

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «01» апреля 2024г.
Протокол №2



Утверждаю
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 106-Н от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Школа будущего первоклассника»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Глазова Наталья Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Пышма, 2024

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Подготовка детей к школе занимает особое место в системе образования. Это обусловлено сложной адаптацией ребенка к школе. Школа предъявляет к первокласснику довольно высокие требования. Как правило, педагоги и родители считают, что для подготовки дошкольника к школе и развития школьных навыков необходимо и достаточно научить его читать по слогам, считать, а также развить мелкую моторику, тем самым подготовив руку к письму. На самом же деле, чтобы ребенок успешно усваивал школьную программу, ему, в первую очередь, необходимо развивать интеллект в целом: восприятие, память, внимание, мышление, воображение, речь. Лучше всего это делать в игре.

Данная программа предоставляет возможность комплексно решать проблемы социальной адаптации детей старшего дошкольного возраста к новым условиям, направлена на создание комфортных условий для развития ребёнка, его мотивации к познанию, интеллектуальное развитие, укрепление его психического и физического здоровья через использование технологий здоровьесбережения.

Программа не допускает дублирования программ детского сада и первого класса. Она обеспечивает формирование ценностных установок, ориентирует не на уровень знаний, а на развитие потенциальных возможностей ребенка, на зону его ближайшего развития, обеспечивает постепенный переход от непосредственности к произвольности, организует и сочетает в единой смысловой последовательности продуктивные виды деятельности, готовит переход от игровой к творческой, учебной деятельности, в том числе в сотрудничестве со сверстниками и взрослыми.

Актуальность и новизна программы. Ученые считают, что настоящее время первоклассники развиты хуже, чем их сверстники в середине прошлого века вследствие того, что начиная с 5,5 – 6 лет сегодняшние дошкольники почти не играют, а в основном учатся в подготовительных к школе группах. При этом следует отметить, что дети все равно оказываются неготовыми к школе, более того они готовы к ней в меньшей степени, чем их сверстники пятьдесят лет тому назад, которых специально к школе не готовили.

Психологические исследования показывают, что подготовка к школе в форме выработки простейших школьных знаний, умений и навыков не имеют ничего общего с психологической готовностью к школьному обучению, которая не формируется на занятиях по школьному типу. Психологическая готовность к школе – это психологические

предпосылки к овладению учебной деятельностью, которая формируется внутри ведущей деятельности, присущей дошкольному возрасту, то есть в игре.

Созданием данной образовательной программы послужил социальный запрос родителей и школы. Интеллектуальная готовность ребенка (наряду с эмоциональной психологической готовностью) является приоритетной для успешного обучения в школе, успешного взаимодействия со сверстниками и взрослыми. Программа готовит детей к обучению в школе, осуществляя преемственность между дошкольным и начальным общим образованием.

Новизна программы заключается в новом подходе к подготовке к школе – нейрпсихологическим. Нейрпсихологический подход приводит к пониманию того, что ключевыми предпосылками для успешного освоения ребенком школьной программы является не актуальный объем накопленной информации и навыков, а возможность приобретать новые знания и умения. Программа использует современные технологии, позволяющие активизировать мыслительные процессы ребёнка, включить его в изменившуюся социальную среду и формировать интерес к школьной жизни. При реализации программы широко используются интерактивные средства обучения: интерактивная доска, дидактические пособия «Блоки Дьенеша», картотека игр на межполушарное взаимодействие, комплекс настольных игр, интерактивные программы «Мерсибо. Скоро в школу», прописи и тематические тетради.

Отличительные особенности программы. Программа содержит два уровня подготовки к школе: стартовый и базовый.

Стартовый уровень «Играем в школу» предназначен для детей 5- 6 лет; базовый уровень «Готовимся к школе»- для детей 6-7 лет и направлен на создание психологических предпосылок к овладению учебной деятельностью, которая формируется внутри ведущей деятельности, присущей дошкольному возрасту, то есть в игре.

Базовый уровень направлен на формирование готовности к обучению в начальной школе у будущего школьника, развитие тех интеллектуальных качеств, творческих способностей и свойств личности, которые обеспечивают успешность будущего первоклассника, высокие достижения в учебе и положительное отношение к школе.

Отличительной особенностью программы является её интегрированная основа. Программа не ставит своей целью подготовить ребёнка к обучению в школе, но носит развивающий характер, решает задачи общего развития будущего первоклассника, его физических, социальных и психических функций, необходимых для систематического обучения. Обязательными условиями проведения занятий являются: использование игровых методов преподавания; смена видов деятельности; положительная оценка личных достижений каждого обучающегося; отсутствие каких – либо отметок и домашних заданий.

Большая роль в программе отводится развитию мелкой моторики и подготовке руки к письму. Скоординированность работы пары «глаз-рука» самостоятельно не развивается, необходима работа в данном направлении.

В старшем дошкольном возрасте работа по развитию мелкой моторики и координации движений руки должна стать важной частью *подготовки к школе*. Развитие навыков зрительно-моторной координации важно еще и потому, что вся дальнейшая жизнь ребенка потребует использования точных, скоординированных движений кистей и пальцев, которые необходимы, не только, чтобы одеваться, но и рисовать, писать, а также выполнять множество разнообразных как бытовых, так и учебных действий. Процесс письма

осуществляется на основе достаточного уровня развития не только определенных речевых, но и не речевых функций, а именно, зрительно-моторной координации.

Педагогическая целесообразность программы. Занятия построены на сочетании развивающих упражнений и познавательного материала из различных областей знаний. Игровая форма способствует непринужденной коррекции и развитию умственных качеств дошкольников, формированию общеинтеллектуальных умений, расширению кругозора, развитию познавательных способностей и в конечном итоге – формированию прочных знаний, умений и навыков, необходимых будущему первокласснику.

Адресат программы – дошкольники 5-7 лет.

Возрастные особенности обучающихся. Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 5 – 7 лет. Курс обучения – 2 года.

Дети 5-6 лет.

Возраст 5-6 лет — это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные аспекты, прорабатываются все моменты становления «Я» позиции. Именно 90% закладки всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем. В 5-6 лет ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом никогда в жизни. В этом возрасте ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора. Лучшим способом получить именно научную информацию является чтение детской энциклопедии, в которой четко, научно, доступным языком, ребенку описывается любая информация об окружающем мире. Ребенок получит представление о космосе, древнем мире, человеческом теле, животных и растениях, странах, изобретениях и о многом другом. Этот период называют сенситивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих аспектов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать.

Ведущей деятельностью детей данного возраста является игра.

У детей 5-6 лет наблюдается: стремление расширить свой кругозор; желание выявить и вникнуть в существующие в нашем мире связи и отношения; потребность утвердиться в своем отношении к окружающему миру.

Для того чтобы удовлетворить свои стремления, желания, потребности, у ребенка имеются различные средства и способы познания: - действия и собственный практический опыт (этим он овладел достаточно хорошо); - слово, т. е. рассказы взрослых (этот ему уже знаком, продолжается процесс его совершенствования); - книги, телевизор и пр. как новые источники знаний. Уровень интеллектуальных умений ребенка 5-6 лет (анализ, сравнение, обобщение, классификация, установление закономерностей) помогают ему более осознанно и глубоко воспринимать, постигать и разбираться в имеющихся и поступающих сведениях о нашем мире.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать.

Главное, в развитии детей 5-6 лет — это их познавательное развитие, расширение кругозора. И все игры, направленные на это, дадут хороший результат. Не отвечайте

односложно — «да» или «нет». Отвечайте ребенку развернуто, спрашивайте его мнение, заставляйте думать и рассуждать. А почему сейчас зима? Докажи. А почему в лесу нельзя разводиться костер. Обоснуй. У детей много неосознанной информации в голове, порой аккумулировать ее, разложить по полочкам они не могут. И задача взрослых им в этом помочь.

Дети 6-7 лет.

Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.

В этом возрасте чаще всего ваш ребенок:

- Практически готов к расширению своего микромира, если им освоено умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Ребенок, как правило, в состоянии воспринять новые правила, смену деятельности и те требования, которые будут предъявлены ему в школе.
- Постепенно социализируется, то есть адаптируется к социальной среде. Он становится способен переходить от своей узкой эгоцентричной позиции к объективной, учитывать точки зрения других людей и может начать с ними сотрудничать.
- Маленький ребенок делает выводы о явлениях и вещах, опираясь только на непосредственное восприятие. В 7 лет ребенок уже может учитывать другие точки зрения и понимает относительность оценок.
- Способен сосредотачиваться не только на деятельности, которая его увлекает, но и на той, которая дается с некоторым волевым усилием. К его игровым интересам, в которые входят уже игры по правилам, добавляется познавательный интерес. Но произвольность все еще продолжает формироваться, и поэтому ребенку не всегда легко быть усердным и долго заниматься скучным делом. Он еще легко отвлекается от своих намерений, переключаясь на что-то неожиданное, новое, привлекательное.
- Часто не только готов, но и хочет пойти в школу, поскольку смена социальной роли придает ему взрослости, к которой он так стремится. Но полная психологическая готовность ребенка к школе определяется не только его мотивационной готовностью, но и интеллектуальной зрелостью, а также сформированной произвольностью, то есть способностью сосредотачиваться на 35—40 минут, выполняя какую-либо череду задач. Чаще всего такая готовность формируется именно к семи годам.
- Очень ориентирован на внешнюю оценку. Поскольку ему пока трудно 2 составить мнение о себе самом, он создает свой собственный образ из тех оценок, которые слышит в свой адрес.

Режим занятий. Учебные занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для дошкольников составляет 30 минут.

Условия формирования учебных групп. Набор детей осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию специальных знаний и умений. При комплектовании групп учитывается возраст детей. Зачисление обучающихся на программу проводится в начале учебного года по желанию детей и с

согласия родителей (законных представителей). Одновременно в группе могут обучаться от 10-ти до 12-ти человек.

Объем общеразвивающей программы: первый год обучения – 144 часа, второй год обучения – 144 часа. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 288.

Срок освоения программы – два года, продолжительность образовательного процесса: 72 учебные недели – 18 учебных месяцев.

Форма обучения – очная.

Виды занятий – теоретические, практические, контрольные.

Формы подведения результатов – педагогическое наблюдение, устный опрос, тестирование, контрольные задания и упражнения, конкурсная деятельность, викторина, открытое занятие.

Цель программы – успешная адаптация детей дошкольного возраста к новым образовательным условиям и создание условий гуманного (комфортного) перехода с одной образовательной ступени на другую.

Цель стартового уровня обучения (5-6 лет):

- формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов;
- подготовка к умению читать и писать, развитие речи и произвольности психических процессов;
- развитие социальной компетентности и подготовка ребенка к обучению в школе.

Задачи:

Образовательные:

- знакомить с буквами и звуками русского алфавита;
- формировать навыки слогового чтения обучающихся;
- формировать графические навыки письма;
- формировать грамотность речи, расширять словарный запас;
- формировать первичные математические понятия и представления;
- познакомить с понятиями «число», «цифра», «математические знаки», «сложение», «вычитание», «арифметическая задача»;
- формировать умение ставить вопросы, делать выводы и простейшие умозаключения;
- выработать простейшие навыки устных вычислений;
- формировать основы целеполагания и планирования учебно-познавательных действий;
- формировать способности к самоконтролю, к оцениванию и коррекции результатов своей работы;
- формировать первичные представления об окружающем мире.

Развивающие:

- развивать у ребенка предпосылки к учебной деятельности: коммуникативные и поведенческие навыки, познавательные процессы (внимание, мышление, память, речь, общую и мелкую моторику);
- формировать волевые качества, эмоционально – положительное отношение к школе;
- развивать речевые способности (диалогическая и монологическая речь);

- развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия, выполнение поставленной умственной задачи);
- развивать познавательные психические процессы (внимание, память, восприятие, мышление, воображение);
- развивать разные виды мышления (логическое, словесно-образное, словесно-действенное);
- развивать культуру речи;
- формировать фонематический слух;
- развивать общую и мелкую моторику;
- развивать самостоятельность и уверенность в себе;
- формировать умение слушать педагога, действовать по заданному плану;
- развивать стремление к взаимодействию и сотрудничеству.

Воспитательные:

- формировать важные личностные качества, социальные умения и навыки;
- формировать умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место;
- формировать положительную мотивацию к обучению в школе.

Учебный (тематический) план
Первый год обучения (для детей 5-6 лет)
Стартовый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля	
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	1	1	Входная диагностика	
2	Развитие коммуникативных навыков ролевые игры «Что такое школа»	8	2	6	Устный порос Педагогическое наблюдение Контрольные задания и упражнения Викторина Тестирование Конкурс	
3	Развитие познавательной сферы	16	8	8		
4	Развитие зрительно-моторной координации. Подготовка руки к письму.	22	10	12		
5	Развитие межполушарного взаимодействия	16	8	8		
6	Развитие речи и грамота	22	10	12		
7	Развитие математических представлений и навыков	22	10	12		
8	Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, восприятия, мышления, логики	18	8	10		
9	Развитие творческой активности (тематические программы, конкурсы, турниры)	16	6	10		
10	Итоговое занятие	2	-	2		Открытое занятие
	Итого:	144	63	81		

Содержание учебного (тематического) плана

Тема 1. Вводное занятие (2ч.)

Теория. Цели и задачи программы. Инструктаж по правилам поведения на занятиях и технике безопасности. Диагностика уровня имеющихся знаний.

Практика. Игры на знакомство «Давайте познакомимся»; беседа «Правила поведения на занятиях», диагностические задания.

Тема 2. Развитие коммуникативных навыков ролевые игры «Что такое школа» (8ч.)

Теория. Осознание различий в позициях «дошкольник» и «школьник». Закрепление понятий «Школа», «Учитель», «Ученик», «Дошкольник и школьник», «Школьный класс», «Урок и перемена».

Практика.

Рисование на тему «Я-дошкольник, я-школьник».

Ход упражнения. Ребятам предлагается нарисовать два рисунка: «Я до школы», «Я — школьник» («Сделай так, чтобы сразу можно было догадаться, где какой рисунок, а сам никому не говори»). Время ограничивается (около 20-25 минут). В процессе рисования ведущий напоминает о том, сколько времени осталось. Каждый желающий может высказаться о том, что нарисовал. Устраивается выставка рисунков «Теперь мы — школьники!»

Игры и упражнения

Проводится как школьный урок. Педагог в роли учителя, дети – ученики. Из группы выбирается тот, кто «идет к доске». Ему дается лист с заранее нарисованными фигурами. Задача ведущего – в течение одной минуты дать четкие словесные характеристики фигуры, в результате каждый участник должен воспроизвести описанную фигуру с листа ведущего. Затем ведущий просит всех участников поднять листы с выполненным заданием и, пройдя по кругу, сверяет их с эталоном. После выполнения упражнения участники обсуждают, точно ли ими была выполнена инструкция ведущего. Далее группа выявляет причины неточного выполнения задания и совместно формулирует точную инструкцию.

Упражнение «Для чего ходят в школу»

Ведущий бросает мяч и спрашивает. Пример: В школу ходят, чтобы играть; в школу ходят, чтобы читать... и т.п.

Упражнение «Ассоциация на слово «первоклассник»

Участники встают в круг, и, передавая друг другу мяч, называют свои ассоциации со словом «Первоклассник».

Упражнение «Школьник и дошкольник»

Цель: помощь детям в осознании новых требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Педагог: «Ребята, как вас называют в садике? А как вас будут называть, когда вы пойдете в школу? Скажите, чем отличается школьник от дошкольника? Верно, школьник делает домашнее задание, ходит в школу, учится на уроках. А что делают дошкольники? А может ли школьник играть и бегать? На самом деле школьник тоже может играть и бегать. Я вам открою маленький секрет: каждый из вас может вести себя как школьник, а иногда как – дошкольник. Нужно знать, когда вы можете вести себя как школьники, а когда можно вести как дошкольник. Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник. – На уроке. – Дома. – С друзьями. И т.д.»

Упражнение «Обведи по контуру»

Детям предлагается обвести контур портфеля (пенала, карандаша, букваря и т.п.), соединив точки.

Упражнение закончи предложение «Я хочу в школу, потому что...»

Участники сидят на стульчиках в кругу и по очереди заканчивают предложение ведущего.

Игра «Доскажи словечко»

Педагог загадывает какой-либо школьный предмет. А детям предлагается отгадать загадки про школьные принадлежности.

Упражнение «Я положу в свой портфель»

Дети сидят или стоят в кругу. Первый ребенок говорит: «Я положу в свой портфель...» - и называет какой-нибудь необходимый в школе предмет. Следующий ребенок повторяет то, что назвали до него, и добавляет свой предмет.

Упражнение «Урок или перемена»

Цель: познакомить детей с правилами поведения на уроке и перемене.

Вы уже знаете, что в школе бывают уроки и перемены. На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному). Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене (читать, играть, разговаривать с друзьями, просить у друга ластик, писать в тетради, отвечать на вопросы учителя, решать задачки, готовиться к уроку, есть яблоко).

Упражнение «Составь фигуру»

Цель: формирование положительного отношения к школе, внутренней позиции школьника.

Детям из геометрических фигур предлагается создать аппликацию на тему «Школа».

Упражнение «Школьные знаки»

Цель: помощь детям в осознании школьных требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Ребята, а вы обращали внимание на дорожные знаки? Для чего они нужны? Дорожные знаки помогают нам, они подсказывают правила поведения на дороге. Если не обращать на них внимания – быть беде. А что такое правило? (правило – это значит делать правильно). А зачем нам правила, может быть, мы и без них обойдемся? (неприятности никто не любит, поэтому и появились правила, чтобы знать, как лучше жить и со всеми дружить). Как вы думаете, а в школе есть правила? Что нельзя делать на уроке? А как надо вести себя на перемене?

Раздел 3. Развитие познавательной сферы (познание объектов окружающего мира в его разнообразных проявлениях и простейших зависимостях) (16 ч.)

Практика.

- Что нас окружает?
 - Круглый год. Время года. Их основные признаки <https://ismart.org/library/detyam-pro-vremena-goda>
 - Живая и неживая природа <https://ya.ru/video/preview/5143884520482365253>
 - Зелёные помощники человека <https://vekshenkova-nfdou42.edumsko.ru/folders/post/1995970>
 - Наши друзья животные. Беседа <https://znanio.ru/media/plan-konspekt-besedy-zhiivotnye-nasha-menshie-druzya-2639362> Презентация «Дикие животные»: <https://infourok.ru/prezentaciya-dikie-zhiivotnie-srednyaya-gruppa-3372130.html>
- Человек и природа. Удивительные вещи
<https://ya.ru/video/preview/2088975399892461016>
<https://ya.ru/video/preview/11366530560067803006>

- История бытовых вещей
https://упок.пф/library/«_istoriya_bitovih_veshej»_124056.html?ysclid=lwytevbyni91803084
 - Транспорт. Виды транспорта. <https://uchitelya.com/okruzhayuschiy-mir/211432-prezentaciya-vidy-transporta-dlya-doshkolnikov.html>
 - Моя Родина – Россия. <https://ya.ru/video/preview/3726004713202328178>
 - Герб, флаг нашего государства. https://vk.com/wall-55615958_348062?ysclid=lx8keb5iuh783312594
- Игры и упражнения по темам раздела

№1 Игра с мячом «Я знаю три названия животных»

Цель: расширение словарного запаса детей, развитие ловкости, быстроты реакции
Ход игры: Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю три названия животных: лиса, медведь, волк».

№2 Игра с перебрасыванием мяча «Чей домик?» или «Кто где живет?»

Кто в берлоге? Кто в норе? Назови-ка поскорей!

Цель: закрепление знаний детей о жилищах животных. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры: Бросая мяч поочередно каждому ребенку, педагог задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1. Педагог: Кто живет в дупле? (Белка). Кто живет в норе? (Лиса).

Вариант 2. Где живет медведь? (В берлоге).

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

№3 Игра «Кто кем был?»

Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера мы были.

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры. Бросая мяч поочередно каждому ребенку, педагог называет животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем оно было раньше: медведь – медвежонком.

№4 Игра «Веселая зарядка для пальчиков»

Поочередное соединение всех пальцев с большим, начиная с мизинца, на каждый ударный слог.

Заяц бегал по болоту,

Он искал себе работу,

Да работы не нашел,

Сам заплакал и пошел.

Сидит белка на тележке,

Продает она орешки.

Лисичке-сестричке, воробью, синичке.

Мишке толстопятому, зайншке усатому.

Повстречал ежонка еж «Здравствуй, братец, как живешь?»

Презентация «Домашние животные»: <https://infourok.ru/prezentaciya-dlya-doshkolnikov-domashnie-zhivotnie-2390311.html>

№5 Игра «Кто как кричит»

Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов.

Наглядный материал: предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек, кур.

Ход игры. Вспомните, как подает голос поросенок. Хрю – хрю. Что он делает? Хрюкает. Как подает голос котенок? Мяукает? Можно использовать стихотворение Чуковского «Путаница»

№6 Игра «Отгадай, кто это?»

