

АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ДОШКОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД  
«ДОШКОЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ»

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

(Протокол от «04» октября 2021 г № 01)

УТВЕРЖДЕНО

приказом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

от «04» октября 2021 г № 08



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«ПОДГОТОВКА К ШКОЛЕ»**

возраст обучающихся: 3-7 лет

срок реализации: 4 года

Авторы – разработчики:

педагоги дополнительного образования:

Заскокина Галина Викторовна

Хрисанова Наталья Геннадьевна

Чернова Алёна Николаевна

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.
2. Учебный план.
3. Программы учебных предметов.

### 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Дошкольное образование – это фундамент всей образовательной системы, так как именно здесь закладываются основы личности, определяющие характер будущего развития ребенка.**

На этапе дошкольного возраста необходимо создать условия для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка, необходимо создать условия для развития функционально грамотной личности – человека, способного решать любые жизненные задачи (проблемы), используя для этого приобретаемые в течение всей жизни знания, умения и навыки. Ребенок должен получить право стать субъектом собственной жизнедеятельности, увидеть свой потенциал, поверить в свои силы, научиться быть успешным в деятельности. Это в значительной мере облегчит ребенку переход из детского сада в школу, сохранит и разовьет интерес к познанию в условиях школьного обучения.

#### *Актуальность и целесообразность*

Созданием данной образовательной 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.

**Отличие** данной дополнительной образовательной программы от других программ:

Образовательная программа «Подготовка к школе» отличается от других программ тем, что основной задачей ставит задачу формирования потребности ребенка в познании, что является необходимым условием полноценного развития ребенка и играет неосценимую роль в формировании детской личности.

Включение в программу игр по укреплению психосоматического и психофизиологического здоровья детей, традиционных и нетрадиционных методов совместной деятельности направленных на интеллектуальное развитие и не используемых

в основных образовательных программах, также считаем отличительной чертой данной образовательной программы.

Дополнительная образовательная программа по подготовке к школе разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами по дошкольному воспитанию:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155)

- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 года №26 «Об утверждении САНПИИ» 2.4.3049-13)

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования», зарегистрированного в Минюсте РФ 14.11.2013г., №30384.

- Устав АНО ДОО «Центр развития ребенка - детский сад «Дошкольная Академия».

Дополнительная образовательная программа «Подготовка к школе» имеет социально-педагогическую направленность и способствует развитию мотивации ребенка к познанию и творчеству, созданию условий для всестороннего развития личности ребенка.

**Цель программы:** Развитие познавательных способностей детей, интеллекта, творчества в решении поставленных задач, развитие речевой деятельности.

Программа включает в себя учебные предметы.

- логика
- обучение чтению детей кубиками Н. Зайцева
- ментальная арифметика
- обучение скорочтению через развитие высших психических процессов и подготовки руки к письму.

Программа *рассчитана* на детей в возрасте от 3 до 7 лет.

**Форма занятий** – мелкогрупповая и групповая от 4 до 10 человек

**Организация** учебно-воспитательного процесса:

### **Организация** учебно-воспитательного процесса:

Основная форма организации работы - игровая, так как именно в игре развиваются творческие и интеллектуальные способности личности.

При реализации данной образовательной программы применяются словесные, наглядные, игровые и практические приемы и методы взаимодействия взрослого и ребенка (введение игрового персонажа, подвижные игры, экспериментирование, моделирование, занимательные упражнения, графические, фонематические, грамматические игры, игры на развитие внимания, памяти); используется разнообразный дидактический материал.

**Способы проверки** освоения программы – мониторинг освоения детьми содержания дополнительной образовательной программы с помощью игровых заданий. Форма **подведения итогов** по реализации дополнительной образовательной программы «Подготовка к школе» – открытые занятия для родителей.

## **2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

по дополнительной образовательной программе

«Подготовка к школе»

№	Наименование учебного предмета	младшая и средняя группы	старшая и подготовительная группы
1	Логика	1	1
2	Кубики Н. Зайцева	2	-
3	Скорочтение	-	1
4	Ментальная арифметика	-	1
	<b>Всего часов:</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ДОШКОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД  
«ДОШКОЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ»**

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

(Протокол от «04» сентября 2021 г № 01)

УТВЕРЖДЕНО

приказом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

от «04» сентября 2021 г № 08



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ  
«ОБУЧЕНИЕ ЧТЕНИЮ ДЕТЕЙ  
КУБИКАМИ Н.ЗАЙЦЕВА»**

Автор-разработчик: педагог  
дополнительного образования:  
Заскокина Галина Викторовна

Чебоксары 2021

### **Пояснительная записка.**

Данная рабочая программа адресована дошкольному образовательному учреждению комбинированного и общеразвивающего вида. Программа предназначена для обучения чтению детей 3 – 6 лет. Обучение детей направлено на полноценное овладение навыком осознанного чтения. В человеческой деятельности нет областей, где не употреблялась бы речь. Она нужна везде. Поэтому грамотное владение речью и развитие коммуникативных функций особенно актуальны для нынешнего и будущих поколений. В настоящее время значительно возросло количество детей, имеющих то или иное нарушение речи. Исходя из этого, значительно снизился уровень детской грамотности. Дислексия (нарушение чтения) и дисграфия (нарушение письма) становятся первопричинами плохой успеваемости в школе. Нарушения в речи, ошибки в произношении, влекут за собой грубые ошибки в письме, неграмотным речевым высказываниям, и приводят, впоследствии, к обеднению словарного запаса, неумению грамотно выразить свои мысли, а значит и оскудению русского языка в целом. Чтение — один из важнейших видов речевой деятельности, в процесс которой входит способность воспринимать информацию, понимать информацию записанную (передаваемую) тем или иным способом, воспроизводить её.

Овладение навыками чтения становится одним из основных, базисных моментов образования, т.к. является частью процесса речевого развития. Оно способствует формированию навыков языкового анализа и синтеза, обогащению словарного запаса, усвоению грамматических категорий, развитию связной речи. Чтение выступает одним из способов получения информации и возможности использовать её.

