

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Развитие познавательной деятельности» относится к социально-педагогической направленности и предназначена для детей младшего школьного возраста.

Актуальность и педагогическая целесообразность

Данная программа помогает школьникам в игровой и щадящей форме преодолеть сложности, с которыми они сталкиваются при обучении, а также скорректировать имеющиеся особенности мышления.

Цель и задачи

Цель - комплексное развитие общей координации и координации мелкой моторики, различных видов восприятия, внимания, памяти и логического мышления.

Задачи

Развить координацию движений и пространственную ориентацию.

Развить различные виды памяти, устойчивое внимание, основы мыслительных операций в соответствии с возрастом.

Воспитать основы культуры речи, основы здорового образа жизни.

Дать начальные элементы научной картины мира.

Обучить работать по устной и визуальной инструкции, соблюдать правила.

Отличительные особенности данной является использование игр «РЕБУС», которые направлены как усвоение различных речевых, математических, природоведческих тем, так и на развитие внимания, мышления и т.д.

Сроки реализации программы и возраст детей

Программа рассчитана на 1 год обучения для школьников 6-9 лет.

Формы и режим занятий

Занятия групповые, проводятся 2 раза в неделю по 1 часу (45 минут и 15-минутный перерыв). Принимаются дети без предъявления требований, добор возможен в течение года по результатам собеседования.

Методы и формы работы.

Каждое занятие представляет собой комплекс, включающий не только задания на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления и тонкой моторики, но и упражнения для профилактики нарушения зрения (близорукости и дальнозоркости), элементы дыхательной и координационной гимнастики. Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной и менее утомительной.

Примерная структура занятий:

1. Дыхательно-координационные упражнения.

2. Упражнения на развитие произвольного слухового и зрительного внимания и памяти.
3. Упражнения для профилактики нарушения зрения.
4. Упражнения, формирующие различные виды мыслительных операций.
5. Упражнения, улучшающие состояние тонкой моторики и совершенствующие графические навыки.
6. Игры

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

После прохождения программы у обучающихся будет

Развито: координация движения, различные виды памяти, устойчивое внимание, основы мыслительных операций,

Воспитано: основы культуры речи, основы здорового образа жизни,

Будут знать и уметь: начальные элементы научной картины мира, работать по устной и визуальной инструкции, соблюдать правила.

Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов реализации программы будет проведение викторин, игровых интеллектуальных соревнований.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1	Вводное занятие	2	2	4
2	Память	2	14	16
3	Мышление	1	9	10
4	Игры	4	26	30
5	Упражнения	1	9	10
6	Итоговое занятие	2	4	6
	Итого	12	64	76

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вводное занятие

Знакомство с курсом, друг с другом. Правила работы в группе. Правила поведения в учреждении и ТБ.

Практика. Мини-экскурсия по помещению учреждения. Игры на знакомство, принадлежность к группе, установление контакта.

2. Память

Память слуховая, зрительная, ассоциативная. Особенности запоминания.

Практика. Упражнения на развитие слуховой, ассоциативной памяти, припоминание картинок по ассоциации.

3. Мышление

Загадки и ребусы. Логическое мышление.

Практика. Упражнения на развитие мышления, осложненное заданием на запоминание. (см. Литература №4)

4. Игры

Правила игр. Виды игр.

Практика. Игры по тематикам: решение проблем, любознательность, навыки учения, внимание, воображение, саморегуляция, групповая сплочённость, сотрудничество (см. Приложение 1). Игры по риторике и развитию речи, знакомство с окружающим миром, логические и математические игры, грамматические игры, логические игры (логика, внимание, пространственное мышление) (см. Приложение 2). Подвижные игры на развитие внимания. (см. Приложение 3).

5. Упражнения

Расслабление и концентрация. Координация. Дыхание. Зрение.

Практика. Упражнения на расслабление и концентрацию. Упражнения на развитие координации движений (рисование обеими руками одновременно кругов, квадратов, треугольников). Упражнения на развитие сенсомоторики. Дыхательные упражнения. Упражнения для профилактики нарушения зрения.

6. Итоговое занятие

Подведение итогов за год.

Практика. Игровая и интеллектуальная эстафета (викторины, игры и занимательные задания).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Демонстрационный материал (2-3 набора и 10 предметных картинок).

Карточки с невербальными символами.

Игры на развитие внимания и смекалки, развитие орфоэпического слуха, формирование навыков для звуко-буквенного анализа слова, знакомство с простыми фразеологическими оборотами, развитие зрительной памяти, внимания, формирование восприятия русского языка, опирающееся на логику, смекалку и образное мышление, знакомство с пословицами и обобщающими понятиями.

