

Департамент образования администрации г. Перми

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми**

Программа принята  
на педагогическом совете  
МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми  
Протокол № 1 от 27 августа 2022 года



«Утверждаю»:

Директор МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми

Г.Н. Титлянова

Приказ № от 251-ОД от 28 августа 2023 года



**Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-гуманитарной направленности**

## **«Смотри на меня как на равного» (конструирование и моделирование)**

Возраст детей **12 - 18 лет**

Срок реализации программы – **3 года**

Автор – составитель:

**Скокло Ольга Викторовна,**  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории  
МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Пермь

г. Пермь

## Содержание

| <i>№ п.п.</i>                        | <i>Раздел</i>  | <i>страница</i> |
|--------------------------------------|--|-----------------|
|                                      | Введение   | 3               |
| 1                                    | Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»                   | 4               |
| 1.1                                  | Пояснительная записка  | 4               |
| 1.1.1                                | Направленность Программы   | 5               |
| 1.1.2                                | Актуальность и новизна Программы   | 6               |
| 1.1.3                                | Отличительные особенности Программы от существующих программ             | 7               |
| 1.1.4                                | Авторский подход   | 10              |
| 1.1.5                                | Адресат и возрастные особенности детей, участвующих в освоении Программы | 12              |
| 1.1.6                                | Объём и срок освоения Программы  | 14              |
| 1.1.7                                | Формы обучения   | 14              |
| 1.1.8                                | Особенности организации Программы  | 14              |
| 1.1.9                                | Режим и условия проведения занятий                                       | 15              |
| 1.2                                  | Цели и задачи Программы  | 16              |
| 1.3                                  | Учебные планы и содержание Программы                                     | 17              |
| 1.4                                  | Планируемые результаты   | 42              |
| 2                                    | Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»             | 43              |
| 2.1                                  | Календарный учебный график   | 43              |
| 2.2                                  | Условия реализации Программы   | 43              |
| 2.2.1                                | Материально-техническое обеспечение для реализации Программы             | 43              |
| 2.2.2                                | Информационно-методическое обеспечение Программы                         | 44              |
| 2.2.3                                | Кадровое обеспечение Программы   | 44              |
| 2.3                                  | Мониторинг результатов освоения Программы                                | 45              |
| 2.4                                  | Методическое обеспечение образовательной программы                       | 50              |
| <b>Содержание программы по темам</b> |  |                 |
| Тема № 1                             | Память и внимание  | 54              |
| Тема № 2                             | Фонематический слух  | 58              |
| Тема № 3                             | Умозаключение, логическое мышление, игры на ориентацию в пространстве    | 58              |
| Тема № 4                             | Подвижные игры   | 61              |
| Тема № 5                             | Конструирование  | 67              |
|                                      | Физкультминутки  | 68              |
| 2.5                                  | Информационные источники   | 71              |
| 2.5.1                                | Список литературы для педагога   | 71              |
| 2.5.2                                | Список литературы для учащихся и родителей                               | 72              |
| 2.5.3                                | Список рекомендованных интернет-ресурсов                                 | 73              |
|                                      | Приложения   |                 |

## Введение

Игра, в том числе игра-конструирование, для ребёнка была и остаётся наиболее естественным способом познания мира, способом приобретения основных навыков общения с миром, выстраивания отношений со сверстниками, самореализации.

Взрослые же, особенно педагоги, опираясь на игру, имеют возможность более плодотворно вести процесс обучения, активно продвигать ребёнка по пути познания.

По словам С.А. Шмакова «Игра – это свобода», - в играх ребенок совершенно свободен и уже, поэтому не копирует поведение людей, но обязательно вносит даже в подражательные действия нечто свое, самобытное. Нельзя не привести глубокое наблюдение известного психолога Л.С. Выготского: «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения, он в игре как бы на голову выше самого себя».

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через нее он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников и взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения - качества, необходимого для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Функция игры – её разнообразная полезность. У каждого вида игры – своя полезность. Нами организуются *игра-труд, игра-искусство, игра-досуг, игра-праздник, игра-отдых, игра-загадка, игра-разрядка, игра-тренинг, игра-упражнение, игра-развлечение, игра-бессознательное влечение, игра-воображение, игра-ориентация, игра-коррекция, игра-общение, игра-сообщение, игра-риск и т.д.* Игра позволяет детям набирать опыт, накапливая и «проглатывая» как можно больше эмоций, знаний, переживаний.

А если ребёнок с особенностями, если он не такой как все? Для них занятия через игру становятся ещё более важными и значимыми.

У всех обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в разной степени выражены недостатки в формировании высших психических функций, нарушение умственного развития, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной деятельности, трудности произвольной саморегуляции. Часто у таких обучающихся отмечаются нарушения речевой функции и мелкой моторики рук, зрительного восприятия и пространственной ориентации.

Воспитывая и обучая ребенка с нарушениями в развитии, необходимо учитывать его возможности и прогнозировать конечный результат педагогической работы. Важнейшая задача обучения и воспитания такого ребенка – подготовка его к самостоятельной жизни, формирование навыков самообслуживания. Ребенок с нарушениями в развитии для подготовки к независимому жизнеустройству нуждается в особой помощи, как специалистов, так и педагогов и родителей.

Обучение детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов осуществляется по адаптированным дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам (далее: АДООП).

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Система дополнительного образования включает в себя все разнообразие направлений деятельности, обеспечивающих интересы детей всех возрастов. Именно в системе дополнительного образования стал возможным индивидуальный подход к ребенку с любыми способностями, с разным уровнем знаний и ограниченными возможностями.

Дети с ограниченными возможностями здоровья (далее: ОВЗ) так же, как и здоровые дети, обладают определенными способностями, одаренностью, талантами. Правда, для развития способностей детей с ограниченными возможностями здоровья требуется специальная помощь и поддержка. Недаром таких детей называют «детьми с особыми нуждами», указывая на необходимость учета их особых потребностей – в общении, сотрудничестве, содействии и помощи.

Настоящая АДООП «Смотри на меня как на равного» (конструирование и моделирование) (далее: Программа «Смотри на меня как на равного» или Программа) разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области образования Российской Федерации, Пермского края, города Перми и МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми:

- Конвенция ООН о правах ребёнка (1989 год);
- Конвенция ООН о правах инвалидов (2006 год);
- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31.07.2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 года.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30.11.2016 № 11);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства просвещения от 20.02.2019 года № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

- Письмо Министерства просвещения от 01.08.2019 года № ТС-1780/07 «О направлении эффективных моделей дополнительного образования для обучающихся с ОВЗ как организационно-правовым ориентирам решения масштабной задачи федерального проекта «Успех каждого ребёнка»;
- Письмо Министерства просвещения от 31.12.2022 года № АБ-3924/06 «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ 18.11.2015г. № 09-3242);
- Административный регламент предоставления образовательными организациями, расположенными на территории муниципального образования город Пермь, подведомственными департаменту образования администрации города Перми, муниципальной услуги «Запись на обучение по дополнительной общеобразовательной программе» (утвержден Постановлением администрации города Перми от 28.07.2022 г. № 639)
- Устав МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми.
- Лицензия МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе в МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми;
- Положение об экспертизе дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и образовательных проектов в МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» г. Перми.

### **1.1.1. Направленность АДОП «Смотри на меня как на равного»**

Программа «Смотри на меня как на равного» отнесена к программам социально-гуманитарной направленности, так как направлена на социальную адаптацию детей с ОВЗ, подготовку их к самостоятельной жизни, формирование у них навыков самообслуживания и на создание благоприятных условий для их творческой деятельности через освоение приемов работы по конструированию.

### 1.1.2. Актуальность и новизна АДОП «Смотри на меня как на равного»

**Актуальность** программы «Смотри на меня как на равного» (конструирование и моделирование), реализуемой в условиях ДЮЦ «Рифей», обусловлена тем, что существуют определенные проблемы у детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов:

- резкие колебания психологического самочувствия;
- неумение планировать собственную деятельность;
- неумение (чаще всего) выстраивать взаимодействие в коллективе, основанное на выполнении общих задач;
- неумение осознанно брать на себя определенные разнообразные роли в большом и малом коллективе и нести ответственность за принятое решение и его результат;
- снижение двигательной активности или наоборот гиперактивность;
- сведение до минимума спектра игровых программ, в которые дети играют со сверстниками;
- резкое снижение познавательной активности в переходном возрасте;
- недостаточное развитие логического и пространственного мышления.

Конструирование очень тесно связано с чувственным и интеллектуальным развитием ребёнка.

Приоритеты в современном обществе, направленные на развитие технического творчества обучающихся, способствовали созданию программы «Смотри на меня как на равного» для детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

В процессе занятий идёт работа над развитием памяти, внимания, воображения, познавательного интереса, мотивации к деятельности, умозаключения, развития диалогической и монологической речи, развития словарного запаса.

Один из компонентов занятий по программе – это Lego-конструкторы WEDO, что позволяет ребятам не только окунуться в творческий процесс, но и заняться исследовательской деятельностью. Дети знакомятся с основами механики, оттачивают навыки, которые пригодятся им в их будущей взрослой жизни.

**Новизна и своеобразие программы** обусловлены выявленными противоречиями между естественным способом познания ребенком через игру окружающего мира во всем его многообразии и взаимосвязях и недостаточным использованием в современном образовательном процессе феномена игры. Особенно это касается детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

АДОП строится на особой системе игр с чётко продуманным чередованием игрового материала и предоставляет каждому ребенку широкий спектр возможностей. Выстроена четкая логика чередования занятий - игр, направленных на когнитивных способностей, на освоение навыков конструирования. В арсенале педагога, работающего с детьми с ОВЗ и детьми-инвалидами около 300 разнообразных игр и конструкторов.

Педагоги, опираясь на игру, имеют возможность более плодотворно вести процесс обучения, активно продвигать ребёнка по пути познания и саморазвития.

### 1.1.3. Отличительные особенности адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Смотри на меня как на равного»


**Отличительной особенностью** программы «Смотри на меня как на равного» является её нацеленность на перспективу, так как социальный опыт, полученный детьми на занятиях в учреждении дополнительного образования детей, значительно увеличивает познавательную активность детей, а также их словарное развитие, память, фонематический слух, саморегуляцию и умственную активность, в том числе и на урочных занятиях в школе.


Необходимо отметить также активную направленность программы на развитие мотивации к познанию и творчеству.


**В основу образовательной программы положены исследования известных отечественных психологов** Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, Р.С. Немова, характеристики особенностей дошкольного и младшего школьного возраста, предложенные отечественным психологом, педагогом и философом В.С. Мухиной.

В программе учтены материалы исследований российских ученых и практиков С.В. Григорьева, Т.П. Гавриловой, И.М. Кареловой, А.С. Прутченкова, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина о влиянии игры на становление и развитие ребенка.

В основу программы положены характеристики особенностей детей, предложенные психологом Валерией Сергеевной Мухиной:

 **Развитие мышления** ребёнка проходит несколько этапов. Сначала формируется наглядно-действенное мышление, то есть все мыслительные операции у него проходят через действие. В конце этого периода появляются элементы наглядно-образного мышления, то есть ребёнок начинает мыслить при помощи образов. Затем начинает формироваться словесно-логическое мышление, оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. Дети учатся самостоятельно рассуждать, делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности.

 **Развитие мелкой моторики** напрямую связано с развитием у детей памяти, внимания, логического мышления и воображения.

 Как только ребёнок с ОВЗ (инвалид) начинает говорить, то развивается **речь**, обогащается активный и пассивный словарь, формируется звуковая культура речи. Поэтому важно, чтобы ребенок, выполняя задание, учился рассуждать, объясняя, почему он делает именно так, а не иначе.

Растёт **словарный запас** ребенка. При этом рост словарного запаса непосредственно зависит от условий жизни и воспитания; индивидуальные особенности здесь наиболее заметны, чем в любой другой области психического развития.

Словарь быстро увеличивается не только за счет существительных, но и за счет глаголов, местоимений, прилагательных, числительных и соединительных слов. Само по себе увеличение словарного состава не имело бы большого значения,



если бы ребенок параллельно не овладевал умением сочетать слова в предложении по законам грамматики.

📖 **Фонематический слух** формируется у ребенка на основе непосредственного речевого общения.

📖 **Ориентировка в пространстве.** Зачастую дети с ОВЗ и дети-инвалиды плохо ориентируются в пространстве. Они не отделяют направлений пространства и пространственных отношений между предметами от самих предметов. Представления о предметах и их свойствах образуются раньше, чем представления о пространстве, и служат их основой.

Первоначальные представления о направлениях пространства, которые усваивает ребёнок, связаны с его собственным телом. Оно является для него центром, точкой отсчета, по отношению к которой ребенок только и может определять направление. Под руководством взрослых дети начинают выделять и правильно называть свою правую руку. Она выступает как рука, выполняющая основные действия: «Этой рукой я кушаю, рисую, здороваюсь. Значит, она правая». Определить положение других частей тела в качестве правых или левых ребенку удастся только по отношению к положению правой руки. Например, на предложение показать правый глаз они вначале отыскивают правую руку (сжимают её, отводят в сторону и т.п.) и только после этого указывают на глаз. «Правое» и «левое» кажутся ребенку чем-то постоянным, и он не может понять, каким образом то, что для него находится справа, для другого может находиться слева.

Большое значение в образовании представлений о пространственных отношениях между предметами и овладении умением их определять имеет продуктивная деятельность. Строя из кубиков, ребенок моделирует не только формы, но и пространственные отношения. Он учится передавать их в рисунке, определенным образом располагая изображения людей и предметов на листе бумаги.

Образование представлений о пространственных отношениях тесно связано с усвоением их словесных обозначений, которые помогают ребенку выделять и фиксировать тот или иной вид отношений. При этом в каждом отношении («над-под», «за-перед») ребенок сначала усваивает представление об одном члене пары (например, «над», «перед»), а затем, опираясь на это представление, усваивает второе. Но, усваивая представления об отношениях между предметами, ребенок долго может оценивать эти отношения только со своей позиции, он оказывается не в состоянии изменить точку отсчета, понять, что отношения изменяются, если смотреть на предмет с другой стороны: то, что было спереди, окажется сзади, то, что было слева, будет справа и т.п.

У детей с ОВЗ и детей-инвалидов достаточно поздно появляется ориентировка в пространстве, независимая от собственной позиции, умения менять точки отсчета.

📖 **Внимание, память и воображение** имеют сходство в развитии.


Если уже в раннем детстве выделяются особые формы ориентировочных действий, которые можно определить как действия восприятия и мышления, а в



дошкольном возрасте такие действия непрерывно усложняются и совершенствуются, то внимание, память и воображение долгое время не приобретают самостоятельности. Ребенок не владеет специальными действиями, которые дают возможность сосредоточиться на чем-либо, сохранить в памяти увиденное или услышанное, представить себе нечто, выходящее за рамки воспринятого раньше. Такие действия в дошкольном возрасте только начинают складываться.

Изучая стороны умственного развития, мы можем до известного момента указать только на количественные изменения: возрастают сосредоточенность и устойчивость внимания, длительность сохранения материала в памяти, обогащается воображение.

Перелом наступает тогда, когда под влиянием новых видов деятельности, которыми овладевает ребенок, новых требований, предъявляемых ему взрослыми, перед ребенком возникают особые задачи: сосредоточить и удержать на чем-то внимание, запомнить материал и потом его воспроизвести, построить замысел игры, рисунка и т.п. Чтобы иметь возможность разрешить эти задачи, ребенок пользуется теми или иными способами, которые он усваивает от взрослых. Тогда и начинают формироваться специальные действия внимания, памяти, воображения, благодаря которым последние приобретают произвольный, преднамеренный характер.

 Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. Так, в игре, у детей начинают развиваться **произвольное внимание и произвольная память**. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Сознательная цель (сосредоточить внимание, запомнить и припомнить) выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

Продуктивные виды деятельности ребенка - рисование, конструирование - на разных этапах развития тесно слиты с игрой. Так, рисуя, ребенок часто разыгрывает тот или иной сюжет. Нарисованные им звери сражаются между собой, догоняют друг друга, люди идут в гости и возвращаются домой, ветер сдувает висящие яблоки и т.д.

Интерес к рисованию, конструированию первоначально возникает именно как игровой, направленный на процесс создания рисунка, конструкции в соответствии с игровым замыслом. И только позже интерес переносится на результат деятельности (например, конструкцию), и она освобождается от влияния игры.

Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятельностью. Элементы учения вводит взрослый, они не возникают непосредственно из игры. Ребенок с ОВЗ начинает учиться играя. К учению он относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями. Принципиально иное, чем к игре, отношение к учению взрослых постепенно, исподволь перестраивает и отношение ребенка к нему. У них появляется желание

учиться и складываются первоначальные умения.

***Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для развития рефлексивного мышления***, то есть способности человека анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и соотносить их с общечеловеческими ценностями, а также с действиями, поступками, мотивами других людей. Рефлексия способствует адекватному поведению человека в мире людей.

Игра способствует развитию рефлексии, поскольку в игре возникает реальная возможность контролировать то, как выполняется действие, входящее в процесс общения. Так, играя в больницу, ребенок плачет и страдает, как пациент, и доволен собой как хорошо исполняющий роль. Двойная позиция играющего - исполнитель и контролер - развивает способность соотносить свое поведение с поведением некоего образца. В ролевой игре возникают предпосылки к рефлексии как чисто человеческой способности осмысливать свои собственные действия, предвидя реакцию других людей.

На достижение планируемого результата программы работают не только общепринятые методы работы с детьми ОВЗ и детьми-инвалидами, но и принятые за основу инновационные, оригинальные авторские подходы, а также собственный апробированный с 2000 года стиль работы по программе «Малышок / Юниор» (развивающие игры), которая легла в основу программы «Смотри на меня как на равного».

#### **1.1.4 Авторские подходы адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Смотри на меня как на равного»**

Отмечаются следующие авторские подходы программы:

***1. Авторским подходом и своеобразием программы, является то, что впервые разнообразные и популярные детские игры выстроены в оригинальную и логически стройную систему образовательного процесса.*** Систему составляют:

- игры на развитие памяти и внимания,
- игры на развитие фонематического слуха,
- подвижные игры,
- игры на развитие ориентации в пространстве, умозаключение и логическое мышление,
- конструирование,
- логические задачи.

***2. Авторской особенностью является и то, что образовательный процесс сочетается с психолого-педагогическим мониторингом развития каждого ребенка.***

При проведении первичного мониторинга (собеседования) выявляются такие параметры, как:

- уровень развития словарного запаса;
- умственная активность;
- умение делать умозаключения;
- саморегуляция;
- познавательный интерес.

