

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ЧУГУЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА  
ПРИМОРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР» с. ЧУГУЕВКА

ПРИНЯТА  
на педагогическом совете  
Протокол № 4  
От «20» апреля 2022г.



Утверждаю  
Директор МБУ ДО ДЮЦ  
А. В. Олейник  
«20» апреля 2022 г.

## ИГРОКЛАССНИКИ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности

Возраст учащихся: 8–11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Карпова Анна Александровна,  
педагог дополнительного образования

с. Чугуевка  
2022 г.

## Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

**Актуальность программы.** Идея использовать игровую деятельность как основу образовательного процесса не нова. В трудах К.Д. Ушинского, П.П. Блонского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина, Ж. Пиаже исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в процессах социализации. В игре активно и эффективно развиваются психические процессы, поэтому актуальность опоры на игру для развития младших школьников не утрачена и сейчас. В то же время ненормированные по своему объёму и содержанию потоки информации, «приоритет образовательных достижений и обучающих занятий, акцент на теоретические научные знания все более вытесняют игру из жизни школы»<sup>1</sup>, из жизни ребёнка.

«...исследования произвольного внимания у младших школьников, выполненное в Москве [Сабанин, 2014] и показавшее, что 18% учащихся 9–10 лет (выборка составила 216 человек) имеют большой объем внимания; еще 67% — средний; 60% демонстрируют наивысший уровень развития словесно-логического мышления; однако у 59% слабо развита концентрация внимания»<sup>2</sup>

В современном мире ребёнку необходим играющий взрослый, который, в соответствии с педагогической целесообразностью и основными принципами игры (добровольность, гуманитарная ориентированность, вариативность, оптимальность, целесообразность), организует его интеллектуальную и творческую деятельность.

Таким образом, каждый ребёнок получит возможность развить такие надпрофессиональные навыки, которые обязательно пригодятся ему не только в учёбе, но и во взрослой жизни: умение работать в команде, осознанность, управление вниманием, критическое мышление. Так же произойдет осознание

---

<sup>1</sup> — [https://psyjournals.ru/psyedu/2013/n1/58592\\_full.shtml](https://psyjournals.ru/psyedu/2013/n1/58592_full.shtml) [Право на игру: новый комментарий к статье 31 конвенции о правах ребенка - Психологическая наука и образование - 2013. Том. 18, № 1].

<sup>2</sup> - [https://ioe.hse.ru/data/2019/05/22/1508315340/CAO%20\(1\)22%20электронный.pdf](https://ioe.hse.ru/data/2019/05/22/1508315340/CAO%20(1)22%20электронный.pdf) [Мифы о поколении Z - Современная аналитика образования – 2019, №1(22)]

необходимости, а главное возможности тренировок произвольного внимания, памяти, мышления для успешного обучения.

**Направленность программы** – социально-гуманитарная.

**Язык реализации программы** – государственный язык РФ – русский.

**Уровень освоения** – базовый.

**Отличительные особенности.** При реализации программы – на первом месте игровая деятельность, так как игра – это самый эффективный способ передачи и усвоения информации, основанный на принципах добровольности, гуманитарной ориентированности, вариативности, оптимальности и целесообразности.

Результат работы в творческом объединении для каждого учащегося – индивидуальная развивающая настольная игра, сделанная с помощью педагога.

Принцип вариативности игры обеспечивает возможность предоставления обучающимся различных вариантов сложности заданий.

Посещение литературно-мемориального музея им. А.А. Фадеева и детско-юношеского отдела центральной библиотеки с. Чугуевка в рамках изучения тем «Память», «Мышление», участие в он-лайн уроках, он-лайн квестах, посвящённых вопросам экологии, личной безопасности в рамках плана воспитательной работы творческого объединения и при изучении тем «Внимание», «Память», «Мышление».

Так как эффективное запоминание информации подчинено закону повторения, то в программу включены занятия, направленные на актуализацию полученных ранее знаний.

**Адресат программы:** учащиеся общеобразовательных школ от 8 до 11 лет Чугуевского муниципального округа.

**Особенности организации образовательного процесса:** набор производится на добровольной основе, без каких-либо испытаний, распределение по группам только в зависимости от смены обучения в школе. Учитываются также пожелания ребёнка, родителей (законных представителей).

Состав групп переменный. Занятия могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения. Наполняемость групп: 8-10 человек. В работе объединения совместно с учащимися, при наличии условий и согласия руководителя объединения, могут участвовать их родители (законные представители) без включения в основной состав и при наличии свободных мест. Продолжительность образовательного процесса: 216 ч., 1 год обучения. Формы обучения: беседа, соревнование, индивидуальное задание, выездные тематические занятия, учебная игра, творческий проект, выставка. Методы обучения: словесные, наглядные, практические. (См. таблицу в разделе 2 п. 2.3).

Режим занятий: 2 занятия в неделю по 3 академических часа с 10 минутным перерывом. При определении режима занятий учтены требования СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** обучение применению механик и методов игрового конструирования для тренировки произвольного внимания, памяти, мышления посредством организации обучающей игровой деятельности.

### **Задачи:**

#### **Воспитательные:**

1. Способствовать общественной активности обучающихся через разнообразные формы социальной деятельности (открытые занятия, игротеки, праздники);

2. Воспитывать у обучающихся способности к взаимопониманию, взаимоподдержке, эффективному взаимодействию в группе при выполнении совместных проектов, заданий.