Цель: учить подбирать предмет к действию.

(Взрослый загадывает загадку, а ребенок её отгадывает.) Сторожит, грызет, лает? - . Хрюкает, роет? - Ржет, бегаёт, скачет? - Мяукает, лакает, царапается? - Мычит, жуёт, ходит? - (Затем аналогичные загадки загадывает ребенок.)

№7 Игра «Какую пользу приношу»

Цель: закрепить знания о домашних животных, какую пользу они приносят человеку.

Ход игры. Педагог называет домашнее животное, дети должны сказать, какую они приносят пользу. Правильно ответившему ребенку дается фишка. В конце игры фишки подсчитываются, называется победитель.

Презентация «Детеныши и их животные»: <https://infourok.ru/prezentaciya-dlya-doshkolnikov-zhivotnye-i-ih-detenyshe-6997162.html>

№8 Игра «У кого пропал детеныш?»

Цели: развивать зрительное внимание, зрительную память, закреплять названия детёнышей животных.

Ход игры. На доске выставлены картинки с изображениями животных и их детёнышей по парам. Затем педагог одну картинку убирает. Дети должны догадаться, какой детёныш «потерялся».

№9 Игра «Кто лишний?»

Цели: развивать логическое мышление, учить связному монологическому высказыванию, закреплять обобщающие понятия «дикие животные» и «домашние животные».

Ход игры. Педагог выкладывает перед детьми картинки и предлагает найти лишнее животное. Ребёнок выделяет среди животных лишнее и объясняет свой выбор.

Например: Лиса лишняя, т.к. она — дикое животное, все остальные — домашние. Ребёнок, ответивший правильно, забирает лишнюю картинку себе. В конце игры педагог предлагает детям сосчитать количество слогов в названии лишнего животного на картинке.

№10 Игра «Праздник у животных»

Цели: уточнять представления детей о том, чем питаются домашние животные, развивать связную речь.

Ход игры. На столе предметные картинки с изображением угощений для разных животных. У детей — изображения этих домашних животных. Дети должны найти угощение для своих животных

Например: у меня коза. Для козы сено. Коза жует сено. б. Чьи? Чей? Чья? Чьё?

Цель: учить образовывать притяжательные прилагательные. С опорой на картинку. Педагог задает вопрос детям: чья это лапа? Это кошачья лапа. Чьи это уши? (кошачьи уши). Чье ухо? (собачье ухо) и т.д.

№11 Игра «Расставь по законам»

Цели: совершенствовать навык слогового анализа слов.

Ход игры. Педагог помещает на магнитную доску изображения домашних животных и три загона, объясняет, что в первый загон можно «загнать» животных, названия которых состоят из одного слога, во второй загон — из двух слогов, в третий — из трёх слогов. Дети по одному выходят к доске, выбирают животных, чётко произносят их названия по слогам и ставят рисунки в соответствующие «загоны».

Слова: кот, бык, коза, овца, баран, свинья, кролик, корова, лошадь.

Презентация «Виды транспорта»: <https://infourok.ru/prezentaciya-kakoj-byvaet-transport-starshaya-gruppa-5159658.html>

№12 Игра «Где чья машина?»

Цель: закреплять знания детей о транспортных средствах; упражнять в соотношении транспортного средства с его назначением.

Взрослый. Назовите автомобильный транспорт, который движется по улице города (автобус, автомобиль, пожарная машина, скорая помощь, милицeйская машина, такси, маршрутное такси).

«Каждый из автомобилей предназначен для выполнения разной работы.

Посмотрите на картинки и соедините пассажиров и тот автомобиль, в котором они поедут».

Педагог и дети — маршрутное такси, автобус, троллейбус.

Пожарные — пожарная машина.

Доктор и медсестра — скорая помощь.

Тракторист (комбайнёр) — трактор, комбайн.

Строитель — подъёмный кран.

Рабочие «дорожной службы» — снегоуборочная, мусороуборочная и т.д.

№13 Игра «Что за чудо-грузовик?»

Цель: уточнять представления детей о разнообразии специальных транспортных средств; упражнять в практическом усвоении простейших приёмов словообразования; развивать связную речь при составлении простых предложений с заданным словом.

Взрослый. А сейчас мы заглянем вместе с вами в гараж. Здесь находится много грузовых машин. Они перевозят различные грузы. Отметьте фишкой одного цвета грузовую машину и груз, который она перевозит. Расскажите о её назначении.

Дети. Самосвал — нужен, чтобы перевозить камни, песок.

Грузовик-фургон «Холодильник» (мороженое, птица, мясо); грузовик-фургон «Хлеб» (батонны, булочки, торты); грузовик-фургон «Мука»; грузовик-бочка «Живая рыба», «Огнеопасно» (бензовоз); бетономешалка; грузовик для перевозки автомобилей; для перевозки строительных блоков и панелей; грузовик-фургон зелёного цвета с надписью «Люди» и т.д.

№14 Игра «Едет, плавает, летает»

Цель: упражнять детей в классификации транспортных средств по способу, месту передвижения, по назначению; активизировать слова, обозначающие транспортные средства, профессии людей на транспорте, упражнять в практическом усвоении форм творительного падежа.

Взрослый. Транспорт может быть наземный и подземный, пассажирский и грузовой, водный и воздушный. Посмотрите на картинки, назовите разные виды транспорта. (Автобус, троллейбус, грузовик, грузовой фургон, пассажирский поезд, самолёт, вертолёт, военный корабль, теплоход, мотоцикл, велосипед.)

А теперь разложите все картинки на «зоны», где они передвигаются: голубая — воздух; тёмно-синяя — вода; коричневая — земля.

Для того, чтобы управлять транспортом, надо быть отличным специалистом, мастером своего дела. Скажите, кто чем управляет.

Например: «Автобусом управляет... водитель».

Грузовик — ... шофёр, поезд — ... машинист, вертолёт, самолёт — ... пилот, корабль — ... капитан, мотоцикл — ... мотоциклист, велосипед — ... велосипедист, ракета — ... космонавт.

Презентация «Профессии»: <https://uchitelya.com/pedagogika/200198-prezentaciya-professii-dlya-doshkolnikov.html>

№15 Игра «Кем быть?»

Цель: продолжать знакомить с профессиональным трудом взрослых, формировать трудовые и профессиональные предпочтения.

Ход игры. Из предложенных вариантов картинок-профессий, дети выбирают иллюстрацию понравившейся им профессии и рассказывают, какую они выбрали профессию и почему.

№16 Игра «Кто где работает?»

Цель: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Воспитатель – в детском саду; учитель – в школе; врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе; повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т. д., оператор по добычи газа-мониторы компьютера; газодобытчик- газовый промысел (ГП) начальник ГП, инженеры (по всем службам) -мастера-(оператор по добычи газа-следит за приборами компьютера; слесарь по ремонту газодобывающего оборудования; электрики по обслуживанию и ремонту электрооборудования; КИП-инженеры и слесаря; компрессорщики-следят за оборудованием)

№17 Игра «Кому что нужно для работы?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материалах, инструментах, оборудовании и т. п., необходимых для работы людям разных профессий.

Ход игры. Учителю - указка, учебник, мел, доска...

Повару – кастрюля, сковорода, нож, овощерезка, электропечь...

Водителю – автомобиль, запасное колесо, бензин, инструменты...

Преподавателю изобразительной деятельности – кисти, мольберт, глина, краски и др.

Продавцу - весы, прилавок, товар, кассовый аппарат...

Прачке (машинист по стирке белья) - стиральная машина, ванна, мыло, утюг...

Дворнику- метла, лопата, шланг, песок, лом, снегоуборочная машина...

Парикмахеру-расческа, ножницы, фен, шампунь, лак для волос, машинка для стрижки...

Оператору по добычи газа-мониторы компьютера, телефон, приборы управления.

№18 Игра «Кто это делает?»

Цель: упражнять детей в умении определять название профессии по названиям действий.

Ход игры. Подстригает, укладывает, моет, причесывает, сушит... парикмахер.

Замачивает, намыливает, стирает, стряхивает, сушит, гладит... прачка.

Фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает, считает ... продавец.

Чистит, моет, жарит, варит, стряпает, солит, пробует, кормит... повар и т.п.
Контролирует, проверяет, управляет...оператор по добыче газа.

№19 Игра «Угадай профессию».

Цель: научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход игры.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, вкусное блюдо (Повар)

Доска, мел, учебник (учитель)

Маленькие дети, игры, прогулки, занятия (Педагог)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, модная причёска (Парикмахер)

Корабль, море, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

№20 Игра «Профессии»

Цель: уточнить представления детей о труде взрослого, опираясь на «модели труда». Познакомить с предметами, облегчающими труд человека. Научить классифицировать предметы по способу использования.

Ход игры. Педагог обращает внимание детей на то, что в группе появились необычные карточки, и раздаёт детям карточки с изображениями символов труда. Затем предлагает рассмотреть их и сказать, какие предметы изображены на карточках, обобщив эти предметы «орудия труда». Педагог спрашивает у детей о людях, которые используют изображённые орудия труда. Детям предлагается найти сюжетную картинку, на которой изображён человек, пользующийся этими предметами. Игровое задание считается выполненным, когда все дети правильно соотнесли все карточки «моделей труда» и сюжетные картинки. В конце игры педагог предлагает детям рассказать о профессии, которую они выбрали, о том, как человек этой профессии использует орудия труда.

№21 Игра «Профессии»

Цель. Закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Ход игры. Вы задаете ребенку вопрос: «Что делает?» и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Можно использовать картинку с изображением человека определенной профессии и говорить, чем он занимается. (Лучше брать профессии, из которых следует ответ – Педагог воспитывает, пекарь печет, уборщик убирает. Повар готовит, врач лечит, учитель учит, строитель строит, художник рисует, писатель пишет, портниха шьет, прачка стирает, уборщица моет, продавец продает, фотограф фотографирует, ткачиха ткёт, контролер проверяет и т.д. Называть можно хорошо знакомые профессии чередуя с неизвестными, заодно можно рассказать о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд "Что делает врач?", "Что делает ветеринар?" (разобрать разницу), а затем так же "учитель" и "ученый". От детей иногда слышишь интересные версии.

№22 Игра-путешествие «Времена года»

<https://ped-kopilka.ru/blogs/oksana-anatolevna-danilchenko/scenarnaja-razrabotka-igry-puteshestvija-vremena-goda.html>

Презентация «Дни недели» <https://infourok.ru/prezentaciya-dlya-doshkolnikov-dni-nedeli-6618635.html>

№23 Игра «Учим пальчиковую гимнастику»

Загибаем пальцы на правой руке на каждое название дня недели, начиная с большого:

В понедельник я проснулся,
А во вторник улыбнулся,
В среду я стихи читал,
А в четверг чуть-чуть поспал,
В пятницу я поработал...

Далее загибаем пальцы на левой руке, начиная с большого:

Тут пришла суббота...
В воскресенье, в воскресенье
Ел я вкусное варенье...

№24 Игра с мячом

Бросаем мяч ребенку и задаем вопросы такого типа:

В понедельник мама работает, а в воскресенье... отдыхает;

За средой следует... четверг;

Вторник – это сегодня, а среда – это... завтра;

Сегодня наступила пятница, а вчера был... четверг.

Назови перед вторником, какой день недели?

Назови после субботы, какой день недели?

Назови соседей дня недели пятницы.

«Какой день недели потерялся?»: взрослый называет дни недели и пропускает намеренно один, а ребёнок должен догадаться, какой день не назван.

Урок-игра «Перелетные и зимующие птицы» https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/urokigra_pereletnie_i_zimuyushie_ptitci_s_elementa_201934.html

Раздел 4. Развитие зрительно-моторной координации. Подготовка руки к письму (22ч.)

Теория. Система «Глаз-рука». Закрепление понятий право-лево: «Правая, левая рука», «Правая – левая нога».

Практика.

Специальные упражнения для развития глазодвигательных функций и развития мышц глаз (слежение глазами при неподвижном положении головы) – это перевод взгляда слева направо и справа налево, сверху вниз и снизу вверх, круговые движения:

«Штриховка» - вертикальные, горизонтальные, наклонные, круговые линии, а также штриховка с помощью отрывистых движений руки;

№1 Игры «Лабиринты»

Графические диктанты;

Любые задания на копирование геометрических фигур, простейших рисунков;

Конструирование по заданному образцу (из строительного материала, счетных палочек, мозаики);

№2 Упражнения «Узнай по контуру»

- Дорисовывание изображений предметов.
- Копирование изображений по клеткам в тетради.
- Проведение линий по заданному контуру, обозначенному точками, штрихами.
- Проведение различных (непрерывных, пунктирных, волнистых) линий в раном направлении от заданного начала к заданному концу.

Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный квадрат», «Вьетнамская игра» и т.п.; развивающие игры, например, «Сложи узор».

Пальчиковые игры: «Работа пальчиками», «Помощники», «Помиримся», «Дружная семейка».

Графическая музыка (рисование под музыку).

Печатки, трафареты, раскраски.

Материал для педагога. *Сборник упражнений, направленных на формирование зрительно-моторной координации детей старшего дошкольного возраста.*

<https://multiurok.ru/files/sbornik-uprazhnenii-napravlennykh-na-formirovanie.html>

Раздел 5. Развитие межполушарного взаимодействия (16 ч.)

Теория. Развитие познавательных процессов. Овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение. Формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме. Развитие четкости, внимательности, аккуратности. Развитие аналитических способностей.

Практика:

Кинезиологические упражнения для развития межполушарных связей у детей

Кинезиологические упражнения для межполушарного взаимодействия – это комплекс движений, помогающих активизировать синергию двух полушарий и обмен информацией между ними.

№1 Упражнение «Кулак – ребро – ладонь»

Одно из самых часто используемых упражнений для диагностики детей старшего дошкольного возраста. Если ребенок не может его выполнить после демонстрации взрослым, значит, проблемы есть. Оно влияет на развитие мозолистого тела и произвольность движений. Выполняется следующим образом.

На плоскости стола ладонь сменяет три положения: ставим на стол кулак, потом боковую часть (ребро) ладони, потом распрямленную ладонь (ее внутреннюю сторону). Сначала выполняется вместе с взрослым, потом несколько повторений самостоятельно. Меняем правую и левую руку., затем делаем двумя руками одновременно.

№2 Упражнение «Колечко»

Последовательно соединяем все пальцы с большим. Так доходим до мизинца и идем обратно. Сначала упражнение выполняется правой рукой, потом левой, после работают обе руки вместе.

№3 Упражнение «Яблоко и червячок»

Еще одно упражнение для развития межполушарного взаимодействия у детей. Левая рука показывает знак «класс», правая сжата в кулак. В правой «червячок» спрятался в яблоко, в левой – вылез. Взрослый хлопает, и ребенок должен поменять положение рук. Повторяем 5-10 раз.

№4 Упражнение «Гусь – курица – петух»

Обе руки смотрят друг на друга. Сначала изображается гусь: пальцы собраны щепоткой и максимально вытянуты, при этом большой палец как бы лежит на остальных. Курица выполняется так: ладони чуть согнуты, указательный палец опирается на большой, остальные просто прижаты друг к другу – получается, будто мы соорудили колечко из всех пальчиков. Петух: ладошки поднимаем вверх, большой и указательный пальцы соединены в кольцо, остальные пальцы устремляются вверх (гребень). Поочередно меняем три положения, повторяем 5-10 раз.

№5 Упражнение «Ухо – нос»

Предлагаем ребенку коснуться левой рукой кончика носа, правая держится за левое ухо. Меняем положение: правая рука к носу, левая – к правому уху. Смена происходит при хлопке взрослого. При хорошем выполнении можно предложить ребенку совершать хлопок самостоятельно и быстро менять положение рук.

№6 Упражнение «Ножницы – собака – лошадка»

Ладонь разворачиваем ребром и изображаем «ножницы» указательным и средним пальцами, при этом мизинец и безымянный прижаты большим пальцем. Быстро меняем «ножницы» на «собаку». Для этого ладонь оставляем ребром, большой палец поднимаем и выпрямляем, указательный согнут, остальные полностью выпрямлены. Теперь меняем «собачку» на «лошадку»: подключаем правую руку, на которой большой палец смотрит вверх, остальные выпрямлены, в это время левой рукой обхватываем правую и большой палец поднимаем тоже вверх, немного скрещивая его с большим пальцем правой руки (грива лошадки). Стараемся быстро менять все три положения. Можно делать это по хлопку взрослого.

№7 Упражнение «Зайчик – коза – вилка»

Положение «заяц»: ладонь поднята вверх, указательный и средний пальцы – тоже, остальные прижаты к ладони, большой придерживает их. «Коза»: ладонь остается в вертикальном положении, указательный и мизинец смотрят вверх, остальные пальцы прижаты к ладони, большой снова их придерживает. «Вилка»: большой и указательный пальцы соединены, остальные подняты вверх. Быстро меняем позиции пальцев.

№8 Упражнение «Флажок – рыбка – лодочка»

Для «флажка» располагаем ладошку ребром к горизонтальной плоскости, большой палец тянется вверх, остальные выпрямлены. Меняем на «рыбку» и разворачиваем ладонь внутренней стороной к горизонтальной плоскости, слегка согнув все пальцы и соединив их вместе, при этом большой немного «заныривает» под остальные. «Лодочку» изображаем, сложив обе ладошки вместе, чуть разъединив их посередине (ребром к плоскости). Быстрая смена позиции, повторов от 5 и больше.

№9 Упражнение «Дом – ежик – замок»

«Дом»: пальцы рук соединены под углом, большие чуть отведены в сторону. «Ежик»: ладони ставим под углом друг к другу, пальцы одной руки расположены между пальцами другой. «Замок»: выполняется по принципу «ежика», но пальцы согнуты, а ладони плотнее прижаты друг к другу.

№10 Игра с мячом для пальчиков

Под стихотворные строки перекидываем маленький поролоновый мячик между пальчиками, начиная с пары «указательный – средний».

Мячик мой не отдыхает,

Между пальцами гуляет.
Теперь перекидываем его из ладони в ладонь.
Поиграю я в футбол
И забью в ладошку гол.

№11 Упражнение «Горизонтальная восьмерка»

Вытянутой рукой ребенок рисует в воздухе горизонтальную (перевернутую набок) восьмерку. Смена руки. Рисование двумя руками одновременно. Желательно при этом следить глазами за движением руки. Как правило, деткам с особенностями развития удастся это не сразу.

Перекрестные упражнения для развития межполушарных связей у детей. Работа телом, т.е. подключение крупной моторики, тоже позитивно влияет на синергичную работу полушарий, что очень позитивно в свою очередь сказывается на координации, графомоторных навыках и речи.

№12 Упражнение «Перекрестные шаги»

«Смысл заключается в том, что ребенок попеременно соединяет правый локоть с левым коленом, а левый локоть – с правым коленом. Выполняются движения ритмично, попеременно. Можно под хлопки или счет взрослого.

В некоторых методичках предлагается соединять локоть не с коленом, а лодыжкой. Все зависит от уровня гибкости конкретного ребенка. Мы берем данный вариант в качестве усложненного.

№13 Упражнение «Крюки Деннисона»

Скрещиваем ноги, ступни упираются в пол, руки прижаты к груди, кисти вывернуты наружу, локти направлены вниз. Глаза смотрят вверх, но голова не задрана. Язык касается твердого неба, оставаясь за рядом верхних зубов. Стоим несколько секунд и меняем положение. Руки размыкаем и опускаем вниз, соединив кончики пальцев, большие при этом расположены параллельно полу. Глаза опущены, язык остается в прежнем положении, как и голова. Ноги прямые. В общем упражнение можно выполнять до 2 минут.

№14 Упражнение «Сам себе качели»

Округляем спину, обхватываем колени двумя руками и откидываемся назад. Качаемся назад – вперед и возвращаемся в исходное положение. Теперь делаем упор на локти и кисти, снова откинувшись назад. Ногами, согнутыми в коленях, описываем в воздухе восьмерки. Если сложно сразу выполнить данную фигуру, просто рисуем круги.

№15 Упражнения на листе для развития межполушарных связей

Когда синхронно задействованы обе руки, полушария вынуждены работать вместе. В этом помогут симметричные зеркальные рисунки или зеркальное рисование. Оно совмещает формально-логическое и синтетическое восприятие действительности. Важно соблюдать основной принцип, в котором отражается условие симметричности относительно центральной оси рисунка, т.е. одно изображение не должно быть зеркальным отражением другого – это единая, отцентрованная, целостная картина. Начинают рисовать снизу – вверх и стараются не помогать более слабой руке сильной. Пробуем обводить пальчиками или фломастером рисунок с четким контуром. Затем занимаемся с такими же изображениями, но выполненными штриховыми линиями.