**3. Особое внимание в образовательной программе уделяется формированию целостного взгляда на окружающий мир и систему взаимосвязей разнообразных явлений в этом мире.**

В программе определены межпредметные связи дополнительного образования и школьных предметов:

|                                      |   |                |
|--------------------------------------|---|----------------|
|                                      | ↔ | Математика     |
|                                      | ↔ | Развитие речи  |
|                                      | ↔ | Геометрия      |
| «Смотри на меня как на<br>равного»   | ↔ | Окружающий мир |
| (Конструирование и<br>моделирование) | ↔ | Информатика    |
|                                      | ↔ | Черчение       |
|                                      | ↔ | Логика         |
|                                      | ↔ | Психология     |

**4. Авторским подходом является направленность образовательной программы на развитие психических процессов у детей с ОВЗ и детей-инвалидов.** Включенность детей в игру и принятие детьми разнообразных игровых ролей оказывают значительное влияние на развитие психических процессов:

- восприятия,
- памяти,
- мышления,
- воображения,
- познавательных способностей,
- овладения способами и приемами познавательной деятельности,

а также на формирование личностных качеств. Фактически в игре идет социальное взросление каждого ребенка

**5. Авторским подходом является активная направленность программы на развитие мотивации к познанию и творчеству,** что является актуальным для таких ребят на любом этапе их развития.

**6. Авторским подходом является валеологический аспект.** Реализация программы способствует знакомству ребят с азами психологии и предполагает проведение *подвижных игр*, что влияет на сохранение и укрепление здоровья.

В работе используются также **информационные технологии** с применением компьютера для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Совместно с детьми осваиваем новый вид деятельности – программирование моделей, собранных из конструкторов LEGO WeDo.

Таким образом, программа «Смотри на меня как на равного» даёт возможность детям проявить свою творческую и интеллектуальную активность,

изобретательность, нестандартное мышление, а также возможность развить своё эмоциональное восприятие окружающего мира.

Наряду с индивидуальными занятиями практикуются занятия малыми группами, когда мы собираемся совместно с 2-3 детьми с тяжёлыми ментальными нарушениями и работаем в одной команде, где каждый нацелен на достижение общего результата. А также практикуется инклюзия, когда ребёнка с тяжёлыми ментальными нарушениями педагог приводит на занятия к обычным детям, но более младшего возраста.

### **1.1.5.Адресат и возрастные особенности детей, участвующих в реализации АДОП «Смотри на меня как на равного»**

Программа адресована учащимся с тяжёлыми множественными нарушениями развития (ТМНР), имеющими вариативные сочетания нескольких первичных нарушений (интеллектуальных, сенсорных, двигательных) различной степени тяжести. Первичные нарушения приводят к появлению сложной структуры вторичных и третичных нарушений социальной природы, образуя специфический феномен, проявившийся в виде кумулятивного негативного влияния на все сферы психического развития ребенка. Структура и содержание программы базируется на том, что психическое развитие детей с ТМНР подчинено тем же законам, что и развитие в норме, но происходит в более замедленном темпе.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы 12 - 18 лет.

Прием детей на программу осуществляется на основании письменного заявления родителей, договора об образовании на обучение по АДОП, согласия на обработку персональных данных.

Программа охватывает две возрастные группы – средний и старший школьный старший возраст, и учитывает их возрастные психологические особенности: ведущий тип деятельности и новообразования.

*Средний школьный возраст (12-14 лет)* – это переход от детства к юности. Подросток стремится стать интересным человеком для сверстников. Развивается чувство принадлежности к особой «подростковой» общности и к определенной ее группе со своими установками. Особая подростковая субкультура. Расхождения между нормами группы и миром взрослых выражает важнейшую потребность подростка в самостоятельности и личной автономии, но тем не менее для него характерна ярко выраженная потребность в неформальном, доверительном общении со взрослыми. Новый уровень самосознания, Стремление понять себя и других, неустойчивая самооценка. Развитие познавательных процессов характеризуется переходом к абстрактному мышлению, возможность строить умозаключения. Переход от детства к взрослости составляет основное содержание и специфическое отличие всех сторон развития в этот период физического, умственного, нравственного, социального. Важность подросткового возраста определяется и тем, что в нем закладываются основы и намечаются общие направления формирования моральных и социальных установок личности. Ведущей деятельностью в этом возрасте является коммуникативная, общаясь в

первую очередь со своими сверстниками подросток получает необходимые знания о жизни. Очень важным для подростка является мнение о нем группы, к которой он принадлежит.

Важной психолого-педагогической характеристикой данного возраста является отсутствие устойчивых интересов, недостаточное умение подолгу концентрироваться на одном вопросе. Учет данной проблемы в программе подразумевает рассмотрение каждой темы на множестве примеров, частную смену деятельности, большое количество практических заданий. Второй важной возрастной особенностью учащихся является переход от наглядно-образного к словестно-логическому мышлению, поэтому реализация программы подразумевает работу с большим количеством наглядности, а также использование метода толкования понятий и составление планов, что позволяет развивать словестно-логическое мышление.

Учащиеся этого возраста, как правило, ощущают сильную зависимость от оценки педагога, поэтому настоящая программа подразумевает использование «щадящих» методов отслеживания результативности – игра, наблюдение в педагогической ситуации, собеседование с учащимися и родителями, взаимную рефлекссию учащихся.

*Старший школьный возраст (15-16 лет)* характеризуется обращенностью в будущее. Это основная потребность этого возраста. Формируется более целостное представление о себе, более спокойный эмоциональный уровень общения со сверстниками, потребность в неформальном доверительном отношении со взрослыми. Большое погружение в свой внутренний мир. Анализируется проблема самоконтроля. Ребята в этом возрасте остро нуждаются в помощи старших и одновременно пытаются оградить свой мир от бесцеремонного вторжения и подглядывания. Очень богата эмоциональная сфера, идет поиск жизненного пути, развивается чувство ответственности и стремление управлять собой. Готовность к личностному и профессиональному самоопределению.

В этом возрасте подросток ощущает свою принадлежность и причастность к определенной социальной группе. Он уже не просто подражает в поведении старшим, а анализирует и оценивает историю, традиции, существующую систему ценностей и мораль того общества, которое его воспитывает. Эта сложная работа вызывает у подростка яркий эмоциональный отклик. В этот период часто проявляются нравственные, интеллектуальные и патриотические чувства. Педагогам следует учитывать, что именно в подростковом возрасте возникают глубокие, действенные, устойчивые интересы, развивается самостоятельность, исполнительность и дисциплинированность. Также в подростковом возрасте происходят существенные сдвиги в мыслительной деятельности: увеличивается объем внимания, памяти, происходит развитие наблюдательности. Подростки отличаются неустойчивостью психоэмоционального состояния и неуравновешенностью характера. Предметом заботы педагога является воспитание волевых качеств личности.

Для старшего подростка становится потребностью быть взрослым.

Учёт особенностей подросткового возраста, успешность и своевременность формирования новообразований познавательной сферы, качеств и свойств личности связывается с активной позицией педагога, а также с адекватностью

построения образовательного процесса и выбора условий и методик обучения. Задача взрослых помочь обучающимся подросткового возраста научиться понимать себя, выбрать общественно-значимые ценности в качестве эталонов и создавать условия для его самореализации в деятельности и общении. Эти условия в определенной мере обеспечивает программа «Смотри на меня как на равного».

### **1.1.6. Объем и срок освоения АДОП «Смотри на меня как на равного»**

Программа реализуется в течение трех лет.

Общий объем содержания составляет 72 часа в год:

1 год обучения – 72 часа

2 год обучения – 72 часа

3 год обучения – 72 часа

На полное освоение программы требуется 216 академических часов.

### **1.1.7. Формы обучения АДОП «Смотри на меня как на равного»**

**Форма обучения** – очная, а также допускается частичная реализация программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

#### **Формы организации образовательного процесса:**

Основная форма проведения занятий - индивидуальная. А также практикуются занятия малыми группами, когда занятия проводятся совместно с 2-3 детьми с тяжёлыми ментальными нарушениями и они работают в одной команде, где каждый нацелен на достижение общего результата. А также практикуется инклюзия, когда ребёнка с тяжёлыми ментальными нарушениями педагог приводит на занятия к обычным детям, но более младшего возраста.

**Формы занятий:** игра, беседа, конструирование, соревнования, обсуждения, выставки, конкурсы, праздники.

На занятиях постоянно присутствует здоровый дух соревновательности, который способствует не только быстрому усвоению материала, но и развитию чувства коллективизма (если занятие не индивидуальное), а также созданию хорошего эмоционального настроения.

### **1.1.8. Особенности организации образовательного процесса по АДОП «Смотри на меня как на равного»**

- ✓ При реализации программы важно помнить, что занятия должны проходить при хорошем эмоциональном настрое. Это сделает восприятие материала более эффективным. Если ребёнок испытывает трудности при выполнении задания, надо помогать ему, объяснять задание, проверять правильность его выполнения. Необходимо хвалить ребёнка не только за правильно выполненное задание, но и за старание, с которым он подошёл к его выполнению.
- ✓ Для успешного выполнения всех задач программы необходимо достаточное количество разнообразного раздаточного материала. Для развития мелкой моторики руки, логического мышления и воображения проводятся занятия по

конструированию из нескольких видов мозаики (круглой, шестиугольной, квадратной и треугольной), игры со спичками, которые также способствуют развитию нестандартного мышления.

Ребята занимаются конструированием из строительного конструктора «Lego» (люди, куклы, дома, машины, животные, птицы и.т.д.). Строят из деревянного конструктора (дома, замки, города).

Очень много внимания уделяется занятиям по ориентировке в пространстве. И эти занятия также идут по концентрическому принципу - в системе постоянного усложнения.

- ✓ Необходимо чётко следовать принципу от простого к сложному
- ✓ При реализации программы работе с родителями придаётся важное значение, так как одной из важнейших особенностей детей с ОВЗ и детей-инвалидов является привязанность к родителям.
- ✓ Программа как совокупность индивидуальных траекторий продвижения обучающихся ориентирует педагога на разработку и реализацию различных видов педагогической поддержки учащихся.

### **1.1.9. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий по АДОП «Смотри на меня как на равного»**

*Режим занятий* закреплён в расписании занятий и предусматривает работу в первой половине дня для учащихся, которые в школе учатся во вторую смену и во второй половине дня - для учащихся, которые в школе учатся в первую смену.

Общее количество часов, количество часов в неделю и количество занятий в неделю представлено в таблице:

| Год обучения   | Общее количество часов | Количество часов в неделю | Количество занятий в неделю |
|----------------|------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 1 год обучения | 72                     | 2                         | 1                           |
| 2 год обучения | 72                     | 2                         | 1                           |
| 3 год обучения | 72                     | 2                         | 1                           |

Продолжительность одного занятия составляет 40 минут, при этом в связи с особенностями здоровья детей выстраивается занятие с постоянной сменой видов деятельности (игр).

Занятия проводятся на базе Детско-юношеского центра «Рифей» в специально оборудованном кабинете с большим количеством раздаточного дидактического материала, разработанного для каждого занятия.



## **1.2. Цель и задачи адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Смотри на меня как на равного»**

**Цели программы** – социальная адаптация, раскрытие творческого потенциала личности ребёнка с ОВЗ (инвалидностью), формирование у него жизненных и социальных компетенций, способствование личному самовыражению, самоутверждению и самореализации.

### **Задачи программы:**

#### **Предметные:**

1. формировать устойчивый интерес к познанию нового;
2. научить детей играть в разнообразные виды игр как в группе, так и индивидуально;
3. научить самостоятельно планировать пути достижения результата как образа запланированной цели;
4. научить контролировать и оценивать свои действия в процессе деятельности;
5. научить вносить коррективы в собственные действия и начинать дело с начала;
6. закреплять и совершенствовать знания, практические умения и навыки;
7. формировать умения работать индивидуально, в малых группах и в коллективе;
8. пополнять и углублять познания учащихся в игровом моделировании и конструировании.

#### **Личностные:**

1. воспитывать интерес к окружающим людям, чувство понимания и сопереживания другим людям;
2. воспитывать способности самостоятельной организации разнообразных видов собственной деятельности;
3. создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
4. способствовать формированию эмоционально-чувственной сферы детей;
5. формировать навыки проектной деятельности;
6. способствовать воспитанию ценностных ориентиров: трудолюбия, воли и настойчивости в достижении цели;
7. расширять представление об окружающем мире.

#### **Метапредметные:**

1. способствовать развитию интеллекта у детей с ОВЗ и детей-инвалидов;
2. развивать познавательные способности (память, внимание, речь);
3. развивать коммуникативные способности;
4. развивать мелкую моторику руки и тактильную чувствительность;
5. создавать творческую атмосферу для развития любознательности;
6. создавать условия для развития словарного запаса и логики суждений;
7. способствовать развитию эмоционального восприятия окружающего мира.

8. развивать умения делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности окружающего мира;
9. создавать творческую атмосферу для совместного поиска решения в стандартных и нестандартных учебных заданиях;
10. развивать коммуникативные способности.

### 1.3. Содержание АДОП «Смотри на меня как на равного»

В связи с особенностями развития детей ОВЗ и детей-инвалидов невозможно выделить только 1 направление деятельности на занятии. Например: только развитие памяти или только конструирование, или занятие только на развитие логики. Невозможно предугадать с каким настроением, желанием работать, самочувствием придёт ребёнок. Каждый раз всё по-разному и ни одно занятие не похоже на предыдущее. Выстраиваются индивидуальные образовательные маршруты для каждого ребёнка с постоянной сменой видов деятельности (игр).

В своей информации-презентации хочу показать небольшой (!) арсенал игр и их описание, в которые мы с ребятами «играем», а вернее работаем и развиваемся, в течение 1 (одного) занятия, в течение 40 минут:







МАУ ДО «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми

## 1. Кинетический песок помогает развитию мелкой моторики

Кинетический песок - это инновационный материал для творчества и игр, учебного и познавательного процесса. Его название объясняется подвижностью и пластичностью этого необычного материала. Когда мы с Егором занимаемся с песком, его очень радует, что песок можно сжимать, прихлопывать, утрамбовывать. Можно «тыкать» пальцами, зачищивать – всё это способствует формированию щипкового захвата и развитию указательных пальчиков.

Из песка можно делать шарики, копать его совком, как обычный песок, отщипывать кусочки или резать пластмассовым ножиком. Эти упражнения также тренируют захват и учат пользоваться инструментами. Можно «делать» фигурки из формочек или, разровняв поверхность песка, оставлять на его поверхности следы и отпечатки. Так будут развиваться мышцы пальчиков и рук.

*К концу учебного года мы с Егором планировали снять небольшой мультфильм с использованием кинетического песка на тему «Подводные жители», сочинив свою сказку и изготовив персонажей.*



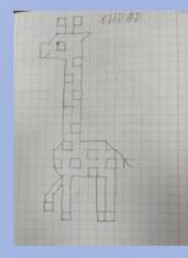
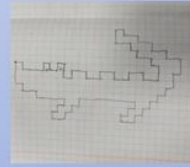
МАУ ДО «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми

## 2. Графические диктанты развивают у ребенка произвольное внимание, пространственное воображение, усидчивость

Ориентация в пространстве по клеточкам – очень сложное, увлекательное и полезное занятие для детей. Это игровой способ развития у ребенка пространственного воображения, мелкой моторики пальцев рук, координации движений, усидчивости.

Выполняя графические диктанты (см. образцы ниже) Егор учится ориентироваться в пространстве, расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, развивает навыки письма в тетради, знакомится с разными способами изображения предметов.

Егор уже совсем не путается в направлениях, уверенно проводит линии на нужное количество клеточек. Перешли к черчению в тетради более сложных работ (с диагональными линиями)







## МАУ ДО «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми

### 3. Мозаика развивает воображение, мелкую моторику рук, усидчивость



Все мои учащиеся очень любят «играть» с использованием мозаики. Это детская настольная игра бывает очень разнообразной. Есть круглые, квадратные, треугольные, шестигранные элементы. Мозаика – это составление рисунка при помощи мелких деталей, элементов разных цветов, которые складываются в определенной последовательности и образуют рисунок. Причём это не пазлы, где возможен только один вариант рисунка, в мозаике фантазия ребёнка безгранична!



Мы с Егором работаем по разработанным мной схемами. Работа идёт медленно, так как требует усидчивости, концентрации внимания, а у него, в силу его заболеваний, это слабо выражено.



Следует отметить, что большое удовольствие Егору доставляет процесс разборки его «произведения»: он достаёт детали мозаики и очень аккуратно раскладывает их по нужным ячейкам в зависимости от цвета и формы. Эта аккуратность опять же обусловлена его заболеванием и используется нами в совместной работе.



## МАУ ДО «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми

### 4. Lego-конструктор даёт возможность воплотить собственную фантазию от замысла до готового произведения



Много времени мы с Егором уделяем конструированию и моделированию из крупных деталей строительного Lego. Начинали со строительства самолётов, ангара для этого самолёта. Прошли темы «Человек», «Дом», «Строительные машины».



Начали осваивать электрический конструктор, смоделировали электрическую сеть и смогли «зажечь электрическую лампочку»



Потихонечку внедряем и осваиваем Lego-робототехнику с простыми, не очень сложными моделями






В связи с особенностями развития детей ОВЗ и детей-инвалидов и невозможностью выделить только 1 направление деятельности на занятии, разработан комплекс, где есть «ведущее» направление деятельности на конкретном занятии и к нему на каждом занятии добавляются вспомогательные игры в которых дети переключаются на другой вид деятельности.

### Учебный план первого года обучения

| № п.п.   | Темы  | Количество часов |               |              | Форма занятий   | Форма подведения итогов                 |
|--|---|------------------|---------------|--------------|-----------------|---|
|  |   | всего            | Теоретических | Практических |                 |   |
| 1<br>   | Память, внимание  | 10               | 1             | 9            | Игровая         | Игровая программа, выступления          |
| 2<br>   | Фонематический слух   | 2                | 1             | 1            | Беседа          | Обсуждение                              |
| 3<br>   | Умозаключение, логическое мышление, игры на ориентацию в пространстве | 20               | 1             | 19           | Игровая         | Выступления детей,                      |
| 4<br> | Подвижные игры  | 4                | -             | 4            | Игровая         | Командные и индивидуальные соревнования |
| 5<br> | Конструирование   | 36               | 1             | 35           | Конструирование | Выставка                                |
|  | <b>Итого</b>  | <b>72</b>        | <b>4</b>      | <b>68</b>    |                 |   |











#### Примечание












*Символическое обозначение тем*

|   |   |
|---|---|
|  | Игры на развитие памяти, внимания   |
|  | Развитие фонематического слуха, подвижные игры                                  |
|  | Игры на развитие ориентации в пространстве, умозаключение и логическое мышление |
|  | Подвижные игры  |
|  | Конструирование, логические задачи  |












Темы занятий и их чередование могут варьироваться, с учетом психофизиологических особенностей детей, конкретного состояния здоровья и настроения ребенка на занятии.