3. Развивать сознательную дисциплину.

#### **Развивающие:**

1. Сформировать убеждение о значении тренировок внимания, памяти

и мышления для успешного обучения.

2. Обогащать словарный запас.
3. Стимулировать учащихся к фантазированию, творческой активности.
4. Стимулировать применение навыков сотрудничества.

#### **Обучающие:**

1. Познакомить с определениями «внимание», «память», «мышление».
2. Познакомить с принципами, механиками игровой деятельности.
3. Научить применять практики тренировки произвольного внимания, памяти, творческого мышления.
4. Научить встраивать игру в свою учебную деятельность.

### **1.3 Содержание программы**

#### **Учебный план**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Образ «Я»</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
1.1	Введение в программу	3	1	2	Беседа, практикум, наблюдение
1.2	Игры – «ледоколы». Каков я для окружающих	3		3	Беседа, наблюдение, игры - «ледоколы»
<b>2</b>	<b>Восприятие</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	
2.1	Понятие «восприятие»	3	1	2	Беседа, наблюдение, учебная игра
2.2	Виды восприятия	3	1	2	Беседа, тест, учебная игра
2.3	Игры на развитие различных типов восприятия	3		3	Наблюдение, опрос, тест, опыты
<b>3</b>	<b>Внимание</b>	<b>39</b>	<b>1</b>	<b>38</b>	
3.1	Понятие «внимания». Виды внимания	3	1	2	Беседа, тест, учебная игра
3.2	Упражнения, игры на развитие произвольного внимания	33		33	Наблюдение, беседа, тест, игра
3.3	Контрольное занятие по темам «Восприятие», «Внимание»	3		3	Письменный опрос, учебная игра, презентация игры, открытое занятие
<b>4</b>	<b>Память</b>	<b>39</b>	<b>6</b>	<b>33</b>	
4.1	Виды памяти. Диагностика уровня кратковременной памяти	6	1	5	Беседа, интеллект- карта, тест
4.2	Законы памяти. Упражнения, игры на	30	5	25	Устный опрос, тест, беседа, наблюдение,

	развитие памяти				учебная игра
4.3	Контрольное занятие по теме «Память»	3		3	Письменный опрос, интеллект-карта, учебная игра, открытое занятие
<b>5</b>	<b>Мышление</b>	<b>39</b>	<b>1</b>	<b>38</b>	
5.1	Понятия «мышление»	3	1	2	Беседа, тест
5.2	Упражнения на развитие мышления	33		33	Беседа, наблюдение, учебная игра
5.3	Контрольное занятие по теме «Мышление»	3		3	Письменный опрос, учебная игра
<b>6</b>	<b>Создание игры для тренировки произвольного внимания</b>	<b>21</b>	<b>1</b>	<b>20</b>	
6.1	Занятие – актуализация знаний	3		3	Беседа, устный опрос, учебная игра
6.2	Создание игры для тренировки внимания	15		15	Беседа, наблюдение, учебная игра
6.3	Контрольное занятие	3		3	Открытое занятие, демонстрация в действии созданной игры, беседа
<b>7</b>	<b>Создание игры для тренировки памяти</b>	<b>21</b>	<b>1</b>	<b>20</b>	
7.1	Занятие – актуализация знаний	3		3	Беседа, устный опрос
7.2	Создание игры для тренировки памяти	15		15	Беседа, наблюдение, учебная игра
7.3	Контрольное занятие	3		3	Открытое занятие, презентация игры, беседа
<b>8</b>	<b>Создание игр для тренировки мышления</b>	<b>42</b>	<b>2</b>	<b>40</b>	
8.1	Занятие – актуализация знаний	3	1	2	Беседа, устный опрос
8.2	Создание игр для тренировки мышления	33		33	Беседа, наблюдение, учебная игра
8.3	Контрольное занятие	3		3	Демонстрация результатов игрового конструирования
8.4	Подведение итогов	3		3	Письменный опрос, беседа, демонстрация результатов игрового конструирования
	<b>Итого:</b>	<b>216</b>	<b>12</b>	<b>204</b>	

## Содержание учебного плана

### 1. Раздел: Образ «Я»

#### 1.1. Тема: Введение в программу

*Теория.* Программа «Игрокласники». Требования безопасности.

*Практика.* Практикум «Стрелок возле здания», «Стрелок в здании», «Беззвучный режим на мобильном телефоне».

#### 1.1. Тема: Игры - «ледоколы». Каков я для окружающих

*Практика.* Опрос учащихся о семье, друзьях. Беседа-рассуждение «Для чего нужны друзья, враги». Игры «Все мы чем-то похожи», «Двадцать вопросов», «Музыкальный стульчик наоборот», «Говорящие вещи».

### 2. Раздел: Восприятие

#### 2.1 Тема: Понятие «восприятие»

*Теория.* Восприятие. Отличие восприятия от ощущения. Восприятие – целостное отражение мира. «Фигура-фон», оптические иллюзии.

*Практика.* Тест на определение ведущей модальности С. Ефремцева.

#### 2.2. Тема: Виды восприятия

*Теория.* Виды восприятия (зрение, слух, обоняние, осязание), их значение для целостного отражения мира нашим сознанием.

*Практика.* Игра «Разведчик».