Необходимость обучения чтению в старшем дошкольном возрасте способствует успешной адаптации ребёнка к новым условиям обучения в школе. От уровня сформированности навыков осознанного чтения зависит успешность обучения в школе. «Перед знакомством с конкретными, опробованными приёмами работы с кубиками и таблицами, совершенно необходимо осветить одно положение, определяющее СТРАТЕГИЮ обучения. ПУТЬ К ЧТЕНИЮ ЛЕЖИТ ЧЕРЕЗ ПИСЬМО. Не сегодня и не только в нашей стране подмечено, да не всеми понято. Письмо почему-то многими преподавателями понимается как шкрябание, да еще непременно ручкой, и непременно в тетради. А машинопись? А на компьютере? Не за горами день, когда компьютер с голоса будет печатать. Весь мир над этим работает. Существует определение письма как превращения звуков в знаки. Чтение отсюда — превращение знаков в звуки» Н.А.Зайцев «Письмо. Чтение. Счет»

С помощью программы кружка «Буковка» я надеюсь, что дети освоят навык чтения по складам; предупредить трудности в овладении речью у детей старшего возраста, помочь им сформировать правильный грамматический строй речи, поработать над лексическим словарным запасом, ритмикой и мелодикой речи, т.е. сформировать просодический компонент. Все мои

усилия будут направлены на предупреждение на раннем этапе тех трудностей, которые могут возникнуть впоследствии, на этапе школьного обучения.

Рабочая программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в ДОУ и стандарты...:

- Закон Российской Федерации от «Об образовании».
- «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных организациях», СанПиН 2.4.1.2660-10

Особенностью программы является использование технологии Н.А.Зайцева для обучения детей дошкольного возраста, цель, которой – предупреждение ошибок в чтении и письме.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Цель:** формирование навыка осознанного грамотного чтения на принципе чтения по складам. (Это исконно русская единица чтения. Так на Руси издавна учили детей. Складовой принцип чтения положил в основу своей азбуки Лев Николаевич Толстой)

**Задачи:**

- Повысить уровень общего речевого развития путем уточнения, расширения и активизации словаря.
- Совершенствовать грамматический строй речи.
- Развивать связную речь.
- Формировать психологические предпосылки к обучению и учебную мотивацию.
- Развивать психологические процессы.
- Развивать графомоторные навыки.
- Формировать навык самоконтроля.
- Формировать мотивацию к чтению, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов.

Методика Зайцева построена на принципе чтения по складам. Это исконно русская единица чтения. Так на Руси издавна учили детей. Складовой принцип чтения положил в основу своей азбуки Лев Николаевич Толстой. Обучение старших дошкольников чтению строится с учётом следующих принципов: научности, систематичности и последовательности; доступности и посильности; наглядности; сознательности и активности, развитие творческой инициативы; прочности, осознанности и действенности результатов обучения; учёта возрастных особенностей обучаемых, индивидуализации; дифференцированного подхода; параллельного обучения всем видам речевой деятельности.

В содержание программы заложена возможность реализации следующих психолого – педагогических технологий: коррекционных, развивающих, игровых, технологии личностно-ориентированного подхода, педагогического мониторинга, информационно-коммуникационных технологий.

## Организация процесса обучения.

**Освоение навыка чтения по складам происходит постепенно, в два этапа:**

**Первый этап:** восприятие и узнавание складов. Сначала у ребенка формируются визуальный и звуковой образы складов в так называемом режиме «неполного узнавания». Ребенок двигается от таблицы к таблице и вслед за взрослым показывает, повторяет, прочитывает тот или иной склад. С помощью взрослого или по его указанию малыш выбирает нужные склады на кубиках для составления слов, а потом озвучивает написанное.

**Результат:** у ребенка возникает чувство, что склад, который он видит, ему уже знаком.

**Второй этап:** воспроизведение складов. Ребенок все более уверенно и самостоятельно находит и произносит склад за складом.

**Результат:** ребенок полностью овладевает навыком складового чтения.

Эффективность работы определяется четкой организацией детей в период их пребывания в детском саду, правильным распределением нагрузки в течение дня.

Основная форма организации работы с детьми :

- организация приятной атмосферы занятия
- организация учебной среды – размещение пособий
- ритмизация деятельности ребенка и многократное повторение материала.

**Продолжительность занятий** не превышает время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами»:

- 10-15 минут – младшая группа,
- 15 – 20 минут – средняя группа,
- 20 – 25 минут - старшая групп ,
- 25- 30 минут – подготовительная группа.

### Учебный план

	форма проведения	количество занятий в год	количество занятий в неделю
Подготовка к обучению чтению (младшая)	подгрупповая	72	2 занятия
Обучение чтению (старшая)	подгрупповая	36	1 занятие

Форма построения занятий:

- Организационный момент.
- Классификация кубиков.
- Озвучивание кубиков и таблиц.



- Поиск.
- Письмо и чтение слов.

*По окончании обучения* дети должны уметь:

**1. Вид деятельности – ПИСЬМОЧТЕНИЕ** – последовательное выкладывание (или показ) складов и их озвучивание.

- Уметь легко ориентироваться в кубиках.
- Легко отыскивать нужную букву.
- Уметь составлять и разбирать различные слова по образцам.
- Дописывать кубиками слова, которые начал составлять взрослый, и прочитывать их.
- Дописывать по таблице слова, которые начал составлять (показывать указкой) взрослый: показывать своим пальчиком или указкой, одновременно прочитывая их.

**2. Вид деятельности – ПОИСК.** Этот вид деятельности можно назвать настоящим «стимулятором» для восприятия, внимания и памяти малыша. Он призван закрепить представления ребенка о видах кубиков и порядке расположения складов на кубиках и в таблицах. Поиск — основной вид деятельности на этапе усвоения и закрепления системы складов. Ребенок сможет осуществлять:

- **Поиск объекта** (кубика, группы складов, склада) по заданным свойствам:

Примеры:

«Найди среди кубиков железный кубик «Б-БА-БО-БУ-БЫ-БЭ» и принеси его».

«Найди серую строчку «Б-БА-БО-БУ-БЫ-БЭ» в этой таблице» («Таблица №1»).

«Найди и покажи в слове «БАБУШКА» серый склад «БА».

- **Поиск места объекта по заданным ориентирам**

Примеры:

«Найди среди кубиков кубик «Б-БА-БО-БУ-БЫ-БЭ», он находится первым в дорожке из кубиков (среди больших железных кубиков, верхним в башенке из кубиков и т. д.) и принеси его».