С опорой на часть рисунка, в зависимости от ведущей руки. Ведущая дорисовывает, а подчиненная просто обводит имеющуюся половину. Сложнее будет выполнять ту же самую работу по клеточкам. Но высшим пилотажем станет зеркальное рисование

в свободном варианте, когда ребенок сам придумывает изображения и узоры. Лучше начать с загогулин и каракуль. Пробуйте всегда раскрашивать обеими руками рисунки, которые получились. Большим подспорьем станут специальные прописи для развития межполушарного взаимодействия. В них собраны упражнения для оттачивания графомоторных навыков письма перед школой. В них могут быть необычные задания не только на обводилки и раскрашивание. Пробуйте строить из кубиков две одинаковые башни (домики) одновременно – конструирование полезно само по себе, а при слаженной работе двух рук оказывает незаменимую помощь в нейропсихологии. Пробуйте штриховать двумя руками в разных направлениях.

Раздел 6. Развитие речи и грамота (22 ч.)

Теория. Печатные буквы русского алфавита. Буква и звук, сходства и различия. Гласные, согласные, твердые и мягкие, звонкие и глухие звуки. Буквы, не имеющие звука. Деление слов на слоги. Звукобуквенный анализ слова. Ударение.

Практика.

Основные этапы и содержание работы

- *Подготовительный:* закреплять умение вслушиваться в звучание слова, узнавать и называть из него заданные звуки, интонационное выделение заданного звука в слове, графическое обозначение слов – прямоугольник (схема), деление слов на слоги: закрепление фонематического слуха у детей.
- *Знакомство с гласными звуками и буквами - А, О, У, Ы, Э:* знакомство с понятием звук и буква и их различием (на протяжении всех занятий), понятие «гласный звук» и графическое изображение гласных звуков – красный круг, определение места звука / буквы в слове, обучение написанию букв с использованием образца (печатное изображение букв) и ограничения клеткой – подготовка руки к письму (на протяжении всех занятий).
- *Знакомство с сонорными согласными - Л, М, Н, Р:* алфавитное название согласных букв и звук, который они обозначают в слове, понятия «согласный звук», «слог» и «слияние», гласные буквы, придающие твердость согласным буквам при произношении, и графическое изображение твердых согласных – синий квадрат, чтение слогов с изученными звуками и буквами, составление и чтение слов из знакомых букв, работа над ударением в слове (ударный слог, ударный гласный в слове, графическое обозначение ударения), переход к чтению целых слов.
- *Знакомство с йотированными гласными – Я, Е, Ё, Ю, И:* гласные буквы, придающие согласным буквам мягкость при произношении, графическое изображение мягких согласных звуков – зеленый квадрат.
- *Знакомство со звонкими и глухими согласными: парность звуков по звонкости/глухости:* звуковой (фонетический) анализ слова, понятие «предложение» и его графическое изображение (схема), переход к чтению предложений из двух, трех, четырех знакомых слов.
- Знакомство с одиночными согласными: Х, Ц, Ё, Ь и Ъ – и их особенностями:* закрепить понятия «звук», «буква», «слог», «слово», «предложение»; переход к чтению несложных текстов.

Раздел 7. Развитие математических представлений и навыков (22 ч.)

Теория. Ознакомление с составом чисел первого десятка. Сложение и вычитание, знаки «+», «-». Сравнение чисел, знаки >, <, =, преобразование неравенства в

равенство. Порядковое и количественное значение чисел. Знакомство с чётными и нечётными числами. Знакомство со структурой арифметической задачи, составление и решение задач по картинкам, схемам, примерам. Свойства предметов: цвет, форма, размер, материал и др. Сравнение предметов по цвету, форме, размеру, материалу.

Практика.

Вводное занятие: математические игры.

- *Количество и счет:* числа от 0 до 10; порядковый счет в пределах 10 (первый, второй...); прямой и обратный счет в пределах 10; нахождение и сравнение чисел-соседей; решение простейших арифметических задач.
- *Простейшие геометрические представления:* точка, луч, угол, отрезок; прямая, горизонтальная и вертикальная линии; ломаная и кривая линии; разомкнутые и замкнутые линии; ученическая линейка, ее практическое использование; знакомство с мерой длины — сантиметром.
- *Геометрические фигуры:* треугольник, круг, квадрат, овал, прямоугольник, многоугольник; углы, стороны, вершины фигур; измерение длин сторон фигур в сантиметрах при помощи ученической линейки; выделение из ряда фигур «лишних», не подходящих по 1-2 признакам; группировка фигур по 1-2 признакам; деление фигур на равные и неравные части; сборка целых фигур из 4-8 частей.
- *Дидактические игры:* «Кто знает, пусть дальше считает», «Отсчитай столько же», «Считай, не ошибись», «Сколько? Какой?», «В какой руке – сколько?», «Засели домик», «Количество и счет», «Где – чей домик?», «Правильный порядок», «Спортсмены строятся», «Разложи по заданию».
- *Упражнения:* «Допиши цифру», «Какой цифры не стало?», «Убираем цифру по заданию», «Покажи соседей», «Вставь пропущенное число», «Уменьши или увеличь», «Составь фигуру». «Сосчитай мои углы», «Найди на ощупь», «Найди по описанию», «Какой фигуры не стало».

Раздел 8. Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, восприятия, мышления, логики (18 ч.)

Теория. Закрепление понятий «Запоминание», «Отличие», «Последовательность», «Детали изображения». Закрепление понятий «Одинаковый – разный», «Сходство-различие», «Соответствие-несоответствие», «Последовательность».

Практика.

Игры и упражнения на развитие внимания

№1 Упражнение «Части тела»

Указывайте пальцем на разные части тела и называйте их. Например: «Это ухо, это колено, это лоб и т. Д.» Ребенок должен одновременно смотреть на вас, слушать и выполнять движения. Затем прибегните к хитрости: называйте одну часть тела, а указывайте на другую. Задача ребенка – слушать и указывать на то, что названо. Когда ребенок хорошо усвоит суть игры, поменяйтесь ролями. У этой игры есть правило: реакции должны быть быстрыми.

№2 Упражнение «Секретное письмо»

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть малыш попытается угадать, что написали вы «прозрачными красками на прозрачной бумаге». Следующее секретное послание писать малышу.

№3 Упражнение «Карлики и великаны»

В эту игру хорошо играть на детском празднике, когда есть большая компания детей. Ведущий (взрослый) говорит: «Когда я буду называть слово «карлики», вы должны присесть. Когда я говорю «великаны», вы должны встать». Участников можно легко запутать, произнося созвучные слова и слова, начинающиеся со слогов «ка» и «ве». Например: «Ве... тер, ве... дро, ве... сна, ве... лоси... пед!» Или «Ка... ртошка, ка... питошка, ка... рета, ка... пуста!»

№4 Игра «Не говори «нет»»

Договоритесь с ребенком (или несколькими участниками игры), что вы будете задавать разные каверзные вопросы, а он может давать самые разные ответы. Но есть один уговор: нельзя произносить слово «нет».

Примеры вопросов с «ловушкой»: «Ты спишь с открытыми глазами?», «С неба падают шоколадки?», «Брюки надевают на голову?», «Человек спит в собачьей будке?», «Нос нужен для того, чтобы слышать?», «Хлеб пекут в холодильнике?» «Тяжелая гиря может плыть по реке?», «Птицы долетают до Луны?», «Ты умеешь летать?», «Сладкое – это невкусная еда?», «*Наблюдатель*».

Предложите ребенку внимательно рассмотреть сюжетную картинку. Затем, перевернув ее, ребенок вспоминает и воспроизводит как можно больше отдельных предметов, изображенных на картинке.

№5 Упражнение «Следуй инструкции»

Ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: «Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий и седьмой треугольники». Если ребенок спрашивает, что делать дальше, - ответьте, что пусть он делает так, как понял. Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить выполнение заданий, придумывая и постепенно усложняя условия.

Игры на развитие памяти.

№6 Игра «Магазин»

Вы можете послать ребенка в «магазин» и попросить запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с 1—2 предметов, постепенно увеличивая их количество до 5—7. В этой игре полезно менять роли: и взрослый, и ребенок по очереди могут быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Магазины могут быть разными: «Булочная», «Молоко», «Игрушки» и любые другие.

№7 Игра «Пары слов»

Предложите ребенку запомнить несколько слов, предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например, вы называете пары «кошка — молоко», «мальчик — машина», «стол — пирог» и просите запомнить вторые слова из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными смысловыми связями.

№8 Игра «Повтори и продолжи»

Ребенок называет какое-нибудь слово. Следующий участник игры повторяет это слово и добавляет новое. Таким образом, каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце новое слово.

Варианты игры: составление рядов из слов одной обобщающей группы (например: ягоды, фрукты, животные, мебель, посуда и т.д.); из определений к существительному (например: «Арбуз какой?») Ответы: «Зеленый полосатый, сочный, сладкий, большой, круглый, спелый, тяжелый, вкусный (и т.д.)»).

Более сложным является задание на составление связного рассказа, когда каждый из участников, повторяя предыдущие предложения, добавляет свое.

№9 Игра «Хлопки»

Педагог сообщает детям, что он будет называть различные слова. Как только он животное, дети должны хлопать. При произнесении других слов хлопать нельзя. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Ошибаться (например: собака летит). Дети должны хлопать только тогда, когда два слова употребляются правильно. В начале игры логопед медленно произносит фразы, делает паузы между ними. В дальнейшем темп речи ускоряется, паузы становятся короче.

Игры и упражнения для развития логического мышления

Упражнения на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков:

№10 Упражнение «Найди лишнее слово»

Читаете ребенку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов; 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите ребенку определить слово, которое является «лишним».

Старый, дряхлый, маленький, ветхий

Храбрый, злой, смелый, отважный

Яблоко, слива, огурец, груша

Молоко, творог, сметана, хлеб

Час, минута, лето, секунда

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка

Платье, свитер, шапка, рубашка

Книга, телевизор, радио, магнитофон

Мыло, метла, зубная паста, шампунь

Береза, дуб, сосна, земляника

№11 Игра «4-лишний»

Пирамидка – матрёшка – портфель – кукла;

Сосиски – печенье – тарелка – сыр;

Чайник – кружка – колбаса – кастрюля;

Кепка – шапка – шляпа – тапочки;

Перчатки – ботинки – сапоги – туфли;

Муха – воробей – стрекоза – кузнечик;

Мандарины – бананы – помидоры – лимоны;

Машина – троллейбус – самолёт – скакалка;

Синичка – индюк – гусь – петух;

Пенал – тетрадь – карандаш – юла;

Сом – щука – жук – окунь;

Куртка – полотенце – платье – костюм

№12 Игра «Найди лишнюю картинку»

Подберите серию картинок, среди которых каждые три картинки можно объединить в группу по общему признаку, а четвертая лишняя.

Разложите перед ребенком первые четыре картинки и предложите ему лишнюю убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь. Чем похожи те картинки, которые ты оставил?»

Отметьте, выделяет ли ребенок существенные признаки, правильно ли группирует предметы. Если вы видите, то ребенку трудно достается эта операция, то продолжайте терпеливо заниматься с ним, подбирая другую серию картинок. Помимо картинок можно использовать и предметы. Главное заинтересовать ребенка игровой формой задания.

Упражнения на развитие гибкости ума

№13 Упражнение «Назови слова...»

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

Назови, слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...)

Назови, слова, обозначающие домашних животных

Назови, слова, обозначающие диких животных

Назови, слова, обозначающие наземный транспорт

Назови, слова, обозначающие воздушный транспорт

Назови, слова, обозначающие водный транспорт

Назови, слова, обозначающие овощи

Назови, слова, обозначающие фрукты

Назови, слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...)

№14 Упражнение «Назови, одним словом»

Процедура:

1. Дети должны назвать каждую группу одним словом:

а) Вера, Анна, Надежда, Галина, Елена -...

б) Стол, диван, кресло, стул -...

в) Москва, Баку, Кишинев, Минск -...

г) Чашка, блюдце, стакан, кастрюля

д) Январь, март, май, август -...

2. Дети должны закончить начатое перечисление и назвать каждую группу одним словом:

а) Ботинки, туфли – это...

б) Прятки, жмурки – это...

в) Зима, осень – это...

г) Пальто, куртка – это...

д) Иванов, Петров, Сидоров – это...

№15 Игра «Говори правильно»

Выучите с ребенком стихотворение.

Скажу я слово «ВЫСОКО»

А ты ответишь - ... (НИЗКО)

Скажу я слово «ДАЛЕКО»

А ты ответишь - ... (БЛИЗКО)

Скажу тебе я слово «ТРУС»

Ответишь ты - ... (ХРАБРЕЦ)

Теперь «НАЧАЛО», я скажу,

Ну, отвечай - ... (КОНЕЦ)

Предложите ребенку игру «Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: БОЛЬШОЙ – МАЛЕНЬКИЙ», можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, красивый – безобразный, пустой – полный, худой – толстый, умный – глупый, тяжелый – легкий, твердый – мягкий, шершавый – гладкий. Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребенка.

Упражнение на развитие словесно-логического мышления:

№16 Упражнение «Определи понятия»

Ребенку предлагаются следующие наборы слов: велосипед, кнопка, книжка, плащ, перья; самолет, гвоздь, газета, зонтик, мех, герой; автомобиль, шуруп, журнал, сапоги, чешуя, трус.

Попросите ребенка представить себе человека, который не знает значение ни одного из этих слов. Далее вы говорите: «Постарайся объяснить этому человеку, что означает каждое слово».

Перед тем, как ребенок попытается дать определение слову, убедитесь в том, что он понимает его. Это можно сделать с помощью вопроса: «Знаешь ли ты это слово?» или «Понимаешь ли ты смысл этого слова?»

Помогайте ребенку давать определения каждого слова, задавайте наводящие вопросы, но всегда сначала дайте ему возможность ответить самому.

Упражнения на развитие мыслительной операции:

№17 Упражнение «Сравнение предметов»

Для сравнения предложите ребенку следующие пары слов: муха и бабочка, дом и избушка, стол и стулья, книга и тетрадь, вода и молоко, топор и молоток, город и деревня. Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: «Ты видел муху? А бабочку?» после таких коротких вопросов о каждом слове из пары ребенку предложите их сравнить. Снова задайте ему вопросы: «Похоже ли муха и бабочка? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?»

№18 Упражнение «Подбери признаки»

(развитие логического мышления и смысловой памяти)

Подобрать - слова признаки по каждому слову: игра (какая?) - интересная; снег (какой?) - пушистый; вода (какая?) - холодная; луна (какая?) - круглая; дым (какой?) - густой; день (какой?) - солнечный; трава - ..., крик - ..., стол - ..., окно - ..., дом - ...

№19 Игра «Предмет-действие»

(развитие мышления и речи)

Педагог говорит: «я буду говорить слово, обозначающее какой -нибудь предмет, а вы должны быстро придумать, что можно сделать с помощью этого предмета. Например, ножницы -резать, калькулятор -считать, лопата -копать».

Слова: грабли (собирать опавшие листья), вилка (кушать), молоток (забивать гвозди), чашка (пить), кастрюля (варить), иголка (шить), ноги (ходить), руки (брать), глаза (смотреть), нос (дышать), уши (слышать), ручка (писать), фломастер, краски (рисовать), лейка (поливать), отвёртка (закручивать шурупы), дрель (сверлить в стене дыру), сумка (носить вещи), пила (пилить), порошок (стирать), мыло (мыть), утюг (гладить), коса (косить траву), спички (разводить огонь), сковорода (жарить), клей

(клеить), забор (огораживать территорию), книга (читать), градусник (измерять температуру), часы (узнавать время), телефон (звонить).

№20 Упражнение «Смысловые ряды»

Детям предлагается закончить смысловой ряд, догадавшись, каким будет последнее слово: волк – заяц, кошка - ...; быстро – быстрее, медленно - ...; лиса – лисенок, волк - ...; белка – орешки, медведь - ...; человек – дом, крот - ...; лес – деревья, поляна - ...; пальто – зима, шорты - ...; море – вода, суша - ...; вода – кран, свет - ...; учитель – школа, воспитатель - ...

Материал для педагога. Карточка дидактических игр, направленных на познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста

https://www.mbdou-82.ru/images/21-22/str-ped/zaharova/kartoteka_igr_poznavatel'nogo_razvitiya.pdf

Раздел 9. Развитие творческой активности (тематические программы, конкурсы, турниры) (16ч.)

Теория. Знакомство со сказочными героями и сказками, связанными со школой.

Практика. «Школа волшебниц» (программа с участием фей Винкс), «Школа супергероев» (проводит любой Супергерой, уроки силы, ловкости, интуиции и т.д.), «Самый шустрый» (спортивная интерактивно-конкурсная программа «Самый шустрый» полностью посвящена спортивной тематике. Весело и интересно проходит спортивный марафон по большинству видам спорта), «Веселый переполох» (клоун или любой другой сказочный герой, веселая подвижная программа), «Путешествие в Сказкаляндию» (проводит любой сказочный персонаж любую приключенческую тематику), «Спасение Дня рождения», «Дед Мороз.RU» (программа с современной интернетовской направленностью), «Новый год в Королевстве огней» (в поисках новогодних огоньков), «Выпускной бал в Школе весёлых наук» (персонажи: Фиксик и Монстрик) и т.д.

Раздел 10. Итоговое занятие (2ч.)

Практика. Открытое занятие для родителей. Подведение итогов.

Планируемые результаты

Развитие речи:

- Уметь использовать речь, как средство общения.
- Уметь делиться с педагогом и другими детьми разнообразными впечатлениями.
- Использовать в речи разнообразные формы выражения вежливости (попросить прощения, извиниться, поблагодарить, сделать комплимент и пр.)
- Правильно и четко произносить звуки родного языка.
- Различать на слух и отчетливо произносить сходные по звучанию согласные звуки: с-з, с-ц, ш-ж, ч-ц, с-ш, ж-з, л-р.
- Различать гласные и согласные звуки.
- Определять место звука в слове (начало, середина, конец).
- Уметь согласовывать слова в предложениях: существительные с числительными (пять груш, трое ребят) и прилагательные с существительными (белый, мягкий снег).
- Уметь поддержать беседу.

- Уметь связно, последовательно и выразительно пересказывать небольшие сказки, рассказы.
- Уметь составлять по плану и образцу рассказы о предмете, содержании сюжетной картины, серии последовательных картин.

Математические представления

- Уметь создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (по цвету, размеру, форме и т.п.), разбивать множества на части и складывать их.
- Уметь считать до 10, называть цифры от 0 до 9. Сравнить рядом стоящие числа в пределах 10 (6 больше 5 на 1 и т.д.)
- Иметь представление о составе чисел в пределах 10 (на наглядной основе).
- Отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу (в пределах 10).
- Считать в прямом и обратном порядке в пределах 10.
- Иметь представление о порядковом счете в пределах 10, уметь отвечать на вопросы «Сколько?», «Который?».
- Уметь устанавливать размерные отношения между 5-10 предметами и сравнивать их по величине (по длине, ширине, толщине, высоте, по размеру, форме).
- Знать и называет геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат), знаком с объемными геометрическими фигурами.

Мышление

- Легко ориентируется в пространстве, быстро адаптируется в незнакомых местах.
- Имеет начальные географические сведения: знает название и столицу своей страны.
- Умеет определять время не только по цифровому табло, но и по стрелочному.
- На рисунках находит до 10 малозаметных отличий.
- Сравнивает предметы по высоте или длине, ширине или глубине.
- Способен воспроизвести печатные буквы. Прописные буквы дети 6 года жизни, как правило, не умеют писать. Специалисты и не советуют самостоятельно учить этому: ребенок должен держать ручку при письме правильно, от этого зависит его почерк.

Логическое мышление

- Подбирает обобщающее слово к ряду предметов и, наоборот, может распространить данное слово однородными.
- Выделяет «лишний» предмет в предложенном ряду, составляет подобные ряды слов самостоятельно.
- Находит причинно-следственные связи в окружающих явлениях.
- Делает собственные выводы и обобщения из увиденного и услышанного.

Знания об окружающем мире

- Знает все предметы, которые его окружают, без запинки называет и показывает их.
- По описанию, главным отличительным чертам угадывает любой из знакомых предметов.
- Самостоятельно выделяет важные составляющие в предмете или явлении.
- Знает многих животных и птиц, их детенышей.
- Может назвать диких и домашних животных, зимующих птиц и перелетных.
- Знает и называет по порядку времена суток, дни недели, названия месяцев и времена года.

Внимание и память

- Все психические процессы в 6 лет развиты практически полностью, с каждым годом они будут только совершенствоваться. Ребенок уже способен концентрировать внимание на одном занятии до 20 минут при условии, что оно ему интересно. В основном же для продолжения требуется пятиминутный перерыв, за который дошкольник отдыхает и отвлекается, после чего заканчивает начатое дело.
- Над произвольной памятью начинает преобладать память произвольная. Ребенок намеренно повторяет несколько раз строки из стихотворения, чтобы запомнить его, так же он поступает с незнакомыми словами. Ребенок способен запомнить и рассказать объемные стихотворения с выражением, пересказать недавно услышанную сказку или детский рассказ. Из 10 слов, произнесенных взрослым, сразу же повторит до 7 слов, а спустя время – до 5.