Игры по риторике и развитию речи: Лото «Игра слов». Лото «Слово серебро». Пасьянс «Мысль бежит, слово догоняет». Лото «Поговорки-цветочки, пословицы-ягодки». Лото «Одного поля ягоды». Пасьянс «Слово за слово». Пасьянс «Словарный калейдоскоп».

Знакомство с окружающим миром: Лото «Веселое птичье мемори». Лото «Забавные названия животных». «О чём речь?» Этнография; «О чём речь?» Природа; «О чём речь?» Культура.

Грамматические игры: «Каждому слову своё место». Лото «Орфографический этюд». «Орфографический фоторобот».

Логические и математические: «Геометрия на верёвочке». «Другие формы» домино. «Логические домики». «Заклинатель змей». «Фигура замри!».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ануфриев А.Ф., Костромина С.Н. Как преодолеть трудности в обучении детей.
2. Винокурова Н.Н. Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. М.: «Эйдос», 1994.
3. Психодиагностические таблицы. Психодиагностические методики. Коррекционные упражнения. – 4-е изд., стер. – М.: Издательство «Ось-89», 2006.
4. Коноваленко С.В. Развитие познавательной деятельности у детей от 6 до 9 лет. Практикум для психологов и логопедов. – М.: «Гном-Пресс», «Новая школа», 1998.
5. Костромина С.Н., Нагаева Н.Г. Как преодолеть трудности в обучении чтению. – 2-е изд., стер. – М.: Ось-89, 2006.
6. Перькова О.И., Сазанова Л.И. Раз, два, три – отвечай (Математические развлечения для школьников). М, 1994
7. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие/ Пер. с нем.; В 4-х томах. Т.1,Т.2, Т.3, Т.4.-М.: Генезис, 1999.
8. Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей.- М.: Росткнига, 2007.

Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие/ Пер. с нем.; В 4-х томах. Т.1,Т.2, Т.3, Т.4.-М.: Генезис, 1999.

Сотрудничество (т.1): «Неожиданные картинки», «Головомяч», «Небоскрёб», «Сиамские близнецы», «Двое с одним мелком».

Решение проблем (т.1): «Ковёр мира», «Сладкая проблема», «Цветочный дождь».

Любознательность (т.2): «Невидимая надпись», «Коровы, собаки, кошки», «Три лица».

Навыки учения (т.2): «Эстафета хороших известий», «Разбуди дух», «Прожектор».

Внимание (т.3): «Крошечные друзья», «Волшебная звезда», «Я хорошо слушаю», «Птенцы», «Музыка земли», «Камень мудрости», «Охота», «Запомни звуки».

Воображение (т.3): «Что было бы, если...», «Мини-фантазии», «Превращения», «Три зверя», «Быстрые превращения», «Живые картинки», «Истории из мешка».

Саморегуляция (т.3): «Рисуем чувства», «Тёплый, как солнце, лёгкий, как дуновение».

Групповая сплочённость (т.4): «Объятия», «Аплодисменты по кругу», «Кошки, собаки, медведи и зайцы», «Тряпичная кукла».

Игры на развитие внимания и смекалки, развитие орфоэпического слуха, формирование навыков для звуко-буквенного анализа слова, знакомство с простыми фразеологическими оборотами, развитие зрительной памяти, внимания, формирование восприятия русского языка, опирающееся на логику, смекалку и образное мышление, знакомство с пословицами и обобщающими понятиями.

Игры по риторике и развитию речи:

Лото «Игра слов» изографы, омографы, фразеологические обороты. Лото «Слово серебро», анаграммы, пословицы перевертыши, сочетаемость прилагательных с существительными, обобщающие понятия. Пасьянс «Мысль бежит, слово догоняет» многозначные глаголы. Лото «Поговорки-цветочки, пословицы-ягодки» пословицы. Лото «Одного поля ягоды» пословицы. Пасьянс «Слово за слово» толковый словарь, шарады. Пасьянс «Словарный калейдоскоп».

Знакомство с окружающим миром:

Лото «Веселое птичье мемори» парочки, знакомство с птицами. Лото «Забавные названия животных» парочки, знакомство с животными. «О чём речь?» Этнография; «О чём речь?» Природа; «О чём речь?» Культура.

Грамматические игры

«Каждому слову своё место» словарные слова. «Орфографический этюд» лото (безударные гласные в корне, проверяемые ударением). «Орфографический фоторобот» правописание звонких и глухих согласных.