### Содержание учебного плана первого года обучения











| Сим-вол   | № занятия | Название темы                                  | Работа на занятии (игры)   |
|---|-----------|--|--|
|    | 1         | Знакомство, игры на развитие памяти, внимания  | Перескажи сказку, дополни рассказ, лабиринт, сбор кубиков из 4-х элементов, работа с кинетическим песком   |
|    | 2         | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Домик». Сбор головоломки Lonpos (2 элемента), деревянная головоломка «квадрат»   |
|    | 3         | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве | Построение из спичек или счётных палочек маленького домика, ёлочек, построение большого домика, домика для Бабы-Яги (с ножками), своего дома, «Рифея». Сбор логических квадратов, картинки из 4 кубиков на тему «домашние животные»; сложи узор «Тигрёнок» |
|  | 4         | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Домик, дерево и солнце». Работа с кинетическим песком, сбор пирамидки, задания на вычленение формы и цвета фигур.  |
|  | 5         | Игры на развитие памяти, внимания              | Игра «Я – фотоаппарат», «Четвёртый лишний». Черчение по клеточкам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов.   |
|  | 6         | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Черепашка». Сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Шахматка», сбор головоломки Lonpos (2 элемента).  |
|  | 7         | Игры на развитие памяти, внимания              | Игры «Я положил в мешок», «Перескажи сказку», «Самый внимательный». Прохождение магнитного лабиринта, работа с кинетическим песком, задания на вычленение формы и цвета фигур.   |
|  | 8         | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Котик в красных ботиночках». Черчение по клеточкам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|  | 9         | Игры на развитие памяти, внимания              | Игра «Муха» по 2 перелёта, «Пары слов», «Я-фотоаппарат», «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат».  |
|  | 10        | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Самолётик», работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Лебедь», работа с 4   |











|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|    | <b>11</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры | кубиками на тему «Домашний животные»<br>Знакомство с понятием «Фонематический слух», игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический треугольник», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpros (2 элемента). |
|    | <b>12</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Водный вертолёт», выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, прохождение магнитного лабиринта, работа с кинетическим песком.  |
|    | <b>13</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Изучение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Котик». Работа с 4 кубиками, сбор пазлов из 6 элементов, сбор головоломки «логический квадрат».   |
|    | <b>14</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Ракета». Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор «Сложи узор» «Лебедь».  |
|    | <b>15</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Черепашки». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|  | <b>16</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Воздушные шарики». Прохождение магнитного лабиринта, знакомство с деревянным конструктором «Домик».  |
|  | <b>17</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Мишка». Работа с кинетическим песком, сбор пазлов на 6 элементов, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор «Сложи узор» «Рыбка».  |
|  | <b>18</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Два зайчонка у домика». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов, знакомство с конструированием из крупных деталей Lego.  |
|  | <b>19</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Лебедь». Прохождение магнитного лабиринта, выстраивание логических цепочек, работа с 4 кубиками по теме «Домашний животные»   |
|  | <b>20</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и Δ мозаики «Кораблик». Работа с кинетическим песком, сбор пазлов на 6 элементов, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки Lonpros (2 элемента).  |
|  | <b>21</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Оленёнок».  |










|   |           |  |   |
|---|-----------|--|---|
|   |           |  | Работа с 4 кубиками, сбор пазлов из 6 элементов, сбор головоломки «логический квадрат», сбор головоломки «Тигрёнок»   |
|    | <b>22</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Цветочная полянка». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик». |
|    | <b>23</b> | Игры на развитие памяти, внимания              | Сказка – рассказ по 7 видам памяти, игра «Недостающие картинки», «Дополни рассказ», «Пары слов», «Опиши картинку». Работа с кинетическим песком, выстраивание логических цепочек.                           |
|    | <b>24</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Самолёт». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов, продолжение знакомства с конструированием из крупных деталей Lego.                                     |
|    | <b>25</b> | Подвижные игры                                 | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lopros (2 элемента), знакомство с конструктором VanBoa.   |
|  | <b>26</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Эскадрилья самолётов». Прохождение магнитного лабиринта, решение логических задач, сбор логического квадрата.   |
|  | <b>27</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве | Построение из спичек или счётных палочек машины, самолёта, ракеты, звёзд, робота, человечка, парохода, лодки. Работа с 4 кубиками, сбор пазлов из 6 элементов.  |
|  | <b>28</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Зима». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов, продолжение знакомства с конструированием из крупных деталей Lego.  |
|  | <b>29</b> | Игры на развитие памяти, внимания              | Игра «Муха» на 3 перелёта, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».                              |
|  | <b>30</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Уточка». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».                                     |
|  | <b>31</b> | Подвижные игры                                 | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Продолжение знакомства с конструктором VanBoa, сбор головоломки «Сложи узор».  |
|  | <b>32</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Лисичка». Работа с кинетическим песком,   |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки Lonpros (2 элемента).  |
|    | <b>33</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Собачка». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик». |
|    | <b>34</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Котик с собачкой». Работа с кинетическим песком, решение логических задач, сбор логического квадрата.  |
|    | <b>35</b> | Подвижные игры                             | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lonpros (2 элемента), продолжение знакомства с конструктором VanBoa.   |
|    | <b>36</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Крокодильчик». Сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Шахматка», сбор головоломки Lonpros (3 элемента).  |
|  | <b>37</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Три поросёнка». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.                    |
|  | <b>38</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Легковой автомобиль». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».                        |
|  | <b>39</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Зайчонок». Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка».                              |
|  | <b>40</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Колокольчик». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов, продолжение знакомства с конструированием из крупных деталей Lego.  |
|  | <b>41</b> | Игры на развитие памяти, внимания          | Игры «А ты так умешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт. Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Машина»   |
|  | <b>42</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Подводная лодка» Черчение по точкам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор  |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | головоломки «Заморочка», работа с 6 кубиками   |
|    | <b>43</b> | Игры на развитие памяти, внимания              | Игра «Муха» на 3 перелёта, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».   |
|    | <b>44</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Подводный мир». Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки Lonpros (2 элемента), сбор головоломки «Заморочки».                  |
|    | <b>45</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Петушок». Прохождение магнитного лабиринта, решение логических задач, сбор логического квадрата и логических треугольников.                                     |
|    | <b>46</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Сказочная полянка». Знакомство с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты.  |
|   | <b>47</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpros (2 элемента).  |
|  | <b>48</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Лев, который нюхает цветочек». Сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Четыре квадрата», сбор головоломки Lonpros (3 элемента).   |
|  | <b>49</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Львёнок». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик». |
|  | <b>50</b> | Конструирование, логические задачи             | Конструирование из □ и △ мозаики «Петушки по зёрнышку клюют». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки, сбор головоломки «Сложи узор».            |
|  | <b>51</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве     | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Лягушонок». Работа с 6 кубиками, сбор пазлов из 6 элементов, сбор головоломки «логический квадрат», сбор головоломки «Тигрёнок».                                |
|  | <b>52</b> | Конструирование, логические задачи             | Решение простых логических задач со спичками Выпустить муху, убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата. Работа с  |

|   |           |  |   |
|---|-----------|--|---|
|   |           |  | кинетическим песком, продолжение знакомства с конструктором VanBoa.   |
|    | <b>53</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Индюшонок». Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|    | <b>54</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Ваза с цветами для любимой мамочки». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».                    |
|    | <b>55</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Семейство змеек». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов, продолжение знакомства с конструированием из крупных деталей Lego.                              |
|    | <b>56</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Мальчики и светофор». Повторение правил дорожного движения, выстраивание логических цепочек, работа с кинетическим песком, продолжение знакомства с конструктором VanBoa.                                     |
|  | <b>57</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Мышонок». Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|  | <b>58</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Жирафик». Сбор головоломки Lonpos (3 элемента), продолжение знакомства с конструированием из крупных деталей Lego.  |
|  | <b>59</b> | Игры на развитие памяти, внимания          | Игры «Я положил в мешок», «Перескажи сказку», «Дополни рассказ», «Пары слов». Прохождение магнитного лабиринта, продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».  |
|  | <b>60</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Кенгурёнок». Сбор головоломки «логический треугольник», сложи узор «Тигрёнок», задания на вычленение формы и цвета фигур.   |
|  | <b>61</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Котёнок». Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки Lonpos (2 элемента), сбор головоломки «Заморочки». |
|  | <b>62</b> | Конструирование, логические задачи         | Конструирование из □ и △ мозаики «Клоун». Сбор пазлов на 6 элементов, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки  |

|   |           |   |  |
|---|-----------|---|--|
|   |           |   | Lonpros (3 элемента), продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».   |
|    | <b>63</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве                | Построение из спичек или счётных палочек машины, самолёта, ракеты, звёзд, робота, человечка, парохода, лодки. Работа с 4 кубиками, сбор пазлов из 6 элементов.   |
|    | <b>64</b> | Конструирование, логические задачи                            | Конструирование из □ и △ мозаики «Машина весёлых человечков везущая помидор». Продолжение знакомства с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты, сбор головоломки «Заморочки».                          |
|    | <b>65</b> | Подвижные игры  | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lonpros (2 элемента), продолжение знакомства с конструктором VanBoa.   |
|    | <b>66</b> | Конструирование, логические задачи                            | Конструирование из □ и △ мозаики «Бабочка». Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|    | <b>67</b> | Игры на развитие памяти, внимания                             | Игры «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт. Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Машина» продолжение знакомства с деревянным конструктором «Домик».                         |
|  | <b>68</b> | Конструирование, логические задачи                            | Решение простых логических задач со спичками Выпустить муху, убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата. Работа с кинетическим песком, продолжение знакомства с конструктором VanBoa.  |
|  | <b>69</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве                    | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Ёжик». Прохождение магнитного лабиринта, решение логических задач, сбор логического квадрата и логических треугольников.                                      |
|  | <b>70</b> | Конструирование, логические задачи                            | Конструирование из □ и △ мозаики «Котёнок». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|  | <b>71</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве                    | Повторение направлений право-лево-вверх-вниз, черчение по клеточкам «Жирафик». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.                        |
|  | <b>72</b> | Конструирование, подведение итогов, награждение «победителей» | Парная работа по конструированию из □ и △ мозаики «Медвежонок». Сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 5 пар картинок, сбор головоломки Lonpros (3 элемента), сбор головоломки «Заморочки». Конструирование из деревянного |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | конструктора «Баня» с окном и открывающейся дверкой. |
|--|--|--|--|






В середине и в конце учебного года проводятся праздники, где все учащиеся коллектива «Смотри на меня как на равного» и учащиеся с тяжёлыми ментальными нарушениями из других коллективов демонстрируют свои успехи, чему они научились за это время, что собрали и построили.

### Учебный план второго года обучения

| № п.п.   | Темы  | Количество часов |               |              | Форма занятий   | Форма подведения итогов                 |
|--|---|------------------|---------------|--------------|-----------------|---|
|  |   | всего            | Теоретических | Практических |                 |   |
| 1<br>   | Память, внимание  | 10               | 1             | 9            | Игровая         | Игровая программа, выступления          |
| 2<br>   | Фонематический слух   | 3                | 1             | 2            | Беседа          | Обсуждение                              |
| 3<br>  | Умозаключение, логическое мышление, игры на ориентацию в пространстве | 19               | 1             | 18           | Игровая         | Выступления детей                       |
| 4<br> | Подвижные игры  | 4                | -             | 4            | Игровая         | Командные и индивидуальные соревнования |
| 5<br> | Конструирование   | 36               | 1             | 35           | Конструирование | Выставка                                |
|  | <b>Итого</b>  | <b>72</b>        | <b>4</b>      | <b>68</b>    |                 |   |









#### Примечание

*Символическое обозначение тем*













|   |   |
|---|---|
|  | Игры на развитие памяти, внимания   |
|  | Развитие фонематического слуха, подвижные игры                                  |
|  | Игры на развитие ориентации в пространстве, умозаключение и логическое мышление |
|  | Подвижные игры  |
|  | Конструирование, логические задачи  |












Темы занятий могут варьироваться, с учетом психофизиологических особенностей детей.

### Содержание учебного плана второго года обучения












| Сим-вол   | № занятия | Название темы  | Работа на занятии (игры)   |
|---|-----------|--|--|
|    | 1         | Знакомство, игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Дополни рассказ, игры «Парочки», «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт, сбор кубиков из 6 элементов, работа с кинетическим песком.  |
|    | 2         | Конструирование, логические задачи                           | Конструирование из $\square$ и $\Delta$ мозаики «Троллейбус». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», работа с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты.  |
|    | 3         | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве               | Решение простых логических задач со спичками: «выпустить муху», «убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата», сбор логических квадратов.   |
|   | 4         | Конструирование, логические задачи                           | Объяснения техники построения из конструктора «Брёвнышки». Конструирование из деревянного конструктора «Колодец» логические квадраты, сбор головоломки Lonpos (3 элемента), сбор деревянной головоломки из 8 элементов.  |
|  | 5         | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения             | Понятие «Память», «Внимание», типы памяти кратковременная – долговременная, потеря памяти в следствии травмы головы, 7 видов памяти на примере сказки-рассказа. Игра «Я – фотоаппарат», «Четвёртый лишний», «Недостающие картинки», «Дополни рассказ», «Пары слов», «Опиши картинку». Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор «Тигрёнок» |
|  | 6         | Конструирование, логические задачи                           | Конструирование из $\square$ и $\Delta$ мозаики «Трактор». Работа с 6 кубиками, сбор пазлов из 12 элементов, сбор головоломки «логический квадрат», сбор головоломки «Заморочки», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).  |
|  | 7         | Игры на развитие умозаключения, ориентации в пространстве    | Черчение по клеточкам «Осьминог». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, работа с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты, сбор головоломки «Логические квадраты».  |
|  | 8         | Конструирование, логические задачи                           | Конструирование из $\square$ и $\Delta$ мозаики «Парусник». Выстраивание логических  |








|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | цепочек, сбор головоломки «Шахматка», сбор головоломки «Заморочка», черчение рисунка по точкам.  |
|    | <b>9</b>  | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 5 перелётов, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение магнитного лабиринта, задания на вычленение формы и цвета фигур, работа с деревянным конструктором «Домик». |
|    | <b>10</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование деревянного конструктора «Сарай». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Лебедь», работа с кубиками.   |
|    | <b>11</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры   | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломок «Логические квадраты и треугольники», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).       |
|    | <b>12</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из $\square$ и $\triangle$ мозаики «Лавочка дракончик». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, прохождение магнитного лабиринта, работа с кинетическим песком.  |
|   | <b>13</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Дракончик». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Омар», игра в парочки из 7 пар картинок.   |
|  | <b>14</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из деревянного конструктора «Домик с окошком». Сбор головоломки «Логический куб», сбор логических квадратов.   |
|  | <b>15</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Конь». Конструирование из крупных деталей Lego, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».        |
|  | <b>16</b> | Конструирование, логические задачи               | Сбор из деревянного конструктора «Дом с окном, крыльцом и дверкой». Конструирование из $\square$ и $\triangle$ мозаики «Зебра», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).                                      |
|  | <b>17</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Корабль». Работа с кинетическим песком, сбор пазлов на 12 элементов, игра в парочки из 7 пар картинок, сбор «Сложи узор» «Верблюд».   |
|  | <b>18</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego «Самолёт». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов.  |
|  | <b>19</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Выстраивание логических цепочек, работа с кинетическим песком, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.   |
|  | <b>20</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из конструктора VanBoa «Экскаватор». Выстраивание логических   |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.   |
|    | <b>21</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Черепашко-рудокопы». Знакомство с кубиками «Хамелион», сбор пазлов из 12 элементов, сбор головоломки «логический квадрат», сбор головоломки «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (3 элемента). |
|    | <b>22</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego «Машина». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Черепашка», прохождение лабиринтов.   |
|    | <b>23</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Сказка – рассказ по 7 видам памяти, игра «Недостающие картинки», «Дополни рассказ», «Пары слов», «Опиши картинку». Работа с кубиками «Хамелион», выстраивание логических цепочек по цвету, форме и объёму.           |
|    | <b>24</b> | Конструирование, логические задачи               | Выкладывание из треугольников сказки-рассказа «Как щенок со своей мамой в гости пошли». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов.   |
|  | <b>25</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение лабиринта, сбор головоломки Lonpos (3 элемента).  |
|  | <b>26</b> | Конструирование, логические задачи               | Работа с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты, сбор головоломки «Логические квадраты», решение логических задач, сбор логического квадрата.   |
|  | <b>27</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве   | Построение из спичек или счётных палочек дачного домика и деревьев. Решение простых логических задач со спичками: «выпустить муху», «повернуть голову телёнку», сбор логических квадратов.                           |
|  | <b>28</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из деревянного конструктора домик в два этажа. Сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 7 пар картинок   |
|  | <b>29</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 3 перелёта, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение магнитного лабиринта, работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Машина».  |
|  | <b>30</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego «Уточка». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».                                       |
|  | <b>31</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение лабиринтов, решение простых логических задач, сбор головоломки  |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | «Сложи узор».  |
|    | <b>32</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из □ и △ мозаики «Кремль». Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 8 пар картинок, сбор головоломки Lonpos (3 элемента).                      |
|    | <b>33</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по точкам. Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 6 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|    | <b>34</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из конструктора VanVoа «Кран». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.                        |
|    | <b>35</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lonpos (3 элемента), знакомство с таблицами Шульте.  |
|    | <b>36</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из □ и △ мозаики «Фрегат». Сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Шахматка», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).   |
|  | <b>37</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по точкам. Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.   |
|  | <b>38</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из деревянного конструктора домик в два этажа. Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Рыбка», прохождение лабиринтов, работа с таблицами Шульте.                         |
|  | <b>39</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль». Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 4 элементов, сбор головоломки «Заморочка», игра в парочки из 8 пар картинок.                  |
|  | <b>40</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego «Подъёмный кран». Сбор головоломки «Заморочка», сбор логических квадратов.   |
|  | <b>41</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Решение простых логических задач со спичками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата.          |
|  | <b>42</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из шестигранной мозаики «Вертолёт». Черчение по точкам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка», работа с таблицами Шульте. |
|  | <b>43</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 6 перелётов, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие  |

|   |           |  |   |
|---|-----------|--|---|
|   |           |  | пересказы. Прохождение лабиринтов, сбор логических квадратов, сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|    | <b>44</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из конструктора VanVoа «Батискаф». Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 8 пар картинок, сбор головоломки Lonpos (3 элемента), сбор головоломки «Заморочки».                   |
|    | <b>45</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Я – фотоаппарат», «Четвёртый лишний». Черчение по клеточкам и по номерам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов.   |
|    | <b>46</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из □ и △ мозаики «Легковой автомобиль». Работа с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты.   |
|    | <b>47</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры   | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).  |
|   | <b>48</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из шестигранной мозаики «Конь». Сбор деревянной головоломки, сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Четыре квадрата», сбор головоломки Lonpos (3 элемента).   |
|  | <b>49</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Знакомство с правилами игры «Крестики-нолики», «Четыре в ряд». Работа с кинетическим песком, сбор кубиков «Хамелион».   |
|  | <b>50</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из деревянного конструктора домик в два этажа с балконом. Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки, сбор головоломки «Сложи узор». |
|  | <b>51</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по точкам. Сбор пазлов на 12 элементов, сбор головоломки «Тигрёнок», решение простых логических задач.   |
|  | <b>52</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego на тему «Домашнее животное». Прохождение лабиринтов, работа с таблицами Шульте.   |
|  | <b>53</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Львёнок». Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|  | <b>54</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из конструктора VanVoа «Звездолёт». Работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Снежинка», сбор головоломки Lonpos (3 элемента), сбор логических треугольников.  |

