
	Ключворд	1	1	2
	Филворд	1	6	7
	Крисс-кросс	1	1	2
	Сканворды	1	2	3
	Дуали	1	1	2
	Филиппинский кроссворд	1	2	3
	Анаграммы	1	1	2
	Ребусы	1	4	5
	Упражнения на составление слов	1	2	3
	Ассоциации/образы	1	4	5
	3.	Нестандартные задания логического характера	2	2
Логические задачи на причинно-следственные цепочки		1	1	2
Логические головоломки		1	1	2
4.	Чтение	-	5	5
	Чтение вслух познавательной литературы.	-	3	3
	Загадки.	-	1	1
	Пословицы и поговорки. Скороговорки.	-	1	1
5.	Отработка навыков концентрации внимания	1	8	9
	Составь картинку из частей (пазлы).	-	3	3
	Спрятанные картинки.	-	3	3
	Старинные головоломки на внимание.	-	1	1
	Лабиринты (усложненные варианты).	1	1	2
6.	Конструирование	-	4	4
7.	Настольные развивающие игры	-	5	5
	3Д головоломки Ravensburger, «Шары».	-	2	2
	Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-	-	2	2

	кристалл».			
	Магнитная мозаика. Магнитный конструктор.	-	1	1
8	Компьютерные развивающие задания	-	-	5
	Компьютерные задания жанра «Я иду искать».	-	2	2
	Компьютерные задания жанра «Бизнес».	-	2	2
	Компьютерные задания жанра «Комбинаторика», «Гонки».	-	1	1
9	Итоговое соревнование	-	1	1
	Всего часов:	18	54	72

Календарный учебный график

Годовой календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной программы «Гимнастика для ума» в СПб ГБУСО социальный приют для детей «Транзит» разработан в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 г., приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Уставом Учреждения, Положением об отделении социальной реабилитации

1. Программа «Гимнастика для ума» (216 ч.) реализуется в Отделении социальной реабилитации Учреждения.

2. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель:

Образовательный процесс проводится во время всего учебного года.

Начало учебного года: 1 сентября 2018 года.

Окончание учебного года: 24 мая 2019 года.

В период осенних и весенних каникул занятия проводятся по расписанию. В период зимних и летних каникул, а также в праздничные дни занятия могут проводиться по специальному плану на этот период.

3. Продолжительность учебных периодов:

Учащийся занимается по дополнительной общеобразовательной программе с момента признания его нуждающимся и составления ИППСУ. Основанием для прекращения образовательных отношений является окончание выполнения ИППСУ.

4. Регламентация образовательного процесса:

Общее количество часов по программе в неделю: 5 часов с каждой группой воспитанников согласно расписанию, утвержденному директором Учреждения.

Длительность каждого занятия: 35-45 минут устанавливается, исходя из возрастных, индивидуальных и личностных особенностей воспитанников.

Соблюдаются обязательные санитарно-гигиенические перерывы между занятиями продолжительностью не менее 10 минут.

Занятия проводятся в форме индивидуальных, подгрупповых (2-3 человек) и групповых (4-6 человек) занятий.

5. Гигиенические требования к максимальным величинам образовательной нагрузки по программе:

Максимальная нагрузка на обучающихся за 1 занятие соответствует нормативным СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологическими требованиями к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях", СанПиН 2.4.4.1251-03 "Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (внешкольные учреждения)".

Обучающиеся	Младшего школьного возраста	Старшего школьного возраста
Максимальная нагрузка	35 мин	45 мин.

Распределение недельной образовательной нагрузки может быть изменена в зависимости от индивидуального плана реабилитации воспитанника, а также его индивидуальных, личностных и психофизических особенностей.

Рабочая программа

Задачи программы:

обучающие

- формировать логическое и творческое мышление;
- развивать математические представления;
- развивать речь;

развивающие

- способствовать расширению кругозора;
- развивать умение думать, доводить начатое до конца, контролировать и планировать свои действия;
- развивать любознательность и наблюдательность;

воспитательные

- формировать и закреплять эмоционально-позитивные установки в самооценке;
- укреплять дружеские отношения между детьми, взрослым и ребенком.

Ожидаемые результаты освоения программы

Главным результатом реализации программы является повышение уровня развития интеллектуальных и творческих способностей воспитанников. А главным критерием оценки ребёнка будет моральное удовлетворение от собственных достижений.

По завершению программы дети должны знать и уметь:

- уметь письменно высказывать свои суждения на заданные темы;
- уметь решать филворды, дуали, крисс-кроссы, кейтворды, sudoku.
- выделять выразительные средства лабиринтов, уметь находить пути решения, не только с помощью указки, но и по зрительному восприятию;
- уметь решать рисуночные ребусы; ребусы, содержащие предлоги и числа,
- уметь собирать конструкторы LEGO по схеме либо выдавать законченную работу, применяя собственную фантазию.
- разгадывать загадки;
- проявлять познавательный интерес к головоломкам различного направления (словесно – логические, математические, геометрические, конструктивные);
- обобщать предметы по признаку формы, назначения, цвета;
- анализировать закономерности и восстанавливать логические связи;
- сравнивать предметы по форме и цвету, по размеру и массе, по скорости движения, по расположению, по назначению.