«Найди на кубике «Б-БА-БО-БУ-БЫ-БЭ» склад «БЭ». Поверни к себе кубик и посмотри на верхнюю грань».

«Найди и покажи в слове «БАБУШКА» склад «БА», он находится впереди (крайним слева, первым по счету)».

«Найди строчку «Б-БА-БО-БУ-БЫ-БЭ» в таблице. Это самая первая строчка сверху (первая слева верхняя строчка)».

«Найди склад «БА» в таблице. Он находится сразу под «Б» («Таблица №1»). Он находится рядом с «Б» в самой верхней строчке (в одном из самых первых столбиков наверху)» («Таблица №2»).

**3. Вид деятельности - ОЗВУЧИВАНИЕ** или пропевание складов — ведущий вид деятельности на начальном этапе обучения чтению.

Озвучивание складов проходит по кубикам и по таблицам и занимает совсем немного времени. Пропевание — прекрасная фонетическая

разминка, с ее помощью «шлифуется» произношение каждого звука, тогда как в потоке обычной речи дефекты дикции малыша могут быть не слышны, не заметны. Запоминание складов через пропевание идет удивительно быстро. Это происходит за счет многократных повторений.

#### **Ребенок может:**

- ✓ **Озвучивать кубики.** (Озвучить любой кубик (по своему выбору). Озвучить кубик, на который указал взрослый (большой деревянный, маленький железный двойной и т. д.).
- **Озвучивать таблицы.**
- ✓ Озвучивать склады последовательно столбиками, двигаясь слева направо: сначала все верхние столбики сверху вниз, потом все нижние столбики сверху вниз («Таблица № 1»), по отдельным столбикам сверху вниз («Таблица № 2»).
- ✓ Озвучивать столбики с парными согласными по «Таблице № 1» сверху вниз: верхний столбик, потом нижний столбик и т. д.
- ✓ Озвучивать склады по таблицам строчками: последовательно сверху вниз.
- ✓ Озвучивать склады в любом другом порядке, последовательно или выборочно, на разные мотивы знакомых детских песенок.

Ребенок может действовать вместе со взрослым или самостоятельно, под наблюдением взрослого.

#### **4. Вид деятельности - КЛАССИФИКАЦИЯ** — это распределение кубиков на отдельные группы. Ребенок умеет классифицировать:

- ✓ По размеру.
- ✓ По цвету.
- ✓ По цвету и звучанию.
- ✓ По размеру, цвету и звучанию.
- ✓ По гласным буквам.
- ✓ По согласным буквам.

#### **Владеет основными этапами классификации:**

- ✓ Выбор кубика из числа других кубиков.  
Выбираем нужный кубик из двух-трех, а потом из пяти-шести других кубиков.  
Выбираем нужный кубик из всей россыпи кубиков.
- ✓ Сотрудничество со взрослым.  
Ребенок действует вместе со взрослым.  
Ребенок действует самостоятельно, по словесному указанию взрослого.
- ✓ Основные варианты деления больших групп кубиков.

Из двух кучек — шесть: большие и большие двойные кубики + маленькие и маленькие двойные кубики = серые (железные), коричневые (деревянные) и желтые (золотые) кубики.

Из трех кучек — шесть: коричневые (деревянные) кубики + серые (железные) кубики + все желтые (золотые) = большие и маленькие кубики. В «серой» и «коричневой» кучках вместе с большими кубиками будут находиться и большие двойные кубики, а вместе с маленькими — маленькие двойные.

Важным достоинством этой методики является то, что все происходит в движении, ненавязчиво.

«Игра только тогда и там, где есть ТВОЙ ВЫБОР, ТВОЙ ПОИСК, ТВОЯ БОРЬБА. Игра мобилизует ТВОИ возможности, инициативу, учит сотрудничать, когда выступаешь за команду, тактике, стратегии. Используются ТВОИ индивидуальные качества — вот тебе, бабушка, и ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЯ обучения. Без выбора, поиска, борьбы нет игры».

Н.А. Зайцев «Письмо. Чтение. Счет».

- формирование правильной осанки;
- высокий уровень общей двигательной активности;
- улучшение дикции;
- правильная фиксация взора;
- активное раскрепощение индивидуальных способностей.

**Учебно-тематический план 1-го года обучения**

**Сентябрь**

Тема	Всего количество часов	Цель	План работы
• Как тебя зовут?	1	<p>** и *** Развитие речи, слуховой и зрительной памяти.</p> <p>* Воспитать у детей желание научиться читать.</p> <p>Осмысление цветовой гаммы кубиков.</p>	<p>Пение по таблице. Пишем свои имена. Пальчиковая игра «Пальчики».</p> <p>Построение паровоза с буквой А.</p> <p>Игра « Найди имя». Прокручивание кубиков.</p>
2. Окружение ребенка	1	<p>** и *** Исследование таблицы и кубиков Н. Зайцева.</p> <p>Изучение классификации № 2 (цветовая гамма кубиков)</p> <p>* Совершенствование письма и чтения складов.</p> <p>Побуждение желания научиться читать</p>	<p>«Научи Незнайку петь «золотую» песенку</p> <p>Попевка № 3. Игра «Мои родные: бабушка, дедушка, брат, сестра, тетя, дядя (по таблице). Пальчиковая игра «Гости». Построение домика с буквой Я.</p> <p>Чтение карточек со словами.</p>
3. Зоопарк	1	<p>** и *** Познакомить детей с животными. Обогащение словарного запаса.</p> <p>* Научить детей классифицировать животных. Обогащение словарного запаса.</p>	<p>Пение по таблице. Игра «Напиши животное» (по таблице). Пальчиковая игра «курочка». Игра «Построй домик для животных» с буквой О. Игра «Кто в домике живет?»</p> <p>Игра «Дикие и домашние животные». Слова из кубиков (лиса, волк, собака, кошка). Чтение карточек со словами (дикие и домашние животные)</p>
4. ** и *** Что бы ты хотел написать? * Заглавная буква	1	<p>** Представление о буквах и знаках.</p> <p>* Знакомство с заглавной буквой</p>	<p>Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Самое любимое» (по таблице). Пальчиковая игра «Домик».</p> <p>Игра «Большая Буква: имена, города, реки, страны (по таблице). Чтение карточек с именами.</p>