|   |           |  |   |
|---|-----------|--|---|
|    | <b>55</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль». Работа с таблицами Шульте, игра «Крестики-нолики», сбор головоломки «Заморочка».  |
|    | <b>56</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego на тему «Человек». Черчение по точкам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка».                          |
|    | <b>57</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Идущая кошка». Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».   |
|    | <b>58</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование шестигранной мозаики «Бульдозер». Сбор головоломки Lonpros (3 элемента), работа с кубиками «Хамелион».  |
|    | <b>59</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игры «Я положил в мешок», «Перескажи сказку», «Дополни рассказ», «Пары слов».   |
|    | <b>60</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из деревянного конструктора домика в два этажа с балконом. Сбор головоломки «логический треугольник», сложи узор «Верблюд», задания на вычленение формы и цвета фигур.                  |
|   | <b>61</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры   | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор, сбор головоломки «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpros (3 элемента). |
|  | <b>62</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из конструктора VanBoa «Корабль». Сбор пазлов на 8 элементов, игра в парочки из 8 пар картинок.   |
|  | <b>63</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве   | Решение простых логических задач со спичками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата                |
|  | <b>64</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из шестигранной мозаики «Бабочка». Работа с плоскостным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты.  |
|  | <b>65</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lonpros (3 элемента).   |
|  | <b>66</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование из крупных деталей Lego на тему «Змей Горыныч». Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».                         |
|  | <b>67</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игры «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт. Работа с кинетическим песком, сбор кубиков «Хамелион», работа с таблицами Шульте.                                |
|   | <b>68</b> | Конструирование, логические задачи               | Конструирование в паре из деревянного   |

|   |           |   |   |
|---|-----------|---|---|
|  |           | задачи  | конструктора в зеркальном отражении. Черчение по точкам, решение простых логических задач.  |
|  | <b>69</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве                    | Игра «Капитан-корабль», игра «Крестики-нолики», сбор головоломки «Заморочка», сбор логического квадрата и логических треугольников.   |
|  | <b>70</b> | Конструирование, логические задачи                            | Конструирование из конструктора VanVoa «Подъёмный кран». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|  | <b>71</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве                    | Игры «Парочки», «Опиши картинку», «Самый внимательный», «Муха» по 7 перелётов, лабиринт.  |
|  | <b>72</b> | Конструирование, подведение итогов, награждение «победителей» | Конструирование из деревянного конструктора 2-х этажного дома с балконом и прихожей. Сбор логических квадратов и треугольников, сбор деревянной головоломки, игра в парочки из 8 пар картинок, сбор головоломки Lonpros (3 элемента). |

Исходя из индивидуальных особенностей детей возможны увеличение или уменьшение времени на некоторые темы и занятия.

В середине и в конце учебного года проводятся праздники, где все учащиеся коллектива «Смотри на меня как на равного» и учащиеся с тяжёлыми ментальными нарушениями из других коллективов демонстрируют свои успехи, чему они научились за это время, что собрали и построили.






### Учебный план третьего года обучения

| № п.п.  | Темы   | Количество часов |               |              | Форма занятий   | Форма подведения итогов                 |
|---|--|------------------|---------------|--------------|-----------------|---|
|   |  | всего            | Теоретических | Практических |                 |   |
| <b>1</b><br> | <b>Память, внимание</b>  | <b>10</b>        | <b>1</b>      | <b>9</b>     | Игровая         | Игровая программа, выступления          |
| <b>2</b><br> | <b>Фонематический слух</b>   | <b>2</b>         | <b>1</b>      | <b>1</b>     | Беседа          | Обсуждение                              |
| <b>3</b><br> | <b>Умозаключение, логическое мышление, игры на ориентацию в пространстве</b> | <b>20</b>        | <b>1</b>      | <b>19</b>    | Игровая         | Выступления детей                       |
| <b>4</b><br> | <b>Подвижные игры</b>  | <b>4</b>         | <b>-</b>      | <b>4</b>     | Игровая         | Командные и индивидуальные соревнования |
| <b>5</b><br> | <b>Конструирование</b>   | <b>36</b>        | <b>1</b>      | <b>35</b>    | Конструирование | Выставка                                |

|  |              |           |          |           |  |  |
|--|--------------|-----------|----------|-----------|--|--|
|  | <b>Итого</b> | <b>72</b> | <b>4</b> | <b>68</b> |  |  |
|--|--------------|-----------|----------|-----------|--|--|

## Примечание





### *Символическое обозначение тем*













|   |   |
|---|---|
|  | Игры на развитие памяти, внимания   |
|  | Развитие фонематического слуха, подвижные игры                                  |
|  | Игры на развитие ориентации в пространстве, умозаключение и логическое мышление |
|  | Подвижные игры  |
|  | Конструирование   |

На каждую модель из конструктора Lego WE DO выделяется по 3 занятия темы «Конструирование и моделирование». В 3 учебных часа входит сбор модели, её программирование и проведение эксперимента с моделью.

Темы занятий могут варьироваться, с учетом психофизиологических особенностей детей.














### Содержание учебного плана третьего года обучения














| Сим-вол   | № занятия | Название темы  | Работа на занятии (игры)   |
|---|-----------|--|--|
|  | <b>1</b>  | Знакомство, игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Дополни рассказ, игры «Парочки», «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт, сбор картинки из кубиков (20 элементов).  |
|  | <b>2</b>  | Конструирование, логические задачи                           | Конструирование из крупных деталей Lego «Черепашка». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 10 элементов, сбор головоломки «Заморочка», работа с плоскостным и объёмным конструктором в состав которого входит отвёртка и винты. |
|  | <b>3</b>  | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве               | Решение логических задач со спичками или счётными палочками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата  |
|  | <b>4</b>  | Конструирование  | Знакомство с конструктором Lego WE DO. Сбор модели «Танцующие птицы». Сбор,  |




|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|    | <b>5</b>  | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | программирование.<br>Понятие «Память», «Внимание», типы памяти кратковременная – долговременная, потеря памяти в следствии травмы головы, 7 видов памяти на примере сказки-рассказа. Игра «Я – фотоаппарат», «Четвёртый лишний», «Недостающие картинки», «Дополни рассказ», «Пары слов», «Опиши картинку». |
|    | <b>6</b>  | Конструирование                                  | Сбор модели «Танцующие птицы» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|    | <b>7</b>  | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Морской конёк». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 8 элементов, работа с плоскостным и объёмным конструктором в состав которого входит отвёртка и шуруповёрт, сбор головоломки «Логические квадраты».   |
|    | <b>8</b>  | Конструирование                                  | Сбор модели «Танцующие птицы» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|   | <b>9</b>  | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 7 перелётов, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение лабиринтов, задания на вычленение формы и цвета фигур, сбор головоломки Lonpos (4 элемента).  |
|  | <b>10</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голодный аллигатор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>11</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры   | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение лабиринтов, черчение по номерам, сбор головоломок «Логические квадраты и треугольники», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (4 элемента).  |
|  | <b>12</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голодный аллигатор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>13</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по клеточкам «Лайка». Работа с кинетическим песком, сбор головоломки «Сложи узор», игра в парочки из 9 пар картинок.  |
|  | <b>14</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голодный аллигатор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>15</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Перечерчивание графического рисунка «Конь». Выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 10 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|  | <b>16</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Рычащий лев» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |




|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|    | <b>17</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Работа с кинетическим песком, сбор пазлов на 36 элементов, игра в парочки из 12 пар картинок, сбор «Сложи узор».   |
|    | <b>18</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Рычащий лев» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|    | <b>19</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль». Работа с таблицами Шульте, игра «Крестики-нолики», сбор головоломки «Заморочка», выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 10 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.   |
|    | <b>20</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Рычащий лев» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|    | <b>21</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Перечерчивание графического рисунка в зеркальном отображении «Бегемотик». Работа с кубиками «Хамелеон», сбор пазлов из 36 элементов, сбор головоломки «логический квадрат», сбор головоломки «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (4 элемента).   |
|    | <b>22</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Парусник» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|   | <b>23</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Рассказ по 7 видам памяти, игра «Недостающие картинки», «Дополни рассказ», «Пары слов», «Опиши картинку». Работа с кубиками «Хамелеон», выстраивание логических цепочек по цвету, форме и объёму, сбор головоломки «Логические квадраты», решение логических задач, сбор логического квадрата и треугольников. |
|  | <b>24</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Парусник» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>25</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение лабиринта, сбор головоломки Lonpos (4 элемента). Работа с плоскостным и объёмным конструктором в состав которого входит отвёртка шуруповёрт.  |
|  | <b>26</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Парусник» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>27</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве   | Построение из спичек или счётных палочек «Парк культуры и отдыха». Решение логических задач со спичками.   |
|  | <b>28</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Птица-секретарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|  | <b>29</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 7-8 перелётов, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», пересказ. Прохождение лабиринтов и черчение по номерам, работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор» «Корабль».   |
|  | <b>30</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Птица-секретарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор,  |

|   |           |  |   |
|---|-----------|--|---|
|    | <b>31</b> | Подвижные игры                                   | программирование.<br>Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение лабиринтов, решение простых логических задач, сбор головоломки «Сложи узор», выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 10 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.. |
|    | <b>32</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Птица-секретарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>33</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Перечерчивание графического рисунка в зеркальном отображении «Жираф». Черчение по точкам. Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 12 элементов, сбор головоломки «Заморочка».  |
|    | <b>34</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вратарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>35</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Сбор головоломки Lonpos (4 элемента), работа с таблицами Шульте. Сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Шахматка».   |
|  | <b>36</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вратарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>37</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по точкам. Работа с кинетическим песком, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 10 элементов, сбор головоломки «Заморочка», сбор деревянной головоломки.   |
|  | <b>38</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вратарь» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>39</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль». Сбор деревянных пазлов, сбор головоломки из 16 элементов, сбор головоломки «Заморочка», игра в парочки из 12 пар картин по теме «Картины Третьяковской галереи».  |
|  | <b>40</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Болельщики» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|  | <b>41</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Решение логических задач со спичками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата.   |
|  | <b>42</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Болельщики» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|  | <b>43</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Муха» на 7-8 перелётов, «Я – фотоаппарат», «Я всё помню», небольшие пересказы. Прохождение лабиринтов, сбор логических квадратов, сбор головоломки «Тигрёнок», черчение по точкам, выстраивание логических цепочек, сбор  |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|   |           |  | головоломки из 10 элементов, работа с таблицами Шульте.  |
|    | <b>44</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Болельщики» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>45</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игра «Я – фотоаппарат», «Четвёртый лишний». Черчение по клеточкам и по номерам, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 12 элементов. Работа с кинетическим песком, сбор деревянной головоломки, сбор головоломки Lonpos (4 элемента), игра в парочки из 12 пар картин по теме «Картины Третьяковской галереи». |
|    | <b>46</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голкипер» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>47</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpos (4 элемента), сбор деревянной головоломки, сбор игры «Заморочки», сбор логических квадратов, «Четыре квадрата».  |
|    | <b>48</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голкипер» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>49</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игры «Капитан-корабль», «Крестики-нолики», «Четыре в ряд», работа с таблицами Шульте, работа с кинетическим песком, сбор кубиков «Хамелеон».   |
|  | <b>50</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Голкипер» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>51</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Перечерчивание графического рисунка в зеркальном отображении «Попугай». Черчение по точкам. Сбор пазлов на 12 элементов, сбор головоломки «Тигрёнок», решение простых логических задач, игра в парочки из 12 пар картин по теме «Картины Третьяковской галереи».   |
|  | <b>52</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Бык на родео» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>53</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Перечерчивание графического рисунка в зеркальном отображении «Заяц». Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 12 элементов, сбор головоломки «Заморочка», работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор», сбор головоломки Lonpos (4 элемента), сбор логических треугольников.          |
|  | <b>54</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Бык на родео» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>55</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль». Работа с таблицами Шульте, игра «Крестики-нолики», сбор головоломки «Заморочка».   |
|  | <b>56</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Бык на родео» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |

|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
|    | <b>57</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Черчение по номерам. Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».   |
|    | <b>58</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вентилятор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>59</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игры «Я положил в мешок», «Перескажи сказку», «Дополни рассказ», «Пары слов». Сбор головоломки «логический треугольник», сложи узор «Жук», задания на вычленение формы и цвета фигур.  |
|    | <b>60</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вентилятор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>61</b> | Развитие фонематического слуха, подвижные игры   | Игры на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г», прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки «логический квадрат», сложи узор, сбор головоломки «Тигрёнок», сбор головоломки Lonpros (4 элемента).  |
|    | <b>62</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Вентилятор» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|    | <b>63</b> | Игры со спичками, на ориентацию в пространстве   | Решение логических задач со спичками или счётными палочками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата. Работа с плоскостным и объёмным конструктором в состав которого входит отвёртка и шуруповёрт. |
|  | <b>64</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Волчок» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>65</b> | Подвижные игры                                   | Исходя из предложений (запросов) ребят в группе. Прохождение магнитного лабиринта, сбор головоломки Lonpros (4 элемента). Решение логических задач, сбор логического квадрата, сбор головоломки «Заморочка», сбор головоломки «Тигрёнок».  |
|  | <b>66</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Волчок» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>67</b> | Игры на развитие памяти, внимания, умозаключения | Игры «А ты так умеешь?», «Опиши картинку», «Я положил в мешок», «Пары слов», лабиринт. Работа с кинетическим песком, сбор кубиков «Хамелеон», работа с таблицами Шульте.   |
|  | <b>68</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Волчок» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |
|  | <b>69</b> | Игры на развитие ориентации в пространстве       | Игра «Капитан-корабль», игра «Крестики-нолики», сбор головоломки «Заморочка», сбор логического квадрата и логических треугольников.  |
|  | <b>70</b> | Конструирование                                  | Сбор модели «Карусель с птичками» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.  |
|  | <b>71</b> | Игры на развитие ориентации                      | Игры «Парочки», «Опиши картинку»,  |

|   |           |                 |   |
|---|-----------|-----------------|---|
|   |           | в пространстве  | «Самый внимательный», «Муха» по 7-8 перелётов. Сбор деревянных пазлов, выстраивание логических цепочек, сбор головоломки из 12 элементов, сбор головоломки «Заморочка», работа с кинетическим песком, сбор «Сложи узор», сбор головоломки Lopros (4 элемента), сбор логических треугольников. |
|  | <b>72</b> | Конструирование | Сбор модели «Карусель с птичками» из конструктора Lego WE DO. Сбор, программирование.   |

Исходя из индивидуальных особенностей детей возможны увеличение или уменьшение времени на некоторые темы и занятия.

В середине и в конце учебного года проводятся праздники, где все учащиеся коллектива «Смотри на меня как на равного» и учащиеся с тяжёлыми ментальными нарушениями из других коллективов демонстрируют свои успехи, чему они научились за это время, что собрали и построили.

#### **1.4. Планируемые результаты АДОП «Смотри на меня как на равного»**

В процессе освоения программы планируется достижение учащимися результатов предметного, метапредметного и личностного характера:

##### ***Предметные результаты:***

1. сформирован устойчивый интерес у детей к познанию нового;
2. умеют играть в разнообразные виды игр как в группе, так и индивидуально в соответствии с содержанием программы;
3. умеют определять, принимать и сохранять учебную цель и задачи;
4. научились контролировать и оценивать свои действия в процессе и вносить коррективы в собственные действия и начинать дело с начала;
5. могут закреплять и совершенствовать свои знания, практические умения и навыки в области конструирования и моделирования;
6. сформированы умения работать индивидуально, в малых группах и в коллективе;
7. владеют навыками познания в игровом моделировании и конструировании.

##### ***Личностные:***

1. воспитание интереса к окружающим людям, чувство понимания и сопереживания другим людям;
2. определены способности самостоятельной организации разнообразных видов собственной деятельности;
3. созданы условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
4. сформированы способности коллективной организации разнообразных игр;
5. сформировано эмоционально-чувственная сфера детей;
6. созданы условия активного участника проектной деятельности;
7. определены ценностные ориентиры: трудолюбия, воли и настойчивости в достижении цели;

8. расширено у детей представление об окружающем мире.

**Метапредметные:**

1. созданы условия для развития интеллекта у детей с ОВЗ и детей-инвалидов;
2. созданы условия для развития коммуникативных и познавательных способностей (память, внимание, речь);
3. созданы условия для развития мелкой моторики руки и тактильной чувствительности;
4. созданы условия для развития любознательности, словарного запаса и логики суждений, а также эмоционального восприятия окружающего мира.
5. сформировано умения делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности окружающего мира;
6. сформирована творческая атмосфера для совместного поиска решения в стандартных и нестандартных учебных заданиях;
7. созданы условия для развития коммуникативных способностей.

**Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

**2.1. Календарный учебный график**

| Количество учебных недель | Количество учебных часов | Начало учебного периода | Окончание учебного периода |
|---------------------------|--------------------------|-------------------------|----------------------------|
| 36                        | 72                       | 01 сентября             | 31 мая                     |

**2.2. Условия реализации АДОП «Смотри на меня как на равного»**

Материально-техническое обеспечение программы – учебный кабинет, полностью отвечающий требованиям Роспотребнадзора и Госпожнадзора.

**2.2.1. Материально-техническое обеспечение**

Для проведения занятий требуется:

- оборудованный столами и стульями класс;
- помещение для подвижных игр;
- доска магнитная;
- цветные карандаши;
- тетради в крупную клетку;
- дидактические игры.

| Оборудование   | Количество |
|--|------------|
| Комплект ученической мебели                          | 15 шт.     |
| Мультимедийный комплект (компьютер, проектор, экран) | 1 шт.      |
| Ксерокс  | 1 шт.      |
| Фотоаппарат  | 1 шт.      |



## 2.2.2. Информационно методическое обеспечение

*Информационно-методическое обеспечение* образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

Автором разработано комплексное методическое обеспечение на каждое занятие с учетом разноуровневых по степени сложности заданий по темам:

- LEGO конструирование;
- конструирование и моделирование из деревянных конструкторов;
- логические задачи;
- игры со спичками и счётными палочками;
- лабиринты;
- игры на ориентацию в пространстве;
- занимательные квадраты и треугольники,
- головоломка Lonpos;
- пазлы;
- кубики «Сложи узор»;
- кубики «Хамелеон»;
- кинетический песок;
- танграм;
- загадки;
- стихи, считалочки, физкультминутки;
- другое.