Календарно-тематический план занятий
Блок «В царстве смекалки»(возрастная группа 7-10 лет)

№ темы	Кол-во часов	Раздел, тема		Время на изучение
1	1	Вводное занятие	<i>Теория.</i> Знакомство с программой обучения, целями и задачами. Правила внутреннего распорядка и поведения в кабинете на занятиях. <i>Инструктаж</i> по технике безопасности при работе на компьютере. <i>Беседа</i> с воспитанниками для выявления кругозора и личной мотивации.	1
2	6	Конструирование	<i>Теория.</i> Как правильно выбрать и собрать конструктор. Работа со схемой.	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора из мягкого пластика.	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора ЛЕГО.	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора ЛЕГО.	1
			<i>Практика.</i> Магнитный конструктор.	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора ТИКО для объемного моделирования.	1
3	43	Головоломки	<i>I. Отработка навыков счета, письма, мелкой моторики (10 ч.)</i>	
			<i>Практика. а)</i> Найти и соединить все числа от 1 до ..., вставить пропущенные числа, раскрасить рисунок, сделав вычисления.	1
			<i>Практика. а)</i> Задания на счет («На весах», «Цифры-лакомства», «Числа и спортсмены» и др.)	1
			<i>Практика. а)</i> Задания на счет («Звериные задачки», «Задачка про насекомых», («Почемучкины примеры» и др.)	1
			<i>Практика. а)</i> Математические лабиринты	1
			<i>Практика. а)</i> Математические лабиринты	1
			<i>Практика. б)</i> Раскрась по заданным цветам.	1
			<i>Практика. б)</i> Раскраски-релакс.	1
			<i>Практика. в)</i> Графические диктанты.	1
			<i>Практика. в)</i> Графические диктанты.	1
			<i>Практика. в)</i> Графические диктанты.	1
			<i>II. Отработка навыков концентрации внимания, наблюдательности, логики (19ч.)</i>	
			<i>Практика. а)</i> Картинки-невидимки	1
			<i>Практика. а)</i> Спрятавшиеся картинки	1
			<i>Практика. а)</i> Спрятавшиеся картинки	1

		<i>Практика. а) Спрятавшиеся картинки</i>	1
		<i>Практика. а) Спрятавшиеся картинки</i>	1
		<i>Практика. б) Лабиринты</i>	1
		<i>Практика. б) Лабиринты.</i>	1
		<i>Практика. б) Лабиринты.</i>	1
		<i>Практика. в) Найди отличия.</i>	1
		<i>Практика. в) Найди отличия.</i>	1
		<i>Практика. г) «Мемори» (комп.вариант) +«Мемори» (настольно-печатный вариант).</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику. Развивающая игра «Веселая логика»</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику («Расшифровать послание», «Клетки монстров» и др.)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику («Дерево Дракулы», «Ядовитые грибы» и др.)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику «Разговор привидений», «Секретная дверь» и др.)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику (Послание Фреды Крягера», «Автомобильная задачка» и др)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику («Найди пару», «Театр теней» и др.)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику («Осторожно, окрашено», «Найди владельца» и др.)</i>	1
		<i>Практика. д) Задания на логику («Разбитое стекло», «Найди лишнее» и др.)</i>	1
		III. Интеллектуальные игры (игры со словами) (14ч.)	
		<i>Теория. А) Ассоциации-что это такое, для чего нужно? Как придумать ассоциацию? Тематика ассоциаций.</i>	1
		<i>Практика. Выполнение ассоциации</i>	1
		<i>Практика. Выполнение ассоциации</i>	1
		<i>Практика. б) Игры со словами. Вычеркни лишнее слово. Антонимы.</i>	1
		<i>Практика. Раздели слова на группы. Найди и вычеркни в словах части тела человека, еду, слово в слове.</i>	1
		<i>Практика. Заменить числа буквами и получить слова. «Спрятавшиеся ноты». Конкурс «Словомания».</i>	1
		<i>Теория. В) Что такое филворд. Правила решения филворда.</i>	1
		<i>Практика. Решение тематического филворда.</i>	1
		<i>Практика. Решение тематического филворда.</i>	1

			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Составление тематического филворда.	1
			<i>Теория. Г)</i> Ребусы. Правила решения ребусов.	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов.	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов.	1
4	14	Настольные развивающие игры	<i>Практика.</i> Игры серии «Учись, играя»- «Что из чего сделано»	1
			<i>Практика.</i> Игры серии «Учись, играя»-«Кто в домике живет?», «Ассоциации»	1
			<i>Практика.</i> Игры серии «Учись, играя»- «Свойства», «Аппликации», «Сочетание цветов»	1
			<i>Практика.</i> Головоломка «Художник и кот».	1
			<i>Практика.</i> Развивающая игра «Веселые истории: логические цепочки»	1
			<i>Практика.</i> Развивающая игра «Ассоциации «Животные». Домино «Антонимы». Домино «Сборная России по футболу».	1
			<i>Практика.</i> Развивающая игра «Моя квартира»	1
			<i>Практика.</i> Развивающие игры «Подбери картинку: Растительный и животный мир», «Бабочки и жуки».	1
			<i>Практика.</i> Развивающие игры «Живая и неживая природа», «Кто где живет?» (животные, рыбы, земноводные).	1
			<i>Практика.</i> Сбор пазлов, 54	1
			<i>Практика.</i> Сбор пазлов,80	1
			<i>Практика.</i> Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе»	1
			<i>Практика.</i> Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	1
			<i>Практика.</i> Магнитная мозаика.	1
5	7	Развивающие компьютерные занятия	<i>Теория.</i> Значение компьютерных игр. Правила поведения и техники безопасности при работе на компьютере.	1
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием «Кеша. Уроки вежливости и аккуратности»	1
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием «Маша. Сказочная страна»	1
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием	1

			жанра «Бизнес»	
			<i>Практика.</i> Работа с компьютерным заданием жанра «Бизнес»	1
6	1	Итоговое соревнование и подведение результатов обучения.	<i>Практика.</i> Проведение итогового соревнования, включающего в себя элементы головоломок, изученных за пройденный курс. Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников за учебный год.	1

Содержание

1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с программой обучения, целями и задачами. Правила внутреннего распорядка и поведения в кабинете на занятиях для воспитанников. Инструктаж по технике безопасности при работе на компьютере. Беседа с воспитанниками для выявления кругозора и личной мотивации.