Речь

- Использует слова всех частей речи, строит сложные синтаксические конструкции, используя однородные члены, сложные предложения, причастные обороты.
- Владеет синонимами, может образовывать уменьшительно-ласкательные слова, заменяет повторяющиеся слова местоимениями.
- Регулирует силу голоса, интонацию, эмоциональную выразительность своей речи.
- Находит названную букву в слове, показывает картинки или предметы, которые начинаются с нужной буквы.
- Делит слово на слоги. Распространенной ошибкой является то, что родители, не зная сами правила деления слов на слоги, учат детей, которых потом сложно переучивать. Все обучение, касающееся письма и чтения, лучше предоставить педагогам.
- Четко произносит все звуки, включая <р>. Если какие-то звуки ребенок заменяет или вовсе пропускает в речи, нужны занятия с логопедом. Это тот возраст, когда проблемы с речью решаются достаточно быстро при правильном подходе, в более поздний период исправить произношение будет гораздо сложнее.

Базовый уровень обучения (6-7 лет)

Цель программы: развитие будущего первоклассника, его физических, социальных и психологических функций, необходимых для систематического обучения в школе.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование умений звукобуквенного анализа: учить делить слова на слоги; различать звуки (гласные и согласные, твердые и мягкие согласные, звонкие и глухие согласные); соотносить звук и букву; определять ударный слог; составлять предложение из двух, трех, четырех слов;
- формирование выразительности речи: пользоваться высотой и силой голоса, темпом и ритмом речи, паузами, разнообразными интонациями; выработка дикции;
- развитие графических навыков с целью подготовки руки ребенка к письму;
- формирование умений принимать учебную задачу и решать ее самостоятельно;
- формирование навыков самоконтроля и самооценки выполненной работы;
- развитие мотивации учения.
- развитие умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий на основе математических понятий.

Развивающие:

- развитие фонематического слуха: развитие способности дифференцировать звуки; развитие умений слышать отдельные звуки в словах, определять место заданного звука в слове; интонационно выделять звуки в слове и произносить их изолированно;
- развитие мелкой моторики и зрительно-двигательной координации;
- развитие произвольности психических процессов;
- развитие образного и вариативного мышления, воображения, творческих способностей;
- развитие способности к саморегуляции поведения и проявления волевых усилий;
- развитие и формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии) в процессе решения математических задач.

Воспитательные:

- развитие умения устанавливать отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих;
- воспитание самостоятельности и инициативы, настойчивости в достижении поставленных целей;
- воспитание самоконтроля и самооценки выполненной работы;
- воспитание навыков общения, сотрудничества в группе сверстников;
- воспитание доброжелательного отношения к окружающим, чувство эмпатии;
- формирование умений организовывать и содержать в порядке своё рабочее место;
- формирование положительной мотивации к обучению в школе.

Учебный (тематический) план
Второй й год обучения (для детей 6- 7 лет)
Базовый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля	
		Всего	Теория	Практика		
1.	Вводное занятие	2	1	1	Входная диагностика	
2.	Развитие коммуникативных навыков ролевые игры «Что такое школа»	8	2	6	Устный порос Педагогическое наблюдение Контрольные задания и упражнения Викторина Тестирование Конкурс	
3.	Развитие познавательной сферы	16	2	14		
4.	«Зрительно-моторная координация». Подготовка руки к письму.	22	10	12		
5.	Развитие межполушарного взаимодействия	16	8	8		
6.	Развитие речи и грамота	22	10	12		
7.	Развитие математических представлений и навыков	22	10	12		
8.	Развитие памяти, мышления, логики.	18	8	10		
9.	Развитие творческой активности (тематические программы, конкурсы, турниры)	16	6	10		
10.	Итоговое занятие «Я первоклассник»	2	-	2		Открытое занятие
	Итого	144	57	87		

Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1. Вводное занятие (2ч.)

Теория. Цели и задачи программы. Инструктаж по правилам поведения на занятиях и технике безопасности. Диагностика уровня имеющихся знаний.

Практика. Игры на знакомство «Давайте познакомимся». Беседа «Правила поведения на занятиях». Диагностические задания.

Раздел 2. Развитие коммуникативных навыков ролевые игры «Что такое школа» (8ч.)

Теория. Осознание различий в позициях «дошкольник» и «школьник». Закрепление понятий «Школа», «Учитель», «Ученик», «Дошкольник и школьник», «Школьный класс», «Урок и перемена».

Практика.

Игры и упражнения, направленные на развитие «Мотивационного компонента»

№1 Игра-беседа «Я иду в школу!»

Цель: дать детям возможность понять, для чего они идут в школу, зачем им учиться, что даст им это обучение.

Инструкция. Взрослый – «Давайте разделимся на две команды. Название одной команды будет «Всезнайки» (это такие люди, которые все знают), а другой - «Незнайки» (такие люди, которые ничего не знают). Я буду задавать вопросы, а команда «Всезнайки» должно отвечать на все вопросы только правильно, а команда «Незнайки» должны шутить и отвечать на все вопросы неправильно. За каждый правильный ответ всезнайки и ставим «+», а за каждый неправильный Незнайки ставим «-». Каждый ребенок должен попробовать себя в обеих ролях.

Вопрос:

1. Нужно ходить в школу?
2. Зачем нужно ходить в школу?
3. Чем обычно занимаются в школе? (Что вы будете делать в школе?)
4. Что нужно иметь ученику, чтобы быть готовым к школе?
5. Что такое уроки? Чем на них занимаются ученики?
6. Как нужно вести себя на уроках в школе?
7. Что такое домашние задания?
8. Зачем нужно выполнять домашние задания?
9. Чем вы будете заниматься дома, когда придете со школы?
10. Что нового появится в твоей жизни, когда ты пойдешь в школу?

№2 Игра «Пантомима»

Инструкция: Взрослый – «Давайте попробуем с помощью различных поз, телодвижений показать, как выглядят разные люди.

Роли: хороший учитель; злой учитель; ученик, учится на одни пятерки - отличник; ученик, плохо учится; тетрадь опустившегося ученика; ученик, не хочет идти в школу; ученик старательно делает уроки; внимательный ученик; невнимательный ученик; ученик, который боится отвечать; ученик, с удовольствием идет в школу». После игры нужно обсудить с детьми, кого им было приятнее показывать, кого смешнее, которым лучше быть учеником, тем, над кем смеются, или тем, кого уважают и ставят вроде другим. С помощью аплодисментов определите того ребенка, кто лучше всех выполнил задание. (Можно наградить орденом - "Лучший мим")

№3 Игра «Я готовлюсь к школе»

Цель: формировать положительную учебную мотивацию, корректировать отрицательное отношение к школе.

Инструкция. Педагог - "Представьте себе, что я прилетела к вам с другой планеты, чтобы вместе с вами идти в школу, Ваша задача - как можно быстрее подготовить меня к обучению в школе. Я буду спрашивать вас о школьной жизни, а вы должны меня научить, отвечая правильно на вопросы. "Вопрос: 1. Чтобы пойти в школу, мне должно исполниться: а) 1-2 года; б) 6-7 лет.

2. Чтобы хорошо учиться, я должна (должен): а) очень хотеть учиться в школе; б) совсем не хотеть учиться в школе.
3. Для того чтобы пойти в школу, достаточно: а) иметь цветные карандаши, хороший портфель и ручку; б) уметь немного читать, писать, считать, рисовать.
4. Чтобы быть отличником, надо: а) иметь хорошие карандаши тетради и ручку; б) быть прилежной ученицей (учеником).
5. Домашние задания нужно выполнять: а) быстро и как-нибудь; б) не спеша, хорошо, опрятно, проверяя ошибки.
6. На переменах нужно: а) отдыхать (можно повторить какой-то предмет); б) отвечать у доски.
7. Если я получу двойку: а) нужно плакать, кричать на учительницу; б) смеяться, говоря, что мне все равно; в) попросить объяснить, изучить эту тему, чтобы пересдать на лучшую оценку.
8. Когда я буду отвечать у доски, я должна (должен): а) волноваться, бояться; б) не волноваться, внимательно послушать вопросы и ответить на него.
9. В школе нужно учиться: а) потому, что все учатся; б) чтобы быть умным, опытным человеком.
10. Я хочу учиться в школе: а) потому что в школе хорошие цветы, парты; б) потому что в школе я узнаю много нового, что поможет мне стать взрослым самостоятельным человеком.

№4 Упражнение «Школьник и дошкольник»

Цель: помочь детям в осознании новых требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Взрослый: «Ребята, как вас называют в садике? А как вас будут называть, когда вы пойдете в школу? Скажите, чем отличается школьник от дошкольника? Верно, школьник делает домашнее задание, ходит в школу, учится на уроках. А что делают дошкольники? А может ли школьник играть и бегать? На самом деле школьник тоже может играть и бегать. Я вам открою маленький секрет: каждый из вас может вести себя как школьник, а иногда как – дошкольник. Нужно знать, когда вы можете вести себя как школьники, а когда можно вести как дошкольник. Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник». - На уроке. - Дома. - С друзьями и т.п.

№5 Упражнение «Я положу в свой портфель»

Дети и взрослые сидят или стоят в кругу. Первый участник (ребенок) говорит: «Я положу в свой портфель...» - и называет какой-нибудь необходимый в школе предмет. Следующий участник повторяет то, что назвали до него, и добавляет свой предмет.

№6 Упражнение «Урок или перемена»

Цель: познакомить детей с правилами поведения на уроке и перемене Ты уже знаешь, что в школе бывают уроки и перемены. На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному) Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене. - Читают - Играют - Разговаривают с друзьями - Просят у друга ластик - Пишут в тетради - Отвечают на вопросы учителя - Решают задачи - Готовятся к уроку - Едят яблоко.

№7 Упражнение «Школьные знаки»

Цель: помощь детям в осознании школьных требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении. Ребята, а вы обращали внимание на дорожные знаки? Для чего они нужны? Дорожные знаки помогают нам, они подсказывают правила поведения на дороге. Если не обращать на них внимания – быть беде. А что такое правило? (правило – это значит делать правильно) А зачем нам правила, может быть, мы и без них обойдемся? (неприятности никто не любит, поэтому и появились правила, чтобы знать, как лучше жить и со всеми дружить) Как вы думаете, а в школе есть правила? Чего нельзя делать на уроке? А как надо вести себя на перемене? Чтобы мы не забыли о правилах для учеников, нам нужны свои знаки.

- На уроке нельзя разговаривать друг с другом, иначе можно все прослушать и ничего не узнать, поэтому в вашем классе будет висеть вот такой знак.
- Мы уже знаем с вами, что, когда все кричат с места, ответов не слышно, поэтому о том, что нельзя кричать с места, даже если знаешь ответ, нам будет напоминать вот такой знак.
- А можно ли подсказывать другим ответ, когда учитель спрашивает не вас? О том, что в нашем классе нет места подсказкам, нам напомнит вот этот знак.
- А что делать, если хочешь о чем-то спросить или ответить на вопрос? Конечно, для этого надо поднять руку и ждать, пока учитель попросит сказать. Вот знак, который говорит об этом правиле.
- Как вы думаете, о чем нам говорит вот этот знак? Чтобы у нас все хорошо получалось и весело училось, мы должны быть всегда дружны и нет места спорам в классе.

Раздел 3. Развитие познавательной сферы (16ч.)

Теория. Знакомство с окружающим миром.

Практика.

Моя семья

Презентация «Моя семья» <https://infourok.ru/prezentaciya-dlya-doshkolnikov-na-temu-moya-semya-3943323.html>

№1 «Кто главный?»

Цель: способствовать запоминанию и называнию детьми членов своей семьи; подводить к пониманию, что в мире главные - и дети, и взрослые; воспитывать любовь и уважение к членам семьи.

Ход игры. Педагог предлагает детям по очереди назвать членов своей семьи и назвать: кто, чем занимается, кто что делает в семье. Если ребенку трудно назвать, кто что делает в семье, то ему в этом помогут иллюстрации. Дети называют, кто главный в семье и почему они так считают. В конце игры следует определить, что главные в мире все - и дети, и взрослые.

№2 «Как зовут членов семьи»

Цель: закреплять умение детей четко называть членов своей семьи; развивать память, связную речь; воспитывать любовь к своей семье.

Ход игры. Дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи.

Например: «Я живу с мамой Наташей, папой Сашей, братом Владиком. У меня есть бабушка Лида, бабушка Вера, дедушка Гриша и дедушка Павел».

№3 «Наша дружная семья»

Цель: называть членов семьи, понимать и использовать в активной речи обобщающие слово «семья».

Ход игры. Откройте фотоальбом и предложите ребенку рассмотреть семейную фотографию. Задайте ему вопрос, указывая поочередно на изображение каждого члена семьи: «кто это?».

Спросите ребенка, как зовут его маму, папу, бабушку, дедушку и т. д. Предложите ему рассказать, какая мама? (*добрая, красивая, хорошая*). Какой папа (*высокий, строгий, красивый*). Какая бабушка? (*старенькая, добрая*).

Поставьте перед ребенком, красиво украшенную коробку и предложите посмотреть, что в ней спрятано. (*Вырезанные герои пальчикового театра*). Предложите ребенку поиграть с героями пальчикового театра.

Этот пальчик – дедушка, (*загните большой палец*).

Этот пальчик – бабушка, (*загните указательный палец*).

Этот пальчик – папочка, (*загните средний палец*).

Этот пальчик – мамочка, (*загните безымянный палец*).

Этот пальчик – я, (*загните мизинчик*).

Это – вся моя семья! (*вращайте кисти с разведенными пальцами*).

По окончании игры похвалить ребенка, сказав, что его семья действительно очень дружная.

№4 Мои фамилия, имя, отчество

Презентация <https://infourok.ru/prezentaciya-otchestvo-i-familiya-cheloveka-5051874.html>

№5 Словесная игра «Назови полное имя»

Цель: развивать коммуникативную компетентность.

(В игре можно использовать имена детей, которые присутствуют на занятии).

1 вариант:

Педагог называет неполную форму имени, а дети – полное имя: Яшенька, Яша – Яков. Тема, Темочка – Артем. Коля, Николенька, Колечка – Николай. Настенька, Настюша – Анастасия. Леша, Алешенька – Алексей. Леня, Лёничка – Леонид.

2 вариант:

Педагог называет полную форму имени, а дети – неполную: Екатерина – Катя, Катенька, катюша. Людмила – Люда, Людочка, Мила. Елена – Лена, Леночка и т.д.

№6 Игра «Ласковое имя» (Игра с мячом)

Цель: учить ласково называть имена сверстников. Формировать положительное отношение к сверстникам. Развивать интонационные стороны речи. Развивать коммуникативную компетентность.

Ход игры. Дети стоят или сидят в кругу. Глядя в глаза, друг другу они передают мяч и произносят имя соседа ласков.

№7 Игра «Когда я стану взрослым»

Цель: учить называть «взрослые» имена людей; развивать речь.

Ход игры. Педагог называет имя, а дети говорят полное имя. (Например, Таня – Татьяна). В игре можно использовать мяч.

№8 Игра «Назови полным именем»

Цель: закреплять знания детей о своем имени, фамилии, отчестве. Развивать коммуникативную компетентность. Воспитывать уважительное отношение к именам людей.

Ход игры. Дети называют свое полное имя – Ф.И.О. (имя мамы, папы, бабушки, дедушки и т.д.) В игре можно использовать мяч.

№9 Игра «Назови по-другому»

Цель. Развивать коммуникативную компетентность, мышление. Учить обращаться к сверстникам, по-разному называя его имя.

Ход игры. Педагог называет имя, а дети говорят, как можно сказать по-другому. Например, Оля – Ольга, Оленька, Олюшка, Лёля. Екатерина – Катя, Катюша, Катенька. Елена – Лена, Леночка. Сергей – Сережа, Сереженька. Владимир – Вова, Вовочка, Володя, Володечка. Тема, Темочка – Артем. Коля, Николенька, Коленька – Николай. Настенька, Настюша – Анастасия. Лёша, Лёшенька – Алексей. Лёня, Лёничка – Леонид. Емеля – Емельян. Тимошка – Тимофей. Егорка – Егор.

№10 Игра «Образуй отчество»

Цель: учить образовывать отчества от мужских имен; развивать речь.

Ход игры. Педагог называет мужское имя, а дети образуют от него отчество. (Например, Игорь – Игоревна, Игоревич). В игре можно использовать мяч.

№11 Мой домашний адрес

Презентация <https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2023/10/14/prezentatsiya-po-oznakomleniyu-s-okruzhayushchim-mirom>

№12 Игра «Мой адрес...»

Цель: формировать умение и знание детей называть свой домашний адрес, улицу города, номер дома, квартиры, телефона, этаж закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Ход игры: все встают в круг, Педагог передаёт мяч ребёнку и говорит: «Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т.д.

№13 Конкурс «Мой город Верхняя Пышма»

Презентация

<https://volna.org/okruzhajushhij-mir/moi-ghorod-vierkhniaia-pyshma.html>

Конкурс рисунков «Достопримечательности моего города»

№14 Презентация «Моя Родина – Россия»

Презентация <https://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent/2016/01/28/prezentatsiya-dlya-doshkolnikov-nasha-rodina-rossiya>

№15 Презентация «Правила дорожные, детям знать положено!»

Презентация <https://infourok.ru/prezentatsiya-na-temu-pravila-dorozhnye-detyam-znat-polozheno-5349083.html>

№16 Игра «Безопасный город»

Цель игры: дать представление о том, как важно правильно ходить и ездить по городу, развивать способность воспринимать реальный мир города, закреплять знания детей о дорожных знаках и правилах дорожного движения.

Правила игры: В игру играют дети с 5 лет и старше. Играющих до 3-х человек. *Материал:* игровое поле, фигурки пешеходов, дорожные знаки, светофоры, транспортные средства и кубик.

Ход игры. Перед началом нужно выбрать ведущего. Им может стать взрослый. Ведущий расставляет по «городу» дорожные знаки, определяет места остановок автобуса; он же управляет светофором. Остальные игроки берут себе фигурки человечков и распределяют между собой транспортные средства. Пусть кто-то будет водителем автобуса, кто-то продавцом в супермаркете, кто-то строителем парка, кто-

то учеником в школе. Ваши роли ограничены только вашей фантазией. Дальше, бросая по очереди кубик, перемещаемся по городу. Пешеходы по тротуарам, автомобили по проезжей части. «Пешком» передвигаем фишку в любом направлении на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. На автомобиле – умножаем количество точек на три, на велосипеде — на два. Причем, водитель автомобиля может брать с собой пассажиров, например, подвести друзей. (Кубик в этом случае бросает водитель). А, оставив автомобиль, скажем, на стоянке, водитель превращается в пешехода. А еще можно подождать автобус на остановке и ехать большой компанией. Зеленый кружок (подземный переход) позволяет вам быстро (за один ход) и безопасно перейти на другую сторону улицы. А если вы попали на оранжевый кружок – это место требует от вас повышенного внимания — нужно пропустить один ход. Итак, начали. Из дома – в школу, из магазина — в парк, из парка – в гости к друзьям. Пешком, на велосипеде, на автобусе. Соблюдая все Правила дорожного движения.

№17 Игра «Большая прогулка»

Цель: познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Ход игры. Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

№18 Игра «Верно - неверно»

Цель: закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Ход игры. Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

№19 «Осторожно, огонь!»

Презентация <https://infourok.ru/prezentaciya-dlya-doshkolnikov-ostorozhno-ogon-3822449.html>

№20 Презентация «Мы против терроризма»

Презентация <https://infourok.ru/beseda-s-detmi-podgotovitelnoj-gruppy-my-protiv-terrorizma-6539331.html>

Раздел 4. «Зрительно-моторная координация». Подготовка руки к письму (22ч.)

Практика.

Для формирования зрительно-моторной координации существуют игры и упражнения, представленные здесь в той последовательности, в которой должны предлагаться ребенку:

1. *Всевозможные игры с мячом, кольцоброс, кегли* (при подборе мяча очень важно, чтобы ребенок мог удержать его в одной руке).

2. *Ножницы.*

а) Резать по прямым линиям. Нужно подготовить длинные полоски шириной около 1,5 см – на один «рез». На полоске нарисовать поперечные линии через каждые 1,5-2см и предложить ребенку нарезать по этим полоскам салют или дождик.

б) Резать геометрические фигуры, причем не вырезать, а отрезать их от квадрата или прямоугольника. Во время работы задавать ребенку вопросы: что отрезали? какую фигуру?

в) Вырезание геометрических фигур: сначала вырезать треугольник; потом квадрат и прямоугольник.

г) Осваивание движений ножницами по дуге (вырезать листики, морковки, овалы и т.д.). Для этого лист бумаги, с которым будут работать, свернуть пополам и нарисовать от сгиба половину фигуры. Верхнюю половину вырезает взрослый, а нижнюю ребенок – как по лекалу.

д) Вырезание круга. Чем больше ребенок работает с ножницами, тем лучше рука готовится к письму.

3. Работа с карандашом.

а) Раскрашивание. Карандаши должны быть мягкие. Нужно учить ребенка двигать рукой в одном направлении (слева направо или сверху вниз и обратно). Раскрашивать нужно не крупные рисунки (диаметром 2-3 см).