5. Цветы	1	<p>** Знакомство детей с цветами. Закрепить названия цветов.</p> <p>* Обогащение словарного запаса.</p>	<p>Игра «Умная Указка», «Золотые кубики».</p> <p>Работа по таблице: пишем названия цветов. Пальчиковая игра «Цветок распустился». Построение паровоза с буквой Е.</p> <p>Прокручивание кубиков. Слова из кубиков (цветы).</p>
6. Магазин	1	<p>** Учить детей активно делать свой выбор.</p> <p>* Дать детям понятие «Универмаг» Познакомить с отделами в универмаге.</p>	<p>Пение по таблице. Игра «В магазине» (по таблице). Пальчиковая игра «Варим компот». Игра «Построй домик» с буквой Ы.</p> <p>Работа с карточками (продукты питания)</p>
7. ** Овощи * Золотая осень	1	<p>** Познакомить детей с овощами. Закрепить названия.</p> <p>* Закрепить названия деревьев. Классификация деревьев</p>	<p>Попевка № 3. Пение отдельных складов. Чистоговорки. Пальчиковая игра «Квасим капусту».</p> <p>Игра «Дерева» (по таблице). Работа по карточкам:</p> <p>«Подбери слово к картинке». Слова из кубиков (деревья).</p>
8. ** Осень * Живое слово	1	<p>** Развитие представлений о различных признаках и свойствах (контрастные свойства)</p> <p>* Формирование у детей обобщенных способов тактической деятельности, позволяющих получить результат.</p>	<p>Пение по таблице. Игра «Найди противоположное» (по таблице). Игра «Угадай время года». Пальчиковая игра «Осень пришла». Загадки про осень.</p> <p>Игра «Признаки осени». Построение паровоза с буквами А и Я.</p>
9. Повторение			

### Октябрь

1. ** Загадки * Слова с двойными кубиками	1	<p>** Реализовывать интеллектуальные возможности детей.</p> <p>* Дать детям правило: «Жи – Ши» пиши через «И»</p>	<p>Попевка № 3. Игра «Отгадай загадки». Пальчиковая игра «Пароход».</p> <p>Построение паровоза с буквой Е.</p> <p>Работа со словами на правило «Жи – Ши» (по таблице).</p>
--	---	---	--

2. Картинки с надписью	1	Развитие психических процессов: восприятие, внимание, память, воображение *** Воспитания умения действовать по сигналу, формировать чувство выдержки, взаимовыручки; развитие правильного звукопроизношения ** Воспитание зрительного и слухового внимания, выдержки.	Пение по таблице. Пальчиковая игра «Кошка». Игра «Построй домик» с буквой О. Работа по карточкам: «Подбери слово к картинке», «Прочитай слово». Попевка № 3.
3. Игра «Кто быстрее?»	1		Пальчиковая игра «Стул и стол». Игра « Кто в доме живет?» Прокручивание кубиков. Игры: «Найди картинку», «Прочитай слово».
4. *** Чьи детки? ** Кем быть?	1	*** Закрепить знания о домашних животных и их детенышей, кто как кричит; упражнять в правильном звукопроизношении ** Показать разнообразие существующих профессий	Пение по таблице. Пальчиковая игра «Зайка и ушки». Построение паровоза с буквой Э. Работа по карточкам: «Подбери картинку». Игра «Кто как кричит». Прокручивание кубиков. Чтение карточек со словами (профессии).
5. *** Загадки (с заданным кубиком) ** Слова с заданным кубиком	1	*** Активизация умственной деятельности ** Воспитание находчивости, умственной активности, развитие сообразительности.	Попевка № 3. Пальчиковая игра «Зайчик в норке». Игра « Кто в доме живет?» Загадки. Прокручивание кубиков. Игра «Составь слово из кубиков».
6. *** Сказка «Кот, петух и лиса» ** «Ковер самолет»	1	*** Вызвать интерес к сказкам. Формировать эмоциональную отзывчивость ** Развитие воображения	Пение по таблице. Пальчиковая игра «Зайка и зеркало». Игра «Построй домик» с буквой И. Классификация кубиков. Игры «Напиши героев сказки», «Продолжи предложение».
7. *** Сложи картинку ** Целочка	1	*** Формировать сообразительность, сосредоточенность ** Развивать способность	Попевка № 3. Пальчиковая игра «КрAB». Игра « Кто в доме живет?» Прокручивание кубиков. Прописывание чистоговорок указкой по таблице. Игра «Сложи целочку из слов».

		развертывать систему взаимосвязанных целей Воспитание сообразительности, активизация словаря		
8. Насекомые	1	***Способствовать овладению операционными системами сознания, формировать представление о насекомых. Обогащение словаря, Закрепление знаний о насекомых.	Пение по таблице. Пальчиковая игра «Жук». Игра «Найди домик». Работа по карточкам: «Подбери картинку». Чтение карточек со словами (насекомые).	
9. Повторение	1			

### Ноябрь

1. Кто где живет?	1	***Формировать у ребенка способность реализовывать цепочку соподчиненных целей. ** и *развитие сообразительности	Попевка № 3. Игра « Кто в доме живет?» Пальчиковая игра «Гости». Классификация кубиков.  Игра «Найди домик» Работа по карточкам	
2. Картинки с надписью	1	Продолжать развивать психические процессы.	Пение по таблице. Пальчиковая игра «Замок». Игра «Построй домик» с буквой Я. Работа по карточкам: « Подбери слово к картинке», «Прочитай слово».	
3. ***Рус. нар. потешка «Тили-бом!» **и* Азбука мудрости «Дружба»	1	***Формировать эмоциональную отзывчивость к переживанию и проблемам других. **и*Воспитывать доброжелательность, уважение Активизация словаря: верный, добрый, честный, искренний..	Пение отдельных складов. Игра «Повтори потешку» Пальчиковая игра Ванька-встанька». Прокручивание кубиков. Игра «Верный друг» (по таблице). Работа по карточкам: «Прочитай слово».	