#### 2.3. Тема: Игры на развитие различных типов восприятия

*Практика.* Игры на развитие зрительного, тактильного, слухового восприятия (вариации игры «Испорченный телефон», «Что в мешочке?», «Что спрятала фасоль?», «Рисунки на спине»).

### 3. Раздел. Внимание

#### 3.1. Тема: Понятие «внимания». Виды внимания

*Теория.* Что такое внимание? Почему необходимо быть внимательным? Как развивать внимание? Произвольное и непроизвольное внимание.

*Практика.* Тест «Корректирующая проба». Тест Мюнстерберга.

### **3.2. Тема: Упражнения, игры на развитие произвольного внимания**

*Практика.* Проба А. Рея «Перепутанные линии». Струп-тест. Игры на внимание «Что изменилось?», «Наведи порядок», «Найди отличия», «Мельчайшие детали». Работа с дырчатыми текстом. Динамические упражнения на координацию, концентрацию и переключаемость внимания. Лабиринты. Корректирующие пробы, тест Мюнстерберга, карточки О.А. Давыдовой «Графомоторика».

### **3.3. Тема: Контрольное занятие по темам «Восприятие», «Внимание»**

*Практика.* Заполнение опросника. Составления интеллект-карты.

## **4. Раздел: Память**

### **4.1. Тема: Виды памяти. Диагностика уровня кратковременной памяти**

*Теория.* Виды памяти: кратковременная, долговременная, оперативная.

*Практика.* Начало заполнения интеллект-карты по теме.

### **4.2. Тема: Законы памяти. Упражнения, игры на развитие памяти**

*Теория.* Число-буквенный код. Приёмы запоминания дат, номеров телефонов, адресов.

*Практика.* Игры, тренинги на развитие видов памяти (вкусная, моторная, аудио, зрительная): «Запомни и воспроизведи рисунок», «Запомни и расставь точки», «Повторяй за мной», «Опиши предмет всеми органами чувств». Игра в лото для запоминания число-буквенного кода. Продолжение заполнения интеллект-карты.

### **4.3. Тема: Контрольное занятие по теме «Память»**

*Практика.* Заполнение опросника. Опрос по Число-буквенному коду. Опрос по интеллект-карте.

## **5. Раздел: Мышление**

### **5.1. Тема: Понятия «мышление»**

*Теория.* Мышление. Знак. Знаки вокруг нас (дорожные знаки, буквы, цифры, геометрические фигуры), их значение для мышления, общения.

*Практика.* Индивидуальное или совместное прохождение квеста.



## **5.2. Тема: Упражнения на развитие мышления**

*Практика.* Задачи на смекалку. Тематические квесты. Практикумы: «Эстафета хороших известий», «Новые школьные правила». Книго-игры. Танграм. Китайские шашки. Лото. Домино. Загадки. Решение головоломок, ребусов, карточек с заданиями, игры на развитие воображения, поделка из отходов. Игры «Эрудит», «Буквистер», «Да-Нет-ка», «Действуй по инструкции», «Рисунок по инструкции».

## **5.3. Тема: Контрольное занятие по теме «Мышление»**

*Практика.* Письменный, устный опрос. Прохождение совместно и (или) индивидуально квеста.

## **6. Раздел: Создание игры для тренировки произвольного внимания**

### **6.1. Тема: Занятие – актуализация знаний**

*Практика.* Устный опрос, актуализация знаний с помощью интеллект-карты. Начало создания обучающимися собственных игр.

### **6.2. Тема: Создание игры для тренировки внимания**

*Практика.* Создание обучающимися собственных игр.

### **6.3. Тема: Контрольное занятие**

*Практика.* Презентация созданных игр, демонстрация в действии.

## **7. Раздел: Создание игры для тренировки памяти**

### **7.1. Тема: Занятие – актуализация знаний**

*Практика.* Устный опрос по теме «Применение число-буквенного кода для запоминания номеров телефонов, адресов».

### **7.2. Тема: Создание игры для тренировки памяти**

*Практика.* Создание обучающимися собственных игр.

### **7.3. Тема: Контрольное занятие**

*Практика.* Презентация созданных игр, демонстрация в действии.

## **8. Раздел: Создание игры для тренировки мышления**

### **8.1. Тема: Занятие – актуализация знаний**

*Теория.* Устный опрос.

*Практика.* Начало создания обучающимися игры на развитие мышления.

## **8.2. Тема: Создание игры для тренировки мышления**

*Практика.* Создание обучающимися собственных игр.

## **8.3. Тема: Контрольное занятие**

*Практика.* Презентация созданных игр, демонстрация в действии.

## **8.4. Раздел: Подведение итогов**

*Практика.* Письменный и устный опрос. Демонстрация в действии созданных игр, открытое занятие.

### **1.4 Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты**

*У учащихся будут сформированы:*

- привычка к общественной активности, а именно: участие в районных, краевых, всероссийских праздниках, акциях;
- терпимость по отношению к людям разного уровня воспитания, образования;
- сознательная дисциплина как необходимый элемент успеха при выполнении заданий.

#### **Метапредметные результаты**

*Учащиеся приобретут:*

- навыки сотрудничества, самостоятельности.

*Учащиеся разовьют:*

- творческую активность.

*Учащиеся будут знать:*

- о важности тренировок произвольного внимания, памяти и мышления для успешной учебной деятельности.

У учащихся обогатится словарный запас.