б) Обводка предмета. Сначала обводить предметы, состоящие из прямых линий (например, геометрические фигуры). Важно, чтобы от угла до угла рука не отрывалась от линии. Сначала предметы не должны быть большими. Обводка по окружности; соединение точек. Лучше начинать с дорисовывания: сначала по пунктирам, затем самостоятельно.

в) Штриховка. Правила штриховки: расстояние между линиями одинаковое; каждая последующая линия начинается также, как предыдущая; половина образца должна быть заштрихована взрослым (чтобы избежать утомления); ребенок сначала обводит уже нарисованные линии, а затем штрихует самостоятельно; линии штриховки не должны выходить за контур.

4. Развитие моторно-зрительной координации на примере букв и цифр: обводка букв печатных; печатание букв по образцу с проговариванием; прописывание элементов рукописных букв, начиная с наклонных палочек (сначала обводка, затем самостоятельное написание)

Раздел 5. Развитие межполушарного взаимодействия (16ч.)

Практика. Выполнение игр и упражнений.

№1 Игра «Право — лево»

Задания: вытяни перед собой [правую | левую] руку; встань на [правую | левую] ногу; ударь по мячу [правой | левой] ногой; возьми конфету [правой | левой] рукой.

Когда подобные упражнения будут даваться легко, усложните задачу: прикоснись [правой | левой] рукой к [левому | правому] [уху | глазу]; [правой | левой] рукой гладь себя по голове, а другой стучи по столу; указательный палец [правой | левой] руки поставь на кончик своего носа, а большим и указательным пальцами другой руки возмись за мочку уха с противоположной стороны; встань на [правую | левую] ногу и подними [левую | правую] руку вверх.

Пальчиковые кинезиологические упражнения

№2 Игра «Ударный ансамбль»

Поочередно стучать по столу кулаком, ребром ладони, распрямлённой ладошкой. Стучать сначала правой, потом левой рукой, потом двумя руками сразу, потом поочередно меняя руки в режиме: кулак — левой; ребро — правой; ладонь — левой; кулак — правой; ребро — левой и т. д.

№3 Игра «Фонари зажглись»

Расслабленные руки положить на стол ладонью вниз, «фонари горят»: развести прямые пальцы в стороны; «фонари погасли»: сложить кулачки; «фонарик

включился»: пальцы на одной руке выпрямить; «фонарик включился»: пальцы второй руки выпрямить.

Когда ребёнок поймёт правила, отдавайте команды: оба фонарика горят; левый фонарик погас; оба фонарика погасли; оба фонарика зажглись; правый фонарик погас.

№4 Игра «Цепочка»

Соединить указательный палец левой руки с большим пальцем правой.

Над первым «звеном» образовать второе — соединить указательный палец правой руки с большим пальцем левой.

Разорвать нижнее «звено» и снова соединить его над верхним.

Продолжить составлять «цепочку», постепенно увеличивая темп.

№5 Игра «Колечко»

Образуйте «колечко», поочерёдно соединяя большой палец с указательным, средним, безымянным и мизинцем. Постепенно увеличивайте темп.

Выполните упражнение в прямом порядке сначала одной рукой, потом другой.

Выполните упражнение в обратном порядке (от мизинца к указательному) сначала одной рукой, потом другой.

Выполните упражнение двумя руками сначала в прямом порядке, потом в обратном.

Выполните упражнение правой рукой в прямом порядке, левой — в обратном, а затем наоборот: левой — в прямом, правой — в обратном.

№6 Игра «Карусели»

Соедините попарно подушечки пальцев противоположных рук: большой с большим, указательный с указательным и т. д.

Разведите большие пальцы и совершайте ими круговые движения сначала в одном направлении, потом в другом. Вновь соедините подушечки больших пальцев.

Проделайте аналогичные действия с каждой парой пальцев.

Игры для развития межполушарных связей

№7 Игра «Что ты видишь»

Задача ребёнка в течение нескольких минут в быстром темпе называть всё, что попадает в его поле зрения. Играть можно дома, на прогулке, в транспорте, в магазине — в общем, где угодно. В процессе игры правое полушарие воспринимает образы, а левое подбирает к ним соответствующие названия. Чем больше слов будет названо, тем эффективнее работает мозг. Вы можете использовать таймер и вести подсчёт слов, заносая результаты в специальную табличку. Так у малыша появится соревновательный момент с самим собой (или с другими детками, если проводить игру для детской компании).

№8 Игра «Назови букву»

Подготовьте карточки такого вида:

<u>З</u> Ж В Д	С Т Ф <u>Ш</u>	Б Д Т <u>П</u>
Л П <u>В</u>	В <u>В</u> Л П	<u>П</u> Л П В

Буквы верхней строчки ребёнок должен произносить вслух. Желательно громко и чётко. В нижней строчке за буквами скрываются команды, которые надо выполнять (ИП: стоя, руки вытянуты вдоль тела): «Л» — левую руку поднять влево; «П» — правую руку поднять вправо; «В» — обе руки поднять вверх.

Чтобы справиться с заданием, ребёнку придётся одновременно считывать информацию с двух строк, произносить букву и при этом совершать движение руками. Сначала будет непросто. Хотя... Готовы проверить?

№9 Игра «Назови цвет»

Игра подходит только для хорошо читающих детей. Малыши, которые знают цвета, но только учатся собирать буквы в слоги и слова, справятся с ней великолепно. А вот книжечку, который при виде последовательности букв сразу воспринимает скрывающийся за ней образ, будет непросто.

Итак, вам надо подготовить карточки такого вида:

ЗЕЛЁНЫЙ СИНИЙ ЖЁЛТЫЙ	СИНИЙ БЕЛЫЙ ОРАНЖЕВЫЙ
КРАСНЫЙ ЧЁРНЫЙ ГОЛУБОЙ	РОЗОВЫЙ СЕРЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ

Обратите внимание: цвет текста не должен соответствовать тому, что написано. Задача игрока — называть цвет букв, а не читать слово, т. е. для первой карточки правильным ответом будет последовательность слов: красный; зелёный; синий.

Раздел 6. Развитие речи и грамота (22 ч.)

Теория. Печатные буквы русского алфавита. Буква и звук, сходства и различия. Гласные, согласные, твердые и мягкие, звонкие и глухие звуки. Буквы, не имеющие звука. Деление слов на слоги. Звукобуквенный анализ слова. Ударение. Схема слов и предложений. Чтение слогов, слов. Ребусы, загадки, кроссворды.

Практика.

№1 Игра «Цепочка слов»

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Ход игры. На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У педагога – карточка с изображением карандаша. педагог поясняет: «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова «карандаш». Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово «карандаш». Кто из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, сразу найдете два предмета, то приложит картинку тот, кто назовет ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком». Когда будет выложена вся цепочка, педагог предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя первый и последний звуки в каждом слове.

№2 Игра «Найди место звука в слове»

Цель: упражнять детей в нахождении места звука в слове (в начале, середине или в конце).

Ход игры. На доске вывешиваются картинки с изображением автобуса, платья и книги. Педагог предлагает детям назвать изображенные предметы. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях всех предметов. «Правильно – звук «А». Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова – поясняет учитель. – Одно начинается со звука «А», в другом звук «А» находится в середине, а третье слово заканчивается этим звуком. А сейчас посмотрите на карточку

(дается одна карточка на двоих детей). Под каждой картинкой – полоска из трех клеточек. Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук в конце слова, фишку ставят в третью клеточку.

№3 Игра «Подбери слово к схеме»

Цель: упражнять детей в нахождении места звуков «С» или «Ш» в слове (в начале, конце или середине).

Ход игры. Играют 4-6 детей. Педагог раздает им по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клеточка. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук «с» или «ш», а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

№4 Игра «Кто в домике живет»

Цель: упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

Ход игры. Играют 3-4 детей. Каждый играющий получает домик с буквой. Педагог берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (жираф – в домике *ж* и в домике *р*, то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), учитель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

№5 Игра «Самый внимательный»

Цель: учить различать гласные и согласные звуки; развивать речь, внимание, фонематический слух; воспитывать внимательное и доброжелательное отношение к ответам других детей.

Ход игры.

1 вариант:

Педагог предлагает детям найти одинаковый звук в словах. После того, как они назовут звук, педагог просит дать характеристику этого звука. Например: пила, аист, игла, ива. Дети называют звук «а» - гласный, или порт, торт, телефон, тумба - звук «т» - согласный, глухой.

Аналогично можно выполнить задания и по первым буквам. Педагог вывешивает картинки и просит назвать слово, которое состоит из первых звуков названий предметов:

игла, груша, рыба, улитка, шар, кот, изба (игрушки).

№6 Игра «Найди слово в слове»

Цель: Обогащать словарный запас детей; развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры. Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом. Кобра (кора); краска (каска); скот (кот); корм (ком); кочки (очки); кустарник (куст); китель (кит, ель); кисель (ель, сел); кров (ров, вор); крапива (ива, рак); краны (раны, рак); крот (кот, рот, ток); клен (лен); экран (кран). Выигрывает та команда, которая найдет больше слов, когда будет дан сигнал об окончании игры.

№7 Игра «Любопытный учитель»

Цель: развивать фонематический слух, внимание, мышление, умение четко отвечать на поставленный вопрос.

Ход игры. Эту игру можно проводить на уроке знакомства с новой буквой. Педагог задает вопросы, а дети дают ответы, в которых слова начинаются на изучаемую букву. Например (буква М). Что ты любишь из еды? (Мороженое, молоко, мед). Куда ты любишь ходить? (В музей). Где вы будете отдыхать летом? (На море). Какой вид транспорта предпочитаете? (машина «Мерседес»). Какие вывески с названиями магазинов, учреждений, можно встретить на улице? (Милиция. Музей. Мастерская. Мебель. Молоко. Мясо.). Какие профессии вы знаете? (Музыкант, маляр, медсестра, милиционер). Какие города вы знаете? (Москва, Минск, Мурманск). Какие имена вы знаете? (Марат, Маша, Мадия, Миша).

№8 Игра «Умный дождик»

Цель: формировать навыки сознательного плавного чтения; способствовать развитию внимания, мышления и памяти.

Ход игры. Педагог вывешивает на доску капельки и лужицу, на которых написаны слоги. Рассказывает детям о том, что эти капельки не простые. Просит детей прочитать слоги-капельки. Дети читают. «Капли упали на землю, образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались в другие слова. Прочитайте слоги в лужицах (СА-АС). После того, как дети прочитают слоги, педагог предлагает им составить слова. (Паруса, корова, рука, сани, розы)». Выполнив задание, дети соревнуются друг с другом, составляя самое длинное слово.

№8 Игра «Садоводы - любители»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; закрепить в словаре детей названия цветов.

Ход игры. Педагог предлагает детям посадить цветы на клумбу. Раздает им открытки с изображением цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку – цветы, названия которых состоят из двух слогов. В среднюю – цветы, с названиями, состоящими из трех слогов. В нижнюю - с названиями из четырех. Учитель вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом – в среднюю и, наконец, - в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

№9 Игра «Найди слово - помощник»

Цель: закрепить у детей умение находить предлоги; развивать внимание, мышление.

Ход игры. Педагог читает высказывание с предлогом. При повторном чтении ученики подают знак в том месте, где есть предлог (хлопки или др.): Лена едет в трамвае. На ветке сидят снегири. Над лесом летит самолет. Ира спряталась в шкафу.

№10 Игра «Куда спрятался?»

Цель: упражнять детей в правильном использовании предлогов в речи, грамотно составлять словосочетания; развивать внимание.

Ход игры. Педагог последовательно помещает маленький предмет: на стол, под стол, за дверь и т.д. и спрашивает, где этот предмет. Дети отвечают словосочетанием, четко выделяя слово - "помощник" (служебное слово).

№11 Игра «Вставь слово»

Цель: закрепить у детей умение находить предлоги; развивать внимание, мышление.

Ход игры. Педагог называет словосочетания с предлогами. Дети должны вставить между ними слова, называющие признаки. В ... лесу. Под ... деревом. На ... улице. Можно попросить детей дополнить высказывания. У ... дуба засохли ветки. Лодка отплыла от ... берега.

№12 Игра «Наоборот»

Цель: закрепить знания детей о звуковом анализе слова; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры. Педагог произносит слова. Дети должны произнести эти слова, наоборот. Сон, раб, ноль, лоб, ком. (Нос, пар, лен, пол, мок.) Задание сопровождается составлением звуковых моделей слов.

№13 Игра «Хор гласных»

Цель: закрепить знания детей о гласных звуках; развивать внимание, мышление, память, интерес к занятиям обучению грамоте.

Ход игры. Педагог называет слова. Дети хором протяжно произносят только гласные звуки без ударения, потом с ударением. Слова подбираются такие, у которых нет различия между звуками и буквами. При выполнении задания звуки буквами не фиксируются.

№14 Игра «Внимательные покупатели»

Цель: учить детей различать твердые и мягкие согласные звуки; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры. Педагог раскладывает на своем столе различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например: кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска и т. п. Педагог: вы пришли в магазин, ваши родители заплатили за игрушки, названия которых начинаются на звук [к] или [м], эти игрушки вы можете взять, выбирайте, но будьте внимательны, не берите игрушку, за которую не платили! Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой начинается, допустим, на звук [м] (матрешка, мышка), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м'] (мяч, мишка).

№15 Игра «От бочки до точки»

Цель: закрепить знания детей о согласных звуках; развивать внимание, мышление, память, интерес к занятиям обучению грамоте.

Ход игры. Педагог рассказывает детям о том, повстречалась бочка с почкой и говорит: «Ой, как мы похожи! Только первые звуки у нас разные». Какие это звуки? Назовите их. Какое еще слово получится, если первый звук в слове бочка заменить на звук [д]? На звук [к], [н], [м], [т]?

№16 Игра «Телевизор»

Цель: обогащать словарный запас детей; развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры. На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне ведущий вывешивает картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребёнок (дети) должен из первых звуков слов сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора открывается. Например: спрятанное слово - месяц. Картинки: медведь, ель, сирень, яблоко, цапля.

№17 Игра «Нюша с кармашками»

Цель: формировать навыки сознательного плавного чтения; способствовать развитию внимания, мышления и памяти.

Ход игры. В кармашек смешарику Ньюше вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочесть слияния (Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)

№18 Игра «Найди ошибку»

Цель: закрепить знания детей о звуковом анализе слова; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры. Детям раздаются карточки с четырьмя картинками, изображающими предметы, названия которых начинаются на одну и ту же букву. Ученики определяют, какая это буква, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схемах, если они есть.

№19 Игра «Назови букву»

Цель: способствовать лучшему запоминанию букв русского алфавита; развивать внимание и память.

Ход игры. Эту игру можно проводить почти на каждом уроке. Игра способствует лучшему запоминанию изученных букв.

1 вариант:

Педагог (или ученик) показывает буквы, а дети по цепочке называют их. Если буква названа неправильно, учащиеся хлопком рук подают сигнал (каждый ребенок — участник игры).

2 вариант:

Один ученик стоит с указкой у «ленты букв» и показывает те буквы, которые по цепочке называют сами дети. Можно усложнить игру, если показывать только согласные или гласные.

№20 Игра «По волнам звуков и букв»

Цель: учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы; развивать фонематический слух.

Ход игры. Можно использовать эту игру на занятиях по обучению грамоте в течение знакомства с буквами, а также применять для индивидуальной работы в свободное время или для закрепления пройденного материала.

1 вариант:

На занятиях по обучению грамоте, во время знакомства с очередной буквой, дети делают анализ ее звучания, дают характеристику звука определяя, гласный или согласный и формируют из них “волны” для корабликов.

2 вариант:

Педагог называет звук, предлагает ребенку обозначить его буквой, найти нужный кораблик, объясняя свой выбор.

№21 Игра «Волшебные лучики»

Цель: обучать слоговому чтению.

Ход игры. Педагог вывешивает на доску наборное полотно с изображением солнца, кассу букв.

1 вариант:

В кармашки на концах лучей ставятся гласные буквы, в центр — согласные. Дети читают прямые и обратные слоги.

2 вариант:

В кармашки ставятся карточки со слогами. Дети читают слова.

3 вариант:

Дети самостоятельно подбирают буквы, слоги и прочитывают их.

№22 Игра «Тим-Том»

Цель: учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы; развивать фонематический слух.

Ход игры. Эту игру можно использовать при изучении новой буквы. Педагог просит встать всех детей из-за парт. Когда он произносит мягкий звук – садятся девочки, когда твердый – садятся мальчики. «Г» и «ГЬ» Газета, гитара, глаза, газ, гири, гуси, генерал.

№23 Игра «Составь слово»

Цель: способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв.

Ход игры. Суть этой игры заключена в том, что начало слова написано на доске, а окончание расклеено по классу, по методу Базарнова обучающиеся не только составляют слово, но и объясняют его значение: ГЕ ТАРА, ГО ЗЕТА, ГА СИ, ГИ РОЙ, ГУ ЛОВА.

№24 Игра «Подбери слова»

Цель: учить детей правильно подбирать определения (прилагательные) к словам, обогащать словарный запас.

Ход игры. Педагог называет слово и кидает мяч ребенку. Он должен подобрать к этому слову прилагательное и бросить мяч обратно. Вода (какая?) – питьевая, чистая, грязная, мыльная, холодная, теплая, горячая, ледяная, газированная, ледяная и др.). Река (какая?) – бурная, тихая, быстрая, чистая, грязная, холодная, ледяная, газированная, минеральная, мелкая, теплая, широкая, узкая и др.). Море (какое?) – соленое, бурное, тихое, штормовое, спокойное, голубое, черное, глубокое, мелкое, соленое, синее, белое и др.). Дождь (какой?) – весенний, осенний, мелкий, морозящий, грибной, кислотный, холодный, теплый, сильный и др.).

№25 Игра «Сочинители»

Цель: развивать у детей образное мышление, учить подбирать рифму к словам, обогащать словарный запас; воспитывать интерес к занятиям русской грамоты.

Ход игры. Педагог просит детей сочинить нелепые стихотворения. Они должны быть немного сказочными. Можно использовать даже непонятные слова, главное, чтобы сохранялась рифма. Например: Красно-синенький слоненок по небу летал. Ушами сильно так махал, что птичек напугал.

№26 Игра «Слоговой конструктор»

Цель: учить детей работать со слогами, составлять из слогов слова, делить слова на слоги.

Ход игры. На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Педагог сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать подходящий слог из второго столбика». Вызванный к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке (или соединяет нужные слоги на доске): РА СИ, ГУ РЫ, КУ НА. Дети хором читают получившиеся слова: РАНА, ГУСИ, КУРЫ.

Вариант игры: задания такого рода помещены на отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

№27 Игра «Включи телевизор»

Цель: учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы; развивать фонематический слух.

Ход игры. Педагог устанавливает в пазы за экраном телевизора (картонного макета телевизора с вырезанным окном-экраном. На тыльной стороне пазы, в которые будут вставляться: голубой лист бумаги, символизирующий экран, предметные картинки, карточки букв) картинку, а перед ней – голубой лист бумаги – телевизор выключен. На верхней полосе наборного полотна размещаются предметные картинки, в названиях которых первые звуки соответствуют буквам названия рисунка, помещенного на экране телевизора. Принцип работы: определяется первый звук названия картинки и под ним выставляется соответствующая буква: *лыжи* – Л, *иголка* – И, *собака* – С, *автобус* – А. Когда дети хором прочитают полученное слово ЛИСА, учитель вытягивает голубой лист из пазов телевизора («включает его») и на экране появляется картинка лисы.

№28 Игра «Туннель»

Цель: закрепить знания об изучаемой букве, помочь запомнить буквы; развивать фонематический слух.

Ход игры. На доске два столбика слов с пропущенными буквами - туннели. В словах одного столбика гласный верхнего ряда, в словах другого – гласный нижнего ряда. В прорези машин установлены соответствующие буквы, к примеру У и Ю. Вызванный ученик выбирает туннель, берет машину и читает слова, проводя машину через туннель таким образом, чтобы буква заняла свое место в слове. Например, машины с буквами У и Ю нужно провести через следующие туннели: Л...ба р...ки, Кл...чи д...бы, Пл...с ст...к, Сал...т др...г.

№29 Игра «Бюро находок»

Цель: закреплять знания детей о буквах русского алфавита; развивать внимание, мышление, память.

Ход игры. На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его.

Раздел 7. Развитие математических представлений и навыков (22 ч.)

Теория. Ознакомление с составом чисел первого десятка. Сложение и вычитание, знаки «+», «-». Сравнение чисел, знаки >, <, =, преобразование неравенства в равенство. Порядковое и количественное значение чисел. Знакомство с чётными и нечётными числами. Знакомство со структурой арифметической задачи, составление и решение задач по картинкам, схемам, примерам. Признаки геометрических фигур. Знакомство с понятиями: точка, луч, угол (его виды), отрезок, прямая линия, кривая линия, ломаная линия, незамкнутая линия, замкнутая линия, вертикальная линия, горизонтальная линия, наклонная линия, пересечение линий, внутренняя и внешняя части фигуры, граница фигуры.