## 2.2.3. Кадровое обеспечение

Реализация данной программы предусматривает привлечение педагога дополнительного образования, владеющего теоретическими и практическими знаниями в данной области.

Критерии отбора педагогов:

- профессионально-педагогическая компетентность, наличие теоретической и практической подготовки в соответствии с профилем деятельности
- профессионально-педагогическая информированность;
- умение творчески применять имеющиеся знания на практике, программировать свою деятельность, анализировать и развивать свой опыт с учетом современных условий; знание основных законодательных и нормативных документов по вопросам образования и защиты прав учащихся.

### **2.3. Мониторинг результатов освоения АДОП «Смотри на меня как на равного» /формы аттестации, оценочные материалы/**

Для всех детей учащихся по программе «Смотри на меня как на равного» два раза в год (в начале и в конце учебного года) проводятся индивидуальные собеседования. С целью выявления тех знаний, которые ребенок получил в течение учебного года. На собеседовании выявляются такие параметры, как:

- уровень развития словарного запаса;
- умственная активность;
- умение делать умозаключения;
- саморегуляция;
- широта познавательного интереса;
- уровень мотивации и др.

Все результаты фиксируются в индивидуальной карте психолого-педагогического мониторинга ребёнка. С результатами диагностик знакомятся педагоги, а также родители, для которых проводятся психолого-педагогические индивидуальные консультации и даются рекомендации по развитию тех параметров, по которым у ребёнка замечены проблемы.

Исходя из результатов первого собеседования, выстраивается индивидуальная траектория развития каждого ребенка и в течение года идёт как групповая, так и индивидуальная работа с ребёнком.

Яркую общую картину результативности программы даёт поэтапный мониторинг познавательных процессов и социально-психологического развития детей. Приведем динамику изменений за последние три года:

**Показатели результативности реализации программы «Смотри на меня как на равного» (конструирование и моделирование) за 2020-2023 уч.г.**

| №№ п/п | ФИО ребёнка | Учебный год | Личностные результаты                 |  |               | Предметные результаты          |                  | Метапредметные результаты | Итоговая оценка (достигнутый уровень обучения) |
|--------|-------------|-------------|---------------------------------------|--|---------------|--------------------------------|------------------|---------------------------|--|
|        |             |             | Физическая и психическая выносливость | Мотивация к творческой деятельности и познанию | Развитие речи | Навыки творческой деятельности | Широта кругозора | Коммуникативность         |  |
| 1      | Егор        | 2020-2021   | -N                                    | -N   | → N           | → N                            | → N              | N                         | → N  |
|        |             | 2021-2022   | -N                                    | → N  | → N           | N                              | N                | N                         | N  |
|        |             | 2022-2023   | → N                                   | N  | N             | N                              | N                | N +                       | N  |

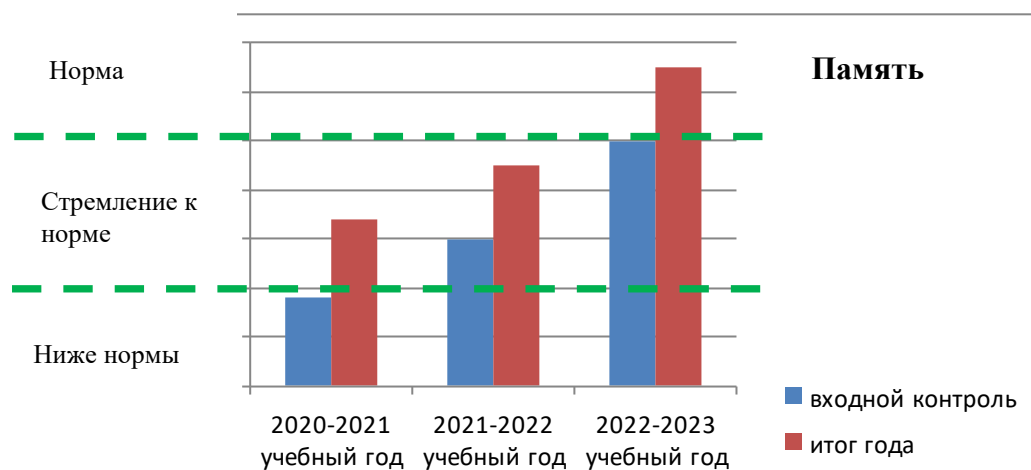
Условные обозначения: -N (ниже нормы); → N(стремление к норме); N (норма); N + (выше нормы)

Подробное описание критериев по всем годам обучения содержится в программе «Смотри на меня как на равного» (конструирование и моделирование)

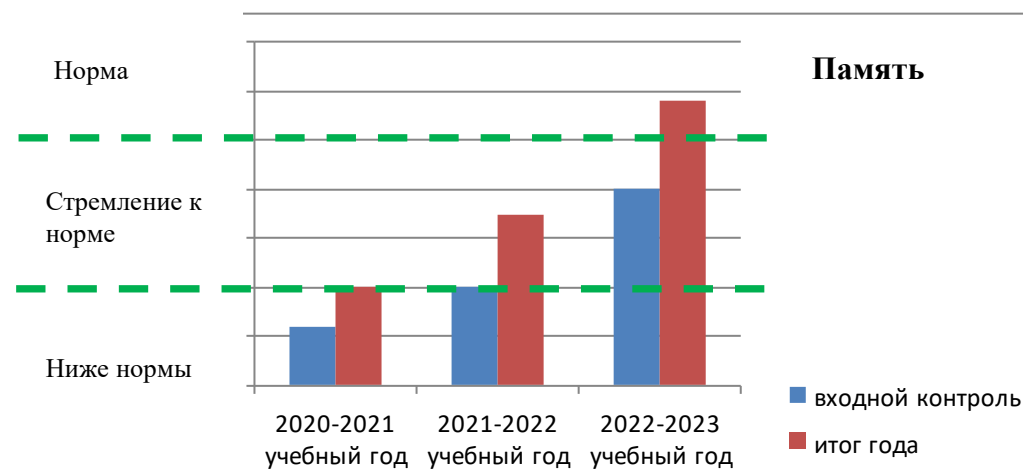
| №№ п/п | ФИО ребёнка | Учебный год | Личностные результаты                 |  |               | Предметные результаты          |                  | Метапредметные результаты | Итоговая оценка (достигнутый уровень обучения) |
|--------|-------------|-------------|---------------------------------------|--|---------------|--------------------------------|------------------|---------------------------|--|
|        |             |             | Физическая и психическая выносливость | Мотивация к творческой деятельности и познанию | Развитие речи | Навыки творческой деятельности | Широта кругозора | Коммуникативность         |  |
| 2      | Никита      | 2020-2021   | -N                                    | → N  | -N            | -N                             | -N               | -N                        | -N   |
|        |             | 2021-2022   | -N                                    | → N  | -N            | → N                            | → N              | -N                        | → N  |
|        |             | 2022-2023   | N                                     | N  | → N           | N                              | → N              | → N                       | → N  |

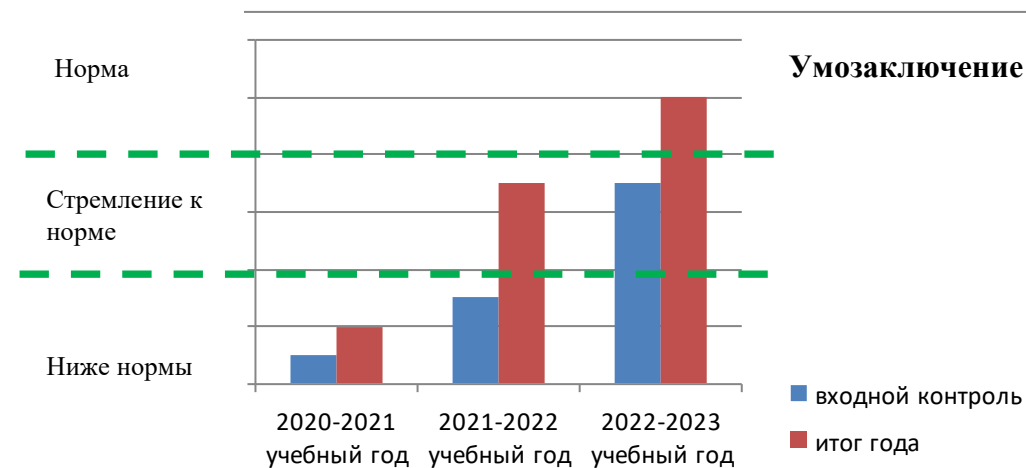
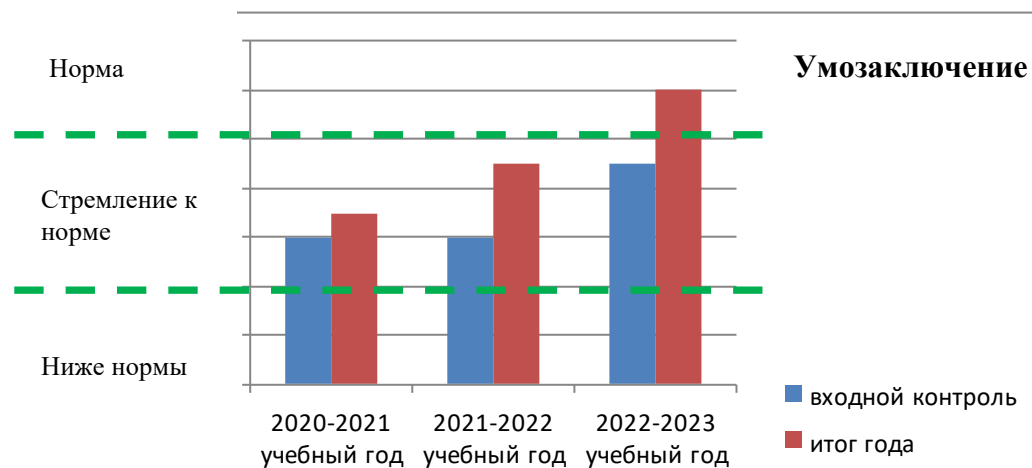
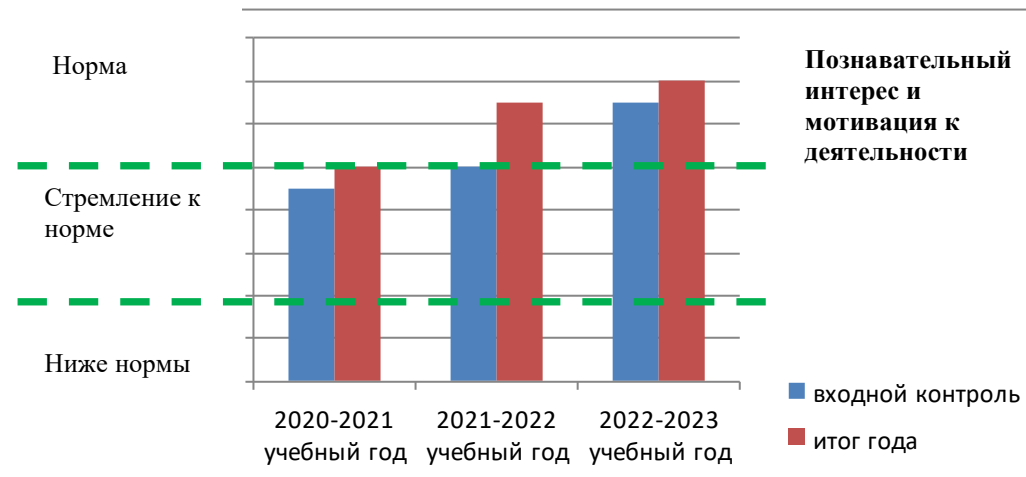
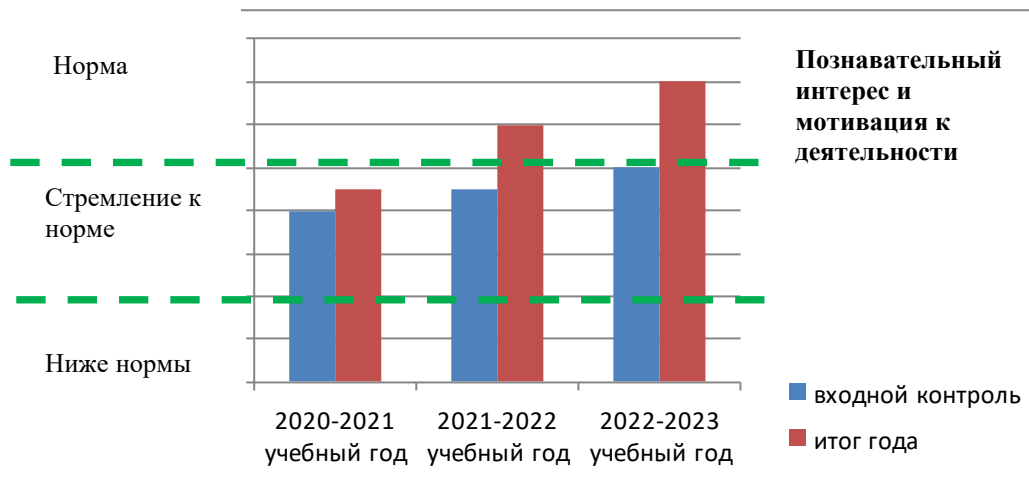
**Показатели развития познавательных процессов учащихся по программе «Смотри на меня как на равного» за 2020-2023 учебные годы**

**Егор**



**Никита**





Представленная информация свидетельствует о положительной динамике образовательного процесса. На протяжении всего периода обучения у ребят видны положительные результаты. Но стоит отметить, что после длительного перерыва бывает и «откат» назад, который быстро устраняется, но это абсолютно нормально, учитывая специфику их заболеваний – тяжёлые ментальные нарушения. Качество реализации программы подтверждается мониторингом удовлетворённости программой дополнительного образования среди обучающихся, родителей, педагога и администрации учреждения.

**Удовлетворённость образовательным процессом**



## Показатели и критерии результативности личностного развития учащихся.

| Предмет педагогического мониторинга  |  |   |  |   |  |
|--|--|---|--|---|--|
| Физическая и психическая выносливость  | Мотивация к творческой деятельности и познанию   | Развитие речи   | Навыки творческой деятельности   | Широта кругозора  | Коммуникативность  |
| <b>N+ (высокий уровень)</b>  |  |   |  |   |  |
| Ребёнок способен к физической активности длительное время. Имеет устойчивый тип нервной деятельности, гибкую нервную систему. Умеет сохранять оптимальное функционирование психики в изменяющихся обстоятельствах, в обстановке стресса. Умеет не впадать в панику. Умеет при необходимости сдерживать эмоции. | Мотивация ярко выраженная, устойчивая и осознанная. Получает удовлетворение от любого вида публичной деятельности, особенно от сценической. С удовольствием участвует в познавательных и творческих мероприятиях коллектива. Ведущие мотивы: познавательный, гедонистический, коммуникативный. | Ребёнок умеет отвечать на вопросы и формулировать их. Умеет передавать содержание литературных текстов, используя выразительные средства. У ребёнка формируется культура речевого общения. Способен чётко и ясно передать поэтический или прозаический текст. Имеет внятную речь. | Ребёнок интересуется различными видами творчества. Способен на репродукцию художественного произведения, организовать игру. Ребёнок имеет склонность к искусству, способен преобразиться и играть определённые роли. Способен на фантазию. | Ребёнок имеет расширенный запас слов, обозначающих названия предметов, действий, признаков. Использует в речи антонимы, синонимы, существительные с обобщающим значением. Употребляет разные части речи точно по смыслу. Имеет широкий круг интересов в разных областях знаний. | У ребёнка наблюдается высокий уровень predisposition к общению, к установлению контактов, связей, отношений. Ребёнок умеет собирать вокруг себя людей и воздействовать на них вербально и невербально. Отлично работает в команде. Проявляет лидерские качества. |

| Предмет педагогического мониторинга   |  |  |  |   |   |
|---|--|--|--|---|---|
| Физическая и психическая выносливость   | Мотивация к творческой деятельности и познанию   | Развитие речи  | Навыки творческой деятельности   | Широта кругозора  | Коммуникативность   |
| <b>N (средний уровень)</b>  |  |  |  |   |   |
| Ребёнок способен к физической активности. Имеет устойчивый тип нервной деятельности, относительно гибкую нервную систему. Умеет при | Мотивация неустойчивая, связана с результативностью занятия и самочувствием. Ребёнок стремится участвовать в коллективных познавательных и | Ребёнок часто испытывает трудности при ответах на вопросы, не умеет задавать их. Слова приходится вытягивать. Не | Ребёнок интересуется творческой деятельностью только когда его вынуждают ею заниматься. Творчество | Ребёнок различает и называет части предметов (величину, цвет, форму, материал). Называет сходные по | Ребёнок избегает одиночества, стремится к живому общению, умеет налаживать социальные связи. Комфортно себя чувствует в коллективе. |

|   |  |   |  |  |  |
|---|--|---|--|--|--|
| необходимости справляться с нахлынув-шими эмоциями и переключаться. | творческих занятиях с минимальной активностью. Интерес на уровне увлечения. Стремится к положительному результату. | может самостоятельно передать содержание текстов. Ответы односложны | для него – копирование, повторение увиденного и услышан-ного. Владеет некоторым набором выразительных средств. | назначению предметы. Понимает обобщающие слова. Имеет определённый интерес к какой-либо области жизни. |  |
|---|--|---|--|--|--|

### Предмет педагогического мониторинга

| Физическая и психическая выносливость  | Мотивация к творческой деятельности и познанию  | Развитие речи  | Навыки творческой деятельности   | Широта кругозора   | Коммуникативность  |
|--|---|--|--|--|--|
| <b>- N (уровень ниже среднего)</b>   |   |  |  |  |  |
| Ребёнок не способен к физической активности вследствие заболевания. Ребёнок имеет неустойчивую нервную систему, не способен сдерживать эмоции. Настроение изменчиво, иногда немотивированно и беспричинно. Не способен контролировать свои действия. | Неосознанный интерес. Отсутствие собственных целей. Случайный мотив. Либо пассивно участвует в коллективных познавательных занятиях, либо отказывается познавать новое вообще. Требуется дополнительное принуждение и мотивация со стороны взрослого. | Ребенок часто отказывается вербально выражать свои мысли и чувства, иногда это связано с невнятной затруднённой речью, либо её полным отсутствием. Иногда пытается высказаться с помощью доступных звуков. | Навыки творческой деятельности отсутствуют, даже если ребёнок по состоянию здоровья в принципе способен на них. Не владеет никакими выразительными средствами и не стремится овладеть. | Кругозор ограничен, знания отрывочны, бессистемны, ребёнок нелюбопытен и нелюбознателен. Воспринимает новые знания с трудом. Требуются значительные усилия со стороны педагога, чтобы заинтересовать | Ребёнок скорее замкнут, не умеет разговаривать и договариваться даже внутри знакомого коллектива. Стремится к деятельности вне команды, либо вообще уклоняется от участия в общих делах. |

### Протокол результатов

#### входной контроль и итог года, аттестация учащихся МАУ ДО ДЮЦ «Рифей» \_\_\_\_\_ учебного года

Название объединения «Смотри на меня как на равного»

Ф.И.О. педагога Скокко Ольга Викторовна

№ группы \_\_\_\_\_ Дата проведения \_\_\_\_\_

Форма проведения: норма -N ; ниже нормы – -N ; выше нормы – N+ ; → N – стремление к норме.