#### **Предметные результаты**

*Учащиеся будут знать:*

- определения понятий «память», «внимание», «мышление»;
- значение тренировок внимания, памяти и мышления для успешного обучения;

- принципы (добровольность, наличие правил, вариативность, оптимальность), механики организации игровой деятельности.

*Учащиеся будут уметь:*

- применять практики тренировки произвольного внимания, памяти, мышления;

- встраивать игру в свою учебную деятельность.

## **РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **2.1 Условия реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение:

- отдельное помещение для проведения занятий;  
- стол педагога, стул;  
- классная доска, маркеры для доски, губка;  
- ученические столы с комплектом стульев;  
- шкафы для хранения оборудования, дидактических материалов, пособий;

- стенды для демонстрации наглядного материала, оформления выставок;  
- возможность доступа к ресурсам сети Интернет, воспроизведения аудио- и видеоматериала (вай-фай);

- бумага для ксерокса формата А4;  
- цветная двусторонняя бумага формата А4;  
- цветной картон;  
- белый картон;  
- цветные карандаши;  
- раздаточный материал (карточки с заданиями);  
- настольные игры;  
- ватман;  
- клей, ножницы;  
- скотч;  
- клеевой пистолет, клеевые стержни;  
- степлер;

- прозрачные файлы формата А4.

## 2. Учебно-методическое и информационное обеспечение.

Комплект карточек: О.А. Давыдова «Графомоторика». Тренажёр по развитию межполушарного взаимодействия и графомоторных навыков.

План проведения мероприятий по реализации межведомственного культурно-образовательного проекта «Культура для школьников» в 2023 году на территории Чугуевского муниципального округа.

Интернет источники:

- Общероссийские и международные экологические уроки. [Электронный ресурс] // URL: <https://экокласс.рф/>;

- Образовательная площадка «Мультиурок». [Электронный ресурс] // URL: <https://multiurok.ru/>;

- Фабрика кроссвордов. [Электронный ресурс] // URL: <https://puzzlecup.com/crossword-ru/>;

- Конструктор квестов «Крестодел». [Электронный ресурс] // URL: <http://kvestodel.ru/>.

Нормативно-правовая база:

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ 273);

- Концепция развития дополнительного образования детей от 31 марта 2022 г. № 678-р;

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

- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр» с. Чугуевка Чугуевского муниципального округа.

*Список литературы для педагога*

Армстронг Т. Ты можешь больше, чем ты думаешь. / пер. с англ. Ю. Змеевой. М. Манн. М.: Иванов и Фербер, 2018.

## 2.2 Формы аттестации и оценочные материалы

Формы контроля: наблюдение, беседа, устный опрос, письменный опрос, тестирование, контрольное занятие, игра, открытое занятие, демонстрация в действии созданного продукта.

Формы фиксации образовательных результатов: список награждений обучающихся, портфолио, фото- и видео - записи.

Формы демонстрации образовательных результатов: фото- и видеозаписи, лайф-лента о работе творческого объединения за полугодие и учебный год (создаётся педагогом), выставка, готовое изделие, открытое занятие.

### Виды контроля/аттестации

Наименование и время проведения	Цель проведения	Формы
текущий контроль (в течение всего учебного года)	оценка качества освоения разделов учебного материала	беседа, устный опрос, игра, наблюдение
промежуточная аттестация (по окончании отчетного периода)	определение результатов учебной деятельности обучающихся за оцениваемый период	контрольное занятие, беседа, письменный опрос, презентация созданного продукта
итоговый контроль (в конце учебного года/курса обучения)	оценка сформированных у обучающихся умений и навыков.	письменный опрос, беседа, демонстрация в действии созданного продукта

Перечень оценочных материалов:

- опросник по темам «Восприятие», «Внимание» (составлен педагогом), корректурные пробы;

- опросник по теме «Мышление» (составлен педагогом), индивидуальный квест (составляется педагогом с помощью бесплатного интернет-ресурса <http://kvestodel.ru/>);

- опросник по теме «Память» (составлен педагогом), кроссворд по теме «Память» (составляется педагогом с помощью бесплатного интернет-ресурса <http://kvestodel.ru/>);

- слова к методу пиктограмм;

- ряд из девяти произвольных цифр для проверки навыка составления мнеморассказа с целью запоминания телефонных номеров;
- форма оценки созданной игры (составлен педагогом);
- опросник итогового занятия (составлен педагогом).

### **2.3 Методические материалы**

В процессе осуществления программы во всех её разделах реализуются современные образовательные технологии: индивидуальный или коллективный квест (в процессе прохождения необходимо не просто дойти до конца цепочки задач, а найти ответ на поставленный в начале вопрос), коллективная творческая деятельность (в процессе выполнения общего творческого дела каждый выполняет ту деятельность, в которой более успешен, к которой чувствует интерес, в итоге участники деятельности осознают невозможность достичь соответствующего результата в одиночку, осознают ценность и уникальность каждого участника процесса), игровая технология (игра полифункциональна и вариативна, это позволяет решать одновременно несколько педагогических задач, подстраивать игру под решение конкретной педагогической задачи, подбирать уровень сложности для каждого учащегося в соответствии с уровнем знаний, уровнем подготовки).