Математические и логические игры (логика, внимание, пространственное мышление)

«Геометрия на верёвочке». «Другие формы» домино. «Логические домики» на внимание и мышление. «Заклинатель змей» логические построения. Ориентация в пространстве «Фигура замри!».

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ
(устойчивости, переключения, распределения, объема).**

1.1. "Слалом-гигант". Из стульев делаются две параллельные "трассы" слалома, которые соревнующиеся команды должны преодолеть двигаясь вперед спиной. Тот, кто лавируя между стульями заденет один из них, возвращается на старт для повторной попытки. Побеждает та команда, все члены которой первыми преодолеют трассу без ошибок.

1.2. "Гонка за лидером". Беря старт стоя по диагонали друг к другу за кругом из расставленных стульев двое участников состязания бегут змейкой вперед спиной, стараясь догнать соперника. Через пять кругов определяется победитель (тот, кто настиг или приблизился к сопернику). Если до этого кто-то три раза задел за стул, то он считается побежденным.

1.3. "Внимательные животные". Каждый, сидящий в круге выбирает роль животного, которое изображает характерной позой или жестом. Первый из играющих показывает свой образ, затем образ животного, выбранного кем-то другим. Тот, в свою очередь, повторяет свой образ и показывает еще чей-то. Выбывает тот, кто ошибся в показе, больше трех секунд продержал паузу, либо изобразил образ того участника, который уже выбыл.

1.4. "Запомни ритм". Ведущий предлагает участникам повторить за ним ритмическую модель, которую он воспроизвел с помощью хлопков. Для тех, кто не запомнил услышанный образец, дается ориентир в виде цифровой записи его, где цифра изображает число непрерывно, через равные интервалы следующих друг за другом хлопков, а тире между ними — паузы (например, 1-1-3-4-2). Для облегчения задачи предлагается вслух считать число хлопков в соответствии с их цифровым изображением. После освоения всеми ритмической мелодии она воспроизводится по кругу в индивидуальном, а затем нарастающем темпе. Сбившийся выбывает.

1.5. "Машинка". По той же схеме, что и в предыдущей игре, осваивается пантомимическая модель, состоящая из последовательных групп движений, каждой из которых придумываются условные обозначения (например, два "квадрата", две "гармошки", один "квадрат").

1.6. На основании игр, описанных в пунктах 4 и 5, предлагается игра **"Повтори за мной"**. Первый участник демонстрирует сопернику собственный ритм или пантомимическую модель в расчете на то, что их сложность не позволит тому ее повторить. Если так и происходит, то автор должен сам воспроизвести свое задание, в противном случае, он же и выбывает. Если автор повторил свою модель, то выбывает не сумевший этого сделать соперник. Если же последний справился с заданием, то уже он предлагает следующему игроку свой образец для повтора.

1.7. "Шапка-невидимка". В течение трех секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, которая на это время поднимается, а затем перечислить их.

1.8. Игры на распределение внимания. "Мяч в круге" - стоя в круге участники перебрасывают друг другу 1, 2, 3 и более мячей, сигнализируя о своих намерениях без помощи слов. Выбывает тот, чей брошенный мяч не был пойман.

"Броуновское движение" - ведущий вкатывает в круг один за другим несколько десятков теннисных мячей, которые не должны ни остановиться, ни выкатиться за пределы круга. Смысл - установление командного рекорда по количеству задействованных мячей.

"Волейбол без мяча" — две команды имитируют игру в волейбол по правилам (на три паса), но без мяча, а за счет обмена взглядами и демонстрации соответствующих движений.