Форма оценки результатов: безоценочная

Члены аттестационной

комиссии \_\_\_\_\_



### Результаты входного контроля первого года обучения

| № п/п | ФИО ребёнка | Уровень обучения (на момент аттестации) | Личностные качества                   |  |               | Предметные качества            |                  | Метапредметные качества | Итоговая оценка (достигнутый уровень обучения) |
|-------|-------------|---|---------------------------------------|--|---------------|--------------------------------|------------------|-------------------------|--|
|       |             |   | Физическая и психическая выносливость | Мотивация к творческой деятельности и познанию | Развитие речи | Навыки творческой деятельности | Широта кругозора |                         |  |
| 1.    |             |   |                                       |  |               |                                |                  |                         |  |

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Подписи членов аттестационной комиссии \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

#### 2.4. Методическое обеспечение образовательной программы

Методическое обеспечение образовательной программы складывается из процесса и результата разработки методических и дидактических средств обучения. Их разработка, накопление и систематизация зависят от содержания программы. Исходя из этого набор дидактических средств обучения постоянно пополняется педагогом.

Методика преподавания включает разнообразные формы, методы и приемы обучения и воспитания. Обоснованность применения различных методов обусловлена отсутствием единого универсального метода для решения разнообразных творческих задач.

Методы обучения, применяемые в реализации программы объединения можно систематизировать:

- по характеру управления образовательным процессом:
  - обучение под руководством педагога (выполнение учебных заданий с комментариями педагога);
  - самостоятельная работа на занятии (выполнение учебных заданий под наблюдением педагога)
- по источнику знаний:
  - словесные (учебная беседа, педагогический комментарий);
  - наглядные (учебные пособия, изображения, карты, иллюстрации, фотографии);
  - практические
- по характеру познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративные (показ и игра педагога);
- деятельностные (участие в конкурсах, самостоятельная работа учащихся)
- по дидактической цели:
  - получение новых знаний (освоение теоретического материала);
  - формирование умений и навыков (решение творческих задач);
  - закрепление умений и навыков

Вместе с традиционными методами на занятиях используются активные методы обучения: «мозговой штурм», моделирование, метод проектов, игровые ситуации, анализ конкретных ситуаций и др. Выбор методов обучения зависит от дидактических целей, от характера содержания занятия, от уровня развития детей.

Занятия проводятся с использованием различных форм организации учебной деятельности (групповая, фронтальная, индивидуальная, индивидуальная дистанционная). Разнообразные формы обучения и типы занятий создают условия для развития познавательной активности, повышения интереса детей к обучению.

Индивидуальные формы обучения осуществляются в виде индивидуально выполненной ребенком работы под руководством педагога или самостоятельно.

Групповые формы обучения могут осуществляться путем организации совместных действий, направленных на коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь.

Занятия выстраиваются следующим образом: теория на основе объяснительно-иллюстративного метода (объяснение в виде лекции, демонстрации видео и т.д.), затем практика в виде репродуктивного метода обучения по образцу (мастер-класс педагога, совместная работа и ее самостоятельное выполнение по образцу). При этом задания следуют в логике возрастающей значимости получаемого результата.

Дополнительное образование – это гибкий, вариативный процесс, позволяющий учитывать личные интересы, приоритеты и индивидуальные особенности детей ОВЗ. Исходя из этого, педагог обоснованно может вносить изменения в планирование отдельных тем занятий в рамках программы, их последовательность, количество часов, отведенное на их изучение в зависимости от объективной реальности, реальных возможностей, потребности обучающихся и изменений, происходящих в социуме.

### **Организационные, содержательные, технологические аспекты работы с детьми с задержкой психического развития**

В целом педагоги работают с детьми с ОВЗ по специальным методикам обучения, которые касаются всех этапов работы с обучающимися: разъяснение нового материала, выполнение заданий, оценивание работы учащегося.

Педагогами используются следующие методические приемы:

- поэтапное разъяснение заданий;

- последовательное выполнение заданий;
- повторение учащимся инструкции к выполнению задания;
- обеспечение аудио-визуальными техническими средствами обучения;
- близость к учащимся во время объяснения задания;
- перемена видов деятельности, подготовка учащихся к перемене вида деятельности;
- чередование занятий и физкультурных пауз;
- предоставление дополнительного времени для завершения задания;
- использование дидактических материалов, которые требуют минимального заполнения;
- разрешение переделать задание, с которым ребенок не справился;
- использование системы оценок достижений учащихся.

В основе работы с детьми с ОВЗ лежат следующие принципы и правила:

1. Индивидуальный подход к каждому ученику;
2. Предотвращение наступления утомления, используя для этого разнообразные средства (чередование умственной и практической деятельности, преподнесение материала небольшими порциями, использование интересного и красочного дидактического материала и средств наглядности);
3. Использование методов, активизирующих познавательную деятельность учащихся;
4. Проявление педагогического такта. Постоянное поощрение за малейшие успехи, своевременная и тактическая помощь каждому ребенку, развитие в нем веры в собственные силы и возможности.

Эффективными приемами коррекционного воздействия на эмоциональную и познавательную сферу детей ОВЗ являются:

- игровые ситуации;
- дидактические игры, которые связаны с поиском видовых и родовых признаков предметов.

У большинства детей отмечается недостаточный уровень познавательной активности, незрелость мотивации к учебной деятельности, сниженный уровень работоспособности и самостоятельности. Поэтому поиск и использование активных форм, методов и приемов обучения является одним из необходимых средств повышения эффективности коррекционно-развивающего процесса в работе педагога.

Естественная игровая среда, в которой отсутствует принуждение и есть возможность для каждого ребенка найти свое место, проявить инициативу и самостоятельность, свободно реализовать свои способности и образовательные потребности, является оптимальной для достижения этих целей. Включение активных методов обучения в образовательный процесс позволяет создать такую среду, как на занятии, так и в других видах деятельности для детей с ОВЗ

Активность является одной из важнейших характеристик всех психических процессов, во многом определяющая успешность их протекания. Повышение уровня активности восприятия, памяти, мышления способствует большей эффективности познавательной деятельности в целом.

При подборе содержания занятий для учащихся с ОВЗ необходимо учитывать, с одной стороны, принцип доступности, а с другой стороны, не допускать излишнего упрощения материала. Содержание становится эффективным средством активизации учебной деятельности в том случае, если оно соответствует психическим, интеллектуальным возможностям детей и их потребностям. Так как группа детей с ОВЗ крайне неоднородна, то задачей педагога является отбор содержания в каждой конкретной ситуации и адекватных этому содержанию и возможностям учащихся методов и форм организации обучения.

Таким образом, каждому конкретному ребенку в зависимости от его характера, уровня развития, состояния здоровья, специфики проблем и других факторов должно предлагаться поэтапное освоение содержания адаптированной программы так, чтобы это максимально способствовало повышению его социокультурной компетентности. С другой стороны, педагогу представляется возможность увидеть свое направление в более широкой перспективе – в ряду других, в их развитии и взаимосвязи, – что позволяет ему отойти от узкоспециального подхода к собственной деятельности.

Педагог в своей деятельности опирается на следующие **образовательные технологии**:

- ✓ информационно-коммуникативная технология (позволяет учащимся получать новую информацию и знания через просмотры видео- и фотоматериалов, сопровождающиеся пояснениями педагога);
- ✓ деятельностная технология (посредством которой воспитанники изучают новый материал через личный показ педагогом и его объяснения с последующим повторением);
- ✓ проектная технология (заключается в организации под руководством педагога творческой лаборатории, где провозглашается тема и ставится задача, а учащиеся создают творческую работу);
- ✓ технология дифференцированного обучения (помогает в обучении каждого на уровне его возможностей и способностей, развитии творческих способностей, созидательных качеств личности, воспитании человека-гражданина, патриота).
- ✓ технология сотрудничества (предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения - учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей.)
- ✓ здоровьесберегающая технология (помогает воспитать всесторонне развитую личность, бережно относящуюся к своему здоровью и соблюдающую принципы здорового образа жизни).

Программа предусматривает тесное сотрудничество с родителями и классными руководителями общеобразовательных учреждений.

В работе с родителями используется следующие формы работы:

- ✓ совместные встречи;
- ✓ групповые индивидуальные беседы;
- ✓ родительские собрания;
- ✓ лекции.

Качество и результативность образовательного процесса достигаются комплексно, то есть включают в себя разработку и создание системы нормативной и учебно-методической документации, необходимой для проектирования и реализации образовательного процесса.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями учащихся, уровнем их развития и способностями.

### ***Тема №1 «Память и внимание»***

На занятиях ребята знакомятся с такими понятиями, как «Память» и «Внимание», для чего им нужны память и внимание. Ребята узнают, что существуют типы памяти: кратковременная и долговременная, что вследствие травмы головы может возникнуть потеря памяти. На примере «сказки – рассказа» дети узнают 7 видов памяти.

#### *Практические занятия:*

1. **Игра по 7 видам памяти** после сказки-рассказа о 7 видах памяти.
2. **Приёмы развития памяти:**
  - игры-ассоциации;
  - «общий рассказ», не отклоняясь от темы;
  - игра в рифмы;
  - разучиваем считалки и небольшие стихи;
  - что вы запомнили, пока шли в школу?;
  - небольшие пересказы.
3. **Игра «Расскажи товарищу».** Педагог берёт иллюстрацию (желательно большого формата), на которой нарисована картинка с большим количеством деталей. Эта иллюстрация не показывается никому из детей, ребят просят выйти из кабинета, выстроиться в коридоре в очередь. Дети заходят по одному. Первому ребёнку картинка показывается, и педагог просит его запомнить картинку как можно лучше. Затем картинка кладётся вниз изображением на стол так, чтобы её никто не мог увидеть, и приглашается в кабинет следующий (по очереди). Первый ребёнок рассказывает второму то, что было изображено на рисунке, второй запоминает. Затем приглашается третий и рассказывает четвёртому и так далее. Обязательным условием игры является то, что во время

объяснения предыдущие игроки не должны ни подсказывать, ни дополнять. Последний игрок рассказывает всё то, что запомнил, ведущему и группе. Ведущий показывает всем картинку и спрашивает: это ли представляли рассказчики? Затем педагог разбирает с ребятами где были допущены ошибки и игра повторяется с другими иллюстрациями.

4. Игра **«Нарисуй, что запомнил»**. Это та же самая игра, что и предыдущая, только последний игрок не рассказывает, а рисует наброском то, что запомнил.

5. Игра **«Я всё помню»**. Игры с игрушками: попросить посмотреть ряд игрушек, затем водящий отворачивается, мы должны или убрать одну игрушку, или поменять их местами, или добавить новую, затем водящий поворачивается и говорит, что изменилось.

6. Игра **«Самый внимательный»**. Участники встают полукругом, выбирают водящего. Водящий запоминает как стоят игроки. Затем по хлопку он отворачивается и называет игроков по порядку.

7. Игра **«Не ошибись»**. Ребятам говорится: сейчас я буду называть стреляющие предметы; если они стреляют, или из них стреляют, то вы хором говорите БАХ, если не стреляют, то молчите. Ракета, комета, пушка, подушка, самолёт, миномёт, вертолёт, пулемёт, звездолёт, пистолет, мопед, самокат, и так далее.

8. Игра **«А ты так умеешь?»** на согласованность и несогласованность движений (сначала гладить себя по голове одной рукой, затем прибавить похлопывание себя по животу второй рукой, а затем прибавить ещё и топанье одной ногой; одной ладошкой «заколачивать» гвоздь, второй «пилить»; правой рукой взяться за левое ухо, левой рукой за кончик носа, по хлопку поменять руки следующим образом: правой рукой взяться за кончик носа, левой рукой за правое ухо) Движения можно варьировать.

9. Игра **«Опиши друга»**. Двое ребят сначала внимательно смотрят друг на друга, затем поворачиваются друг к другу спинами. Все остальные ребята начинают задавать им по очереди вопросы, например: какого цвета глаза, какого цвета у него носки, сколько косичек, сколько на них резинок и так далее.

10. Игра **«Вверх, вниз, налево, направо»**. В тетради ставится точка, а затем педагог говорит детям в какую сторону и сколько клеточек надо проводить по заранее намеченному педагогом «маршруту». В этой игре ребёнок не только развивает внимание, но и учится ориентироваться в пространстве на листе бумаги. (Примеры рисунков смотри в приложении)

11. Игра **«Повтори»**. Педагогом в тетради у ребёнка рисуется какой-либо геометрический рисунок (не отрывая карандаша и строго по клеточкам) при этом линии можно проводить не только вверх, вниз, налево и направо, но и по диагонали. На начальном этапе рисования ставится точка. Затем педагог рядом со своим геометрическим рисунком ставит точку и просит ребёнка нарисовать точно такую же фигуру. (Примеры фигур смотри в приложении)

12. Игра **«Муха»**. Дается квадрат 3 на 3 клетки, в одну из клеточек «селится» муха, и она начинает путешествие вверх, влево, вниз, вправо, она не имеет права вылетать за пределы поля; когда она остановилась, ребята должны показать

место её «посадки» и так далее. После того, как ребята освоятся с квадратом 3 на 3, для усложнения игры можно взять квадрат 5 на 5 или сделать полёт мухи более продолжительным.

13. Игра **«Недостающие картинки»**. Детям предлагается набор из 6-7 пар картинок, связанных по смыслу: разложить их попарно, затем убирать левый ряд картинок и оставить правый, ребёнок должен назвать недостающие картинки по парам.

14. Игра **«Найди связь»** это игра, похожая на предыдущую, но на бумаге. Сначала педагог показывает ребятам парные картинки (например, машина – колесо, корзинка – ягоды, грибок – белочка), а затем даёт листочек, на котором изображены только левые картинки и просит вспомнить и дорисовать правые.

15. Игра **«Пары слов»**. Педагог называет пары слов, например, кошка – молоко, булка – масло, мальчик – машина, зубы – щётка и т.д., а дети запоминают слова из пары. Затем педагог говорит первое слово в паре, а дети говорят второе, можно говорить второе слово, а они - первое.

16. Игра **«Перескажи сказку»**. Педагог рассказывает детям небольшой рассказ или сказку, а затем просит кого-нибудь пересказать её, остальные дети слушают пересказ и дополняют недостающие элементы рассказа. Игру можно усложнить, предложив детям пересказывать по одному предложению в определённой последовательности.

17. Игра **«Дополни рассказ»**. Педагог начинает рассказ, например: «Однажды ёжик пошёл к своему другу зайчонку в гости. Идти было далеко, так как зайчонок жил за лесом, поэтому ёжик взял с собой за компанию своего друга Мышонка. Они шли, шли ...» Ребята, а что же могло произойти дальше? Давайте сами придумаем продолжение рассказа». Сначала продолжение придумывают всей группой, затем задание усложняется и каждый по очереди говорит 1-2 предложения, логически связанные с предыдущими предложениями. Или другой рассказ: «Однажды, семейка матрёшек пошла в лес собирать грибы и встретила там лесных зверюшек ... (каких?) и решили они поиграть в прятки. Водить начал зайчонок. Он нашёл всех игроков-зверюшек и даже одну, самую большую матрёшку, а её сестричек, матрёшек поменьше найти никак не может. Куда могли спрятаться матрёшки? ... что стали делать зверюшки дальше?»

18. Игра **«Я положил в мешок»**. Ведущий начинает игру и говорит: «Я положил в мешок арбуз». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет ещё что-нибудь: «Я положил в мешок арбуз и свёклу». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: «В магазине продают ананасы, бананы, виноград...»

19. Игра **«Я – фотоаппарат»**. Предлагаем ребёнку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать всё: любой предмет, ситуацию, человека и так далее. Например, ребёнок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на столе. Затем закрывает глаза и перечисляет всё, что ему удалось запомнить.

20. Игра **«Буква»**. Педагогом называется определённая буква, например А. Игра идёт по кругу, все игроки строго в свою очередь называют по одному слову на эту букву: кто не может назвать слово автоматически выходит из игры, и так до победителя.

21. Игра **«Слово»**. Ребята делятся на две команды, педагогом на доске пишется одно очень длинное слово, например: электрокоагуляция, самореализация, велосипедистка и так далее. Ребята из букв этого слова должны составлять различные маленькие слова, и команды называют их по очереди. Выигрывает команда, назвавшая слово последней.

22. Игра **«Фигура»**. Педагогом называется любая геометрическая фигура, дети называют предметы, которые бывают по форме похожими на эту фигуру, например: круг (стол, солнце, розетка, тарелка, апельсин и так далее). Педагог фиксирует у себя, сколько смогли назвать дети предметов на заданную тему. На одном из последующих занятий, когда детям даётся эта же геометрическая фигура, педагог огласит ребятам первый результат и последний, сравнит их и похвалит ребят за старание.

23. Игра **«Квартира»**. Педагог говорит детям: давайте представим, что мы с вами купили квартиру, но там совсем нет мебели, давайте сначала обставим кухню, что нам на ней понадобится; педагог считает количество предложений и фиксирует у себя, затем через несколько занятий проводит повторную игру и сравнивает результаты. Обставить так же можно большую комнату, спальню, детскую, деревенский дом, сарай, мастерскую, офис, расставить продукты на прилавке в продуктовом магазине и так далее.

24. Игра **«Тётушка»**. Игра начинается словами: «Нам тётушка прислала в подарок 100 рублей. Что хотите – то берите. Чёрный с белым не берите, да и нет не говорите. Вы поедете на бал? ...»

25. Игра **«Цифры»**. Игра проводится по таблицам Шульте или по подобным таблицам – для развития объема внимания. Каждая таблица комплекта представляет квадрат с цифрами от 1 до 25. Методика заключается в том, что быстро отыскиваются по порядку возрастания все 25 чисел в каждой таблице отдельно. Время, затраченное на поиск всего ряда, замечается по секундомеру (обычно люди с хорошими параметрами внимания затрачивают на одну таблицу 25 - 30 секунд). По мере тренировок со всеми таблицами время поиска постепенно сокращается и у отдельных лиц доходит до 11-12 секунд, а иногда до 7—8 секунд. У ребят в парах надо устроить соревнования на быстроту нахождения всех чисел по порядку.