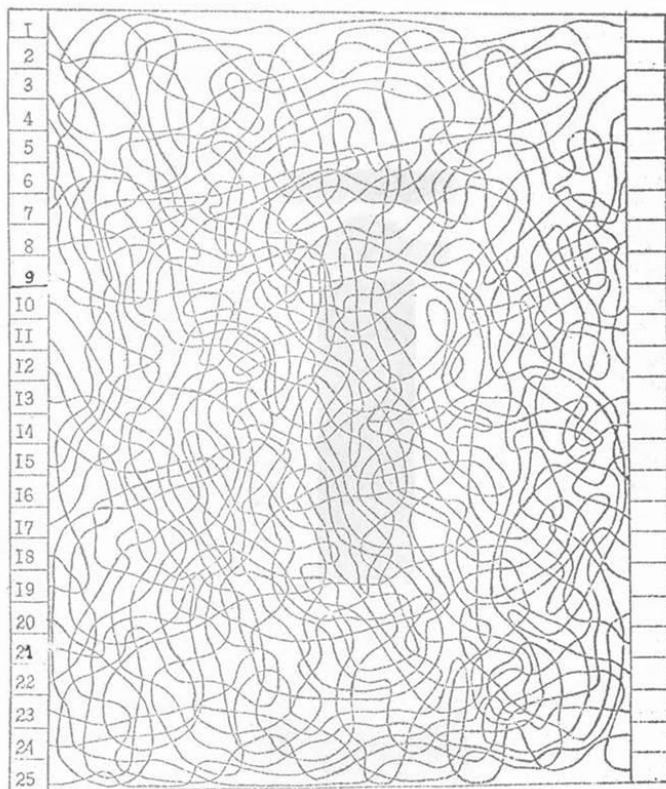
К разделу «Восприятие»:

Тест на определение ведущей модальности С. Ефремцева. (Инструкция: отметить все, верно описывающие вас утверждения. Подсчитать количество положительных ответов в каждом разделе ключа. Определите, в каком разделе больше ответов «да»).

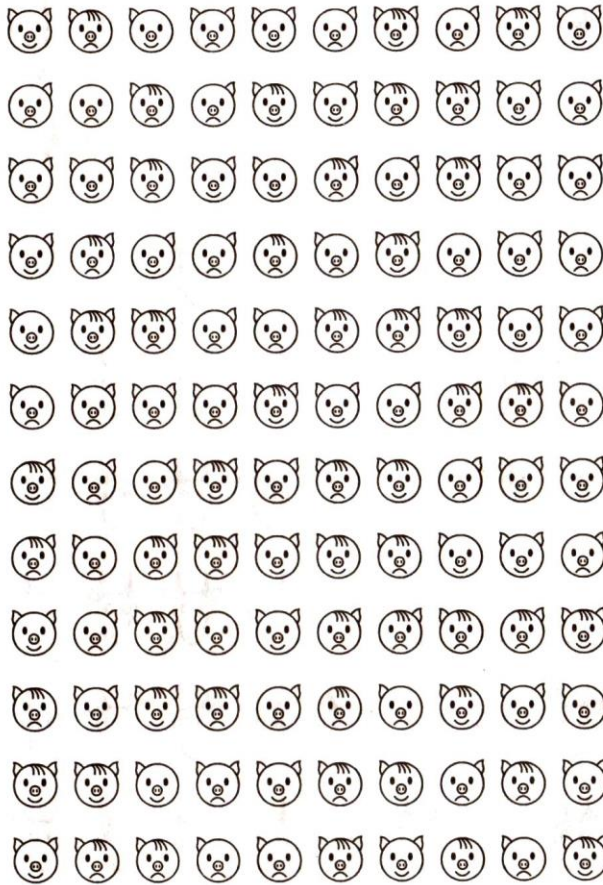
К разделу «Внимание»:

Проба А. Рея «Перепутанные линии» – диагностика концентрации внимания младшего школьника. (Инструкция: перед вами на бланке ряд перепутанных между собой линий. Каждая из них начинается слева и заканчивается справа. Ваша задача – проследить каждую линию слева направо и в той клетке, где она заканчивается, проставить её номер. Начинать нужно с линии 1, затем перейти к линии 2 и т.д. до конца. Следить за линиями

надо только глазами, помогать себе пальцами, карандашом нельзя. Старайтесь работать быстро и не делать ошибок).



