

2026년 인지기능 프로그램 계획서

적용기간 : 2026년1월1일~2026년12월31일

작성일자 : 2026년1월1일

프로그램 영역	개인 집단	프로그램 명	목표	대상자	시간(분이상)	일정 (횟수)	진행자				
			프로그램 내용								
인지자극 프로그램	개인별 프로그램	사운드마인드	인지력 개선	전원	30	매일 제공 1일 2개 이상 또는 1일 2회 이상	프로그램 관리자 치매전문 요양보호사				
			인공지능 기반의 터치스크린 대블릿PC를 활용, 문제 풀이형 퀴즈로 기억력 언어력 지각력 사고력 주의력을 자극하고 반복 훈련하고 성취도에 따라 이름에 꽃 핀다								
		글씨쓰기	인지력 향상	가능자	30						
			큰글씨 쓰기책을 활용하여 필사 훈련과 자신의 이름과 가족이름 쓰기를 반복하여 훈련한다.								
		워크북쓰기	인지력 향상	가능자	30						
			주어진 도안 위에 어울리는 색연필 색을 칠하고 색 선택의 이유를 설명한다.								
		퍼즐마치기	인지력 향상	가능자	30						
			모자이크 퍼즐조각을 워도를 보면서 모양과 위치를 생각하면서 집중력을 발휘한다.								
		칠교놀이	인지력 향상	가능자	30						
			7개의 조각을 이용하여 여러 가지 형상을 조립하는 창의력과 집중력을 활용한다								
		한글숫자카드	인지력 향상	가능자	30						
			한글카드와 숫자카드를 이용하여 순서대로 종류별로 구별하는 판단력을 훈련한다.								
		블럭쌓기	인지력 향상	전원	30						
			종이컵, 블록, 모형술잔을 활용하여 색상별 구별하여 높이쌓는 훈련으로 집중력을 발휘한다								
		실뿔기	인지력 향상	가능자	30						
			여러개의 구멍이 뚫린 판에 줄을 통과시켜서 주어진 모양을 만드는 집중력을 활용한다.								
		전래동화듣기	인지력 향상	가능자	30						
			소형태블릿PC를 활용하여 흥미있게 구성한 옛날이야기를 시청하면서 공감한다.								
		색분류하기	인지력 향상	관심자	30						
			섞여있는 여러색의 코튼볼을 색상별로 구별하여 각각의 색상 접시에 담아 놓는 집중력 훈련								
		큰소리글읽기	인지력 향상	가능자	30						
			큰소리로 책을 읽으면서 이해하는 집중력과 언어력을 훈련한다.								
		인지기능 프로그램	소집단 프로그램	해피테이블	인지력 향상			전원	30	매일 제공 1일 1개 이상	
					터치스크린기능의 게임용 탁상태블릿PC를 이용하여 4인이내 소그룹이 게임하는 집중력훈련						
				웃놀이	인지력 향상			가능자	30		
					프로그램 제공자가 함께 편을 만들어 웃놀이를 하면서 판단력을 활용하고 함께하는 사회성훈련						
화투놀이	인지력 향상			가능자	30						
	프로그램 제공자가 동참하여 화투놀이를 하면서 숫자계산 및 논리력을 발휘하며 훈련한다										
수수께끼	인지력 향상			가능자	30						
	유튜브의 수수께끼 TV동영상을 활용하여 먼저 손들고 퀴즈 풀기를 하는 판단력 언어력 훈련										
공동블럭쌓기	인지력 향상			전원	30						
	2명 이상이 공동으로 종이컵, 블록, 모형술잔 등을 활용하여 색상별 구별하여 의논하며 높이쌓는 훈련으로 사회성과 집중력을 발휘한다										