Можно рекомендовать следующие правила работы с таблицами Шульте:

1. Для тренировок использовать все 10 изготовленных таблиц.
2. Считать цифры необходимо беззвучным счетом, т.е. про себя в возрастающем порядке от 1 до 25 (без пропуска). Перебирать по очереди все 10 таблиц в любом порядке. Все найденные цифры обязательно указываются карандашом. В результате такой тренировки время считывания одной таблицы должно быть не более 25 секунд.



3. Перед началом работы с таблицей взгляд фиксируется в ее центре, чтобы видеть таблицу целиком. Расстояние от таблицы до глаз такое же, как и при чтении обычного текста, т. е. примерно 25—30 сантиметров.
4. Время и периодичность тренировок устанавливаются по желанию учащихся, но не следует переутомлять детей большим количеством тренировок.
5. Когда привыкнете к считыванию таблиц, то можно проводить эти тренировки, используя поисковые движения взором, т.е. без подтверждения найденной цифры карандашом. Когда ребята научатся быстро и правильно находить цифры по порядку, то им предлагается искать в обратном порядке, или просто называть цифру, кто быстрее её найдёт.

### ***Тема №2 «Фонематический слух».***

Познакомить детей с понятием «Фонематический слух». Мы должны помочь ребёнку научиться слышать в ряде сходных по звучанию слов слово с изменённым звуком.

#### *Практические занятия:*

- проводятся групповые и индивидуальные занятия на 4 основные фонемы: «Р», «С», «Ч», «Г».
- игра-беседа на слова сходные по звукам, например: «Я пошёл на охоту, думал подстрелить утку, а подстрелил шутку». Кто такая утка, что такое шутка, разные это слова, или обозначают одно и то же и так далее. Хотел сделать ремонт. Стал красить раму, а покрасил ламу. Кто такая лама и что такое рама? Пошёл смотреть рассвет, когда восходит солнце, а увидел я расцвет красивого бутона. Что такое рассвет и что такое расцвет? Можно ли на рассвете увидеть расцвет?

Обыгрываются слова и на другие фонемы, например: гора – пора, голос – волос, чёлка – щёлка, чикать – шикать, сон – тон, рассвет – расцвет, рама – лама, окрик – оклик и так далее.

### ***Тема №3 «Умозаключение, логическое мышление, игры на ориентацию в пространстве»***

Рассказать ребятам что такое умозаключение, что осуществляется оно благодаря мышлению (самый важный процесс познания). Результат мышления – это мысль. Носитель мысли – речь. На каком языке думает человек, говорящий по-английски? Рассказать об индивидуальных отличиях мышления по скорости, самостоятельности, критичности, гибкости, широте, глубине.

Занятия на ориентировку в пространстве: первоначально учим (вспоминаем) правую и левую стороны. Затем начинаем чертить графические диктанты. Дети учатся видеть клеточку, проводить линии на определённое количество клеток. В конце первого – начале 2 года обучения начинаем проводить диагональные линии: глазками проводим линии: 2 клеточки направо и 3 клеточки вниз – ставим

точку и после этого проводим соединяющую диагональную линию. Примеры занятий на ориентировку в пространстве смотри в приложении.

*Практические занятия:*

1. Игра **«Говори наоборот»**. Например, большой – маленький, сильный – слабый, красивый – страшный, весёлый – грустный, лёгкий – тяжёлый, чистый – грязный, пустой – полный, чёрный – белый и так далее.
2. Игра **«Кто кем был»**. Например, кем в детстве был дедушка? Кем или чем был цыплёнок? А кто ещё вылупился из яйца кроме птиц? Кем в детстве была лошадь? Из чего делают рубашки и так далее.
3. Игра **«Кто кем станет»**. Например, когда ты вырастешь, то кем станешь? Семечко посадить, что вырастет? Из ягнёнка кто вырастет? А из телёнка и так далее.
4. Игра **«Найди пару»**. Например, корова – телёнок, стол – стул, мама – дочка, грузовик – стройка и так далее. Надо обязательно объяснить, почему выбрал именно эту пару;
5. Игра **«Найди лишний предмет»**. Например на карточке нарисованы стол, стул, чемодан, кровать. Лишний чемодан, так как всё остальное – это мебель, обязательно свой ответ обосновывать, так как обосновать можно по разному, и поэтому может быть несколько вариантов правильных ответов.
6. Игра **«Продолжи ряд»**. Перед детьми выкладывают картинки из одной группы, например, кошка, собака, корова, лошадь – это домашние животные, всем ребятам предлагается назвать другие предметы или животных, которые относятся к этой группе.
7. Игра **«Разложи по размеру»**. Для игры отобрать карточки, предметы на которых в действительности отличаются по размеру, например, слон, мышка, медведь, табурет. Разложить их перед ребёнком в произвольном порядке и попросить его разложить картинки по возрастанию или убыванию в размерах, или выбрать самый большой предмет и самый маленький.
8. Игра **«Вообрази»**. В тетради у ребёнка рисуются круг, квадрат, треугольник, прямоугольник и так далее. Дётся задание дополнить рисунок и из геометрических фигур нарисовать симпатичные картинки – насколько работает фантазия. Затем можно усложнить задания, нарисовав уже не геометрические рисунки, а волнистую линию или закорючку.
9. Игра **«Отгадай животное»**. Ведущий отходит, все остальные загадывают какое-либо животное. Ведущий задает вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет», например, он пушистый – да, он умеет плавать – нет, он рычит – нет, он прыгает – да, это белка – нет, это заяц – да.
10. Игра **«Новое из старого»**. Педагог берёт какой-либо старый ненужный предмет, например, старую газету и предлагает ребятам придумать куда её ещё можно использовать. Выигрывает тот, кто придумал самое оригинальное, интересное использование старой вещи. Также можно предложить такие старые вещи как колесо от коляски, консервная банка, всевозможные пластиковые

бутылки, упаковки из под тортов, флакончики из-под шампуней, духов и так далее.

11. Игра **«Он – она»**. Ведущий напоминает ребятам, что есть мальчики и девочки, мамы и папы, дяди и тёти и спрашивает, если, он слон, то она кто? Наверное слониха. И начинается игра: ведущий называет животное женского пола, а ребята называют это животное уже мужского пола, затем можно предложить одному из детей заменить ведущего и самому говорить название животных одного пола, а все остальные ребята будут ему отвечать.

12. Игра **«Клеточка»**. Заранее педагогом по клеточкам рисуется изображение, например, машина или кошечка. У ребёнка в тетради стоит точка – от неё пойдёт рисунок. Педагогом в строгом порядке, в котором нарисован рисунок у него, задается направление, например, одна клеточка вверх, две клеточки направо, одна клеточка вниз, две клеточки налево (получился прямоугольник) и так далее.

13. Игра **«Найди отличия»**. Ребятам даётся два похожих рисунка, дети должны найти на них определённое количество отличий. Можно это делать на скорость, а можно сделать это командой, называя отличия по очереди.

14. Игра **«Раскрась по аналогии»**. Педагогом заранее в тетради рисуется определённый рисунок, например бусы, где в определённой очередности заштриховываются бусинки: ребёнок должен найти эту закономерность и раскрасить остальные. Также можно предложить ребёнку дополнить ряд: 1, 3, 5, 7, ... или 1, 2, 4, 5, 7, 8, ... и так далее.

15. Игра **«Дополни слова в рифму»**. Сначала детям предлагается дополнить слова в рифму в стихотворении Даниила Хармса «Очень-очень вкусный пирог». Педагог читает текст, но пропускает по 1 слову, а ребята хором, в рифму его дополняют:

Я захотел устроить бал,  
И я гостей к себе ... (позвал)  
Купил муку, купил творог,  
Испек рассыпчатый... (пирог)  
Пирог, ножи и вилки тут –  
Но что-то гости ... (не идут)  
Я ждал пока хватало сил,  
Потом кусочек ... (откусил)  
Потом подвинул стул и сел,  
И весь пирог в минуту ... (съел)  
Когда же гости подошли,  
То даже крошек... (не нашли)

Затем педагог берёт мячик, кидает ребятам по очереди, при этом называет любое слово. Поймавший мяч должен сказать рифму и бросить мячик обратно, например, книжка-шишка, ложка-картошка, мишка-мальчишка, палка-галка, болтушка-колотушка, речка-овечка и так далее.

16. Игра **«Отгадай, кто мы?»**. Выбранному водящему сообщают, что в его отсутствие все дети превратились в какое-либо животное. Ребята движениями

показывают, в кого именно они превратились, а водящий пытается отгадать. Превращаться можно также в людей разных профессий.

17. **Разгадывание простых кроссвордов.** Дети самостоятельно составляют кроссворд на заданную тему. Педагог составляет с ними на доске один общий.

18. **Разгадывание загадок.** Дети составляют загадки вместе с педагогом. Так же можно предложить ребятам загадать знакомые загадки и обязательно похвалить. Примеры загадок: чемпион по прыжкам скачет, скачет по лужкам (кузнечик); тороплюсь я нынче с улицы домой: дома ждёт меня рассказчик немой (книга); лежит на спине – никому не нужна, прислони к стене – пригодится она. (лестница); таять может, да не лёд, не фонарь, а свет даёт (свеча); если ты его отпустишь с поводка, улетит он от тебя за облака (воздушный шарик); не подушка для иголок, и не ёжик, и не ёлка, но не даст себя в обиду, потому что весь в иголках (кактус); на железной клумбе цветы голубые, помогают стряпать кушанья любые (горящие газовые конфорки); в нашей кухне круглый год Дед Мороз в шкафу живёт (холодильник). (Смотри приложение)

19. Игра **«Пройди лабиринт»**. Например доведи цыплёнка до мамы курочки и тому подобное. Можно предложить ребятам придумать рассказ по этой картинке. (Смотри приложение)

20. Игра **«Найди последовательность»**. Ребёнку предлагается ряд рисунков, он должен подумать, какой рисунок может быть следующим и нарисовать его.

21. **Логические задачи**, в которых ребёнок анализирует и делает выводы, например, Коля ниже Пети, Петя ниже Вани. Кто из них самый низкий? (Коля) Кто из них самый высокий? (Ваня), кто средний? (Петя): Сначала в комнату вошла Оля, затем в комнату вошла Галя и Таня, потом Таня и Оля вышли. Кто остался в комнате? (Галя): Вова бежит быстрее Ромы, Рома бежит быстрее Толи. Кто бежит быстрее всех? (Вова), кто бежит медленнее всех? (Толя), кто прибежит посередине, вторым? (Рома). (Смотри приложение)

22. Игра **«Дорожки»**. «В каком домике живёт человечек?» и «Что получит чемпион за победу в соревновании?». В этих играх ребёнок совершенствуется в словах и действиях: вверх, вниз, налево, направо. (Смотри приложение)

23. Игра **«Спичечка»**. Решение простых логических задач со спичками: убрать 2 спички, чтобы осталось 4 квадрата, переложить 3 спички, чтобы осталось 3 квадрата, переложить 4 спички, чтобы осталось 3 квадрата. (Смотри приложение)

24. **Игры в домино, лото, кубики** и другие традиционные развивающие игры.

#### ***Тема № 4 «Подвижные игры»***

Подвижные игры – это игры, которые направлены на развитие у детей саморегуляции, межличностных отношений, на развитие сопереживания и других важных качеств человека.

Рассказать ребятам, что такое игры, какие они бывают: тихие, логические, спокойные, подвижные, азартные и т.д.

Для многих подвижных игр требуется водящий, а так как почти все дети хотят им быть, то его выбирают с помощью считалочек. Обязательно спрашивается у детей, кто из них знает считалочки, кто сможет посчитать и выбрать считалочки, если ребята их не знают или стесняются, то считалочку говорит взрослый, вот некоторые из них:

### 1. Черепаха

Черепаха хвост поджала  
И за зайцем побежала.  
Оказалась впереди,  
Кто не верит – выходи!

### 2. Коза

Шла коза по мостику  
И махала хвостиком,  
  
За перила зацепилась,  
Прямо в речку укатилась!

### 3. Апельсинка

Катилась апельсинка  
По имени Маринка,  
Уроки не учила  
И двойку получила!

### 4. На золотом крыльце сидели ...

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной,  
Кто ты будешь такой?  
Говори поскорей,  
Не задерживай добрых  
И честных людей!

Тот на кого указали, говорит, например, сапожником и считалочка продолжается:

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник!

### 5. Аты баты

Аты баты шли солдаты,  
Аты баты на базар,  
Аты баты что купили?  
Аты баты самовар!  
Аты баты сколько стоит?  
Аты баты три рубля!

Аты баты кто выходит?  
Аты баты ты, да я!

*Практические занятия:*

### 1. «Гуси-лебеди».

Считалочкой выбирается водящий – это пастух, другой считалочкой выбирается второй водящий – это волк. Остальные ребята – это гуси и лебеди. Пастух говорит (*ему отвечают дети*):

Гуси, гуси!  
*Га-га-га!*  
Есть хотите?  
*Да-да-да!*  
Так летите же домой!  
*Серый волк под горой*  
*Не пускает нас домой!*  
*Зубы точит,*  
*Съест нас хочет!*  
Так летите, как хотите,  
Только крылья берегите!

Серый волк бежит за гусями и лебедями, пытаясь их поймать, а те в свою очередь от него убегают в оговорённый заранее «домик».

### 2. «Кошки – мышки».

Считалочкой выбирается водящий – это кошка, другой считалочкой выбираются ещё 1-2 водящих – это мышки. Все остальные игроки – это мышеловка, которая будет защищать мышку. Игроки встают в круг, берутся за руки и считают: «раз, два, три, мышка – беги». Мышки убегают от кошки, а кошка пытается их поймать. Можно бегать вокруг мышеловки, можно пробежать перед ней, проскакивая под руками ребят или перешагивая через их руки. Ребята из мышеловки могут поднимать и опускать руки, садиться – этим они мешают кошке догнать мышек, пробегая через мышеловку. Когда кошка поймала мышек или мышки «загнали» кошку, считалочкой выбираются новые водящие.

### 3. «Съедобное – не съедобное».

Дети стоят или сидят, считалочкой выбирается водящий, он берёт мячик и кидает его игрокам по очереди, при этом называя либо продукт, либо предмет. Если это продукт, то есть съедобное, то игроки-«едоки» ловят мячик, и, бросая его обратно ведущему, говорят: «было вкусно», а если это предмет, то есть не съедобное, то игроки-«едоки» не ловят мячик и говорят: «я это не ем». Ведущие время от времени меняются, игра продолжается.

### 4. «Голова, тело и хвост дракона».

Считалочкой выбирается 2 человека. Один будет хвостом дракона, другой будет головой дракона. Остальные ребята – игроки – тело дракона. Ребята встают друг за другом цепочкой, держа перед собой стоящего игрока за плечи, голова дракона впереди, хвост дракона последний. Задача головы дракона бежать

такими зигзагами, чтобы поймать хвост дракона, а задача хвоста дракона – увёртываться от ловких рук игрока головы дракона. Задача всех остальных игроков быть крепким телом дракона и не разорваться. После того, как хвост дракона поймает голову дракона они, могут поменяться местами или выбрать новых ведущих, игра продолжается.

### 5. «Морская фигура».

Считалочкой выбирается водящий – это морской царь или царица. Ребята стоят в произвольном порядке они плавно танцуют, покачиваются и говорят слова:

Море волнуется – раз,  
Море волнуется – два,  
Море волнуется – три,  
Морская фигура, на месте замри!

После этих слов все «Морские фигуры» (дети) замирают во всевозможных позах, а морской царь или царица ходят вокруг них и выбирают самую оригинальную, или красивую, или необычную фигуру, а затем меняются с ней местами, то есть игрок становится морским царём или царицей, а царь или царица игроком: игра продолжается.

### 6. «Ласковые слова».

Сначала с ребятами говорят о том, что каждому человеку или животному приятно, когда его называют ласковыми словами, что всех маленьких животных мы называем нежно, ласково, например слонёнка мы называем не слон, а слоник или слонёнок, котёнка – не кот, а котёнок. Затем педагог говорит им названия животных, а они называют его ласково, например: жираф – жирафик, собака – собачка, бегемот – бегемотик. Потом педагог говорит, что ласковыми словами можно называть не только животных и человека, но и неодушевлённые предметы, например дом – домик, кровать – кроватка и так далее. Затем берёт мячик и кидает его каждому по очереди, спрашивая: «А как же дома нежно и ласково называют тебя?». Ребята отвечают, а все остальные дополняют, ведь ласковое слово не одно, например Саша – Сашенька, Сашулечка, Сашунечка, Шурик, зайчик ... и так далее. И, наконец, педагог просит сказать нежное, ласковое слово своим соседям по парте.

### 7. «Зеркало и обезьянки».

Считалочкой выбирается водящий, он – маленькая, игривая, любящая покривляться обезьянка. Все остальные игроки – зеркала, они встают полукругом лицом к обезьянке. «Зеркала» отражают все движения, мимику, позы маленькой «обезьянки», а «обезьянка» кривляется, глядя в «зеркала». Затем выбирается новая «обезьянка» и так далее, игра продолжается.

### 8. «Холодно – горячо, или Шерлок Холмс».

Считалочкой выбирается водящий, он – Шерлок Холмс - лучший сыщик. Водящий выходит за дверь, а все остальные игроки прячут какую-либо игрушку. Затем просят водящего зайти. В какую бы сторону водящий ни пошёл, ему говорят либо холодно, либо теплее, либо холоднее, либо горячо. Чем ближе он идёт к спрятанной игрушке, тем теплее, чем дальше, тем холоднее. Когда -

лучший сыщик Шерлок Холмс находит спрятанную игрушку, то выбирается считалочкой новый сыщик и игра продолжается.

### 9. «Хоровод животных»

Сначала ребятам предлагается посмотреть изображения домашних и диких животных. Затем педагог спрашивает их: «Слон такой большой, интересно как он ходит, наверное, быстро, бесшумно, или я не права? Покажите, пожалуйста». Ребята с удовольствием показывают походку слона, сильно топая ногами. Затем считалочкой выбирается водящий, он – эксперт по животным, он предлагает изображать других животных, птиц или насекомых, например, кошку, лисицу, воробья, сову, медведя, зайца, муравья, бабочку и так далее. Хоровод животных ходит вокруг эксперта, эксперт выбирает самого похожего животного и назначает его экспертом вместо себя, а сам становится игроком, игра продолжается.

### 10. «Водяной».

Считалочкой выбирается водящий, он – Водяной. Дети встают в круг. «Водяной» закрывает глаза и садится на корточки в центре круга. Игроки, взявшись за руки, идут по кругу говоря:

Дедушка Водяной,  
Что сидишь ты под водой,  
Выйди на минуточку,  
На одну секундочку,  
Но глаза не открывай,  
По одежде узнавай!

Хоровод останавливается, «Водяной» встаёт и с закрытыми глазами начинает трогать игрока стоящего перед ним. Его задача отгадать по одежде, росту, кто стоит перед ним. Когда он отгадал, то меняется с игроком местами, «Водяной» становится игроком, а игрок – «Водяным» и так далее.