2. Конструирование.

Теория. Работа со схемой, выполнение последовательных действий, доведение начатой работы до конца.

Практика. Сборка конструктора.

3. Головоломки (подготовка к школе)

3.1. Отработка навыков счета, письма, мелкой моторики:

- занимательные рисунки для штриховки, раскрашивания, обведения по контуру, картинки-невидимки, проведения "дорожек" разной конфигурации и амплитуды;
- тематические релакс-раскраски (элементы релакс-раскрасок);
- задания на счет: соединить точки по порядку, найти все числа от 1 до ..., раскрасить рисунок, сделав вычисления, посчитать и записать, сколько раз встречается определенная фигура, сосчитать, сколько на рисунке букв и чисел; математические лабиринты;
- графические диктанты.

3.2. Отработка навыков концентрации внимания, наблюдательности, логики:

- картинки-невидимки, элементарные спрятавшиеся картинки;
- традиционные лабиринты, математические лабиринты;
- найди отличия;
- мемори (на компьютере или в настольно – печатном варианте);
- логические головоломки (сравнение и анализ, поиск закономерностей).

3.3. Интеллектуальные игры со словами:

- ассоциации/образы (предлагается описать словами и словосочетаниями знакомый ребенку предмет, вспомнить, какие песенки, мультики, стихи, сказки связаны с этим словом).
- игры со словами: антонимы, вычеркни лишнее слово, раздели слова на группы, конкурс «Словомания»;
- филворды (обучение правилам решения филвордов, самостоятельная работа над головоломкой, составление своего тематического филворда);
- ребусы (обучение решения ребусов, самостоятельная работа над головоломкой). Средства обучения: Предметные картинки, иллюстрации по теме, ребусы.

4. Настольные развивающие игры

- Игры серии «Учись, играя» : «Наведи порядок», «Закономерности», «Свойства», «Что из чего сделано», «Профессии», «Я иду искать», «Кто в домике живет?», «Развитие внимания» и т.д. Выполнение ребенком совместно с педагогом одной из игр серии.
- Шашечные турниры (предлагаются партии между воспитанниками, либо партии на компьютере).
- Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе».
- Упражнение «Восстановление целостности полотна Сот».
- Настольная игра «Башня».
- Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл».
- головоломка «Художник и кот».
- развивающие игры «Моя квартира», «Подбери картинку: растительный и животный миры»; «Бабочки и жуки»; «Живая и неживая природа»; «Кто где живет?»; «Веселые истории: логические цепочки».
- магнитная мозаика, магнитный конструктор.
- Домино «Антонимы» .
- Составь картинку из частей.
- Аудиосказки (детям предлагается не только назвать звучащую песенку/сказку, но и по возможности - подпеть, что они и делают с удовольствием. Таким образом, расширяется музыкальный кругозор воспитанников, формируется вкус на лучших образцах отечественной музыки, дети становятся усидчивее и спокойнее на занятиях и настраиваются на кропотливую работу, узнают новые для себя песни/сказки).

5. Развивающие компьютерные задания:

Любая компьютерная игра развивает тот или иной полезный навык.

- жанр «Я иду искать»(квесты (англ. Quest - поиск)

На занятиях используются следующие игры жанра: «В погоне за Сантой»; «Маша. Рождественская сказка»; «Маша. Волшебная история»; «Тайны города N»; «Тайны города N»-2.

- жанр «Бизнес». Экономические игры.
- «Кеша. Уроки вежливости и аккуратности»

6. Итоговое соревнование и подведение результатов

Задания для итогового соревнования включают в себя элементы головоломок, изученных ранее (“Найди 10 отличий”, составление логической цепочки, игра “Пройди лабиринт”, решение филворда, ребуса, игра «Мемори», ассоциация «Зачем нужна дружба?», разгадывание спрятанной картинки.

Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников.

Методическое и дидактическое обеспечение блока «В царстве смекалки»

- Тестовые задания для детей. Логика.
- Веселые домашние задания.
- Серия «Тетрадь с заданиями для развития детей» «Окружающий мир. Предметы», «Окружающий мир. Природа», «Математика для малышей», «Упражнения для развития творческого мышления». Часть 1, 2.
- Серия «Умный малыш» «Сравниваем предметы», «Найди, что не подходит».
- Серия «Говорим правильно» «Читаем слова».
- Серия «Мои первые тетрадки» «Развитие творческих способностей». Ч. 1, 2.
- Серия «Читаем по слогам» «Азбука», Драгунский В. Сверху вниз наискосок, Драгунский В. Надо иметь чувство юмора, Ткаченко Т. А. Логопедический букварь дошкольника.