4. Грибы	1	Активизация словаря. Систематизация детей о грибах.	Попевка № 3. Игра «Умная указка». Игра «Растут в лесу грибочки» (по таблице). Пальчиковая игра «Грибок». Работа по карточкам: «Напиши гриб». Игра «Отгадай загадку».
5. ***Закончи предложение **и*Назови одним словом	1	***Воспитание речевой активности. Развитие сообразительности. **Научить группировать предметы *Развитие речевой активности и быстроты мышления.	Пение по таблице. Игра «Напиши слово» (слова на букву Г). Пальчиковая игра «Паучок». Игра «Закончи предложение» Построение паровоза с буквой Я. Игра «Назови одним словом».
6. ***Вежливые слова **и* Игра «Волшебник»	1	***Добиваться понимания детьми вежливых слов **и*Развитие сообразительности	Попевка № 3. Игра «Добрые слова». Пальчиковая игра «Считалочка». Игра «Волшебник». Прокручивание кубиков.
7. Диктант кубиками	1	***Развивать речь у детей, упражнять их в правильном звукопроизношении. *Развитие интуиции, выработка навыков грамотного письма	Игра «Умная указка». Работа по карточкам. Пальчиковая игра «Зайчики-пальчики». Игра «Построй домик» с буквой Э. Диктант кубикам
8. ***Кукла Катя обедает ** Новоселье куклы * Правила переноса	1	***Закрепление знаний о посуде, заботливое отношение к кукле. ** Упражнять детей в употреблении и понимании обобщающих слов. * Продолжать закреплять правила переноса.	Пение песен по таблице. Игры «Накрой стол», «Новоселье». Игра « Кто в доме живет?» Пальчиковая игра «Строим дом» Игра «Прочитай слово»
9. Повторение	1		



1. ***Кукла Катя одевается **Картинки с надписью	1	***Закрепление знаний об одежде и последовательности процесса одевания **Развитие внимания, мышления, сообразительности	Пение песен по таблице. Игра «Собери костюм». Пальчиковая игра «Резиновые сапоги». Стихи про одежду (слова из кубиков). Игра «Построй домик» с буквой Е. Работа по карточкам: «Подбери слово к картинке». Игра «Прочитай слова».
2. Цирк	1	***Воспитание речевой активности, формирование чувства юмора **и*Активизация словаря	Попевка № 3. Игра «Умная указка». Загадки про цирк. Пальчиковая игра «Раз-два-три-четыре-пять!». Игра «Разноцветная радуга».
3. Волшебная страна: там живут сахар, соль, вода.	1	Познакомить детей с характеристикой сахара, соли, воды.	Пение песен по таблице. Построение паровоза с буквами А и Я. Игра « Кто едет в паровозике? » Пальчиковая игра «Топотушки». Игра «Такая разная вода».
4. Транспорт	1	Формирование знаний детей о транспорте, об их назначении. Систематизация знаний о транспорте. Классификация транспорта.	Попевка № 3. Пение отдельных складов. Загадки про транспорт. Пальчиковая игра «Транспорт». Чтение слов по карточкам.
5. ***Веселые картинки *Диктант указкой (чистоговорки)	1	***Активизация умственной деятельности. *Развивать речь у детей, упражнять их в правильном звукопроизношении.	Пение песен по таблице. Игра «Построй домик» с буквой Ы. Игра « Кто в доме живет? » Прописывание чистоговорок по таблице. Игра «Найди картинку». Чтение карточек со словами.
6. ***Картинки с надписью *Классификация: твердость-мягкость	1	***Развитие психических процессов *Научить детей превращать знаки в звуки	Пение песен по таблице. Пение отдельных складов. Игра «Волшебный мешочек». Работа по карточкам: « Подбери слово к картинке».
7. ***и **Живое слово *Веселый словарь фразеологизмов	1	***Помочь ребенку овладеть различными способами достижения собственных целей. *Развитие и обогащение речи детей	Игра «Твердый-мягкий». Попевка № 3. Пение отдельных складов. Пальчиковая игра «Строим стенку». Игра «Живые слова». Прописывание фразеологизмов по таблице.
8. Новогодняя красавица	1	Формирование положительных эмоций	Пение песен по таблице. Игра «Волшебный мешочек». Новогодние загадки. Пальчиковая игра «Елка». Игра «Угадай слово».
9. Повторение	1		

## Январь

1. «С новым годом!»	1	Формировать положительные эмоции. Учить детей делиться впечатлениями.	Попевка № 3. Пение отдельных складов. Пальчиковая игра "Новый год". Игра «Угадай слово». Загадки о празднике (работа по таблице). Построение паровоза с буквами У и Ю. Чтение карточек со словами.
2. ***Мороз **и*Приметы месяца	1	***Развивать активный словарь **и*Сравнивать снег с серебром, белой бахромой, с хрусталем.	Пение песен по таблице. Игра «Волшебный мешочек». Пальчиковая игра «Зима». Игра «Белый снег» (по таблице). Построение паровоза с буквами О и Е. Игра « Кто едет в паровозике?» Работа по карточкам: « Подбери слово к картинке».
3. Игра с мячом	1	Обеспечить развитие активной речи, увеличение словарного запаса.	Пение песен по таблице. Игра с мячом. Игра «Назови одним словом».
4. **Разговор красок **и*Наш край	1	***Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей. **и* Закрепление осознания любви к своему народу.	Пальчиковая игра «Мячик». Игра «Построй домик» с буквой Е. Пение песен по таблице. Игра «Радуга». Пальчиковая игра «Апельсин». Игра «Построй домик» с буквой Ы. Игра « Кто в доме живёт?».
5. *** и **Игра «Наоборот» *Слова с разделительным твердым знаком	1	*** и **Обогатить словарный запас детей антонимами Продолжать учить детей превращать знаки в звуки	Чтение карточек со словами. Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Словарик».
6. Добавлялки	1	Активизировать речь детей	Пальчиковая игра «Кисточка». Построение паровоза с буквами О и Я. Игра « Кто едет в паровозике?» Игра «Прочти слово».
7. ***и**и*Знай нас	1	***и**Вспомнить услышанное в сказок.	Пение песен по таблице. Игра «Волшебный мешочек». Пальчиковая игра "Дом". Игра «Добавь букву». Построение змейки с буквой У. Попевка № 3. Пение отдельных складов. Загадки о сказочных героях.

