

### **Основные требования к Программе:**

- срок программы - 10 дней;
- практико-ориентированная;
- включает в себя не менее 3-х выездов за пределы образовательной организации.

## **Программа профильного отряда**

**Название Профиля:** «ЛогикУм»

**Ключевая идея Программы:** Развитие навыков логического мышления

**Категория участников (классы)** \_\_ обучающиеся 3 и 4 классов (9 – 11 лет)

### **Прогнозируемые результаты:**

1. У детей сформирован интерес к решению логических задач.
2. Дети умеют применять полученные знания и навыки на деле.
3. У детей сформирован положительный опыт проведения досуга в летнем школьном лагере.

**Куратор Рабочей группы - Южакова Светлана Сергеевна, психолог МКУ «ЦРО ПМО» 89026418220, [ssiuzhakova@permsky.permkrai.ru](mailto:ssiuzhakova@permsky.permkrai.ru)**

### **Участники рабочей группы:**

1. Кетова Ольга Павловна, главный специалист, 89082733491
2. Избицкая Людмила Николаевна, 89504564533
3. Нагуманова Елена Александровна, заместитель директора по воспитательной работе, 89028341144
4. Лебянкина Татьяна Петровна, учитель начальных классов, 89523367223
5. Онянова Лариса Александровна, учитель начальных классов, 89091161269
6. Кузьева Эльза Тахировна, 89519522034

<p><b>Дата</b></p> <p><i>Пример:</i> 03.06.2024 (понедельник)</p>	<p><b>Наименование мероприятия (форма, тема)</b></p> <p><i>К программе приложить Методические рекомендации по данному мероприятию с подробным описанием</i></p>		<p><b>Место проведения</b></p> <p><i>Указать один из двух вариантов:</i> - на базе школы - выездное мероприятие (указать место, адрес)</p>	<p><b>ФИО, должность, контактный телефон члена Рабочей группы, ответственного за данное мероприятие</b></p>	<p><b>Результат</b></p>
<p>1 день ЛогикЗнакомство</p>	<p>Знакомство. Игры на сплочение, снятие напряжения. Создание отрядного уголка, девиза, эмблемы. Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.</p>	<p>Весь день</p>	<p>Школа</p>	<p>Кетова О.П.</p>	<p>Знакомство, положительный настрой на смену</p>
<p>2 день ЛогикКвест</p>	<p>Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». День защиты детей – квест «12 записок» Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.</p>	<p>После обеда</p>	<p>Населенный пункт или школа</p>	<p>Нагуманова Е.А.</p>	<p>Дети разгадывают ребусы, где зашифрована информация о Дне защиты детей. Получают сладкий приз.</p>
<p>3 день ЛогикПутешествие</p>	<p>Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Поездка в музей. Мастер-класс по изготовлению чего-либо или игра, связанные с народами, проживающими на территории ПМО. Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.</p>	<p>До и после обеда</p>	<p>Музей ПМО или краеведческий</p>	<p>Избицкая Л.Н.</p>	<p>К 85-летию ПМО</p>

4 день ЛогикМар афон	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Прогулка по населенному пункту, Составление карты узнаваемых мест по фрагментам. Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.	До и после обеда	Населенный пункт и школа	Онянова Л.А.	К 85-летию ПМО Ориентация в пространстве, чтение карт и схем, шифровка.
5 день ЛогикПоиск	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Вручение составленных карт другим отрядам. Приз победителям.  Презентация своего путешествия куда-либо (не более 3х слайдов с описанием места, значимость или интересный факт этого места, впечатления + фото – в конце презентации, слушатели должны догадаться о каком городе или стране идет речь) Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.	После завтрака  После обеда	Школа	Ледянкина Т.П.	Смекалка, догадливость, коммуникативность, ценность разных культур и народов
6 день ЛогикОтвет	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». ЧГК – игра (Что? Где? Когда?) Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.	До или после обеда	Школа	Нагуманова Е.А.	
7 день ЛогикФокус	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Приглашение фокусников, обучение фокусам.	До или после обеда	Школа	Кузяева Э.Т.	

	Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.				
8 день ЛогикСемья	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Ролевая игра «Семейный бюджет» Загадки от родителей. Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.	До или после обеда	Школа	Избицкая Л.Н.	К году Семьи
9 день ЛогикПарк	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Выезд в парк научных развлечений в ПГПУ Рефлексия дня в облаке тегов. Получение одного из ключей.	До или после обеда	ПГПУ	Онянова Л.А.	
10 день ЛогикЗавешение	Упражнение по типу «ледокол», «приветствие». Подготовка к закрытию. Парад достижений. «ЛогикШОУ» Открытие сундука (вручение призов, связанных с развитием логики и мышления, например, пятнашки, танграм, конструктор, кубик рубика и т.п.) Рефлексия. Демонстрация всех тегов.	В течение дня	Школа	Кузяева Э.Т.	

Приложение

## День 1 ЛогикЗнакомство

**Цель:** познакомиться с детьми, познакомить их между собой.

**Задачи:**

-познакомить детей по именам;

- создать атмосферу доброжелательности и внутреннего комфорта для каждого ребенка.

*В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, весёлым, немного «бесшабашным», тогда дети во всём начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего участия в программе. Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых форм знакомства является игра.*

### **Игра «Знакомство»**

*Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит свое имя.*

*После знакомства детям надо дать возможность побольше узнать о других, для это можно провести игру:*

### **Игра «Больше знаю-быстрее найду друга»**

*Играющие стоят в круг и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч, при этом коротко рассказывают про себя (какие животные есть у меня дома, какое время года люблю больше всего и др).*

*После общения с друг другом, ребятам необходимо создать отрядный уголок, девиз, эмблему.*

*После коллективной работы, необходимо получить обратную связь и самое главное сделать анализ своей работы.*

*Подведение итогов: использование рефлексии дня в облаке тегов.*

<https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D1%8F%20%D0%B4%D0%BD%D1%8F%20%D0%B2%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%BA%D0%B5%20%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D0%B2>

*Оцените первый день? Все ли получилось? Познакомились ли ребята? Если да, первый ключей в отряде, который открывает дверь для чего удивительного, интересного и увлекательного.*

## **День 2 ЛогиКвест**

### **Квест-игра «12 записок»**

**Цель игры:** сплочение детского коллектива.

**Задачи:** развить логическое мышление, формировать умение действовать в группе сверстников.

**Правила игры:** ведущий вручает детям 1 записку, в которой указывается, где спрятана 2 записка, во 2 указывается, где спрятана 3 и т.д.. В последней (12 записке) указывается, где спрятан "приз".

**Подготовка к игре:** распечатать и разложить записки в указанные места.

<https://disk.yandex.ru/d/KYqmyeRLFgQ3g>

**Вступление:** Первый день лета посвящен Международному Дню защиты детей и сохранению мира на земле. Этот день посвящен Вам, дорогие ребята, этот веселый,

яркий день имеет свой символ (детям вручается флаг ), а вот что он означает вам предстоит узнать. Мы предлагаем вам принять участие в веселой игре.

*Мы вам записки сочинили  
И в тайники их разложили.  
Найдешь одну – прочтешь совет  
Как отыскать вторую,  
А в ней откроешь ты секрет,  
Где разыскать другую.  
Когда отыщешь все места,  
Записки вместе соберешь,  
Тогда закончится игра,  
И лучший клад найдешь!*

**Ход игры:** участники игры выполняют задания, педагог сопровождает детей, контролирует соблюдение правил безопасности. В конце игры дети получают сладкий приз и видеоролик о Дне защиты детей. (<https://disk.yandex.ru/d/0qxNG-vAsydr6w>)

(Для создания заданий использовался сайт <http://kvestodel.ru>)

## День 3 ЛогикПутешествия

### 1. Поездка в Музей Пермского муниципального округа

### 2. Путешествие во времени. Творческая мастерская «Послание для будущих потомков ПМО с использованием элементов коми-пермяцкого орнамента»

*Цель:* создание условий для формирования логического мышления младших школьников через использование элементов декоративно-прикладного искусства.