Практика.

№1 Игра «Сломанная машина»

Цель: учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.

Ход игры. На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачивается. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет, чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

№2 Игра «Пляшущие человечки»

Цель: развивать зрительное внимание, навыки счета.

Содержание. Дети в течение 1 минуты рассматривают карту-схему, на которой схематически изображены «пляшущие человечки». Время засекается по песочным часам. За 1 минуту, они должны сосчитать только тех человечков, которые стоят смирно, и обозначить их количество цифрой (карточкой). Выполнив задание, дети проверяют друг друга.

№3 Игра «Нарисуй по описанию»

Цель: развитие внимания, воображения.

Ход игры. В. два раза читает текст: «Стоял белый дом, крыша у него была треугольная. Большие окна были красными, а маленькое окно над ними - желтое. А дверь у него была коричневая». Второй раз читает медленнее. Дети слушают с закрытыми глазами, потом рисуют его.

№4 Игра «Разложи по порядку»

Цель: упражнять в сравнении предметов по длине и ширине.

Материал. Наборы палочек (прутиков) разной длины и толщины. (По 5 палочек на каждого ребенка).

Ход игры. Педагог предлагает детям разложить перед собой палочки и спрашивает: «Сколько палочек? Чем они отличаются? Поскольку палочек разного размера? Как вы будете выбирать нужную по порядку палочку, чтобы разложить их от самой толстой до самой тонкой? Помните, что брать нужно сразу нужную палочку, примеривать и прикладывать нельзя! После того как задание выполнено, кто-либо из детей называет сравниваемую толщину палочек в порядке их расположения (самая толстая, толще), указывает, сколько по счету всего и какая по счету самая длинная (самая короткая). Затем дети раскладывают палочки в ряд по порядку от самой длинной до самой короткой и определяют, где теперь оказалась самая тонкая и самая толстая.

№5 Игра «Найди парную картинку»

Цель: ориентировка на плоскости листа; учить описывать расположение геометрических фигур на карточках.

Ход игры. На доске вывешивается 4-6 карточек, парные к ним раскладываются на столе рисунками вниз. В. объясняет задание: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди парную картинку «Тот, кого я вызову, возьмет одну из карточек на этом столе, назовет, какие фигуры на ней нарисованы и где они расположены. Затем найдет такую же карточку среди висящих на доске и поместит под ней свою». В. может вызывать детей одного за другим, не дожидаясь, пока будет найдена нужная карточка.

№6 Игра «Сгруппируй фигуры»

Цель: учить группировать фигуры по указанным признакам.

Ход игры. Педагог предлагает детям вынуть из конвертов фигуры и разложить перед собой, затем спрашивает: «Как можно сгруппировать фигуры? Сколько групп

получится, если фигуры подобрать по форме? Какие это группы? Сколько фигур войдет в группу прямоугольников? (кругов)». Дети группируют фигуры. «Сколько рядов фигур получилось? Сколько кругов? (овалов, треугольников, прямоугольников). Каких фигур больше? Почему вы так думаете? Каких фигур поровну? Как еще модно сгруппировать фигуры? (по цвету). Сколько будет групп?». (Дети группируют фигуры по цвету, а затем по размеру).

№7 Игра «Поиграем с фигурами»

Цель: учить делить предметы на 2, 4 части, отражать в речи результат действия и результат деления.

Материал: 2 прямоугольника из бумаги, лента, ножницы; квадраты из бумаги (по 2 каждому).

Ход игры. Как разделить прямоугольник на 2 равные части? Педагог просит кого-нибудь это сделать. Если ребенок выполнит задание, В. поясняет, что он сделал, можно ли полученные части назвать половинами и почему. Пользуясь приложением, ребенок устанавливает равенство частей. В. показывает ленту и говорит: «Я разделю ленту на 2 части (делит на 2 равные части). Можно такие части назвать половинами? Почему? Уточняет ответы детей: «Эти части неравные, поэтому их нельзя назвать половинами. 1 из 2 частей мы называем половиной лишь тогда, когда обе части равны. Кому-либо из детей он предлагает разделить вторую ленту на 2 равные части. (Ребенок делит). «Можно каждую из лент назвать половинами? Почему? Сколько всего половин в целом предмете?» Педагог предлагает детям: «Разделите 1 квадрат на 2 равные части. Покажите 1 часть. Как назвать такую часть? Сколько всего половин в целом? Покажите обе половины. Соедините их так, как будто у вас целый квадрат и положите его перед собой. Что вы сделали? Что у вас получилось? Сколько раз вы сложили квадрат пополам, чтобы получить две равные части? А если сложить квадрат пополам, а потом каждую часть еще раз пополам, то, сколько частей получится? Разделите второй квадрат на 4 равные части. Сколько получилось частей? Покажите 1 из 4 частей. Покажите 2 (3, 4) части. Соедините 4 части так, чтобы у вас получился целый квадрат. Обведите пальцем целый квадрат и 1 из 1 частей. Что больше (меньше): целый квадрат или его часть?»

№8 Игра «Поход в кинотеатр»

Цель: упражнять в порядковом счете в пределах 10.

Материал. Наборное полотно с 10 полосками, карточки с 2 числовыми фигурами («билеты в кино»).

Ход игры. Представьте себе, что это не наборное полотно, а зал кинотеатра, где каждый кармашек стула. Сколько всего рядов стульев? Кто хочет посчитать ряды по порядку? Сколько стульев в каждом ряду? Давайте все, вместе назовем номер каждого стула первого ряда. (Порядковый счет хором). У каждого из вас по 1 картинке разных животных о. Это зрители. Надо будет для них взять билет в кино. Касса на моем столе. Затем надо помочь зрителям занять свои места. На каждом билете ряда указан сверху, а номер места внизу. Педагог приглашает детей по очереди к своему столу. Каждый берет билет, громко называет номер ряда и места и помещает картинку в кармашек. Остальные проверяют, правильно ли найдено место?

№9 Игра «Мальчики»

Цель. Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Ход игры. Игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

Кто где стоит?

Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

№10 Игра «Решить простейшие задачи»

Ход игры.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленка. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?

2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?

3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гусенок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусенка убегут клевать траву?

4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка — за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их?

Дед — первый. Мышка — последняя. Если уйдет дед и убежит мышка, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний?

Можно составить и другие задачи.

№11 Игра «Рассеянный художник»

Цель. Развитие наблюдательности и счет до десяти.

Материал. Набор разрезных картинок с цифрами.

Ход игры. Исправить ошибки художника, собери картинку с помощью цифр. Посчитай.

Раздел 8. Развитие памяти, мышления, логики (18ч.)

Теория. Закрепление понятий «Запоминание», «Отличие», «Последовательность», «Детали изображения». Закрепление понятий «Одинаковый - разный», «Сходство-различие», «Соответствие-несоответствие», «Последовательность».

Практика.

Игры на развитие внимания

№1 Игра «Найди игрушку»

Цель: развитие зрительного внимания, умения по описанию находить предметы.

Задание: по описанию взрослого нужно найти игрушку (предмет), находящуюся в комнате. Если ребенок выиграл, поменяйтесь ролями: пусть теперь он, не называя предмет, опишет его, а вы попытаетесь найти.

№2 Игра «Найди отличие»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Задание: ребенок рисует любую не сложную картинку (дом, человечек и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

№3 Игра «Чего не стало?»

Цель: развитие зрительного внимания.

Задание: перед ребенком раскладывается несколько игрушек (от 5 до 10) или предметов (шахматные фигуры, костяшки домино, пуговиц и др.) и просят запомнить. Затем ребенок отворачивается, а взрослый убирает один или несколько предметов. Повернувшись, ребенок должен сказать, чего не стало.

Игры на развитие логического мышления детей

Интересные игры, направленные на развитие логического мышления детей 6, 7 лет.

Игры очень полезны для подготовки к школе. Игры на сравнение, анализ, синтез, доказательство.

№4 Игра «Где какой напиток?»

Мама налила напитки чай, воду и сок в разные емкости: графин, стакан и чашку. В чашке находится не сок и не чай. А в графине не чай и не вода. Что где налито?

№5 Игра «Цветы из клумб»

Необходимый инвентарь: цветы трех разных видов и три фигуры (круг, квадрат и треугольник), вырезанные из картона.

Красные цветы (розы) росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые (календула) — не на круглой и не на треугольной. Где какие цветы росли?

№6 Игра «Я беру с собой в дорогу...»

Подготовьте несколько картинок с изображениями различных предметов. Выложите их картинкой вниз. Предложите ребенку отправиться в путешествие, например, поездка на поезде или морское плавание. Но для того, чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым.

Предметы на картинках должны быть самыми разными. Может быть, этот предмет совсем не нужен в путешествии, тогда его нужно положить в отдельную стопку.

№7 Игра «Распредели правильно»

Все изображенные на карточках должны отличаться друг от друга цветом волос, глаз, ростом, выражением лица.

Предложите ребенку распределить фигурки по четырем комнатам: в одну поместить всех детей, в другую — всех темноволосых, в третью — всех веселых, в четвертую — всех женщин.

№8 Игра «Найди лишнее слово»

Читаете ребенку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов; 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите ребенку определить слово, которое является «лишним»: старый, дряхлый, маленький, ветхий; храбрый, злой, смелый, отважный; яблоко, слива, огурец, груша; молоко, творог, сметана, хлеб; час, минута, лето, секунда; ложка, тарелка, кастрюля, сумка; платье, свитер, шапка, рубашка; книга, телевизор, радио, магнитофон; мыло, метла, зубная паста, шампунь; береза, дуб, сосна, земляника

№9 Игра «4-лишний»

Цель -развитие обобщения.

Пирамидка – матрёшка – портфель – кукла; сосиски – печенье – тарелка – сыр; чайник – кружка – колбаса – кастрюля; кепка – шапка – шляпа – тапочки; перчатки – ботинки – сапоги – туфли; муха – воробей – стрекоза – кузнечик; мандарины – бананы – помидоры – лимоны; машина – троллейбус – самолёт – скакалка; синичка – индюк – гусь – петух; пенал – тетрадь – карандаш – юла; сом – щука – жук – окунь; куртка – полотенце – платье – костюм.

№10 Игра «Найди лишнюю картинку»

Подберите серию картинок, среди которых каждые три картинки можно объединить в группу по общему признаку, а четвертая лишняя. Разложите перед ребенком первые четыре картинки и предложите ему лишнюю убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь. Чем похожи те картинки, которые ты оставил?». Отметьте, выделяет ли ребенок существенные признаки, правильно ли группирует предметы. Если вы видите, то ребенку трудно достается эта операция, то продолжайте терпеливо заниматься с ним, подбирая другую серию картинок. Помимо картинок можно использовать и предметы. Главное заинтересовать ребенка игровой формой задания.

Упражнения на развитие гибкости ума

№11 Упражнение «Назови слова...»

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие: назови, слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...); слова, обозначающие домашних животных; слова, обозначающие диких животных; слова, обозначающие наземный транспорт; слова, обозначающие воздушный транспорт; слова, обозначающие водный транспорт; слова, обозначающие овощи; слова, обозначающие фрукты; слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...).

№12 Упражнение «Назови, одним словом»

Формирование умения делить объекты на классы по заданному основанию. Процедура: дети должны назвать каждую группу одним словом: Вера, Анна, Надежда, Галина, Елена -...; стол, диван, кресло, стул -...; Москва, Баку, Кишинев, Минск -...; чашка, блюдец, стакан, кастрюля -...; январь, март, май, август -....

Для развития мышления и речи

№13 Упражнение «Определи понятия»

Ребенку предлагаются следующие наборы слов: велосипед, кнопка, книжка, плащ, перья; самолет, гвоздь, газета, зонтик, мех, герой; автомобиль, шуруп, журнал, сапоги,

чешуя, трус. Попросите ребенка представить себе человека, который не знает значение ни одного из этих слов. Далее вы говорите: «Постарайся объяснить этому человеку, что означает каждое слово». Перед тем, как ребенок попытается дать определение слову, убедитесь в том, что он понимает его. Это можно сделать с помощью вопроса: «Знаешь ли ты это слово?» или «Понимаешь ли ты смысл этого слова?». Помогайте ребенку давать определения каждого слова, задавайте наводящие вопросы, но всегда сначала дайте ему возможность ответить самому.

Упражнения на развитие мыслительной операции

№14 Упражнение «Сравнение предметов»

Задание. Для сравнения предложите ребенку следующие пары слов: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стулья; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; город и деревня. Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: «Ты видел муху? А бабочку?» после таких коротких вопросов о каждом слове из пары ребенку предложите их сравнить. Снова задайте ему вопросы: «Похоже ли муха и бабочка? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?». Проанализируйте ответы ребенка. Сколько слов он удачно сравнил? Что для ребенка легче: искать сходства или различия? Ребенок 6 – 7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства и черты различия, но не по случайным, несущественным признакам (например, молоток и топор лежат в сарае), а по главным признакам. Лингвистическая игра на развитие скорости мышления:

№15 Упражнение «Закончи слово»

Задание. Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, произнося первый слог, а он – его заканчивать. «Отгадайте, что я хочу сказать: По...», - так вы начинаете игру. Предлагаются слоги: по... - до...; на... - че...; за... - пры...; ми... - ку...; му... - зо... Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, предложите ему придумывать (отгадывать) не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

№16 Упражнение «Подбери признаки»

Цель: развитие логического мышления и смысловой памяти.

Подобрать -слова признаки по каждому слову: игра (какая?) - интересная; снег (какой?) - пушистый; вода (какая?) - холодная; луна (какая?) - круглая; дым (какой?) - густой; день (какой?) - солнечный; трава – ...; крик - ...; стол - ...; окно - ...; дом - ...

Развитие мышления и речи

Педагог: «я буду говорить слово, обозначающее какой -нибудь предмет, а вы должны быстро придумать, что можно сделать с помощью этого предмета. Например, ножницы -резать, калькулятор -читать, лопата -копать». Слова: грабли (собирать опавшие листья), вилка (кушать), молоток (забивать гвозди), чашка (пить), кастрюля (варить), иголка (шить), ноги (ходить), руки (брать), глаза (смотреть), нос (дышать), уши (слышать), ручка (писать), фломастер, краски (рисовать), лейка (поливать), отвёртка (закручивать шурупы), дрель (сверлить в стене дыру), сумка (носить вещи), пила (пилить), порошок (стирать), мыло (мыть), утюг (гладить), коса (косить траву), спички (разводить огонь), сковорода (жарить), клей (клеить), забор (огораживать территорию), книга (читать), градусник (измерять температуру), часы (узнавать время), телефон (звонить).

№17 Упражнение «Смысловые ряды»

Цель: развитие мышления.

Задание: детям предлагается закончить смысловой ряд, догадавшись, каким будет последнее слово: волк – заяц, кошка - ...; быстро – быстрее, медленно - ...; лиса – лисенок, волк -...; белка – орешки, медведь - ...; человек – дом, крот - ...; лес – деревья, поляна - ...; пальто – зима, шорты - ...; море – вода, суша - ...; вода – кран, свет - ...; учитель – школа, воспитатель - ...

№18 Игра «Вопрос-ответ»

Цель: активизация логического мышления и речи.

Задание – задать вопросы детям: чем похожи стул и табуретка; какие слова начинаются с буквы В; какие вежливые слова вы знаете; как вы думаете, чему учат в школе; какой день следует за вторником; на какой свет светофора надо переходить улицу; чем отличается бабочка от стрекозы; у коровы телёнок, а у лошади...; назовите детёныша у овцы; какое слово лишнее: молоко, кефир, сметана, йогурт, печенье; какое слово лишнее: ручка, карандаш, мелок, ластик, фломастер; что бывает на улице после дождя? (лужи, радуга); какой день недели последний; что делают из муки; кто работает в магазине; мышь маленькая, а муравей...; певец поёт, а балерина...; где работает клоун?

Раздел 9. Развитие творческой активности (тематические программы, конкурсы, турниры) (16 ч.)

Теория. Знакомство со сказочными героями и сказками, связанными со школой.

Практика. «Школа волшебниц» (программа с участием фей Винкс), «Школа супергероев» (проводит любой Супергерой, уроки силы, ловкости, интуиции и т.д.), «Самый шустрый» (спортивная интерактивно-конкурсная программа «Самый шустрый» полностью посвящена спортивной тематике. Весело и интересно проходит спортивный марафон по большинству видам спорта), «Веселый переполох» (клоун или любой другой сказочный герой, веселая подвижная программа), «Путешествие в Сказкаляндию» (проводит любой сказочный персонаж любую приключенческую тематику), «Новый год в Королевстве огней» (в поисках новогодних огоньков), «Выпускной бал в Школе весёлых наук» (персонажи: Фиксик и Монстрик), и т.д.

Раздел 10. Итоговое занятие (2 ч.)

Практика. Открытое занятие для родителей «Я первоклассник». Подведение итогов.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- правильно произносит все буквы и звуки;
- проводит классификацию печатных букв по их элементам;
- понимает литературные произведения, называет персонажей и основные события;
- отвечает на вопросы по содержанию с элементарными выводами;
- строит пересказ по опорным иллюстрациям, сериям картинок;
- соблюдает нормы произношения и вежливого речевого общения;
- называет и различает геометрические фигуры, находит их в окружающем мире;
- называет числа от 1 до 10 в прямом и обратном порядке, начиная с любого числа;
- определяет количество предметов в группах и их взаимное расположение;
- объясняет конкретный смысл действий сложения и вычитания;

- ориентируется на листе бумаги, на плоскости и в пространстве;
- сравнивает и упорядочивает предметы, используя практические действия;
- распознает на рисунках и в природе изученные растения и животные;
- перечисляет в правильной последовательности времена года, описывает признаки.

Личностные УДД - сформированность следующих умений:

- определяет и высказывает самые простые общие для всех правила поведения;
- при поддержке педагога и товарищей дает оценку своим и чужим поступкам;
- понимает, как поступки выглядят в глазах окружающих людей;
- выражает свои эмоции, соблюдая этические нормы;
- уважает свою семью, родителей, доброжелательно относится к сверстникам.

Метапредметные результаты УДД

Регулятивные:

- организует своё рабочее место под руководством педагога;
- определяет и формулирует цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- осуществляет действия по образцу, заданному правилу, предложенному плану;
- проговаривает последовательность действий на занятии;
- отличает выполненных задания -верное от неверного;
- видит ошибку и исправляет её по просьбе педагога;
- оценивает личную работу и работу товарища под руководством педагога;
- адекватно воспринимает оценку педагога и сверстника.

Познавательные УУД:

- отличает новое от уже известного;
- находит ответы на вопросы в иллюстрациях;
- моделирует знаково-символические объекты;
- анализирует объекты с целью выделения признаков;
- составляет целое из частей;
- сравнивает, сопоставляет и группирует различные объекты;
- устанавливает аналогии, выделять общее и различное под руководством педагога;
- делает простейшие выводы на основе жизненного опыта;
- преобразовывает информацию из одной формы в другую;
- самостоятельно выбирает способы решения заданий;
- осознает и строит речевые высказывания в устной форме.

Коммуникативные УУД:

- владеет определенными вербальными и невербальными средствами общения;
- слушает и понимает речь других, отвечает на вопросы педагога и товарищей;
- оформляет свои мысли в устной форме и строит понятные высказывания;
- слушает собеседника и задает ему вопросы;
- соблюдает простейшие нормы речевого этикета;
- сохраняет доброжелательное отношение к товарищам и участвует в диалоге;
- позитивно относится к процессу коллективного сотрудничества и выполняет различные роли.

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Продолжительность учебного года	Продолжительность учебного периода			Сроки каникул	Праздничные дни
Начало уч. года: 01.09.2024г.	1 полуг.	с 01.09.2024г.- по 31.12.2024г.	16 недель	Зимние: 01.01.- 08.01.	04 ноября 31 декабря 23 февраля 08 марта
Конец уч. года: 31.05.2025г.	2 полуг.	с 09.01.2025г.- по 31.05.2025г.	20 недель	Летние: 01.06.- 31.08	01-03 мая 09 мая

Условия реализации программы

Организация образовательного процесса предполагает создание для обучающихся среды, раскрывающей внутренний мир и ощущение комфортного и естественного обучения. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей дошкольного возраста, были выбраны методы и формы работы, которые отвечают принципам развивающей педагогики.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения, применяемые в образовательном процессе:

- словесный,
- наглядный,
- практический,
- объяснительно-иллюстративный,
- репродуктивный,
- частично-поисковый,
- исследовательский,
- проблемный,
- игровой.

Формы организации образовательного процесса:

- индивидуальная;
- индивидуально-групповая (работа в парах);
- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;
- учебное занятие;
- игра;
- творческая работа.

Основная форма организации работы с детьми:

- организация комфортной атмосферы занятия (мотивация);
- организация учебной среды (дидактические пособия);
- ритмизация деятельности ребёнка и многократное повторение материала.