№ п/п	№	Планирование по занятиям.		Дата
1		Вводное занятие	Установление контакта	
2		Вводное занятие	Знакомство	
3		Вводное занятие	Установление контакта и принадлежность к группе.	
4		Вводное занятие	Решаем проблемы вместе.	
5	1	Память слуховая.	Координация движений	
6		Игры	Лото «Игра слов», «Геометрия на верёвочке».	
7	2	Память зрительная	Упражнение на развитие пространственной ориентации.	
8		Игры	Групповая сплочённость. Внимание	
9	3	Память ассоциативная	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
10		Игры	Пасьянс «Мысль бежит-слово догоняет». «Логические домики»	
11	4	Зрительная память	Пространственная ориентация и координация тонких движений.	
12		Игры	Решение проблем. Навыки учения.	
13	5	Мышление. Обобщение и исключение, осложнённое заданием.	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
14		Игры	Лото «Одного поля ягоды». «Фигуры замри!»	
15	6	Мышление. Осложнение заданием на запоминание.	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
16		Игры	Внимание. Решение проблем	
17	7	Мышление. Осложнение заданием на запоминание.	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
18		Игры	Пасьянс «Словарный калейдоскоп». «О чём речь?» культура.	
19	8	Логическое мышление. Расслабление и концентрация	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
20		Игры	Навыки учения. Групповая сплочённость.	
21	9	Зрительная память (значки)	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
22		Игры	«Орфографический фоторобот». «О чём речь?» этнография.	
23	10	Мышление. Осложнение заданием на запоминание.	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
24		Игры	Подвижные игры на развитие внимания.	
25	11	Слуховая память	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
26		Игры	Решение проблем. Любознательность.	
27	12	Логическое мышление	Упражнения на развитие сенсомоторики.	
28		Игры	Лото «Слово – серебро». Домино «Другие формы».	
29	13	Слуховая память, увеличение объема произвольного слухов внимания	Упражнения на развитие координации и тонкой моторики	
30		Игры	Саморегуляция. Воображение.	
31	14	Логическое мышление, усложнённое заданием на запоминание	Упр на развитие координации и тонкой моторики	
32		Игры	Лото «Весёлое птичье мемори». «Каждому слову своё место».	
33	15	Логическое мышление	Упр на развитие сенсомоторики	
34		Игры	Любознательность. Групповая сплочённость	
35	16	Память, пословицы	Упр на развитие координации и тонкой моторики	
36		Игры	Пасьянс «Слово за слово». «О чём речь?» природа.	
37	17	Память, пословицы	Упр на развитие сенсомоторики	
38		Игры	Саморегуляция. Воображение.	

39	18	Логическое мышление	Упр на развитие координации и тонкой моторики	
40		Игры	Лото «Пословицы-цветочки, поговорки-ягодки». «Заклинатель змей»	
41	19	Память	Упр на развитие координации и тонкой моторики	
42		Игры	Саморегуляция. Воображение.	
43	20	Произвольное зрительное внимание, зрительная память	Упр на развитие пространственной ориентации и графических навыков	
44		Игры	Подвижные игры на развитие внимания. Групповая сплочённость.	
45	21	Мышление, усложнённое заданием на запоминание. Долгосрочная память и логическое мышление	Упражнение на развитие координации и тонкой моторики	
46		Игры	Лото «Орфографический этюд». Лото «Забавные названия животных»	
47	22	Мышление	Упр на развитие пространственной ориентации, координации движений и тонкой моторики	
48		Игры	Внимание. Решение проблем	
49	23	Слуховая память	Упр на развитие пространственной ориентации, координации, тонкой моторики	
50		Игры	Пасьянс «Словарный калейдоскоп». «О чём речь?» культура.	
51	24	Логическая память и смысловая память	Упр на развитие сенсомоторики	
52		Игры	Решение проблем. Любознательность.	
53	25	Зрительная память	Упр на развитие тонкой моторики и зрительной памяти	
54		Игры	Лото «Пословицы-цветочки, поговорки-ягодки». «Заклинатель змей»	
55	26	Логическое мышление и смысловая память	Упр на развитие координации и тонкой моторики	
56		Игры	Навыки учения. Сотрудничество	
57	27	Долгосрочная смысловая память	Упр на развитие пространственной ориентации и графических навыков	
58		Игры	Лото «Весёлое птичье мемори». «Каждому слову своё место».	
59	28	Логическое мышление и смысловая память	Упр на развитие пространственной ориентации и координации движений	
60		Игры	Сотрудничество.	
61	29	Логическое мышление и смысловая память	Упр на развитие координации движений и графических навыков	
62		Игры	Пасьянс «Словарный калейдоскоп». «О чём речь?» культура.	
63	30	Память слуховая и фонематическое восприятие	Упр на развитие сенсомоторики	
64		Игры	Сотрудничество. Внимание	
65	31	Звуковой анализ слов	Упр на развитие координации движений и графических навыков	
66	32	Память	Упр на развитие пространственной ориентации	
67	33	Смысловая память	Упр на развитие графич навыков	
68	34	Смысловая память	Упр на развитие координации и графических навыков	
69	35	Память	Упр на развитие сенсомоторики	
70	36	Слуховая память	Упр на координацию движений	
71		Итоговое занятие	Викторина	
72		Итоговое занятие	Интеллектуальная эстафета	
73		Итоговое занятие	Занимательная эстафета	
74		Итоговое занятие	Викторина	
75		Итоговое занятие	Интеллектуальная эстафета	
76		Итоговое занятие	Занимательная эстафета	

