


Департамент социальной защиты населения г. Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение
г. Москвы

Центр реабилитации и образования №7

Рассмотрено


на заседании ШМО

Пр. № 1 от 30.06.24г.

 М.М. М.

Согласовано


Зам.директора по УВР

 И.В. Рибелка

«20» июня 2024г

Утверждаю

Директор ГБОУ ЦРО № 7

 С.А. Войтас

«20» июня 2024г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности

«7 умов»

1-5 классы

2024-2025 учебный год

Составитель:

Учитель ГБОУ ЦРО №7 г. Москвы

Тихонова О.В.

2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к программе дополнительного образования

«7 умов» (развитие высших психических функций через игровые технологии)

1. Общие положения

Программа кружка «7 умов» разработана для обучающихся _1_- _9_ классов (возраст _7_- _15_ лет) и реализуется в рамках внеурочной деятельности. Объем программы: __2_ занятий в неделю по _40__ минут).

Основание для разработки:

- ФГОС ООО (п. 18.2.1 о развитии познавательных УУД);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ № 678-р от 24.04.2015).

2. Актуальность программы

Современные исследования (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия) подтверждают, что игровая форма** наиболее эффективна для развития высших психических функций (ВПФ):

- Памяти (рабочей и долговременной);
- Внимания (устойчивости и переключаемости);
- Мышления (логического, креативного);
- Речи (аргументации, понятийного аппарата).

Программа отвечает запросам родителей и детей на нестандартные формы обучения, сочетающие пользу и интерес.

3. Цель и задачи

Цель Развитие ВПФ через систему игровых занятий, формирование когнитивной гибкости и навыков 21 века.

Задачи:

-Познавательные:

- Тренировка памяти (метод ассоциаций, мнемотехники);
- Развитие логики (решение нестандартных задач);
- Совершенствование внимания (концентрация, распределение).

-Метапредметные:

- Умение работать в команде;
- Развитие эмоционального интеллекта;
- Формирование привычки к рефлексии.

-Личностные:

- Повышение учебной мотивации;
- Снижение страха ошибки.

4. Особенности программы

1. Игровые технологии:

- Квесты, настольные игры, интерактивные викторины;
- Моделирование реальных ситуаций (пример: «Суд над гаджетами»).

2. Возрастная адаптация:

- Для 1-4 классов— сказочные сюжеты, двигательные активности;
- Для 5-8 классов — стратегические игры, дискуссии;
- Для 9-11 классов — кейсы, TED-формат обсуждений.

3. Практико-ориентированный подход:

- Каждое занятие включает:

- Разминку (5 мин);
- Основной блок (25 мин);
- Рефлексию (5 мин).

Примеры тем занятий:

- «Как запомнить всё?» (мнемотехники);
- «Ошибки, которые нас обманывают» (когнитивные искажения);
- «Битва стратегов» (игры на прогнозирование).

5. Ожидаемые результаты

У обучающихся будут развиты:

Познавательные навыки:

- Увеличение объема памяти на 20-30%;
- Умение решать логические задачи за ограниченное время.

Социальные навыки:

- Эффективная работа в команде;
- Умение аргументировать свою позицию.

Личностные изменения:

- Снижение тревожности при ошибках;
- Повышение интереса к обучению.

6. Методическое обеспечение

- Дидактические материалы:
 - Карточки с заданиями (логика, память);
 - Шаблоны для игр («Шпионские миссии», «Бункер»).
- Цифровые ресурсы:
 - Онлайн-тренажеры (Викиум, LogicLike);
 - Генераторы ребусов (Rebus1.com).

7. Список литературы

1. Выготский Л.С. «Мышление и речь».
2. Лурия А.Р. «Высшие корковые функции человека».
3. Матюгин И.Ю. «Как развить суперпамять».

Программа разработана

Тихоновой О.В., учителем-дефектологом ГБОУ ЦРО 7
2025

Примеры сценариев занятий ниже. Они могут видоизменяться в зависимости от восприятия детьми.

Могут быть добавлены задания на развитие ВПФ, которые я использую в своей работе.

Игра "Шпионская миссия"

Цель: Развитие внимания, памяти, логики и командного взаимодействия.

Возраст: 8–12 лет (можно адаптировать для старших).

Время: 20–30 минут.
Количество игроков: 6–15 человек.

Подготовка (5 минут)

1. Реквизит:

- Карточки с кодами (например, цифры + буквы: «А-7», «Б-3»).
- Листы с шифровками (задания на логику).
- «Секретные файлы» (конверты с подсказками).

2. Разделите детей на 2–3 команды («Агенты», «Детективы», «Хакеры»).

Правила (объясняем детям)

«Вы — спецагенты. Ваша цель: расшифровать секретный код, чтобы обезвредить бомбу! Но будьте осторожны — другие команды могут вас подслушать!»

1. Этап 1: Добыть код

- Каждая команда получает первую подсказку (например: «Код спрятан там, где все берут воду» → кулер).
- Находят карточку с частью кода (например, «К-9»).