- Подборки тематических загадок, пословиц из интернета.
- Книги-раскраски серии «Соедини по точкам».
- «Уроки Непоседы» (сборник).
- «Том» (сборники).
- Серия игр «Учись, играя» по развитию логического мышления.
- Игра-головоломка «Художник и кот».
- «Половинка к половинке: Я и моя мама».
- Игра «Играй и изучай. Противоположности».
- Домино «Противоположности».
- Игры «Мемори» – настольно-печатные и компьютерный вариант.
- Подборка лабиринтов, графических диктантов, заданий «Найди отличия» из интернета.
- Дидактическая игра серии «Познайка»-«Геометрические фигуры».
- Книга «200 веселых игр с карандашом».
- Книга «Русалки: веселые головоломки».
- Книга «Занимательные игры. Динозаврик».
- Книга «Рыжики:головоломки».
- Соколова Е. И. Готовимся к школе: время и пространство. Практическое приложение.
- Раздаточные развивающие задания с разных сайтов в Интернете.
- Книга «Учусь со сказкой. Развиваем логику и речь».
- Узорова, О. В., Нефедова Е. А. «350 упражнений для подготовки детей к школе: Игры, задачи, основы письма и рисования».
- «Мышление: Рабочая тетрадь +лото».
- «Рисуем по клеточкам: Многоцветная тетрадь».
- «Цветное лото».
- Сборники ребусов, филвордов.
- Наборы конструкторов, пазлов.
- Диски с аудиосказками, ноутбук.
- Игровой компьютер, принтер.
- Цветные и простые карандаши, тетради.

Календарно-тематический план
Блок «Я могу!» (возрастная группа 11-13 лет)

№ темы	Кол-во часов	Раздел, тема		Время на изучение
1	1	Вводное занятие	<i>Теория.</i> Знакомство с программой обучения, целями и задачами. Правила внутреннего распорядка и поведения в кабинете на занятиях. <i>Инструктаж</i> по технике безопасности при работе на компьютере. <i>Беседа</i> с воспитанниками для выявления кругозора и личной мотивации.	1
2	32	Разнообразие видов головоломок	<i>Теория.</i> Что такое филворд? Правила решения филворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда	1
			<i>Практика.</i> Сканворды. Решение сканворда	1
			<i>Практика.</i> Сканворды. Решение сканворда	1
			<i>Теория.</i> Судоку. Правила решения судоку.	1
			<i>Практика.</i> Решение судоку.	1
			<i>Теория.</i> Виды филиппинских кроссвордов. Правила заполнения филиппинского кроссворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение черно-белого филиппинского кроссворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение цветного филиппинского кроссворда.	1
			<i>Теория.</i> Ребусы. Правила решения ребусов.	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Теория.</i> Упражнения на составление слов	1
			<i>Практика.</i> Буквенное упражнение	1
<i>Практика.</i> Буквенное упражнение.	1			

			<i>Практика.</i> Конкурс «Словомания»	1
			<i>Теория.</i> Анаграммы. Правила разгадывания.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание анаграмм.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание анаграмм.	1
			<i>Теория.</i> Что такое ассоциация? Тематика ассоциаций.	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Теория.</i> Логические головоломки.	1
			<i>Практика.</i> Логические головоломки	1
			<i>Практика.</i> Логические головоломки	1
			<i>Практика.</i> Логические головоломки	1
3	3	Чтение вслух познавательной литературы	<i>Практика.</i> Тематические подборки из интернета «Копилка интересных фактов»	1
			<i>Практика.</i> Тематические подборки из интернета «Развитие культуры толерантности»	1
			<i>Практика.</i> Загадки.	1
4	15	Отработка навыков концентрации внимания:	<i>Теория.</i> Лабиринты, правила прохождения.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение лабиринтов.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение лабиринтов.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение лабиринтов.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение математического лабиринта.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение математического лабиринта.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Найди отличия.	1
			<i>Практика.</i> Найди отличия.	1
			<i>Практика.</i> Найди отличия.	1
			<i>Практика.</i> Найди отличия.	1

			<i>Практика.</i> Составь картинку из частей. Пазлы	1
5	6	Конструирование	<i>Теория.</i> Как правильно выбрать и собрать конструктор. Работа со схемой.	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
6	8	Настольные развивающие игры	<i>Практика.</i> 3Д головоломка «Шар»	1
			<i>Практика.</i> 3Д головоломка «Шар»	1
			<i>Практика.</i> Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	1
			<i>Практика.</i> Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	1
			<i>Практика.</i> Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе»	1
			<i>Практика.</i> Шашечные турниры	1
			<i>Практика.</i> Магнитная мозаика. Магнитный конструктор.	1
7	6	Компьютерные занятия	<i>Теория.</i> Значение компьютерных игр. Правила поведения в кабинете и ТБ при работе на ПК.	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Бизнес»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Гонки»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Комбинаторика».	1
8	1	Итоговое занятие-соревнование	<i>Практика.</i> Проведение итогового соревнования, включающего в себя головоломки, изученные за пройденный курс. Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников за учебный год.	1
			Всего часов:	72

Содержание

1. Вводное занятие. Обзор основных тем курса. Цели и задачи. Способы их достижения. Правила поведения на занятиях. Инструктаж по технике безопасности при работе на компьютере. Тестирование.

2. Разнообразие видов головоломок.

Теория. Головоломки - задачи, для решения которых требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

Виды головоломок:

Устные головоломки (загадки, шарады, парадоксы).

Головоломки с предметами (головоломки со спичками, монетами, карточные головоломки).

Механические головоломки (проволочные головоломки, головоломки типа Кубика Рубика, пазлы, пентамино и др.)

Печатные головоломки (самые разнообразные кроссворды, ребусы, головоломка какуро, японские кроссворды, различные геометрические и математические головоломки и многие другие).

Компьютерные головоломки (устные и печатные головоломки, программы-головоломки: флеш-головоломки, онлайн головоломки, пасьянсы и другие).

2.1. Филворд

На занятии воспитанник обучается правилам решения филвордов и пробует свои силы в самостоятельной работе над головоломкой

Решение филворда. Составление собственного филворда.