*Знаки препинания		*Познакомить детей со знаками препинания	Пальчиковая игра «Цветок распустился». Построение паровоза с буквами Ю и Я. Игра « Кто едет в паровозике?» Игра «Предложение».
8. ***и**Отгадай и нарисуй *Как растут слова	1	***и**Учить отгадывать загадки по рисунку. *Подготовить детей к усвоению понятия «однокоренные слова» и названию «родственников»	Пение песен по таблице. Ребусы. Пальчиковая игра «ЧАСЫ». Построение змейки с буквой Ы. Игры «Ростки», «Прочитай слово».
9. Повторение	1		

### Февраль

1.***Сказка «Бабушка и внучка» **и* Гигиенические принадлежности	1	**Способствовать возникновению первоначального представления ребенка о самом себе. **и* Добиваться понимания детьми смысла предьявляемых к ним слов	Пение песен по таблице. Игра «Познай себя». Пальчиковая игра «Ладушки». Построение домика с буквой Э. Игра «Мойдодыр». Чтение карточек со словами.
2.***Чудесный мешочек **и* Планеты и звезды	1	***Научить детей быстро реагировать в игровой ситуации **и* Познакомить детей с названиями планет	Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Кубики в мешочке». Пальчиковая игра «Гусеница». Построение паровоза с буквами У и Ю Чтение слов по карточкам. Игра «угадай планету». Работа в тетради.
3.***и**Съедобное и несъедобное *Если буква заблудилась	1	***и**Закрепить в речи детей названия съедобного и несъедобного *Научить детей правильно подбирать слово по смыслу.	Пение песен по таблице. Игра в мяч. Пальчиковая игра «Большая стирка». Игра « Кто в доме живёт?» Игры «Найди букву», «Вставь букву».
4.***и**Игра «подбери по цвету» *Составление определений	1	***и**Помочь ребенку овладеть различными способами достижения собственных целей *Научить детей самостоятельно давать	Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Подбери по цвету». Пальчиковая игра «Овощи». Построение паровоза с буквами Э и Е. Чистоговорки. Игра «Что это?». Чтение простых предложений.

5. *** и ** Игра «подбери по форме» *Электроприборы	1	определения *** и ** Помочь ребенку овладеть различными способами достижения собственных целей *Развиваем фантазию и речевое творчество детей	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Пальчиковая игра «Утро раннее настало». Игра « Кто в доме живет?» Работа по карточкам: « Подбери слово к картинке». Составление предложений.
6. Праздник пап	1	Закреплять знания детей о Дне Защитника Отечества.	Попевка № 7. Пение отдельных складов. Игра «Опиши картинку». Пальчиковая игра «Шарик и подружки». Загадки о празднике. Составление отгадок из кубиков.
7. Смешные слова	1	Учить детей изобретать слова	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра «Придумай и напиши». Пальчиковая игра «Оладушки». Игра «Кто в доме живет?». Чтение смешных слов. Работа в тетради.
8. *** Лото ** «Какую песенку тебе спеть?»	1	*** Помочь ребенку овладеть различными способами достижения собственных целей ** Помочь озвучивать блоки складов	Попевки № 3, 7. Пение отдельных складов. Лото «дикие и домашние животные». Пальчиковая игра «В гостях у гномиков». Игра «Построй домик» с буквой Э. Игра «Придумай слово (на склад). Работа в тетради.
9. Повторение	1		

### Март

• Птицы	1	Полнить словарь детей новыми названиями птиц	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра «Все о птицах». Пальчиковая игра «Скворушка». Построение паровоза с буквой Ы. Загадки о птицах. Работа по карточкам « Подбери слово к картинке». Игра «Придумай предложение».
• Мамин праздник	1	Учить детей подбирать ласковые слова для мамы и бабушки. Активизация словаря. Воспитывать любовь и уважение к родителям.	Попевка № 7. Пение отдельных складов. Игра «Опиши картинку». Пальчиковая игра «Обыкновенная». Игра « Кто в доме живет?» Загадки о празднике. Составление отгадок из кубиков.
• Весна (явления погоды)	1	Развитие представлений о весне. Научить детей самостоятельно давать	Пение песен по таблице. Игра «Весенняя капель». Пальчиковая игра «Две сороконожки». Загадки о весенних месяцах.

		характеристику времени года.	Составление отгадок из кубиков. Чтение карточек со словами. Работа в тетради.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Сказка «Три медведя»</li> <li>**и* Самое любимое...</li> </ul>	1	Обеспечить развитие активной речи и формировать положительные эмоции. Развивать активный словарь детей.	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Сказка «Три медведя» (работа с таблицей). Пальчиковая игра «Ручки». Игра «Кто в доме живёт?» Игра «Самое любимое» (работа с таблицей). Чтение предложений.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Живое слово</li> <li>**и* Дни недели</li> </ul>	1	Помогать ребенку овладевать различными способами достижения собственных целей. Научить детей называть дни недели.	Игра «Умная указка». Работа по карточкам. Пальчиковая игра «Зайчики-пальчики».
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Азбука в картинках</li> <li>**и* Месяцы года</li> </ul>	1	Активизация умственной деятельности Дать систематизацию знаний о месяцах.	Игра «Построй домик» с буквой Э. Чтение карточек со словами. Составление простых предложений.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Фрукты</li> <li>**и* Догадайся!</li> </ul>	1	Познакомить детей с фруктами Упражнять детей в развитии понятийного аппарата	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра «Придумай слово на букву А». Пальчиковая игра «Крынка с молоком». Построение паровоза с буквами Ы и И. Чтение карточек со словами. Составление слов из кубиков. Составление предложений со словами.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Человек (части тела)</li> <li>**и* Четвертый лишний</li> </ul>	1	Закрепить знания о частях тела человека Развивать логическое мышление	Попевка № 3. Пение отдельных складов. Чистоговорки. Пальчиковая игра «Выросли на яблоне». Игра «Собираем урожай» (по таблице). Игра «Построй домик» с буквой О. Загадки. Работа в тетрадях.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Повторение</li> </ul>	1		Игра «Умная указка». Игра «Я – человек!» (по таблице). Пальчиковая игра «Растеряши». Построение паровоза с буквами А и Я. Игра «Найди лишнее» (по карточкам). Составление предложений с лишним словом.