*Ход занятия:*

#### **1. Организационный момент**

*Отправляемся в путешествие во времени, в начало 20 века. На территории Пермского муниципального округа проживает огромное количество людей разных национальностей. Среди них и коренные жители Прикамья – коми-пермяки, занимающие 3 место по численности после русских и татар.*

#### **2. Основная часть**

*Обзор национального костюма коми-пермяков. Разбор элементов орнамента коми-пермяцкого костюма с использованием интерактивных упражнений.*

#### **3. Практическая часть. Выполнение творческого задания в парах.**

*(Детям выдаются бланки с изображением элементов коми-пермяцкого орнамента. Каждой паре детей предстоит придумать послание для будущих потомков Пермского муниципального округа и зашифровать их, используя элементы орнамента – для каждого элемента должна соответствовать определённая буква. Послание изобразить на поясе – элементе одежды коми-пермяков)*

#### **4. Обмен поясами и расшифровка посланий**

#### **5. Рефлексия**

*Ссылка на разработку сценария, презентацию и дополнительный материал:*

<https://disk.yandex.ru/d/91xSHj4e6Sklig>

## День 4 ЛогикМарафон

*Младший школьный возраст обладает большим желанием самостоятельного изучения материала. Каждый ребёнок по своей природе – исследователь, он ещё многого не знает об окружающем мире, поэтому для него важно узнать обо всём. У детей лучше усваиваются новые знания, если они получили их сами, увидев, услышав, потрогав.*

**Цель:** развитие интереса и пространственного мышления младших школьников на практическом примере по составлению карты интересных объектов на территории проживания.

**Ход мероприятия.**

*1. Вспомнить историю села, теоретически определить интересные объекты, которые есть на территории села.*

*2. Для составления карты (плана) необходимо вспомнить условные обозначения. Обратите внимание, что на плане необходимо указать стороны горизонта. Верхний край плана обозначает север, нижний – юг, правый – восток, левый – запад.*

[https://travelask.ru/system/images/files/001/058/524/wysiwyg/условные\\_знаки\\_3.png?1522141140](https://travelask.ru/system/images/files/001/058/524/wysiwyg/условные_знаки_3.png?1522141140)

*3. Практическая работа. Ребята проходят маршрут от школы до выбранных ранее объектов. По пути следования, используя топографические знаки, составляют план.*

*4. Составленный план копируют и раздают ребятам в другие отряды. Ребята должны пройти по предложенному плану и найти объекты. Возле объектов надо сфотографироваться.*

*5. Продуктом данного мероприятия будет фотоотчёт (презентация, коллаж).*

## День 5 ЛогикПоиск

1. Упражнение по типу «ледокол», «приветствие».
2. Вручение составленных карт другим отрядам. Приз победителям.

3. После обеда - Презентация своего путешествия куда-либо (не более 3х слайдов с описанием места, значимость или интересный факт этого места, впечатления + фото – в конце презентации, слушатели должны догадаться о каком городе или стране идет речь)

4. Рефлексия дня в облаке тегов.

5. Получение одного из ключей.

## День 6 ЛогикОтвет

### Игра «Что? Где? Когда?»

**Цель игры:** развитие логического мышления учащихся; повышение познавательного интереса учащихся к предметам гуманитарного, естественнонаучного цикла; формирование навыков групповой работы.

#### **Правила игры:**

1. Игра состоит из 11 раундов.

2. В каждом раунде предлагаются вопросы из сектора, выпавшего на игровом столе.

3. После обдумывания (1 мин.) капитан называет игрока, который будет давать ответ.

4. Если команда отвечает сразу, то одна минута остается в запасе, и команда может взять ее дополнительно в любом раунде.

5. Если команда дает правильный ответ, то ей зачисляется одно очко. В случае неправильного ответа на вопрос в игре ответ может дать другая команда или зрители.

6. Дважды за игру проводится музыкальная пауза. Она возникает либо по объявлению ведущего (он имеет право сделать это дважды за игру), либо по просьбе команды (ей позволяется сделать это один раз).

**Ход игры:** Вы видите на столе игровой круг, который разделён на 11 секторов. При помощи волчка выбирается категория, на вопросы которой нужно дать ответ. (команды по очереди вращают волчек, отвечают на вопросы (см. правила)).

#### **Литература**

**Астрономия**

**Биология**

**География**

**Химия**

**Физика**

**Музыка**

**Блиц-турнир**

**История**

**Математика**

**Черный ящик**

В конце игры проводится рефлексия, награждаются победители.

Вопросы с ответами по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/0VjzjuoUznMbg>

## День 7 ЛогикФокус

1. Просмотр представления «В мире фокусов».
2. Летнее развлечение «В стране веселых фокусов».

Цель: способствовать развитию у детей познавательной активности, любознательности через эксперимент.