2.2. Сканворды

Включают в себя кроссворд, анаграммы и ребусы.

Решение сканворда.

2.3. Судоку

Правила заполнения судоку.

Заполнение числового кроссворда (судоку).

2.4. Филиппинский кроссворд

Филиппинские кроссворды – это занимательные головоломки с цифрами.

Решение филиппинского кроссворда.

2.5. Ребусы

Обучение решению и составлению рисуночных ребусов.

Логические упражнения «Решение ребусов».

Материал: Предметные картинки, иллюстрации по теме, ребусы.

2.6. Упражнения на составление слов

В игре в слова требуется составить наибольшее количество слов, используя буквы из некоторого другого слова.

Задание: составить новые слова из букв слов (например, «Вернисаж»).

Игры со словами.

Реши зашифрованные загадки.

2.7. Анаграммы

Упражнение «Расколдуй чудиш».

2.8. Ассоциации/образы

Для обдумывания воспитанникам предлагаются следующие темы:

«Что тебе приходит в голову при слове «ДОМ»?», «Каким я представляю себе настоящего мужчину/женщину», «20 событий, которые запомнились в моей жизни», «Какие подарки я бы хотела получить на День рождения», «Что я люблю и что- не люблю», «Какие

ощущения возникают у меня при слове «яблоко», «больница», «дорога», «красота», «добро», «зло», «кошка» и проч.?), «Друг-это человек, который...», и многие другие.

2.9. Логические головоломки

Упражнения «Тест советского восьмиклассника», «Юный следопыт: девять вопросов».

Упражнение «Посмотри внимательно на картинку-головоломку и ответь на вопросы».

3. Чтение:

3.1. Чтение вслух познавательной литературы.

3.2. Загадки.

4. Отработка навыков концентрации внимания:

4.1. Лабиринты

Выполнение упражнения.

4.2. Спрятанные картинки

Задание: внимательно рассмотреть картинку и найти предложенные предметы.

4.3. Найди отличия

Дети работают с подборкой картинок «Найди отличия».

4.4. Составь картинку из частей. Пазлы

Сбор пазла.

5. Конструирование.

На занятиях дети учатся работать со схемой, выполнять последовательные действия, доводить начатую работу до конца.

Сборка конструктора.

6. Настольные развивающие игры

6.1. 3Д головоломки «Шар»

Задание: Сборка 3Д головоломки «Шар» 72 (108,240, 508) деталей.

6.2. Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»

Сборка трехмерного пазла «Мишка», «Яблоко».

6.3. Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе»

Упражнение «Восстановление целостности полотна Сот».

6.4. Шашечные турниры

Предлагаются партии между воспитанниками, либо партии на компьютере.

7. Компьютерные занятия

Любая компьютерная игра развивает тот или иной полезный навык.

- жанр «Я иду искать»

- жанр «Бизнес». Экономические игры.

8. Итоговое соревнование и подведение итогов

Задания для итогового соревнования включают в себя элементы головоломок, изученных за прошедший год.

Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников за учебный год.

Методическое и дидактическое обеспечение блока «Я это могу!»

- Сборник «Лучшие головоломки, кроссворды, сканворды, sudoku».

- Сборники «Ключворд», «Лиза», «Судоку», «Кроссворды и головоломки», выпуски сборника «Путёвый».

- Книга «Самые заумные лабиринты».

- Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе».

- Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл».

- 3Д головоломки Ravensburger.

- Шашки, нарды.

- Конструкторы Лего.

- Наборы пазлов.
- Подборки логических головоломок из интернета.
- Тематические подборки для чтения.
- Компьютер, принтер.
- Канцелярские принадлежности.

Календарно-тематический план
Блок «Гимнастика для ума» (возрастная группа 14-17 лет)

№ темы	Кол-во часов	Раздел, тема		Время на изучение
1	1	Вводное занятие	<i>Теория.</i> Знакомство с программой обучения, целями и задачами. Правила внутреннего распорядка и поведения в кабинете на занятиях. <i>Инструктаж</i> по технике безопасности при работе на компьютере. <i>Беседа</i> с воспитанниками для выявления кругозора и личной мотивации.	1
2	38	Разнообразие видов головоломок	<i>Теория.</i> Танграм, правила решения.	1
			<i>Практика.</i> Решение танграма	1
			<i>Теория.</i> Судоку. Правила решения судоку.	1
			<i>Практика.</i> Решение судоку.	1
			<i>Теория.</i> Ключворд, правила решения.	1
			<i>Практика.</i> Решение ключворда	1
			<i>Теория.</i> Филворд, правила решения.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение тематического филворда.	1
			<i>Практика.</i> Составление тематического филворда.	1
			<i>Теория.</i> Крисс-кросс. Правила решения.	1
			<i>Практика.</i> Решение крисс-кросса .	1
			<i>Теория.</i> Сканворд, правила решения.	1
			<i>Практика.</i> Решение сканворда	1
<i>Практика.</i> Решение сканворда	1			
<i>Теория.</i> Дуали, правила решения.	1			
<i>Практика.</i> Решение дуали.	1			