Корректирующая проба (Инструкция: найди определённые знаки и вычеркни/обведи/подчеркни их);



```

8 7 3 5 2 9 7 5 2 1 1 6 7 5 4 1 2 2 9 7 6 9 0 3 4 3 5 4 2 6
1 1 4 1 6 4 8 9 8 2 4 0 5 3 2 7 5 2 1 9 5 5 0 2 5 2 2 8 6 3
5 5 2 2 4 7 2 9 2 6 6 5 4 7 3 3 0 4 2 2 3 5 0 1 1 9 5 2 8 8
6 6 0 5 5 2 8 7 3 2 2 7 0 6 2 6 9 0 5 3 6 1 9 8 2 2 4 4 4 0
1 9 5 2 2 7 6 4 4 5 9 9 5 0 8 8 7 2 8 6 3 1 9 0 3 8 2 2 7 9
5 1 2 8 8 7 5 7 5 6 8 7 3 5 7 2 6 8 9 6 4 2 2 1 0 8 6 6 4 5
2 2 1 9 8 6 7 6 5 5 4 2 8 7 6 8 6 4 7 2 2 1 9 3 3 8 4 5 2 1
1 6 7 9 4 4 2 2 8 3 3 7 7 2 6 6 7 2 3 3 0 9 4 2 9 9 0 6 6 1
3 5 5 7 8 4 4 2 2 6 7 3 9 8 1 4 8 7 6 5 4 2 1 3 9 8 7 6 3 6
5 5 2 2 7 9 8 3 3 1 5 6 6 3 3 9 8 7 9 8 8 5 6 4 7 2 1 3 0 0
9 8 2 1 4 4 6 5 3 0 0 9 8 2 1 4 4 6 5 0 1 6 9 8 3 5 5 4 4 1
2 5 4 7 8 8 3 0 6 1 2 7 5 8 9 6 2 2 7 8 3 4 5 9 8 2 7 5 6 5
2 1 1 9 8 3 6 3 5 4 4 3 7 7 6 2 1 1 2 3 6 5 7 8 5 9 9 5 1 8
7 6 4 5 2 9 8 3 0 0 5 2 2 1 9 7 7 4 1 7 4 1 7 6 6 0 3 3 9 8
4 7 6 2 1 2 2 6 3 0 7 7 9 4 5 6 9 6 7 5 2 3 2 7 8 1 0 3 7 0
1 6 2 5 4 6 7 9 8 2 1 4 3 0 0 8 3 3 5 4 7 2 2 9 7 6 6 5 1 0
1 4 2 5 5 2 5 7 7 0 9 9 3 3 4 5 6 2 1 1 6 8 7 4 6 3 6 3 7 8
2 1 0 1 9 8 7 6 5 2 9 3 1 0 0 8 7 4 4 1 3 8 9 8 4 1 1 0 8 8
7 4 3 8 7 3 5 2 9 7 5 2 1 1 6 7 5 4 1 2 2 9 7 6 9 0 3 3 4 3
3 5 4 2 6 4 1 6 4 8 9 8 2 4 0 5 3 2 7 5 2 1 9 5 5 0 2 5 2
8 6 3 5 5 2 2 4 7 2 9 2 6 6 5 4 7 3 3 0 4 2 2 3 5 0 1 1 9 5
2 8 8 6 6 0 5 5 2 8 7 3 2 2 7 0 6 2 6 9 0 5 3 6 1 9 8 2 2 4
4 0 1 9 5 2 2 7 6 4 4 5 9 9 5 0 8 8 7 2 8 6 3 1 9 0 3 8 2 2
7 9 5 1 2 8 8 7 5 7 5 6 8 7 3 5 7 6 8 9 6 4 2 2 1 0 8 8 6 4
5 2 2 1 9 8 6 7 6 5 5 4 2 2 8 7 6 8 6 4 7 2 2 1 9 3 3 8 4 5
2 8 1 6 7 9 4 4 2 2 8 3 3 7 7 2 6 6 7 2 3 3 0 9 4 2 9 9 0 6
6 1 3 5 5 7 8 4 4 2 2 6 7 3 9 8 1 4 8 7 6 5 4 2 1 3 9 8 7 6
3 6 5 5 2 2 7 9 8 3 3 1 5 6 6 3 3 9 8 7 9 8 8 5 6 4 7 2 1 1
3 0 0 9 8 2 1 4 4 6 5 3 0 0 8 2 1 4 4 6 5 3 0 1 6 9 8 3 5 5
4 4 1 2 5 4 7 8 8 3 0 6 1 2 7 5 8 9 6 2 2 7 8 3 4 5 9 8 2 7
5 6 5 2 1 1 9 8 3 6 3 5 4 4 3 7 7 6 2 1 1 2 3 6 5 7 8 5 9 9
5 1 8 7 6 4 5 2 9 8 3 0 0 5 2 2 1 9 7 7 4 1 7 4 1 7 6 6 0 3
3 9 8 4 7 6 2 1 2 2 6 3 0 7 7 9 4 5 6 9 6 7 5 2 3 7 8 1 0 0
3 7 0 1 6 2 5 4 6 7 9 8 2 1 4 3 0 0 8 3 5 4 7 2 2 9 7 6 6 5
1 4 0 1 4 2 5 5 2 5 7 7 0 9 9 3 3 4 5 6 2 1 1 6 8 7 4 6 3 6
3 7 8 2 1 0 1 9 8 7 6 5 2 9 3 1 0 0 8 7 4 4 1 3 8 9 8 4 1 1

```

Одной чертой «-» отмечены деления по 5 строк, двумя «--» - по 10 строк. Всего — 36 строк. В каждой строке — 30 символов. Всего — 1080 символов.

© vsetesti.ru

Тест Мюнстерберга. (Инструкция: перед вами тестовый материал с напечатанными в нём построчно буквами. Постарайтесь обнаружить в нём слова и подчеркнуть их. (Пример: ПЮКЛБЮСРАДОСТЬУФРННКП) Старайтесь не пропустить ни одного слова и работайте быстро).

Лабиринты. (Инструкция: не отрывая руки провести линию к выходу из лабиринта).

Струп-тест. (Инструкция: читать не то, что написано буквами, а то, что нарисовано, то есть называть цвета/называть поочерёдно слова и цвета).