2. Этап 2: Решить шифровку

- Используя код, команды расшифровывают головоломку:
 - Пример: «Если $K=3$, то $9-K=?$ » → 6.
- За правильный ответ получают ключ (буква или цифра).

3. Этап 3: Финальный код

- Собрав все ключи, команды вскрывают конверт с финальным заданием:
 - «Сложите все цифры: $6+5+1$ » → 12
- Кто первый введёт верный код в «бомбу» (учитель) — побеждает!

Что развивает?

- Внимание: поиск подсказок в помещении.
- Память: запоминание кодов и правил шифра.
- Логика: решение головоломок.
- Работа в команде: совместное принятие решений.

Вариации

- Для малышей (6–7 лет): замените цифры на цвета или фигуры.
- Для подростков (13+): добавьте фейковые подсказки и дезинформацию.
- Усложните: ограничьте время (таймер 10 минут!).

Игра "Спаси остров!"

Цель: Развитие логики, скорости реакции и креативного мышления.

Возраст: 7–14 лет (можно адаптировать).

Время: 15–25 минут.

Реквизит: Бумага, ручки, таймер (телефон).

Подготовка (2 минуты)

1. Придумайте катастрофу:

- «Вулкан просыпается!»
- «Остров тонет!»
- «Напали зомби!»

2. Разделите детей на 2–3 команды (по 3–5 человек).

Правила (говорим детям)

«Через 15 минут остров, на котором вы находитесь, исчезнет! Ваша задача — спастись, выполняя задания. За каждое задание вы получаете деталь для плота/вертолёта/ракеты. Кто первым построит спасательное средство — побеждает!»

Этапы игры:

1. Задание 1: Логическая загадка (3 минуты)

- «В пещере есть 3 выхода: один ведёт к лаве, второй — к змеям, третий — к спасению. Над ними таблички:

- Левая: «Здесь змеи».
- Средняя: «Здесь лава».
- Правая: «Здесь змеи».

Известно, что ВСЕ надписи ложные. Куда идти?»

- Ответ: Правый выход (раз все врут, там нет змей).
- Награда: Доска для плота (лист бумаги с надписью «Доска»).

2. Задание 2: Быстрое решение (2 минуты)

- «Нужно перенести 5 кокосов, но в руках только 3. Как сделать за 1 раз?»
- Ответ: Положить один кокос на голову.
- Награда: Верёвка (нитка/ленточка).

3. Задание 3: Творческое (5 минут)

- «Нарисуйте карту спасения, используя только треугольники и круги».
- Критерий: Самая понятная карта.
- Награда : Парус (платок/лист бумаги).

4. Финал: Строим спасательное средство

- Команды соединяют свои «детали» (доска + верёвка + парус = плот).
- Кто первый кричит «Мы спасены!»— побеждает!

Что развивает?

- Логика: решение загадок.
- Креативность: нестандартные ответы.
- Скорость: ограниченное время.
- Командная работа: общее обсуждение.

Советы

- Для малышей упростите загадки («Что тяжелее: 1 кг камней или 1 кг пуха?»).
- Для подростков добавьте «диверсии»:
 - «Команда соперников украла вашу верёвку! Придумайте, как её вернуть» (переговоры/обмен).
- Без реквизита? Используйте воображение:
 - «Ваш плот — это стулья. Докажите, что он не утонет!»

Итог: Шумно, весело и полезно для мозга!

«Битва умов» (блиц-вопросы на скорость).

«Побег из музея» (квест с загадками).

Игра "Бункер логики"

Формат: Быстрая командная игра-головоломка с элементами стратегии

Возраст: 10-15 лет (можно адаптировать)

Время: 20 минут

Реквизит: Только листочки и ручки

Подготовка (3 минуты):

1. Разделите группу на команды по 3-4 человека
2. Объявите сценарий:

"После ядерной войны уцелел подземный бункер, но в нём осталось мало ресурсов. Ваша команда должна доказать, что именно ваши люди достойны места в бункере!"

Ход игры:

1. Раунд 1: "Выживание"(5 минут)

- Каждая команда получает список из 5 случайных предметов (например: фонарик, зеркало, книга, веревка, банка тушенки)
- Задача: придумать 3 неочевидных способа использования каждого предмета для выживания
- Пример: Зеркало → сигнализация, оружие (ослепить), инструмент для осмотра труднодоступных мест

2. Раунд 2: "Логическая битва" (7 минут)

- Командам дается абсурдная ситуация:
"В бункере есть 3 комнаты. В первой - вечный двигатель, во второй - портал в прошлое, в третьей - машина, создающая еду из воздуха. Можно выбрать только одну. Какую и почему?"
- 2 минуты на обсуждение + 1 минута на презентацию решения

3. Финальный раунд: "Стратегия" (5 минут)

- Условие: "В бункере закончилась вода. В радиусе 1 км есть: заброшенный завод, лес и высохшее озеро. Где искать воду?"
- Команды составляют пошаговый план действий

Подведение итогов:

- Лучшие решения определяются голосованием
- Критерии: логичность, креативность, практичность
- Победители получают звание "Главные стратеги бункера"