			<i>Теория.</i> Виды филиппинских кроссвордов. Правила заполнения филиппинского кроссворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение черно-белого филиппинского кроссворда.	1
			<i>Практика.</i> Решение цветного филиппинского кроссворда.	1
			<i>Теория.</i> Анаграммы. Правила разгадывания.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание анаграмм.	1
			<i>Теория.</i> Ребусы. Правила решения ребусов.	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Практика.</i> Решение ребусов	1
			<i>Теория.</i> Упражнения на составление слов	1
			<i>Практика.</i> Буквенное упражнение.	1
			<i>Практика.</i> Конкурс «Словомания»	1
			<i>Теория.</i> Что такое ассоциация? Тематика ассоциаций.	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
			<i>Практика.</i> Выполнение ассоциации	1
3	4	Нестандартные задания логического характера	<i>Теория.</i> Логические задачи на причинно-следственные цепочки	1
			<i>Практика.</i> Логические задачи на причинно-следственные цепочки	1
			<i>Теория.</i> Логические головоломки	1
			<i>Практика.</i> Логические головоломки	1
4	5	Чтение вслух познавательной литературы	<i>Практика.</i> Тематические подборки из интернета «Копилка интересных фактов»	1
			<i>Практика.</i> Тематические подборки из интернета «Копилка интересных фактов»	1
			<i>Практика.</i> Тематические подборки из интернета «Развитие культуры толерантности»	1
			<i>Практика.</i> Загадки.	1
			<i>Практика.</i> Пословицы и поговорки. Скороговорки.	1
5	9	Отработка	<i>Практика.</i> Составь картинку из частей. Пазлы	1

		навыков концентрации внимания:	<i>Практика.</i> Составь картинку из частей. Пазлы	1
			<i>Практика.</i> Составь картинку из частей. Пазлы	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Разгадывание спрятанной картинки.	1
			<i>Практика.</i> Старинные головоломки на внимание	1
			<i>Теория.</i> Лабиринты, правила прохождения.	1
			<i>Практика.</i> Прохождение лабиринтов.	1
6	4	Конструирование	<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
			<i>Практика.</i> Сборка конструктора	1
7	5	Настольные развивающие игры	<i>Практика.</i> ЗД головоломка «Шар»	1
			<i>Практика.</i> ЗД головоломка «Шар»	1
			<i>Практика.</i> Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	1
			<i>Практика.</i> Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»	1
			<i>Практика.</i> Магнитная мозаика. Магнитный конструктор.	1
8	5	Компьютерные занятия	<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Я иду искать»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Бизнес»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Бизнес»	1
			<i>Практика.</i> Компьютерное задание жанра «Гонки», «Комбинаторика»	1
9	1	Итоговое занятие-соревнование	<i>Практика.</i> Проведение итогового соревнования, включающего в себя головоломки, изученные за пройденный курс. Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников за учебный год.	1
			Всего часов:	72

Содержание

1. Вводное занятие

Обзор основных тем курса. Цели и задачи. Способы их достижения. Беседа с воспитанниками для выявления кругозора и личной мотивации. Правила поведения на занятиях. Тестирование. Правила техники безопасности при работе на ПК.

2. Разнообразие видов головоломок

Головоломки - задачи, для решения которых требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

Цель головоломки: развить логическое мышление, внимательность, аналитические и стратегические способности.

Виды головоломок:

Устные головоломки (загадки, шарады, парадоксы, игру данетки).

Головоломки с предметами (головоломки со спичками, монетами, карточные головоломки).

Механические головоломки (всевозможные проволочные головоломки, головоломки типа Кубика Рубика, пазлы, пентамино и др)

Печатные головоломки (самые разнообразные кроссворды, ребусы, головоломка какуро, японские кроссворды, различные геометрические и математические головоломки и многие другие).

Компьютерные головоломки (устные и печатные головоломки, а также стали активно создаваться программы-головоломки: флеш-головоломки, онлайн головоломки, пасьянсы и другие).

2.1. Танграм

Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.

2.2. Судоку

Правила заполнения судоку.

Заполнение числового кроссворда (судоку).

2.3. Ключворд (кейтворд).

Решение кейтворда.

2.4. Филворд

На занятии воспитанник обучается правилам решения филвордов и пробует свои силы в самостоятельной работе над головоломкой

Решение филворда. Составление собственного филворда.

2.5. Крисс-кросс

Решение крисс-красса

2.6. Сканворд.

Включают в себя кроссворды с картинками, анаграммы и ребусы.

2.7. Дуали(диворды)

Решение дуали.

2.8. Филиппинский кроссворд

Филиппинские кроссворды – это занимательные головоломки с цифрами.

Решение филиппинского кроссворда.

2.9. Анаграммы

Упражнение «Расколдуй чудищ».

Задание: Подберите анаграммы к следующим словам.

Задание: Переставьте буквы в данных словах так, чтобы получились названия продуктов питания или блюд.

Цепочки слов.

2.10. Ребусы

2.10.1. Обучение решению и составлению рисуночных ребусов

Логические упражнения «Решение ребусов».

Материал: Предметные картинки, лото, иллюстрации по теме, ребусы.

2.10.2. Обучение решению и составлению ребусов, содержащих предлоги

Логические упражнения «Решение ребусов».

Материал: Предметные картинки, лото, иллюстрации по теме, ребусы.

2.10.3. Обучение решению и составлению ребусов, содержащих числа

Логические упражнения «Вставь пропущенное слово».

Материал: Предметные картинки, лото, иллюстрации по теме, ребусы.

2.11. Упражнения на составление слов

Задание: составить наибольшее количество слов, используя буквы из некоторого другого слова.

Игры со словами.

Конкурс «Словомания».