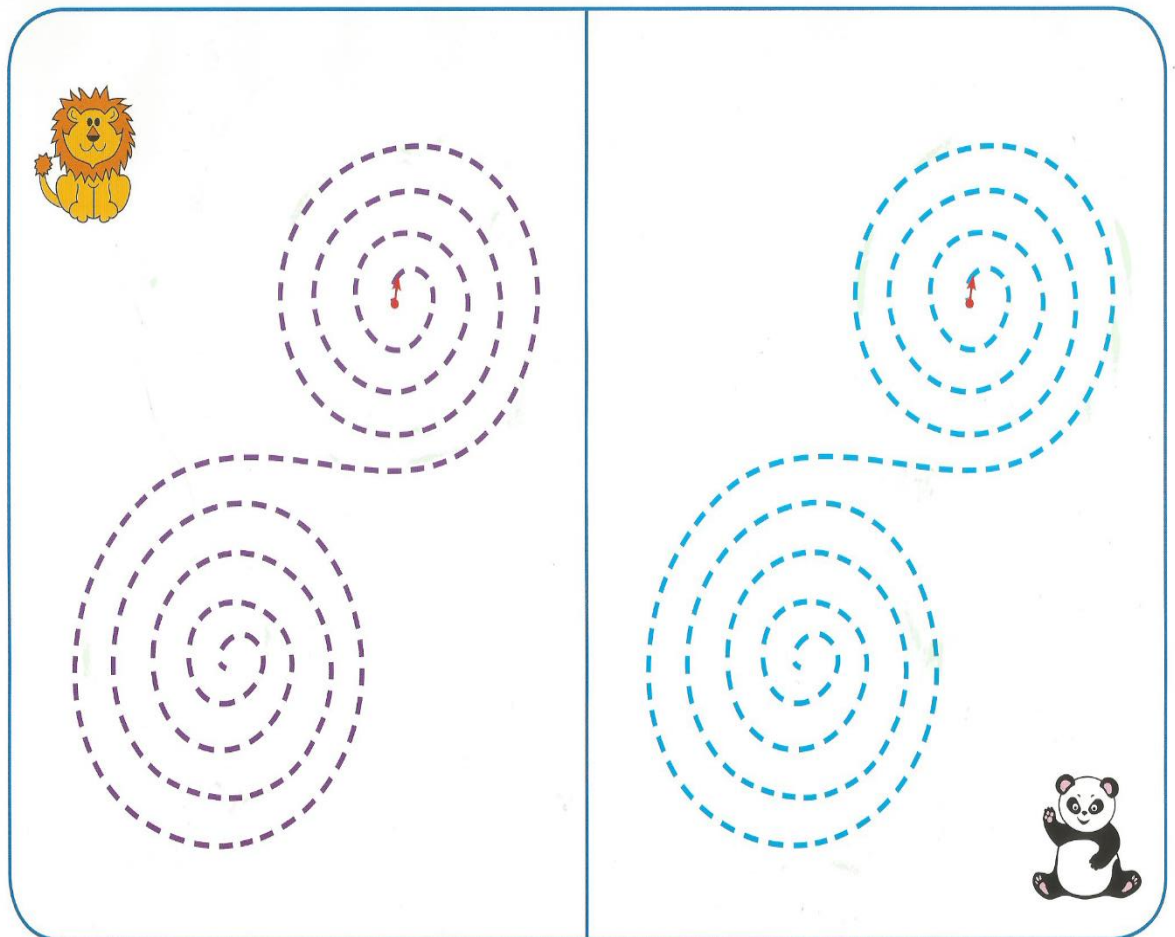


# Тренировка внимания

желтый черный красный зеленый красный  
синий красный желтый черный зеленый  
черный желтый красный зеленый синий  
красный черный зеленый синий желтый  
синий зеленый желтый красный синий  
желтый красный черный красный зеленый

Карточки О.А. Давыдовой «Графомоторика». Тренажёр по развитию межполушарного взаимодействия и графомоторных навыков. (Инструкция: обвести пунктирные изображения поочередно правой и левой рукой/одновременно двумя руками).

32. Помоги Льву и Панде дорисовать узоры: обведи рисунки по пунктирным линиям одновременно двумя руками, следуя заданному направлению. Помни: узоры Панды и Льва должны быть разного цвета!