**Апрель**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Чудесный мешочек</li> <li>**и*Пословицы и поговорки</li> </ul>	1	<p>***Воспитание речевой активности</p> <p>Развитие речевого творчества детей</p>	<p>Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Что в мешочке»? Пальчиковая игра «Летит комар». Игра «Построй домик» с буквой Е. Игра «Объясни пословицу». Чтение пословиц и поговорок.</p> <p>Работа в тетрадях.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***На ощупь</li> <li>**и* Солнечная система</li> </ul>	1	<p>***Активизация речи детей</p> <p>Пополнить активный словарь детей</p>	<p>Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра «Угадай!» Пальчиковая игра «Кашка». Игра «Кто в доме живет?» Чтение слов по карточкам. Игра «Угадай планету». Работа в тетради.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Картинки с надписью</li> </ul>	1	<p>Развитие психических процессов</p>	<p>Игра «Умная указка». Работа по карточкам: «Подбери слово к картинке». Пальчиковая игра «Прачки гномики». Игра «Построй домик» с буквой Я.</p> <p>Игра «Найди и прочитай слова».</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• **и*Рифмованные загадки</li> <li>*Что такое Земля? (названия городов)</li> </ul>	1	<p>Развивать сообразительность</p> <p>Закреплять знания детей о городах.</p> <p>Развивать речевую активность</p>	<p>Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики».</p> <p>Рифмованные загадки. Пальчиковая игра «Удивлялки». Игра с кубиками. Игра «Построй домик» с буквой Ю.</p> <p>Чтение слов по карточкам.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Лото «Форма и цвет»</li> <li>*Обобщение (вид-род)</li> </ul>	1	<p>Развивать понятийный аппарат</p>	<p>Попевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «Лого».</p> <p>Пальчиковая игра «Наша прогулка». Построение паровоза с буквами У и Ю.</p> <p>Чтение карточек со словами. Составленные предложения.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Погружение в мир звуков животных</li> <li>**и* Только веселые слова</li> </ul>	1	<p>Развивать фонематический слух.</p> <p>Расширять словарный запас, развивать сосредоточенность.</p>	<p>Игра «Умная указка». Работа по карточкам: «Подбери слово к картинке». Игра «Кто как кричит». Пальчиковая игра «Бычок».</p> <p>Игра «Придумай и напиши». Чтение предложений.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игра «Бывает не бывает»</li> </ul>	1	<p>Развивать внимание и быстроту мышления.</p>	<p>Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра с мячом «Бывает не бывает». Пальчиковая игра «Колечки».</p> <p>Построение паровоза с буквами Еи Е. Чтение слов по карточкам.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Загадки</li> <li>**и* Анаграммы и</li> </ul>	1	<p>Активизация умственной деятельности</p>	<p>Попевка № 3. Пальчиковая игра «Зайчик в норке». Игра «Кто в доме живет?» Загадки. Прокручивание кубиков.</p>

логарифмы				Игра «Составь слово из кубиков». Составление сложных предложений.
• Повторение	1			

### Май

• Времена года	1	Закрепить названия месяцев	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Игра «Придумай слово на букву К». Пальчиковая игра «Крынка с молоком». Построение паровоза с буквами Ы и И. Чтение карточек со словами (времена года). Составление слов из кубиков. Составление предложений со словами.
• **Разрезные картинки **и*Четвертый лишний	1	Развивать внимание, зрительное восприятие и мышление Научить детей сравнивать и обобщать, закрепить знания о классификации предметов.	Игра «Умная указка». Игра «Собери картинку». Пальчиковая игра «Кулачки». Построение паровоза с буквами А и Я. Игра «Найди лишнее» (по карточкам). Составление предложений с лишним словом.
• **Разрезные картинки **и* Мои любимые сказки	1	Развивать внимание, зрительное восприятие и мышление Закрепить знания о русских народных сказках и их героях.	Игра «Умная указка». Игра «Собери картинку». Пальчиковая игра «Замок». Построение паровоза с буквой Э. Игра «Угадай героя сказки». Чтение карточек со словами. Прописывание по таблице.
• **Сказка «Три медведя» **и*Составление рассказа по картинке		Учить детей внимательно слушать сказку. Учить детей последовательно по картинке составлять рассказ.	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Сказка «Три медведя» (работа с таблицей). Пальчиковая игра «Ручки». Игра «Кто в доме живет?» Составление рассказа по картинке (работа с таблицей).
• Картинки с надписью	1	Развитие психических процессов	Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Работа по карточкам: «Подбери слово к картинке». Игра «Прочитай слова». Составление предложений с данными словами.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ***Игрушки</li> <li>• **и* Викторина</li> </ul>	1	<p>Активизация словаря. Развивать фонематический слух.</p>	<p>Полевка № 3. Пение отдельных складов. Игра «В коробке». Пальчиковая игра «Кот, Петух и Лиса». Построение паровоза с буквами О и Я. Игра « Кто едет в паровозике?» Игра «Я все знаю». Чтение слов и предложений.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Рифмованные загадки</li> </ul>	1	<p>Развивать сообразительность, быстроту реакции.</p>	<p>Пение песен по таблице. Игра «Золотые шарики». Рифмованные загадки о животных. Пальчиковая игра «Целочка». Игра с кубиками. Игра «Построй домик» с буквой Ю. Чтение слов по карточкам.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Самое любимое...</li> </ul>	1	<p>Развивать активный словарь детей.</p>	<p>Игра «Умная указка». Работа по карточкам. Игра «Кто в доме живет?» Игра «Самое любимое» (работа с таблицей). Чтение предложений.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Повторение</li> </ul>			