2.12. Ассоциации (образы)

Для обдумывания воспитанникам предлагаются следующие темы:

«Что мне нравится, а что не нравится в Санкт-Петербурге? Что можно было бы изменить, чтобы город стал лучше?», «Что тебе приходит в голову при слове «ДОМ»?», «Каким я представляю себе настоящего мужчину/женщину», «Как должны / не должны вести себя взрослые по отношению к детям?», «Как должны / не должны вести себя дети по отношению к взрослым?», «Если бы я на 1 день стал президентом России, мои первые указы на благо страны», «20 событий, которые запомнились в моей жизни», «Какие подарки я бы хотела получить на День рождения», «Человек, с которым мне рядом хорошо. Какой он? (15 прилагательных)», «Что я люблю и что – не люблю», «Какие ощущения возникают у меня при слове «яблоко», «больница», «дорога», «красота», «добро», «зло», «кошка» и проч.?», «Что ты считаешь хорошим (плохим) поступком?», «Друг – это человек, который...», и многие другие.

3. Нестандартные задания логического характера

3.1. Логические задачи на причинно-следственные цепочки

Возникнув, любое событие в свою очередь порождает следующее событие, которое может быть причиной для последующего и т. д. Таким образом, получается цепочка из причин и следствий.

Игра «Обмен причинами».

Игра «Нарушение запрета»

3.2. Логические головоломки

Упражнения «Тест советского восьмиклассника», «Юный следопыт: девять вопросов», «Загадки инспектора Варнике», «Загадка для сержанта Рикса», «Дело о таинственном свидетеле», «Новогодняя загадка Холмса», «Загадка о женском общежитии», «Загадка Эйнштейна», «Забывчивый шериф».

Упражнение повышенной сложности «Что спрятано на картинке?».

Упражнения со спичками, «Разрежь фигуру определенным образом».

Упражнение «Посмотри внимательно на картинку-головоломку и ответь на вопросы».

4. Чтение:

4.1. Чтение вслух познавательной литературы

4.2. Загадки

4.3. Пословицы и поговорки. Скороговорки.

Чтение пословиц и скороговорок.

5. Отработка навыков концентрации внимания:

5.1. Составь картинку из частей

Развивающее значение пазлов. Релаксационный эффект головоломки.

Сбор большого пазла.

5.2. Спрятанные картинки.

Задание: внимательно рассмотри картинку и найди предложенные предметы.

5.3. Старинные головоломки на внимание.

Упражнение – старинные картинки-загадки со спрятанными фигурами.

5.4. Лабиринты (усложненные варианты).

Выполнение упражнения из сборника «Самые заумные лабиринты»

6. Конструирование

На занятиях дети учатся работать со схемой, выполнять последовательные действия, доводить начатую работу до конца.

Сборка конструктора.

7. Настольные развивающие игры.

7.1. 3Д головоломки Ravensburger.

Сборка Эйфелевой башни.

7.2. 3Д головоломки «Шар»

7.3. Трехмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл»

Сборка трехмерного пазла «Мишка», «Яблоко», «Лебедь».

7.4. Магнитная мозаика. Магнитный конструктор.

8. Компьютерные развивающие задания

Любая компьютерная игра развивает тот или иной полезный навык.

Компьютер представляет собой замечательный инструмент, дающий любому ребенку, несмотря на трудности, возможность испытать ощущение, что он справляется, что он "может сам". Компьютер позволяет увидеть, что у ребенка получается легче всего, и исходить из этого, однако одновременно побуждает его попытаться сделать что-то потруднее.

- жанр «Я иду искать»(квесты (англ. Quest - поиск)

- жанр «Бизнес». Экономические игры.

9. Итоговое соревнование и подведение итогов

Задания для итогового соревнования включают в себя элементы головоломок, изученных за прошедший год.

Показ фотографий наиболее удавшихся работ воспитанников за учебный год.

Формы подведения итогов реализации программы

Для отслеживания результативности образовательного процесса используется текущий контроль: наблюдения, анализ выполнения заданий воспитанниками, совместный с воспитанником разбор ошибок и их исправление.

Подведение итогов по результатам освоения программы, а также промежуточная аттестация происходит с помощью методов педагогического наблюдения и педагогического анализа (задание, игра-испытание).

В начале, середине и конце реализации программы проводится диагностика, результаты которой отражены в Дневнике индивидуальной реабилитации воспитанника(-цы).

В начале освоения программы – диагностируется начальный уровень знаний, в середине – промежуточные показатели, в конце – итоговые показатели освоения программы.

В конце каждого занятия по программе проводится письменная или устная обратная связь, рефлексия содержания занятия, результаты педагогических наблюдений за работой обучающегося.

Формой подведения итогов также является фотовыставки детского творчества «Головоломки своими руками», «Сложные лабиринты» и др.

Материально-техническое обеспечение программы

Действенным методом помощи ребенку является создание в приюте реабилитационного пространства с благоприятным психологическим климатом. Все усилия специалистов приюта, работающих с воспитанниками, направлены на создание оптимальных условий для скорейшей адаптации и реабилитации ребенка, на формирование у него уверенности в себе и в своих силах, а также позитивного отношения к себе и к окружающему миру.

Значимая роль в эффективности качества реабилитационного, воспитательного и образовательного процессов в учреждении отводится материально-техническому обеспечению.

Материально-техническое оснащение и оборудование, пространственная организация среды кабинета соответствуют необходимым санитарно-гигиеническим требованиям и правилам пожарной безопасности. Условия труда и жизнедеятельности детей созданы в соответствии с требованиями охраны труда.

В кабинете, где проходят занятия по программе «Гимнастика для ума», создана интересная развивающая среда.

Каждый воспитанник имеет возможность расширить свой кругозор, получить навыки игры и работы на компьютере, почувствовать себя успешным и уверенным посредством игровой развивающей деятельности.

Кабинет развивающих игр функционирует как в утренние часы, в рамках расписания учебных занятий по группам, так и в вечернее время, выполняя задачу организации досуга воспитанников.