Принципы работы при подготовке детей к обучению:

- учет индивидуальных особенностей и возможностей детей;

- системность и плановость;
- уважение к ребенку, к процессу и результатам его деятельности в сочетании с разумной требовательностью;
- занимательность, непринужденность, игровой характер учебного процесса;
- развитие интеллектуальных качеств, психических функций: памяти, внимания, воображения, речи, мышления;
- контакт с родителями: организация бесед по интересующим их проблемам - вариативность содержания и форм проведения занятий;
- наглядность.

Педагогические технологии:

- *игровые*, т. к. ведущей деятельностью для детей дошкольного возраста является игра;
- *информационно-коммуникационные* – обеспечивают наглядность, доступность, устойчивый интерес к познанию нового, представляют новые возможности добычи информации;
- *технологии деятельностного метода*, развития критического и творческого мышления - обеспечивают самостоятельный поиск новых знаний на основе имеющихся знаний и опыта ребёнка.

Материально-техническое обеспечение

- *Оборудование*: учебный кабинет с хорошим освещением и рабочими местами, учитывающими возрастные особенности детей.
- *Технические средства обучения*: персональный компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор, стереоколонки.
- *Дидактические материалы*: счетный материал, подвижная азбука, наборное полотно, карточки и картинки с буквами и цифрами; наборы кубиков с буквами и цветным изображением звуков (красный - гласный, синий - согласный, зеленый - согласный мягкий); предметные иллюстрации для составления предложений и задач; сюжетные картины для составления рассказов; тетради в клетку, рабочие листы для прописи, мнемо таблицы.
- *Информационные материалы*: аудиотека и видеотека, интернет-источники.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми дошкольного возраста.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Мониторинг освоения образовательной программы

Система отслеживания и оценивания планируемых результатов.

Цель диагностики: выявление уровня речевого развития и уровня развития математических представлений ребенка (начального уровня и динамики развития, эффективности педагогического воздействия), изучение личностно-социального поведения.

Формы организации педагогической диагностики:

Фронтальная форма диагностики применяется для контроля небольшого по объему материала, в котором участвует вся группа воспитанников.

Групповая форма диагностики предполагает проверку планируемых результатов освоения программы, в форме игровых заданий, выполняемой частью группы воспитанников, над заданиями, которые могут быть одинаковыми для всех групп, либо разными.

Индивидуальная форма диагностики рассчитана на проверку во время занятий знаний, умений и навыков отдельных воспитанников.

В ходе педагогической диагностики педагог использует следующие методы работы с детьми: наблюдение, дидактические игры, игровые графические задания, вопросы, решение проблемных ситуаций.

Параметры оценки:

По разделу «Подготовка к обучению грамоте»:

- Звуковая сторона и выразительность речи
- Фонематический слух
- Уровень развития моторики, графических навыков
- Звукобуквенный анализ (место звука в слове, соотнесение звука и буквы)

По разделу «Математическое развитие»:

- Общие понятия – свойства предметов, группы, совокупности.
- Числа и операции над ними
- Пространственно-временные представления
- Геометрические фигуры и величины
- Развитие логического мышления

Педагогический контроль знаний, умений и навыков, обучающихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней.

Виды контроля:

<i>Входящий контроль</i> (сентябрь)	Проверка уровня подготовки детей и готовности к обучению (диагностика)
<i>Промежуточный контроль</i> (декабрь)	Проверка усвоения разделов программы в течение учебного года (игровые задания).
<i>Итоговый контроль</i> (май)	Открытое занятие для родителей

Критерии и индикаторы эффективности реализации учебной программы:

- сформированная мотивационная готовность к учебной деятельности;
- развитая функция произвольного поведения;
- овладение детьми учебным материалом в процессе образовательной деятельности (умение принимать учебную задачу, планировать свою деятельность, контролировать её ход, правильно оценивать её результаты);
- сформированность индивидуальных учебно-познавательных умений (умений наблюдать, «слушать» и «слышать», смотреть и видеть, воспринимать и понимать речь взрослого, сверстников, воспринимать и понимать язык художественной литературы, умений следовать инструкции, умений умственной деятельности: обобщать, сравнивать, анализировать, классифицировать и др.);
- сформированность умений взаимодействия со сверстниками в процессе фронтальных форм организации деятельности (умение относиться к себе учебную задачу, работать в общем темпе и ритме, способность слышать и понимать речь сверстников);
- развитость разнообразных практических умений (двигательных, игровых, трудовых, ритмических, графических, социально-нравственных и др.)

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
5. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
6. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

Литература для педагога:

1. Алферов А. Д. Психология развития дошкольников. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. - 384 с.
2. Вьюнова Н. И., Гайдар К.М., Темнова Л. В. Психологическая готовность ребенка к обучению в школе. - 3-е изд. - М.: Академический проект, 2010. - 256 с.
3. Годфруа, Ж. Психология [Текст] / Ж. Годфруа. – М.: Мир книги, 1992.-436с.
4. Журова Л. Е., Кочурова Е. Э., Кузнецова М. И. Диагностика готовности детей дошкольного возраста к обучению в школе // Справочник руководителей и учителей начальной школы. - Тула: Родничок, 2005. - 832 с.
5. Козырева Л. М. Развитие речи. Дети 5 - 7 лет. - М.: Академия Развития, 2011. - 120 с.
6. Куинджи Н. Н. Функциональная готовность ребенка к школе: ретроспектива и актуальность // Вестник Российской академии медицинских наук. - 2009. - № 5. - С. 33-36.
7. Немов Р. С. Психология [Текст]: учеб. Для студ. Высш. Пед. учеб. заведений / Р. С. Немов. – М.: ВЛАДОС, 2003.- 374-390 с.

Литература для родителей и обучающихся:

1. Маркова А. К., Матис Т. А., Орлов А. Б. Формирование мотивации учения. - 2-е изд. - М.: Академия, 2008. - 192 с.
2. Лисина М. И. Формирование личности ребенка в общении. - СПб.: Питер, 2009. - 320 с.
3. Лук, А. Н. Психология детства [Текст] / А. Н. Лук. – М.: Наука, 1978. – 6-36 с.

Интернет-источники:

1. Амонашвили Ш. А. В школу с шести лет [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000039/st002.shtml>
2. Ермолова Т. В., Мещерякова С. Ю., Ганошенко Н. И. Особенности личностного развития дошкольников в предкризисной фазе и на этапе кризиса 7 лет [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://psychlib.ru/mgppu/periodica/VP011999/EOL-050.HTM#>
3. Люблинская А. А. Детская психология [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.detskiysad.ru/ped/psihologiya.html>
4. Развитие детей онлайн [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.linkids.ru/>
5. «Понятно» видеокурс [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://ponyatno.ru/?erid=LjN8KSE86&utm_source=study&utm_medium=post&utm_campaign=rating
6. Образовательная экосистема [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://metodium-school.ru/1class>
7. Семейная онлайн школа [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://ecofamilyschool.ru/podgotovka?utm_source=study&utm_medium=referral&utm_campaign=podgotovka
8. Детская образовательная онлайн платформа [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://www.ismart.org/?utm_source=study.ru&utm_medium=cpc&utm_campaign=nov3
9. Реши-пиши, задания, которые хочется решать [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://reshi-pishi.ru/?utm_source=zen&utm_medium=schoolattestation
10. Развитие и обучение детей в игровой форме с Айкьюшей [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://iqsha.ru/?utm_source=zen&utm_medium=schoolattestation
11. Квест «Путешествие в страну знаний «-итоговое занятие https://yrok.pf/library/itogovoe_zanyatie_kest_puteshestvie_v_stranu_znani_162257.html?ysclid=lvtqgrd4yp252193397
12. Что должен уметь будущий первоклассник [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2020/05/18/chto-dolzhen-znat-i-umet-budushchiy>

Материал для итогового контроля

К началу обучения в школе у ребёнка должны быть развиты:

Речевая грамота:

- чётко произносить все звуки речи;
- интонационно выделять звук в словах;
- выделять заданный звук в потоке речи;
- определять место звука в слове (в начале, в середине, в конце);
- произносить слова по слогам;
- составлять предложения из 3-5 слов;
- уметь называть в предложении только 2-е слово, только 3-е слово, только 4-е слово и т. Д.;
- уметь использовать обобщающие понятия (медведь, лиса, волк – это животные);
- уметь составлять рассказ по картинке (например, «В зоопарке», «На детской площадке», «За грибами», «Отдых на море» и т. Д.)
- уметь составлять несколько предложений о предмете;
- различать жанры художественной литературы (сказка, рассказ, стихотворение, басня);
- уметь наизусть читать любимые стихотворения;
- уметь последовательно передавать содержание сказки.

Элементы математического представления:

- знать цифры от 0 до 9;
- уметь считать до 10 и обратно, от 6 до 10, от 7 до 2 и т. Д.;
- уметь называть предыдущее и последующее число относительно любого числа в пределах первого десятка;
- знать знаки +, -, =, <, >;
- уметь сравнивать числа первого десятка (например, $7 < 8$, $5 > 4$, $6 = 6$)
- уметь соотносить цифру и число предметов;
- уметь сравнивать две группы предметов;
- уметь составлять и решать задачи в одно действие на сложение и вычитание;
- уметь сравнивать предметы по цвету. Форме, размеру;
- знать названия фигур: треугольник, квадрат, круг;
- уметь оперировать понятиями: «налево», «направо», «вверх», «вниз», «раньше», «позже», «перед», «за», «между» и т. д. ;
- уметь группировать по определённому признаку предложенные предметы.

Мышление:

- Определение четвертого лишнего.
- Классификация, обобщение.
- Сходство/различия.
- Умение решать логические задачи.
- Сложение фигур из частей.
- Сложение из счетных палочек.
- Постройки из кубиков по чертежу, счет использованных кубиков.

Внимание:

- Устойчивость (сравнение 2-х картинок с 10-15 различиями).
- Переключение.
- Распределение.

Память:

- Повтор 10 слов или цифр.
- Запоминание картинок, фигур, символов (до 10 шт.).
- Пересказ текстов.

Речь:

- Артикуляция, произношение.
- Отвечать на вопросы и задавать их.
- Строить рассказы по картинкам.
- Сочинять сказки.
- Составлять предложения.
- Заучивать наизусть стихи, прозу.

Моторика:

- Правильно держать ручку, карандаш, кисточку.
- Уметь чертить прямую линию.
- . проводить прямые, не дрожащие линии;
- «видеть» строку и писать в ней;
- видеть клеточки и точно вести по ним рисунок.

Предметный мир

Дети должны уметь:

- сравнивать, группировать, классифицировать предметы;
- называть материалы, из которых они изготовлены;
- понимать значение обобщающих слов.

Математические знания

Дети должны знать:

- состав чисел первого десятка (из отдельных единиц);
- состав чисел из двух меньших.

Предметный мир

Дети должны уметь:

- сравнивать, группировать, классифицировать предметы;
- называть материалы, из которых они изготовлены;
- понимать значение обобщающих слов.

Приложение

Диагностика развития обучающегося

«2»	«3»	«4»	«5»
Мотивация к занятиям			
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не конечного результата	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к творческой деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление и увлечение творчеством.
Познавательная активность			
Интересуется только игрой. Полностью отсутствует интерес к занятиям. Выполняет знакомые задания.	Увлекается темой, есть интерес к выполнению сложных заданий.	По настроению работает и играет. Справляется с выполнением сложных заданий.	Постоянно и результативно справляется с разноуровневыми заданиями.
Творческая активность			
Интереса к творчеству, инициативу не проявляет. Не испытывает радости от открытия.	Есть потребность в получении новых знаний, в открытии для себя новых способов деятельности, но по настроению.	Есть положительные эмоциональные отклики на свои успехи. Всегда интересные ответы. Иногда не может выполнить задание	Легко, быстро увлекается творческим делом. Обладает оригинальностью мышления, богатым воображением, развитой интуицией, гибкостью мышления.
Коммуникативные умения			
Не умеет высказать свою мысль, не корректен в коллективе	Не проявляет желания высказать свои мысли, нуждается в побуждении со	Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не	Умеет формулировать собственные мысли, внимательно слушать

	стороны взрослых и детей	умеет слушать других	педагога и сверстников
Коммуникабельность			
Не умеет контролировать себя, проявляет себя в негативных поступках.	Не всегда контролирует себя, но соблюдает нормы и правила поведения при наличии контроля, не участвует в конфликтах.	Соблюдает правила культуры поведения, не вступает в конфликтные ситуации.	Умеет контролировать себя и сверстников, стремится совершить хорошее дело или поступок, умеет создать вокруг себя комфортную обстановку, дети тянутся к этому ребёнку.
Достижения			
Пассивное участие в любом коллективном деле	Активное участие во всех делах коллектива	Значительные результаты на уровне студии	Значительные результаты на уровне дома творчества

Тестовые материалы для диагностики обучающихся

Тест №1 Уровень развития речевого слуха

Инструкция: я буду произносить пары слов, а ты подними руку, если услышишь одинаковые слова: день-тень, палка-палка, балка-палка, балка-балка, мишка- миска, миска-миска.

Инструкция: я произнесу пары слогов, а ты хлопни в ладоши, когда услышишь разные слоги: па-ба, па-па, ба-па, ба-ба, ты-ти, ти-ти, ти-ты, ты-ты, су-шу, су-су, шу-шу, шу-су.

Инструкция: я произнесу слоги, а ты внимательно послушаешь их и повторишь: па-по-пу, по-пу-па, пу-па-по, па-та- ка, та-ка-па, та-па-ка, та-да-та, та-та-да, та-да-да, ба-па-ба, па-па-ба.

А сейчас я произнесу слова, ты их запомнишь и повторишь (порядок слов несколько раз изменяется): дом-том-ком бочка-точка-дочка-кочка.

Оценка результатов:

Высокий уровень - ребенок безошибочно различает слова, слоги, близкие по звуковому составу, различает слова со сходными звуками.

Средний уровень - ребенок допускает незначительные ошибки, при замедленном повторении может их исправить самостоятельно.

Низкий уровень-ребенок не различает сходные по звучанию слоги и слова, не замечает ошибок при многократном повторении.

Тест №2 Уровень развития познавательной деятельности

Вам предлагается 5 наборов слов. Выберите 1 из них (или постепенно в разные дни работайте с каждым набором).

Инструкция для ребенка: «Представь, что ты встретился с иностранцем, он плохо понимает по-русски. Он просит тебя объяснить, что означают эти слова. Как ты ответишь?» Далее поочередно предлагайте слова из выбранного вами набора.

Наборы слов:

1. Велосипед, гвоздь, письмо, зонтик, мех, герой, качаться, соединять, кусать, острый.
2. Самолет, молоток, книжка, плащ, перья, друг, прыгать, разделять, бить, тупой.
3. Автомобиль, веник, блокнот, сапоги, чешуя, трус, бежать, связывать, щипать, колючий.
4. Автобус, лопата, альбом, шляпа, пух, ябеда, вертеться, чесать, мягкий, убежать
5. Мотоцикл, щетка, тетрадь, ботинки, шкура, враг, спотыкаться, собирать, гладить, шершавый.

При затруднении ребенок может нарисовать данный предмет или изобразить жестом.

Оценка результатов: за каждое правильно объясненное слово максимально возможно поставить 2 балла (за определение, близкое к научному).

1 балл - понимает значение слова, но словесно его выразить не может.

1,5 балла - может описать предмет словесно.

0 баллов - отсутствует понимание слова.

Для шестилеток низкий уровень- 0 – 6,5 баллов

Средний уровень- 7-12 баллов

Высокий уровень- 12,5- 20 балл

Тест №3 Уровень развития кругозора

Оценка уровня развития познавательной деятельности.

Цель теста: определение объема сведений о себе, своей семье, окружающим мире, а также способности к анализу и суждениям.

1. Назови свое имя, фамилию, отчество.
2. Назови фамилию, отчество родителей.
3. Ты девочка или мальчик? Кем будешь, когда вырастешь: мужчиной или женщиной?
4. У тебя есть брат, сестра? Кто из них старше?
5. Сколько тебе лет? Сколько будет через год, два?
6. Сейчас утро, вечер (день или утро?)
7. Когда ты завтракаешь (утром или вечером?) или обедаешь? Что бывает раньше обед или ужин, день или ночь?
8. Где ты живешь? Назови свой домашний адрес.
9. Кем работают твои родители?
10. Ты любишь рисовать? Какого цвета этот карандаш (платье, книга)?
11. Какое сейчас время года? Почему ты так считаешь?
12. Когда можно кататься на санках – зимой или летом?
13. Почему снег бывает зимой, а не летом?
14. Что делает почтальон (врач, учитель)?
15. Зачем для школьника звенит звонок? Зачем ему нужна парта?
16. Ты хотел бы учиться в школе?
17. Зачем нам нужны глаза, уши?
18. Каких животных ты знаешь?
19. Каких птиц ты знаешь?
20. Кто больше- корова или коза?
21. Какое число больше 8 или 5? Посчитай от 3 до 6, от 9 до 2.
22. Что нужно сделать, если вдруг сломал чужую вещь?

Критерии:

Сведения о себе, семье – 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 17

Представление об окружающем мире - 6, 7, 10, 11, 12, 14, 18, 19

Способность к анализу и рассуждениям – 13, 20, 21, 22

Мотивация к дальнейшему обучению – 15, 16.

Оценка: каждый правильный ответ – 1 балл, правильный, но неполный ответ 0,5 балла.

Отдельно оцениваются следующие вопросы:

- 5 вопрос – ребенок вычислил, сколько ему будет лет – 1 балл, называет год с учетом месяцев – 3 балла (например, мне 6 лет восемь месяцев, через год будет 7 лет и восемь месяцев)
- 8 вопрос – полный домашний адрес - 3 балла
- 15 вопрос - правильное применение школьной атрибутики – 1 балл
- 16 вопрос - положительный ответ – 1 балл
- 17 вопрос – правильный ответ – 3 балла
- 22 вопрос – правильный, адекватный ответ – 2 балла

Оценка результатов:

Высокий уровень – 24-29 балл.

Средний уровень – 20-23,5 балл.

Низкий уровень – от 19,5 балл. и ниже

Тест №4 «Нарисуй человека»

Попросите ребёнка нарисовать человека: «Возьми лист бумаги и нарисуй человечка. Реши, кто это будет: мальчик или девочка, дядя или тетя». В идеале это должна быть картинка фигуры человека, у которой есть все части тела, чем меньше деталей, тем примитивнее рисунок.

Тест №5 «Повтори»

Напишите на нелинованном листе бумаги фразу письменными буквами: «Ей дан чай». *Инструкция* может быть следующая: «Посмотри внимательно, как нарисованы здесь буквы, попробуй написать их точно так же». Самый высокий балл можно дать, когда вы видите, полную схожесть букв и образца. Конечно, буквы могут отличаться от оригинала, но не больше чем в два раза. А также ребенок должен показать, что он увидел заглавную букву, которая будет выше остальных.

Тест №6 «Круг»

Нарисуйте циркулем на листе круг диаметром примерно 2,5 см. Попросите ребенка аккуратно обвести его по контуру, не отрывая руки. Если это задание выполнено успешно, то вы увидите точное воспроизведение образца. Понаблюдайте, насколько грубые ошибки допущены в этой работе. Если вы видите, что ребёнку многое дается с трудом, и тем более у него нет желания - не стоит его заставлять. В конце концов, он просто не готов.

Тест №7 «Составление рассказа по картинкам»

Подберите картинки из серии «рассказов в картинках», разрежьте их, достаточно 4-5 картинок, объединенных одним сюжетом. Картинки перемешиваются и предлагаются ребенку: «Если расположить эти картинки по порядку, получится история, а, чтобы правильно разложить, нужно догадаться, что было в начале, что в конце, а что - в середине». Напомните, что раскладывать нужно слева направо, по порядку, рядом, в длинную полосу.

Критерии оценки: высокий уровень выполнения задания: ребенок правильно сложил картинки, смог составить по ним рассказ, используя распространенные предложения.

Тест №8 «Десять слов»

Изучение произвольного запоминания и слуховой памяти, а также устойчивости внимания и умения концентрироваться.

Подготовьте набор односложных или двусложных слов, не связанных между собой по смыслу. Например, стол, калина, мел, рука, слон, парк, калитка, окно, бак, собака. Условие проведения теста – полная тишина.

Сначала скажите: «Сейчас я хочу проверить, как ты умеешь запоминать слова. Я буду говорить слова, а ты слушай внимательно и постарайся их запомнить. Когда закончу, повторишь столько слов, сколько запомнишь в любом порядке.»

Всего проводится 5 наборов слов, т.е. после первого перечисления и повтора ребенком запомнившихся слов, Вы опять произносите те же 10 слов: «Сейчас я повторю слова еще раз. Ты снова будешь запоминать их и повторять те, которые запомнил. Называй и те слова, которые говорил в прошлый раз, и новые, какие запомнишь.»

Перед пятым предъявлением скажите: «Сейчас я назову слова в последний раз, а ты постарайся запомнить побольше.»