В «Школе фокусников» есть определенные правила, которые нужно четко выполнять, чтобы получился фокус:

- Внимательно слушать;
- Точно выполнять указания;
- Аккуратно работать с оборудованием;
- Проявлять смекалку.

Смотреть сценарий здесь:

[https://docs.google.com/document/d/1\\_aeNrLQfl5PA6uiR7\\_5Ext1KVy6OP47K/edit?usp=drive\\_link](https://docs.google.com/document/d/1_aeNrLQfl5PA6uiR7_5Ext1KVy6OP47K/edit?usp=drive_link)

В конце игры можно дать детям возможность продемонстрировать свои фокусы.

## День 8 ЛогикСемья

### Квест-игра «Семейный бюджет»

**Цель:** создание условий для формирования финансовой грамотности обучающихся.

**Задачи:**

- Способствовать формированию экономического образа мышления; формировать умение работать в группе, в паре, вести диалог;
- Развивать умение анализировать и сравнивать на основе имеющихся знаний; умение творчески подходить к решению финансовых вопросов;

**Правила игры:**

Отряд делится на 4 команды, каждая команда – отдельная семья, распределяются роли в семье (папа, мама, дети). Каждая семья получает путеводитель и решает ряд задач, собирая в свою копилку монеты за правильно выполненные задания.

Ссылка на разработку, презентацию и дидактические материалы:

<https://disk.yandex.ru/d/QVkn8AZFCsw1A>

## День 9 ЛогикПарк

### Поездка в ПГПУ в интерактивный музей занимательных наук.

**Цель:** привить интерес к различным областям науки и техники, помочь претворить в жизнь их планы и мечты, вывести школьников на дорогу поиска в науке, в жизни, помочь наиболее полно раскрыть свои способности.

Перед поездкой необходимо провести инструктаж по:

1. правилам поведения в транспорте.

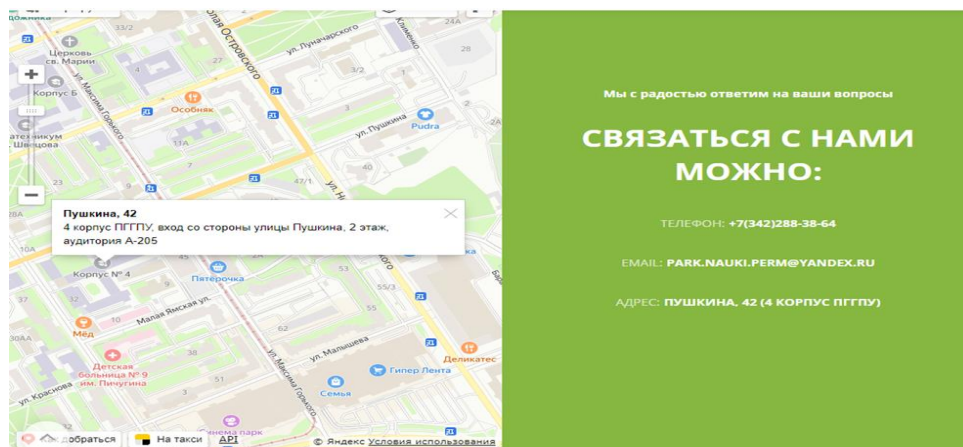
2. правилам поведения во время экскурсии

3. познакомить с понятием «музей»

*Музей (от др.-греч. μουσεῖον — Дом Муз) — учреждение, занимающееся сбором, изучением, хранением и экспонированием предметов — памятников естественной истории, материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью.*

4. обсудить, что такое «интерактивный музей»

*интерактивным музеем обычно называют технически и технологически оснащенный музей, работа которого в первую очередь направлена на диалог с публикой. Подразумевается, что в арсенале технологий такого музея наличествуют видешоу, панорамные проекции, виртуальная реальность, и многое другое.*



## 10 день

1. **Парад достижений.** На закрытии лагерной смены ребята отряда «ЛогикУм» демонстрируют разученные фокусы.

2. **Игра «Логик Шоу» (для всего лагеря).**

**Задачи:** способствовать развитию у детей познавательных процессов мышления, восприятия, внимания, памяти; воспитывать умение коллективно взаимодействовать, соблюдая правила игры.

**Правила игры:** отряды разделить на 6 команд, за правильные ответы каждая команда будет получать монеты.