### 11. «Паровозик».

Считалочкой выбирается водящий, он – паровозик. Все остальные ребята – вагончики. Дети встают друг за другом, держась за плечи или талию впереди стоящего, «паровозик» стоит первым. «Паровозик» везёт детей, преодолевая с «вагончиками» различные препятствия.

### 12. «Жмурки».

Считалочкой выбирается водящий, у него платочком завязывают глаза – это кот Ананас. Ребята встают в круг, взрослый заводит ведущего в центр круга и медленно крутит его вокруг оси, ребята при этом говорят такие слова:

Кот, кот, Ананас,  
Ты лови три года нас,  
Ты лови три года нас,  
Не развязывая глаз!

После этих слов ребята разбегаются в разные стороны, а кот Ананас принимается их ловить. Все дети вертятся вокруг «кота», хлопают перед ним в ладошки, пытаются ускользнуть от него. Когда кот схватит одного из играющих,



то должен по одежде, росту отгадать кто это. Затем пойманный игрок становится котом Ананасом, а бывший кот игроком, игра продолжается.

### 13. «Выдуй шарик из чашки»

Это игра-соревнование. Всех игроков делят на пары. Берётся 2 чашки, их ставят на стол, кладут в них по шарик от настольного тенниса. Паре игроков даётся команда, они делают глубокий вдох, наклоняются над чашкой и стараются дунуть в неё так сильно, чтобы шарик вылетел из чашки. Победивший игрок сразится с победившим игроком другой пары и так далее, пока не выявится победитель – «Лучший выдувальщик шариков».

### 14. «Белые медведи».

Считалочкой выбираются 2 водящих – это белые медведи. Выбирается место, где они будут жить и куда будут складывать добычу. Водящие берутся за руки и со словами: «Медведи идут на охоту» бегут, стараясь окружить и поймать кого-либо из играющих. Пойманную добычу они отводят в свою «берлогу» и идут ловить следующих игроков. Когда переловят всех, то меняются местами с двумя игроками, пойманными последними, они становятся белыми медведями, а прежние медведи – игроками, игра продолжается дальше.

### 15. «Медведь».

Считалочкой выбирается водящий – это медведь. Все остальные ребята – это грибники, которые пришли в лес к медведю за грибами и ягодами. Медведь сидит в уголке и спит, а грибники ходят перед ним, собирают грибы и ягоды в корзинки и говорят:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь не спит,  
Всё на нас глядит,  
А потом как зарычит,  
Как за нами побежит...

После этих слов «медведь» встаёт и со словами Ууу... бежит за «грибниками». Когда один из «грибников» пойман, то он становится «медведем», а «медведь» – «грибником», игра продолжается дальше.

### 16. «Кто быстрее».

Игроки делятся на 2 равные команды (от 4 до 12 человек). Для этой игры нужны 2 коробки кубиков, число которых примерно равно числу игроков. Кубики кладутся на расстоянии 15-20 шагов от линии старта, для каждой команды на свой стул, по команде ведущего 1 человек из команды бежит до стула, берёт один кубик и возвращается, затем бежит второй человек из команды и так далее, пока все кубики не будут перенесены на стол или стул, расположенный на линии старта, вся команда собирает нужную картинку из кубиков и говорит: «Мы первые!».

17. **Весёлые старты** – эстафеты (описана выше) и многие другие конкурсы.

18. «Отгадай, где ты».

Считалочкой выбирается водящий. Водящему завязывают глаза, берут его за руку и в течение 30-40 секунд водят по помещению, где играют, затем останавливают его где-либо, например, у окна, или двери, или еще около чего-нибудь и спрашивают: «Около чего ты стоишь?». Он должен ответить. Затем выбирается новый ведущий, и игра продолжается дальше.

### ***Тема № 5 «Конструирование»***

Для развития мелкой моторики руки, логического мышления и воображения проводятся занятия по конструированию из четырех видов мозаики (круглой, шестиугольной, квадратной и треугольной), игры со спичками, которые также способствуют развитию нестандартного мышления. Ребятам рассказывается, что материалом для конструирования может быть всё, начиная от репейника и ваты, а создавать можно самые сложные космические конструкции.

1. Игра **«Мозаика»**. Педагог строит образец цветных дорожек, ребёнок должен повторить их, затем педагог строит простые фигурки, дети опять повторяют их. На первых порах идёт построение по образцу. Затем занятия усложняются, детям даётся свобода изображения, все вместе смотрят, у кого что получилось, дети пробуют изобразить понравившийся образец. Педагог может задать определенную тему, соорудить домик, или цветочек, или человечка и снова после этого все вместе выбирают самые красивые поделки. Необходимо хвалить всех детей, даже тех, у кого полёт фантазии пока не очень высокий. (Смотри приложение)

2. Игра **«Лего»**. Предложить каждому из ребят принести по маленькому конструктору «Лего» и на занятии построить из него что-либо, затем устроить выставку поделок.

3. Конструирование **«Лего»** из нескольких конструкторов среднего «Лего» (общее количество деталей не менее 3000 шт.). Конструируются дома, животные, люди и так далее.

4. Игры **«Головоломки со спичками»**. Всем ребятам раздаются спички или счётные палочки и сначала предлагается просто строить фигуры по образцу. Чтобы детям было интересно работать, рассказывают сказку, например: «Маленький котёнок жил в маленьком домике (строим домик из 6 спичек), а рядом жил большой кот в большом доме (строим дом из 16 спичек). Пошли они в гости и решили принарядиться: маленький котёнок надел маленькую бабочку (из 6 спичек), а большой кот надел большую бабочку (из 12 спичек), шли они через лес, где росли маленькие (из 9 спичек) и большие (из 18 спичек) ели, и так далее. Все первые поделки нарисованы на большом листе бумаги и ребёнок работает с образца, а затем предлагается ему самому придумать разные фигуры из спичек, например: рыбку, робота, кошечку, кораблик, домик Бабы-Яги или свой дом и так далее. Давать небольшие задачи со спичками. (Смотри приложение)

5. Игра **«Треугольники»**. Каждому ребёнку раздаются конверты с треугольниками, из которых строятся сначала фигурки по образцу, а затем детям даётся тема, например : человек, здания, старинный замок, море и его обитатели,

транспорт и так далее. В начале можно строить по примеру сказки-рассказа, описанного выше (игры со спичками).

6. Игра «**Занимательный квадрат**». В коробочку сложены разрезные детали – 10 квадратов разных цветов. Ребятам называется количество деталей нужного цвета и они собирают квадрат, затем следующий и так далее. (Смотри приложение)

7. «**Lego робототехника**». После того, как ребёнок освоит конструирование моделей из строительного конструктора Lego, можно перейти к занятиям по «Lego робототехнике», где ребёнок не только будет собирать модели из деталей конструктора, но и познакомится с техническими направлениями: он узнает какими могут быть передачи движения при помощи зубчатых колёс (механическая, ременная), что такое шкифы и ремни, для чего нужен аккумулятор и как действует мотор. Ребёнок познакомится с датчиками наклона, движения, расстояния. Научится использовать всё вышеперечисленное в моделировании и конструировании, а так же освоит азы компьютерного программирования компьютера для того, чтобы его модель «оживала», то есть реагировала на свет, звук, прикосновение.

### «Физкультминутки»

Если дети устали, то им очень сложно сидеть на занятиях, здесь не обойтись без валеологических физкультминуток. Особенно важны эти физкультминутки на занятиях по конструированию. Без них дети будут менее внимательными, не сосредоточенными, менее вдумчивыми, сложнее будет усваиваться новый материал.

Текст стихов из физкультминуток дети должны проговаривать вместе с педагогом. Предлагаем несколько развлекательных физкультминуток:

#### 1. **Сороконожки**.

Две больших сороконожки  
Побежали по дорожке  
А потом они запнулись, покрутились  
И в замочек превратились.  
Мы замочек покрутили,  
Мы замочек постучали,  
Потянули и открыли.

*Описание:*

1-2 строчки: средними и указательными пальчиками «бежим» к локтям противоположных рук;

3 строчка: делаем движения как при умывании рук;

4 строчка: взяли руки в замок;

5 строчка: держа руки в замочке, крутим запястья круговыми движениями;

6 строчка: стучим ладошками друг о друга;

7 строчка: растянули пальчики и замочек разжали.

## 2. «Алые цветочки».

Наши алые цветочки  
 Раскрывают лепесточки,  
 Ветерочек дует,  
 Лепесточки крутит,  
 Наши алые цветочки  
 Закрывают лепесточки.

### *Описание:*

1-2 строчки: руки сложить лодочками, пальчики вверх, на уровне груди на расстоянии 20 сантиметров от грудной клетки, постепенно ладошки раскрываются налево и направо, пальчики расслабляются, запястья остаются сомкнуты;

3-4 строчки: запястья остаются сомкнуты, пальчики произвольно шевелятся;

5-6 строчки: пальчики медленно смыкаются, ладошки постепенно закрываются – аленький цветочек закрылся.

## 3. «Буратино».

Буратино потянулся,  
 Раз нагнулся,  
 Два нагнулся,  
 Руки в стороны развёл,  
 Видно ключик не нашёл.  
 Чтобы ключик нам найти  
 Надо на носочки встать  
 И попрыгать всем как мяч.

### *Описание:*

Эта зарядка проводится стоя. Исходное положение: ноги на ширине плеч, руки на пояс.

1 строчка: руки медленно, через стороны поднимаются вверх, спинка вытягивается, встаём на носочки;

2-3 строчки: руки опускаем вниз, наклоняемся 2 раза, стараемся, чтобы пальчики задели пол;

4-5 строчки: выпрямляемся, разводим руки в стороны, недоумённо пожимаем плечами;

6-7 строчки: руки ставим на пояс, ноги вместе, поднимаемся на носочки;

8 строчка: прыгаем как маленькие, большие, звонкие и так далее мячики.

## 4. «Хомячок».

Хомка, хомка, хомячок,  
 Полосатенький бочок.  
 Хомка раненько встаёт,  
 Лапки моет, щёчки трёт,  
 Подметает хомка хатку  
 И выходит на зарядку.

Раз, два, три, четыре, пять –  
Хомка хочет сильным стать!

*Описание:*

Эта зарядка проводится стоя. Исходное положение: ноги на ширине плеч, руки на пояс.

1 строчка: гладить себя сначала по голове;

2 строчка: гладить себя сначала по левому боку, затем по правому боку;

3-4 строчки: делать круговые движения руками, как при мытье рук, потереть щёчки ладонками;

5 строчка: прямыми руками из стороны в сторону на уровне пояса машем руками – подметаем;

6 строчка: маршируем, выходя на зарядку, ручки по военному согнутые в локотках – налево, направо;

7 строчка: маршировка продолжается, дети в такт маршу считают;

8 строчка: встать в исходное положение, только руки показывают силу хомячка (плечо согнуть параллельно полу, предплечье поднято вверх).

***Данная программа даёт возможность детям:***

- ❖ проявить свою творческую и интеллектуальную активность;
- ❖ проявить изобретательность, нестандартное мышление;
- ❖ развить своё эмоциональное восприятие окружающего мира.

***В ходе реализации образовательной программы можно зафиксировать:***

- свободное общение с педагогом и с другими детьми;
- развитие любознательности;
- развитие стремления к познанию нового;
- формирование у ребят логического мышления;
- формирование навыков индивидуальной и коллективной работы;
- умение решать стандартные задачи нестандартным методом;
- стимулирование желания учиться;
- умение определять конкретные цели своих поступков;
- умение искать и находить, выбирая из множества вариантов, средства достижения этих целей;
- умение проверять эффективность выбранных путей: действиями, ошибаясь и исправляя ошибки, опытом чувств или прошлых аналогичных ситуаций;
- умение предвидеть конечный результат своих действий и поступков;
- умение соперничать (т.е. принимать позицию партнёра).

## 2.5 Информационные источники

### 2.5.1 Список литературы для педагогов

1. Андреева Г.М. – Социальная психология. – М., 2014 г.
2. Астапов В.М. Диагностика развития. – М., 2000г.
3. Борисенко М.Г. Смотрим, видим, запоминаем (Развитие зрительного восприятия, внимания и памяти) – СПб, 2003 г.
4. Борисенко М.Г. Чтобы чисто говорить надо... (Развитие общеречевых навыков) – СПб, 2005 г.
5. Борякова Н.Ю. Ступеньки развития. Ранняя диагностика и коррекция задержки психического развития у детей. Учебно-методическое пособие. – М., 2002 г.
6. Бутко Г.А. Физическое развитие детей с задержкой психического развития. – М., 2006 г.
7. Гаврилова Т.П., Соколова О.В., Сулова А.В. Развивающие игры для детей с нарушениями интеллекта. – Пермь, 2001г.
8. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В Тренируем мышление. – М., 2001г.
9. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Развиваем память. – М., 2000г.
10. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Развиваем внимание. – М., 2002г.
11. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Учимся решать задачи. – М., 2000г.
12. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Учимся запоминать. – М., 2002г.
13. Головитин С.Ю. Словарь практического психолога. – Минск, 1997г.
14. Дедюхина Г.В. Учимся говорить. 55 способов общения с неговорящим ребёнком. – М., 1997 г.
15. Кожанова Н.Г. Игра, как средство творческой реабилитации ребенка с ограниченными возможностями здоровья. – Пермь, 2005 г.
16. Комков А.Ю. Русские народные загадки. – М., 2003 г.
17. Линго Т.И. 50 головоломок и ребусов. – Ярославль 2000г.
18. Липакова В.И., Логинова Е.А., Лопатина Л.В. Дидактическое пособие для диагностики состояния зрительно-пространственных функций у детей дошкольного возраста. – С-Пб., 2001г.
19. Маклаков А.Г. Общая психология. – С-Пб., 2001г.
20. Мухина В.С. Возрастная психология. – М., 1999г.
21. Немов Р.С. Психология. – М., 1998г.
22. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. – М., 1996г.
23. Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе. - М., 2001г.
24. Пальчиковая гимнастика. - Санкт-Петербург, 2005.
25. Прозоровская А.Г. Моторика. – М., 2022г.
26. Рогов Е.И. Психология познания. – М., 1998г.
27. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – С-Пб., 1999г.

28. Сборник методических материалов семинаров в рамках образовательного форума «Современные подходы и технологии сопровождения детей с особыми образовательными потребностями». Альтернативная и дополнительная коммуникация (АДК) – Пермь, 2018 г.
29. Светлова И.Е. Логика. – М., 2000г.
30. Светлова И.Е. Развиваем логику. – М., 2002г.
31. Светлова И.Е. Развиваем мелкую моторику. – М., 2001г.
32. Светлова И.Е. Тренируем память. – М., 2001г.
33. Советский энциклопедический словарь. – М., 1987г.
34. Современные подходы и технологии сопровождения детей с особыми образовательными потребностями – Пермь, 2017 г.
35. Спиваковская А.С. Популярная психология для родителей. – С-Пб., 1997г.
36. Ширшов Б. Сто загадок. – Пермь, 1977г.
37. Щербакова А.М. Воспитание ребенка с нарушениями развития. – М., 2003г.
38. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1999 г.
39. Янушко Е. Игры с аутичным ребёнком. Установление контакта, способы взаимодействия, развитие речи, психотерапия. – М., 2007 г.

### **2.5.2 Список литературы для учащихся и родителей**

1. 500 головоломок. – М., 2016 г.
2. Борисенко М.Г. Смотрим, видим, запоминаем (Развитие зрительного восприятия, внимания и памяти) – СПб, 2003 г.
3. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В Тренируем мышление. – М., 2001г.
4. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Развиваем память. – М., 2000г.
5. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Развиваем внимание. – М., 2002г.
6. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Учимся решать задачи. – М., 2000г.
7. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. Учимся запоминать. – М., 2002г.
8. Головитин С.Ю. Словарь практического психолога. – Минск, 1997г.
9. Грецкая А. Сборник заданий. Графические диктанты. – М., 2020 г.
10. Дедюхина Г.В. Учимся говорить. 55 способов общения с неговорящим ребёнком. – М., 1997 г.
11. Комков А.Ю. Русские народные загадки. – М., 2003 г.
12. Линго Т.И. 50 головоломок и ребусов. – Ярославль 2000г.
13. Мёдов В.М. Графические диктанты от простых до самых сложных. – М., 2020 г.
14. Носов М. Тетрадка с головоломками и играми. – М., 2017 г.
15. Пальчиковая гимнастика. - Санкт-Петербург, 2005.
16. Рисуем по клеточкам. Волшебное зеркало. – М., 2020 г.
17. Рисуем по клеточкам. Удивительная выростайка. – М., 2021 г.
18. Светлова И.Е. Логика. – М., 2000г.
19. Светлова И.Е. Развиваем логику. – М., 2002г.

20. Светлова И.Е. Развиваем мелкую моторику. – М., 2001г.
21. Светлова И.Е. Тренируем память. – М., 2001г.
22. Сыропятова Г.А. Рабочая тетрадь. Графические диктанты. – Екатеринбург, 2016 г.
23. Чурсина Л.В. Конструирование по клеточкам. – Ульяновск, 2012 г.
24. Ширшов Б. Сто загадок. – Пермь, 1977г.
25. Янушко Е. Игры с аутичным ребёнком. Установление контакта, способы взаимодействия, развитие речи, психотерапия. – М., 2007 г.

### 2.5.3 Список рекомендуемых Интернет-ресурсов:

1. Заболевание населения по основным классам болезней [http://burstat.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat\\_ts/burstat/resources/e26a3400479705ed9655b6ed3bc4492f/](http://burstat.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_ts/burstat/resources/e26a3400479705ed9655b6ed3bc4492f/)
2. Логинова Н.Ф., С. Х. Самсонова. Педагогическое сопровождение социальной практики // URL: <http://www.cs-network.ru/library/?content=doc&id=208>.
3. Перевозникова Н.Ю. Социальная практика как технология реализации компетентностного образования в школе// URL: [http://www.eurekanet.ru/res\\_ru/0\\_hfile\\_1219\\_1.pptx](http://www.eurekanet.ru/res_ru/0_hfile_1219_1.pptx).
4. Инструкция модели Lego WEDO «Грузовик» <https://www.prorobot.ru/load/lego-wedo-2.0-gruzovik.pdf>
5. Инструкция модели Lego WEDO «Волчок» <https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2F850zZETO6qjibGHmZxqdRyF55WWauLfd4v1S4wVCdTnHD%2FXmCc7qWcKLZp3PWjegq%2FJ6bpmRyOJonT3VoXnDag%3D%3D&name=legowedo-instruction-0124.pdf&nosw=1>
6. Инструкция модели Lego WEDO «Карусель» <https://cloud.mail.ru/public/Rn15/ieekoAmjR>
7. Инструкция модели Lego WEDO «Самосвал» <https://cloud.mail.ru/public/ZWMX/atEZY3aMA>
8. Инструкция модели Lego WEDO «Вездеход» <https://cloud.mail.ru/public/D4wm/SeBD6WHvC>