Кроме инструкции вы не должны больше ничего говорить, можно лишь подбадривать. Хороший результат, когда после первого предъявления ребенок воспроизводит 5-6 слов, после пятого – 8-10.

Тест №9 «Классификация»

Исследование логического мышления.

Подготовьте набор карточек, включающие в себя различные группы: одежда, посуда, игрушки, мебель, домашние и дикие животные, еда, т.д.

Ребенку предлагается разложить картинки (предварительно перемешанные) по группам, далее предоставляется полная свобода. После выполнения ребенок должен объяснить, почему он разложил картинки именно так (часто дети складывают вместе животных или изображение кухонной мебели и посуды, либо одежду и обувь, в таком случае предложите разделить эти карточки).

Высокий уровень: ребенок разложил карточки правильно по группам, сумел объяснить, почему и назвать эти группы.

Тест №10 «Найди отличия»

Выявление уровня развития наблюдательности.

Приготовьте две одинаковые картинки, отличающиеся друг от друга 5- 10 деталями (такие задания встречаются в детских журналах, в развивающих книгах-прописях).

Ребенок рассматривает картинки 1-2 минуты, затем рассказывает о найденных им отличиях. Ребенок дошкольного возраста с высоким уровнем наблюдательности должен найти все отличия.

Тест №11 «Лабиринт»

Выявление уровня наглядно-схематического мышления (умение пользоваться схемами, условными обозначениями), развития внимания.

Тест №12 «Чего не хватает?» (Р. С. Немов)

Ребенку предлагаются 7 рисунков, на каждом из которых не хватает какой-то важной детали, либо что-то нарисовано неправильно. Проводящий диагностику фиксирует время, затраченное на выполнение всего задания с помощью секундомера.

Оценка результатов:

10 б. (очень высокий уровень) – ребенок назвал все 7 неточностей менее 25 сек.

8-9 б. (высокий) – время поиска всех неточностей заняло от 26 до 30 секунд.

4-7 б. (средний) – время поиска заняло от 31 до 40 секунд.

2-3 б. (низкий) – время поиска составило от 41 до 45 секунд.

0-1 б. (очень низкий) – время поиска более 45 секунд.

Тест №13 «Графический диктант» (Д. Б. Эльконин)

Выявление на умение внимательно слушать, точно выполнять указания взрослого, ориентироваться на листе бумаги, самостоятельно действовать по заданию взрослого. Для проведения потребуется лист бумаги в клетку (из тетради) с нарисованными на нем четыремя точками, расположенными одна под другой. Расстояние между точками по вертикали примерно 8 клеток.

Задание: «Сейчас мы будем рисовать узоры, надо постараться, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого нужно внимательно меня слушать и рисовать так, как я буду говорить. Я буду говорить, на сколько клеточек, и в какую сторону ты должен провести линию. Следующую линию рисуешь там, где закончилась предыдущая. Помнишь, где у тебя правая рука? Вытяни ее в сторону, куда она указала? (на дверь, на окно, т.д.) Когда я скажу, что нужно провести линию направо, ты ее проводишь к двери (выбрать любой наглядный ориентир). Где левая рука? Когда я скажу, что нужно провести линию налево, вспомни о руке (либо любой ориентир слева). Теперь пробуем рисовать.»

Первый узор – тренировочный, он не оценивается, проверяется, как ребенок понял задание. Педагог: «Поставь карандаш на первую точку. Рисуй, не отрывая карандаш от бумаги: одна клетка вниз, одна клетка направо, одна клетка вверх, одна клетка направо, одна клетка вниз, далее продолжай рисовать такой же узор сам.»

Во время диктовки нужно делать паузы, чтобы ребенок успел окончить предыдущее задание. Узор не обязательно продолжать на всю ширину страницы. В процессе выполнения можно подбадривать, но никакие дополнительные указания по выполнению узора не даются.

Второй узор. Педагог: «Рисуем следующий узор. Найди следующую точку, поставь на нее карандаш. Готов? Одна клетка вверх, одна клетка направо, одна клетка вверх, одна клетка направо, одна клетка вниз, одна клетка направо, одна клетка вниз, одна клетка направо. А теперь сам продолжи рисовать тот же узор.»

Третий узор (через 2 минуты задание со следующей точки). Педагог: «Внимание! Три клетки вверх, одна клетка направо, две клетки вниз, одна клетка направо, две клетки вверх, одна клетка направо, три клетки вниз, одна клетка направо, две клетки вверх, одна клетка направо, две клетки вниз, одна клетка направо. Теперь сам продолжай узор.»

Четвертый узор (через 2 минуты задание со следующей точки). Педагог: «Поставь карандаш на нижнюю точку. Внимание! Три клетки направо, одна клетка вверх, одна клетка налево, две клетки вверх, три клетки направо, две клетки вниз, одна клетка налево, одна клетка вниз, три клетки направо, одна клетка вверх, одна клетка налево, две клетки вверх. Теперь сам продолжи узор.»

Проверка результатов работы и оценка (тренировочный узор не оценивается). В каждом последующем узоре рассматривается точность воспроизведения задания и умение ребенка самостоятельно продолжить узор. Задание считается выполненным хорошо, если есть точное воспроизведение (неровность линий, «дрожащая» линия, «грязь» не снижают оценку). Если при воспроизведении допущены 1-2 ошибки – средний уровень. Низкая оценка, если при воспроизведении имеется лишь сходство отдельных элементов либо сходство вообще отсутствует. Если ребенок смог самостоятельно продолжить узор, без дополнительных вопросов – задание выполнено хорошо. Неуверенность ребенка, допущенные им ошибки при продолжении узора – средний уровень. Если ребенок отказался продолжать узор либо не смог нарисовать ни одной правильной линии – низкий уровень выполнения.

Тест №14 «Нелепицы»

Стимульный материал представляет собой рисунок, содержащий массу явных «нелепостей», то есть вещей, которые в реальной жизни невозможны и смешны. «Нелепицы» предлагаются в качестве первого задания, поскольку в ходе обсуждения картинки ребенок, как правило, раскрепощается и успокаивается. Основным результатом данного теста является способность ребенка эмоционально откликнуться на «нелепость» рисунка и умение объяснить смысловые ошибки изображения. Это отвечает возможностям здорового ребенка данного возраста.

Инструкция: Картинка предлагается ребенку со словами: «Посмотри, какая у меня картинка.» Если ребенок рассматривает ее молча (или вообще никак не реагирует), педагог может спросить: «Ты рассмотрел картинку? Смешная картинка? Почему она смешная? Что здесь нарисовано неправильно? При этом каждый вопрос является помощью в выполнении задания и влияет на полученную оценку.

Критерии оценки:

2 балла – Ребенок реагирует на картинку живо, непосредственно, без вмешательства взрослого. Она смешит его, вызывает улыбку. Он с легкостью указывает на все «нелепости».

1 балл – Реакция ребенка менее спонтанная, но он самостоятельно или с большой помощью первого или второго вопроса - находит нелепые места.

0 баллов – Ребенок эмоционально никак не реагирует на картинку и только с помощью педагога находит несоответствие в ней. Своё отношение к происходящему он никак не выражает.

Тест №15 Уровень развития фонематического слуха

Ребёнку предлагаются картинки с рисунками в разном порядке.

Ребёнок должен собрать картинки в правильном соотношении: уточка- удочка, бочка- точка, папа- баба, ручка- тучка.

Попросить подобрать в игровой форме рифму к словам гора, заяка, крыша.

Предложить ребёнку повторить скороговорку «кукушка кукушенку сшила капюшон, как в капюшоне он смешон».

Спросить у ребёнка какой звук он чаще всего слышит.

Найти на рисунках предметы, которые начинаются с одного и того же звука.

Найти слова, которые оканчиваются на один и тот же звук.

Найти лишнее слово. При произношении слов попросите ребёнка хлопнуть в ладоши, если он услышит слово, которое явно отличается: сом, сом, сом, дом, сом; бочка, бочка, дочка, бочка, бочка; кучка, кучка, кучка, тучка, кучка.

Результаты теста

- Ребёнок самостоятельно определил все картинки и произнес звуки в словах 3 балла.
- Нашёл все картинки сам, но не выговаривает 1 звук речи 2 балла.
- Нашёл картинки с помощью подсказок, произносил слова неразборчиво 1 балл.
- Путаёт рисунки непонятно произносит слова 0 баллов.
- Подобрал рифмы сам 3 балл при помощи подсказок 2 балла.
- Подобрал рифмы с помощью подсказок для всех слов 1 балл.
- Не смог подобрать рифмы 0 баллов.
- Повторил скороговорку с первого раза 3 балла.
- Повторил скороговорку с неточностями 2 балла.
- Повторил со 2-3 раза заучивания 1 балл.
- Не смог повторить после 3 раза. 0 баллов.
- Нашёл и подобрал около 5 слов к каждому звуку 3 балла.
- Нашёл самостоятельно 3 слова 2 балла.
- Нашёл 2-3 слова, но с подсказками 1 балл.
- Не нашёл ни одного слова 0 баллов.
- Хлопал сразу 3 балла.
- Хлопал после паузы 2 балла.
- Необходимо было повторения задания 1 балл.
- Не смог выделить лишнее слово 0 баллов.

Оценка:

От 0 до 4 б.- фонетический слух неразвит.

От 5 до 8 б.– низкий уровень развития фонематического слуха и произношения.

От 9 до 12 б.- нормальный уровень развития фонематического слуха и произношения.

От 13 до 15 б.- Высокий уровень развития фонематического слуха и произношения.

Методика «Домик»

Цель: выявить у ребенка умение ориентироваться в работе на образец, умение точно скопировать его, уровень развития произвольной памяти, внимания, сенсомоторной координации и тонкой моторики руки. Инструкция: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. Нарисуй на этом листочке точно такую же картинку, какую ты видишь здесь (положить перед ребенком образец с домиком). Не торопись, будь внимателен, постарайся, чтобы твой рисунок был точно такой же, как на образце. Если ты что-то нарисуешь не так, то стирать резинкой или пальцем нельзя, а надо поверх неправильного (или рядом) нарисовать правильно. Тебе понятно задание?»

Пока ребенок рисует, стоит отметить: ведущую руку; как работает с образцом; быстро или медленно проводит линии; отвлекаемость во время работы; сравнивает ли свой рисунок с образцом по окончании работы; исправляет ли сам ошибки.

Ошибками считаются: отсутствие какой-либо детали на рисунке; увеличение отдельных деталей более чем в 2 раза при сохранении общих размеров рисунка; неправильное изображение деталей в пространстве рисунка; отклонение прямых линий более чем на 30° от заданного направления; разрывы линий в тех местах, где они должны быть соединены; наложение линий одна на другую.

За каждую ошибку начисляется один балл.

Дополнительные дидактические игры по темам

Игра № 1 «Паровоз»

Предложить детям построить паровоз. Для этого на полку поставить локомотив (игрушечный вагончик) и большой золотой кубик с буквой А (для первого занятия). Говорим, что все вагоны в паровозике будут с буквой А, и показать на первом кубике (на любом большом), как надо находить сторону с буквой А. Поставить его рядом с локомотивом. Остальные кубики пусть ребенок попробует ставить сам. Вмешиваться лишь в случае, если малыш не понял, как искать кубики с буквой А. Обязательно пояснить, что буква А бывает только на больших кубиках. Таким образом, ребенок работает лишь с ними, постепенно выделяя их зрительно. Когда паровоз построен, он должен отправиться в путь, но для этого все вагончики надо прочесть: ПА, ТА, НА, СА, ФА, ША, ЧА и т.д.? Как это делается? Убедиться, что взгляд ребенка направлен на паровоз. Указательным пальцем правой руки показать первый большой золотой кубик и назвать его.

То же самое — с другими вагончиками, причем сначала взрослый или игрушка передвигается к следующему кубику, а уже затем склад озвучивается.

На следующих занятиях за образец берутся другие гласные буквы на большом и маленьком золотых кубиках. В дальнейшем ребенок сам решает, с какой буквой будут вагончики его поезда.

Игра № 2 «Смешные слова»

Предложить ребенку написать из кубиков любое слово, какое он хочет. Для этого нужно просто набрать понравившиеся кубики и поставить их вместе. В процессе работы ненавязчиво напомнить ребенку, как надо ставить кубики: слева направо, рядышком, на ножки, а не на голову. Затем прочесть написанное слово, как обычное. Получится, естественно, абракадабра. Дети обычно веселятся из-за того, что вышла нелепица, и пробуют повторить игру. Поощрять инициативу ребенка! Эта игра помогает научить правильно ставить кубики и интуитивно ощущать границы слов (ведь слово не может быть чересчур длинным — из 9-12 кубиков). Это — этап подготовки к самостоятельному и осознанному написанию слов из кубиков.

Игра № 3 «Поющие башенки, говорящие башенки»

Если ребенок сам пытается сделать постройку из кубиков, поощряйте его. В остальных случаях натолкните ребенка на эту мысль. По окончании постройки скажите: -Ты знаешь, эта башня не простая, а волшебная. Кубики-то у нас умеют петь, а у каждого кубика есть своя песенка. Башня получилась поющая. Давай, я спою тебе какой хочешь кубик. Ребенок выбирает из башни любой кубик, педагог пропевает его так же, как в игре «Какой кубик тебе спеть?» Только помните о взгляде ребенка — во время любого упражнения с кубиками он должен фиксировать его на том, что вы озвучиваете, иначе вся работа теряет смысл. Помочь в этом случае может любимая игрушка, которая ищет для себя домик, перепрыгивая с одного кубика на другой.

Игра № 4 «Братишки и сестренки»

Объяснить, что у всех кубиков есть братишки и сестренки: у больших — маленькие, младшие, а у младших — большие, старшие. Видишь, они у нас все растерялись, в одной куче лежат. Давай найдем старших и младших братиков и поставим их вместе. Вы берете первый кубик (СЮ СЁ СЯ СЕ СИ СЬ), ставите на полку стороной СЯ и просите найти такого же брата, но старшего: СУ СО СА СЭ СЫ С (несколько раз

повторите). Малыш найдет его без труда, ставит стороной СА. Получилось СЯ-СА. Прочитываем, радуемся, что братики нашлись, потом ищем еще 5-6 пар. Когда все пары стоят на полке, снова их прочитайте.

Игра № 5 «Обед»

Предложить ребенку сварить обед. То есть написать из кубиков слова, которые обозначают различные блюда. Ребенок вполне может вспомнить такие слова, как суп, компот, макароны. Вместе с малышом ставьте нужные кубики на полочку. А затем обед съешьте, то есть каждое слово прочитайте. Эти же слова можно написать указкой по таблице, если ребенок захочет добавки.

Игра № 6 «Зоопарк»

Пусть ребенок назовет тех животных, которых помнит, и эти слова напишет кубиками на полке. Если трудно вспомнить сразу, поставьте на полку фигурки зверей. При желании ребенок пишет эти же слова указкой по таблице (вместе с вами, конечно).

Игра № 7 «Магазин»

Выберете какой-либо раздел магазина, например, игрушки. Что там может продаваться? Ребенок перечисляет, а вы пишете. После того, как ребенок увидел много написанных вами слов, предложите ему самостоятельно написать или переписать со складовых картинок слова.

Игра № 8 «Какие слова начинаются на первый кубик этого слова?»

Выложить из кубиков любое слово. Например, слово корова начинается на КО. Предложите ребятам вспомнить, какие еще слова начинаются с этой грани кубика: козы, кошка, ком, колобок, корь, конь, корыто. Подходящие под условия слова, которые получаются в результате подбора, обязательно фиксируются. Их можно собирать из кубиков, писать указкой по таблице или мелом на доске. Неподходящие - не фиксируются, и это снова самое суровое допустимое наказание.

Игра № 9 «Волшебные цепочки»

Можно собирать слова как бусинки в пригоршню, а можно нанизывать их на нитку. До сих пор мы их набирали несколько к одному слову, а теперь каждое новое будет подбираться на основе предыдущего. Задание может звучать так: подберите слово на последний кубик моего слова. Например, курица - цапля. Теперь попробуем придумать слово на последний склад получившегося. Допустим - лямка. Попробуем еще: следующим может стать каша, затем шапка: и так до бесконечности, пока есть интерес. Вам обязательно будут попадаться интересные, с точки зрения правописания, слова. Здесь с ними и поработаем, не планируя специально орфограмму на сегодняшний день.

Игра № 10 «Загадки»

Загадаем детям загадки. Они отгадывают, а педагог пишет ответ кубиками. Например, такая загадка: Кто над нами вверх ногами? Если отгадать никак не удастся, напишите ответ на бумаге. Но не читайте слово: пусть дети сами попробуют.

Игра № 11 «Посмотри и повтори»

Предложите написать из кубиков свое имя (или любое другое). Слово пишется кубиками, а затем педагог предлагает отвернуться. В это время переставить и перевернуть кубики в слове так, чтобы оно стало неузнаваемым. Пусть дети попробуют восстановить написанное, опираясь на уже известный зрительный образ своего имени, которое писали не раз. Затем поиграйте с именами или фамилиями других людей. Больше подходят имена, так как они обычно короче и их проще

восстанавливать. В дальнейшем игру можно проводить с любыми словами. Основное правило — не путать кубики слишком сильно. Вначале достаточно переставить два кубика местами, а на другом занятии добавить еще и перевернуть кубик, на третьем и последующих — поменять местами все кубики, два перевернуть и еще немного их раздвинуть. Если дети не справляются и расстраиваются по этому поводу, помогите им.

Игра № 12 «Задуманное слово»

Загадочным тоном сообщите, что вы придумали одно интересное словечко, а какое - не скажете. Ребенок должен угадать сам, выкладывая те кубики, которые будут называться. Например, вы задумали слово стол. Скажите, что первый кубик в этом слове читается как С. Малыш, уже знакомый с поиском кубиков из общей массы, пытается найти кубик, опираясь только на свою память. Если кубик никак не находится, называете его полную характеристику: это же большой деревянный, СУ СО СА СЭ СЫ С и показываете 3 секунды соответствующий столбец на таблице. Когда все кубики поставлены, предложите прочитать слово и угадать, что же вы задумали. Если ребенок еще не догадался, прочитайте слово вместе с ним.

Игра № 13 «Угадай-ка»

Ребенок сидит на стульчике перед вами и столом с кубиками. Рядом с вами на другом столе или табуретке лежат 4-5 разных предметов или игрушек (мяч, ножницы, книга, кукла, зеркало). Малыш называет предметы, при этом очень важно договориться о названии слова: не мячик, а мяч, не книжка, а книга. Предложите угадать, какое из этих слов вы сейчас напишете. Выложите слово кубиками на глазах у ребенка. Он прочитывает слово (не забывайте вести пальцем по кубикам), потом берет соответствующий предмет и кладет около себя. В конце игры подсчитайте, сколько предметов выиграл малыш. В дальнейшем количество предметов на столе увеличьте до 8-10.

Игра № 14 «Бесконечный круг»

Предложите детям, собравшимся вокруг столика с кубиками, поднять по одному железному кубику. Можно самим поднять соответствующий кубик, не более. Состояние собственного открытия невозможно заменить никакими объяснениями! Вариации заданий: поднимите деревянный, покажите маленький, поднимите большой, поднимите золотой, покажите двойной.

Игра № 16 «Компьютер»

Предложите детям, собравшимся вокруг стола с кубиками или стоящими у полки, выбрать любой кубик и независимо от его положения показать пальчиком (нежно нажать кнопочку), другую руку лучше спрятать за спину. Вы при этом, изображая компьютер, озвучиваете программу: проходя сзади ребят слева направо и поглаживая каждого по плечам, произносите склад, который нажимает конкретный ребенок. Читающим можно предложить озвучить самостоятельно. Уже озвученные программы допустимо менять (т.е. после озвучивания нажимать другие кнопочки)-в этом случае можно много раз проходить у детей за спинами и произносить не повторяющийся смешной текст.

Если таблицы висят так, что малыши могут достать их руками, или у вас имеются указки, игру целиком можно проиграть на таблицах, только теперь ребята будут стоять лицом к таблице и нажимать на выбранные клеточки. У взрослого действия те же.

Еще более веселый вариант — нажимать на две кнопочки. Предложите детям указательными пальчиками обеих рук (или двумя указками) нажимать на две разные кнопочки. Здесь необходимо введение правила: нельзя перекрещивать руки -ни свои, ни с соседом. Получаемые таким образом тексты вдвое больше, ярче, веселее. А у взрослого есть возможность ненавязчиво закрепить грамотное направление чтения. Ведь при прохождении сзади детей педагог будет, попеременно нажимать то на левое плечико, то на правое, говоря, что показывает пальчик левой, а потом правой руки.

Игра № 17 «Строительные и сюжетные игры»

Попробуйте строить выборочно: одна бригада возводит дома из маленьких кубиков, другая - из больших. При строительстве обратите внимание на фасадную часть зданий (здесь не бойтесь пользоваться этими почти профессиональными терминами, со временем ребята быстро с ними разбираются): на ней кубики должны располагаться так, чтобы их можно было прочесть, т.е. не вверх ногами и не боком.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025