Психологический эффект:

- Развивает системное мышление
- Учит аргументировать свою позицию
- Тренирует быстрое принятие решений

Игра "Эмоциональный детектив"

Формат: Упражнение на эмоциональный интеллект

Время: 15 минут

Реквизит: Карточки с названиями эмоций

Ход игры:

1. Каждый участник вытягивает карточку с эмоцией (гнев, радость, страх и т.д.)
2. По очереди игроки:
 - Изображают эмоцию без слов
 - Рассказывают историю, когда испытывали эту эмоцию
 - Придумывают, как можно использовать эту эмоцию с пользой
3. Группа угадывает эмоцию и обсуждает примеры

Польза:

- Развивает эмпатию
- Учит распознавать эмоции
- Показывает конструктивные способы выражения чувств

Игра "Тайный код"

Формат: Командное соревнование на скорость мышления

Время: 10 минут

Правила:

1. Ведущий загадывает правило (например: "Все слова начинаются на букву 'С'")

2. Команды задают вопросы, пытаясь выявить закономерность
3. Побеждает команда, первой разгадавшая правило

Пример игры:

- Можно: "Стул", "Солнце", "Собака"
- Нельзя: "Диван", "Лампа"

Сложность:

Для младших: простые правила (цвет, форма)

Для старших: комбинированные условия ("Съедобное + зеленое")

Все игры:

1. Не требуют сложной подготовки
2. Адаптируются под любой возраст
3. Одновременно развлекают и развивают
4. Формируют soft skills

Игра "Битва умов"

Формат: Динамичная викторина с элементами стратегии и импровизации

Возраст: 10+ лет (можно адаптировать сложность)

Время: 25-30 минут

Реквизит:

- Колокольчик/кнопка (для ответов)
- Карточки с заданиями
- Табло для счета

- Подготовка (5 минут)

1. Разделите игроков на 3 команды по 4-5 человек
2. Подготовьте 4 категории вопросов:
 - "ЛогикУм" (задачи на мышление)
 - "Эрудит" (интересные факты)
 - "Блиц" (быстрые ответы)
 - Креатив" (нестандартные решения)

3. Оформите игровое пространство:

- Стол для ведущего с колокольчиком
- Зоны для команд
- Табло с баллами

Правила (объясняем игрокам) "Это интеллектуальное шоу, где важны не только знания, но и скорость реакции! В каждом раунде вас ждет особый тип заданий. Победит команда, которая проявит гибкость мышления!"*

Раунд 1: "ЛогикУм" (7 минут)

- Ведущий зачитывает логические задачи:

"Два отца и два сына купили 3 яблока. Каждому досталось по целому яблоку. Как?"
- Ответ: Дедушка, отец и сын (3 человека)
- Правила:
 - Дается 1 минута на обсуждение
 - Команда, первая позвонившая в колокольчик, отвечает
 - Верный ответ = 2 балла, ошибка = -1 балл

Раунд 2: "Эрудит" (6 минут)

- Вопросы на эрудицию:
"Какое животное может поворачивать голову на 270 градусов?"
- Ответ: Сова
- Особенность:
 - Если никто не знает ответа, команды делают ставки (от 1 до 3 баллов)
 - Угадавшие получают ставку ×2

Раунд 3: "Блиц" (5 минут)

- 10 вопросов подряд, требующих односложных ответов:
"Столица Австралии?" → Канберра
- Команды отвечают без обсуждения
- Каждый верный ответ = 1 балл

Раунд 4: "Креатив" (7 минут)

- Открытые задания:
"Придумайте 5 способов использования пустой консервной банки в походе"
- Критерии оценки:
 - Оригинальность (1 балл за идею)
 - Практичность (дополнительные баллы)

-

Финал: "Судьбоносный выбор"

- Команды с близкими результатами получают последний шанс:
Вы можете:
 - а) Ответить на сложный вопрос (+3/-2 балла)
 - б) Соперник выбирает вам вопрос (+2/-1)
 - в) Передать ход другой команде"

Что развивает:

Критическое мышление

Анализ неочевидных задач

Работа в команде

Совместное принятие решений

Скорость реакции

Креативность |

Советы для ведущего:

1. Для младших школьников:

- Замените сложные вопросы на загадки про животных
- Добавьте двигательные задания ("Изобразите ответ")

2. Для подростков:

- Включите актуальные темы (мемы, технологии)
- Добавьте провокационные вопросы ("Почему соцсети вызывают зависимость?")

3. Антистресс-правило:

- Разрешите один "Джокер" за игру — пропуск сложного вопроса

Пример игрового процесса:

1. Команда "Квант" рискнула в финале и взяла сложный вопрос:

"Если 3 компьютера делают 3 детали за 3 минуты, сколько нужно компьютеров для 100 деталей за 50 минут?"

Их ответ: "3 компьютера" → +3 балла и победа!

2. Команда "Вики" креативно использовала банку:

- Копилка для ягод
 - Сигнальное зеркало
 - Ловушка для рыбы
- Заработала 5 баллов