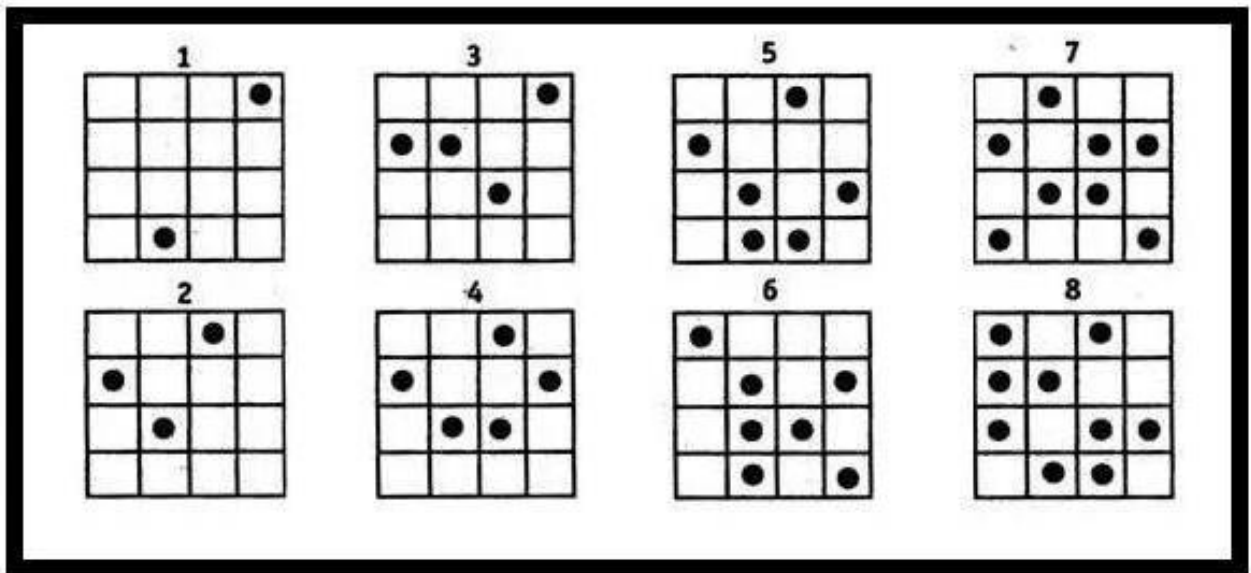


© Школьная Книга, 2021

К разделу «Память»:

Чек-лист «Законы памяти».

Запомни и воспроизведи рисунок» Д. Макклелланда и «Запомни и воспроизведи точки» М. Вертгеймера. (Для определения объёма кратковременной зрительной памяти).



Слова к методу пиктограмм. (Изучение особенностей опосредованного запоминания). Пример: набор слов: нога, вражда, прутик, кресло, душа, мороз, кнопка, вафли, снегирь, казак, дворец, тапок, рука, тыква, свеча, шампунь, трава, тетрадь, кефир, мыло.

Номера телефонов экстренных служб.

К разделу «Мышление»:

Головоломки, шифры. (Решать согласно инструкции). Пример:



Загадки, загадки-обманки.

Пословицы, поговорки.

Чек-лист «Правила ребусологии».

Ребусы. Пример:



Методы обучения представлены в таблице:

Словесные	Наглядные	Практические
эвристическая беседа	демонстрация иллюстрации	активное слушание
объяснение	демонстрация видеоматериалов, фотоматериалов	индивидуальные и групповые обучающие оффлайн и онлайн квесты
рассуждение	выполнение образца выполнения задания	выполнение заданий согласно инструкции
диалог		творческие задания
		практикум
		подвижная, настольная, обучающая игра

## 2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		36
Количество учебных дней		180
Продолжительность	1 полугодие	01.09.2021-31.12.2021

учебных периодов	2 полугодие	10.01.2022- 31.05.2022
Возраст детей, лет		8-11
Продолжительность занятия, час		3
Режим занятия		2 раза/нед
Годовая учебная нагрузка, час		216

## 2.5 Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия	Место проведения	Время проведения	Объем/ примечания
1	Урок безопасности, посвященный Дню солидарности в борьбе с терроризмом	Кабинет	Сентябрь	1 ч «Незнакомцы» <a href="https://goo.su/tRLE3">https://goo.su/tRLE3</a> «Личная безопасность» <a href="https://goo.su/JoLMAwG">https://goo.su/JoLMAwG</a>
2	Неделя здоровья	Кабинет № 5	Октябрь	1 ч «Профилактика гриппа и простуды» <a href="https://goo.su/XbUa0">https://goo.su/XbUa0</a> «Безопасность на дороге» <a href="https://goo.su/PUyt9">https://goo.su/PUyt9</a>
3	Всероссийский экологический урок «Наш дом. Ничего лишнего»	Кабинет	Ноябрь	<a href="https://экокласс.рф/">https://экокласс.рф/</a>
4	Уроки здоровья	Кабинет	Февраль - март	2ч «Наркотики. Профилактика» <a href="https://goo.su/6hbZwJV">https://goo.su/6hbZwJV</a> «Курение» <a href="https://goo.su/ZSHk4V0">https://goo.su/ZSHk4V0</a> «Витамины» <a href="https://goo.su/CXD9uB">https://goo.su/CXD9uB</a>
5	Всероссийский экологический урок «Мобильные технологии для экологии»	Кабинет № 5	Февраль	<a href="https://экокласс.рф/">https://экокласс.рф/</a>
6	Гагаринский урок	Кабинет № 5	Апрель	1ч
7	Тематические уроки ОБЖ ко дню пожарной охраны	Кабинет № 5	Май	2ч «Возможные опасности дома» <a href="https://goo.su/gZgrk7u">https://goo.su/gZgrk7u</a> «Пожарная безопасность» <a href="https://goo.su/fWaWsK">https://goo.su/fWaWsK</a> «Огонь- друг и враг» <a href="https://goo.su/8xoyhB">https://goo.su/8xoyhB</a>

8	Всероссийский экологический урок «Хранители воды»	Кабинет № 5	Май	<a href="https://экокласс.рф/">https://экокласс.рф/</a>
+ участие в бессрочной акции Детско-Юношеского Центра «Сдай батарейку, сохрани природу»; + участие в конкурсах и активностях патриотической, экологической направленности в «Движении первых»				

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Атлас новых профессий 3.0 / под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. М.: Альпина ПРО, 2021.
2. Буйлова Л.Н. Ментальная карта – инструмент разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. // Информационно-методический журнал «Про ДОД». 2019. N 5. С. 15-26.
3. Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации»).
4. Немов Р.С. Психология. Книга 1. М.: Владос, 2020.