Занятия проходят в специально выделенной комнате, где есть 2 компьютера и 5 посадочных мест (стола) для индивидуальных занятий воспитанников, имеются развивающие игры, которые регулярно пополняются.

В кабинете созданы условия для разнообразной самостоятельной деятельности детей. Каждый вид дидактических материалов, пазлы, конструкторы Лего, головоломки, раскраски и

альбомы для рисования хранятся в определенном месте и порядке. Это позволяет воспитанникам найти нужный предмет, а после занятия убрать его на место. Материалы для изобразительной деятельности (карандаши, стирательные резинки) хранятся в специальных емкостях, Лего-конструкторы и пазлы занимают специально отведенные мебельные стеллажи. На верхней полке мебельной секции устроена выставка работ воспитанников из Лего-конструктора. Отдельная полка отведена развивающим играм.

Материалы и оборудование, необходимые для осуществления игровой деятельности, находятся под контролем педагога, что позволяет поддерживать в помещении порядок.

Поурочные задания для воспитанников собраны в четыре специальные папки по группам, внутри папок находятся задания для работы. Выполненные задания хранятся в персональной папке-«файле» каждого ребенка. После выбытия несовершеннолетнего последние скрепляются и определенное время хранятся в шкафу.

Вся атмосфера кабинета нацелена на душевный отдых - удобная обстановка кабинета, тихо звучащая фоновая музыка (классическая инструментальная музыка для релаксации и медитации, большая подборка детских песенок и сказок для младших воспитанников), цветы, располагающий доверительно-заинтересованный голос социального педагога, помогают ребенку чувствовать себя увереннее.

Жалюзи на окнах обеспечивают защиту от яркого солнечного света, это позволяет ребенку не отвлекаться от работы, к тому же жалюзи препятствуют возникновению бликов на экране монитора. Кабинет располагается на солнечной стороне, к тому же воздух в помещении дополнительно нагревается от компьютеров, что может повлиять на внимательность и концентрацию внимания несовершеннолетних. В связи с этим кабинет регулярно проветривается, что обеспечивает постоянный приток в помещение свежего воздуха.

Материальная база кабинета периодически обновляется (немалую роль в этом играют благотворительные организации и спонсоры), что позволяет организовывать учебный процесс на более качественном уровне.

Методическое и дидактическое обеспечение программы

- Сборник «Лучшие головоломки, кроссворды, сканворды, sudoku».
- Сборники «Ключворд», «Лиза», «Судоку», «Кроссворды и головоломки», выпуски сборника «Путёвый».
- Книга «Самые заумные лабиринты».
- Развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе».
- Трёхмерные головоломки Qiddy mini «Пазл-кристалл».
- 3Д головоломки Ravensburger.
- Шашки, нарды;
- Конструкторы Лего.
- Наборы пазлов.
- Подборки логических головоломок из интернета.
- Тематические подборки для чтения.
- Компьютер, ноутбук, принтер.
- Канцелярские принадлежности.

6. Список литературы

1. Винокурова, Н. К. Магия интеллекта, или Книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых / Н. К. Винокурова. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1994. – 160 с.
2. Володкович В. А. Сборник логических задач / В. А. Володкович. – М.: Дом педагогики, 1998. – 220 с.
3. Детективные головоломки для начинающих сыщиков. Знаменитые головоломки мира. М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. – 220 с.
4. Докучаева, Н. Н. Головоломки своими руками / Н. Н. Докучаева. – СПб.: Кристалл, 1997 – 210 с. – (От простого к сложному).
5. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе / М. Г. Ермолаева. – СПб.: СПБАППО, 2005. – 186 с.
6. Заика, Е. В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. – 1993 – № 2. – С. 72–78.
7. Калугин, М. А. После уроков: кроссворды, викторины, головоломки / М. А. Калугин. – Ярославль: Школа, 2000. – 128 с.
8. Кириченко, И. Н. Головоломки для детей и взрослых \ И. Н. Кириченко. – Донецк: Сталкер, 1997. – 496 с.
9. Курбатов, В. И. Как развить свое логическое мышление / В. И. Курбатов. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. – 48 с.
10. Лусс, Т. В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО / Т. В. Лусс. – М.: «Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС», 2003. – 128 с.
11. Льюис Кэрролл. Логическая игра. Перевод с английского Ю. А. ДАНИЛОВА. Библиотечка «Квант», выпуск 73. – 1991. – 120 с.
12. Материалы ресурсов Интернета.
13. Мулько, И. Ф. Социально-нравственное воспитание детей 5–7 лет / И. Ф. Мулько – М.: Творческий центр, 2004. – 220 с.
14. Развитие социальной уверенности у дошкольников.- М.: «Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС», 2002. – 96 с.
15. Романов, А. А. Направленная игротерапия агрессивности у детей / А. А. Романов. – М.: Издательство «Плэйт», 2004. – 126 с.
16. Тихомирова, Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей детей: Младший подростковый возраст (11-14 лет) / Л. Ф. Тихомирова. – М.: Айрис, 2001. – 160 с.
17. Учитесь мыслить нестандартно: Кн. для учащихся/ Б. М. Абдрашитов, Т. М. Абдрашитов, В. Н. Шлихунов.— М.: Просвещение: АО «Учебная литература», 1996.— 128 с.
18. Хайчин, Ю. Главная книга умных и веселых / Ю. Хайчин. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. – 416 с.
19. Щуркова, Н. Е. Классное руководство: игровые методики / Н. Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 48 с.
20. Ястребова, А. В. Досуг и занятия в группе продленного дня / А. В. Ястребова, О. И. Лазаренко О. И. – М.: АЙРИС ПРЕСС, 2005. – 126 с.