Учебно-тематический план 2-го года обучения

Темы	Всего количество часов	Наименование разделов, цели, задачи	Содержание работы
<b>Сентябрь</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Знакомство со сказочным городом»</li> <li>• «Азбука здоровья»</li> <li>• «Бурагино в гостях у детей» (посуда)</li> <li>• «Магазин игрушек» (таблицы и кубики)</li> </ul>	2  2 2 2	<p>Чтение отдельных слов и коротких предложений</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Продолжать учить детей читать по слогам</li> <li>-Закреплять знание букв и определение первого звука в словах</li> <li>-Развивать фонематический слух, внимание, память</li> <li>-Закрепить классификацию предметов</li> <li>-Прививать детям основы здорового образа жизни</li> <li>-Обогащать запас слов по темам</li> </ul>	<b>Сентябрь</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.-Пение по таблице</li> <li>-Прокручивание кубиков</li> <li>-Построение города из кубиков</li> <li>-Игра «Кто в городе живет?»</li> <li>-Пальчиковая игра (п/г) «Есть у каждого свой дом»</li> <li>2.-Попевка                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-«У кого что болит?» (написание по таблице)</li> </ul> </li> <li>-Работа с карточками</li> <li>-П/г «Пальчики засыпают»</li> <li>3.-Чтение по букварю</li> <li>-Работа по карточкам «Из чего сделано?»</li> <li>-П/г «Чайник с крышечкой»</li> <li>-Расставь буквы по порядку</li> <li>4.-Попевка                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-Прокрутка кубиков</li> </ul> </li> <li>-Игра «Магазин игрушек»</li> <li>-Построение дома для игрушек из кубиков</li> <li>-П/г «Есть игрушки у меня»</li> </ul>
<b>Октябрь</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Что значит «Быть добрым?»(хорош ие поступки)</li> <li>• «Путешествие в лес»</li> <li>• «В саду»</li> <li>• «Огород»</li> </ul>	2 2 2 2		<b>Октябрь</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.-Попевка                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-Построение паровоза</li> </ul> </li> <li>-Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?»</li> <li>-Закончи предложение по картинке</li> <li>-П/г «Помощники»</li> <li>2.-Попевка                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-Работа по таблице (название деревьев)</li> </ul> </li> <li>-Игра «Что растет в лесу»</li> </ul>
<b>Ноябрь</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Книга –лучший</li> </ul>	2		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• друг»</li> <li>• «Домашние животные»</li> <li>• «Собака друг человека»(породы собак)</li> <li>• «Птицы-питомцы»</li> </ul>	2	<p>-П/г «Осень», «Осенние листья»</p> <p>3.-Полевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Игра «Что растет в саду?»</p> <p>-П/г «За ягодами»</p> <p>4.-Полевка</p> <p>-Прокрутка</p> <p>-Построение башенки</p> <p>-Сценка «Решка»</p> <p>-Прописывание персонажей</p> <p>-Работа с карточками</p> <p><b>Ноябрь</b></p> <p>1.-Полевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Литературная викторина (герои сказок)</p> <p>-П/г «Сорока - белобока», «Любимые сказки»</p> <p>2.-Полевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Прокрутка</p> <p>-Диктант по кубикам</p> <p>-Работа с карточками</p> <p>-Игра «Измени по числам»</p> <p>-П/г «Уточка», «Буренушка»</p> <p>3.-Полевка</p> <p>-Построение будки из кубиков</p> <p>-Работа с карточками</p> <p>-П/г «Шла собака через мост»</p> <p>-Игра «Прочитай по первой букве»</p> <p>4.-Полевка</p> <p>-Прокрутка звонких</p> <p>-Работа с карточками</p> <p>-Игра «Кто лишний»</p> <p>-П/г «Ласточка», « Дрозд-дроздок»</p>
---	---	---

<p>Декабрь</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Путешествие в страну звуков»(музыкальные инструменты)</li> <li>• «Кто живет в горах»</li> <li>• «Зимние забавы»</li> <li>• «Письмо Деду Морозу»</li> </ul>	<p>2</p>	<p>Знакомство с твердыми и мягкими ,звонкими и глухими звуками. Задачи: -Учить детей определять твердые и мягкие согласные -Учить детей определять звонкие и глухие согласные -Познакомить детей с ударением -Закрепить классификацию музыкальных инструментов -Знакомство с живым миром гор -Активизация словарного запаса</p>	<p>1.-Попевка -Построение паровоза -Работа по карточкам -Прописывание названий музыкальных инструментов -Игра «Загадки» -П/г «Изобрази инструмент» 1.-Попевка -Построение паровоза -Работа с карточками -Работа с букварем -П/г «Птички» -Чтение слов 3.-Попевка -Построение паровоза -Прокрутка -Составление предложений «Снежный ком» -Игра «Звонкие-глухие» -Написание слов на тему «Забавы» 4.-Попевка -Построение паровоза -Игра «Заказ подарков» (написание по таблице) -Игра «Волшебный мешочек» -п/г «Подарки»</p>	<p>1.-Попевка -Построение паровоза</p>
<p>Январь</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «На елке»</li> </ul>	<p>2</p>	<p>Читаем – слова называем Задачи:</p>	<p>1.-Попевка -Построение паровоза</p>	<p>1.-Попевка -Построение паровоза</p>
<p>•Прописывание по таблице</p>				

<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Виды спорта»</li> <li>• «Как устроен человек»</li> <li>• «Как устроен человек»</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>-Закрепить знание о строении человека</p> <p>-Обогатить словарный запас</p> <p>-Учить детей прочитывать слова и короткие предложения, понимать их значение</p> <p>-Познакомить детей с заглавной буквой в словах</p> <p>-Продолжить знакомить с видами спорта</p>	<p>-Игра «Поймай кубик и придумай слово»</p> <p>-Словарный диктант</p> <p>-П/г «На елке»</p> <p>2.- Попевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Прокрутка</p> <p>-Работа с карточками</p> <p>-240 картинок</p> <p>-П/г «Поймай кубик»</p> <p>3,4.- Попевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Работа с карточками</p> <p>-Словарный диктант</p> <p>-П/г «Аленка»</p> <p>-Игра «Указка»</p>
<p>Февраль</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Семья»</li> <li>• «Все профессии нужны»</li> <li>• «Поле чудес»(герои народных сказок)</li> <li>• «Живое неживое»</li> </ul> <p>Март</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Цветы «Клумба»»</li> <li>• «Путешествие в страну вежливых слов»</li> <li>• «Перелетные птицы»</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>Пишем сами</p> <p>Задачи:</p> <p>-Закреплять классификацию живой неживой природы</p> <p>-Учить детей писать по таблице и кубикам слова,обращая внимание на правописание</p> <p>-Обеспечить развитие активной речи</p> <p>-Развитие познавательной активности</p> <p>-Воспитывать желание читать сказки, любовь к книгам</p>	<p>1.- Попевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Игра «Угадай профессию»</p> <p>-Прописывание названий профессий</p> <p>Работа с плакатом «Профессии»</p> <p>-П/г «Повар»</p> <p>2.- Попевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Прокрутка</p> <p>-Составление рассказа «Пока все дома»</p> <p>-Прописывание членов семьи (дядя, тетя,...)</p> <p>-П/г «Семья», «Как у нас семья большая»</p> <p>3.- Попевка</p> <p>-Построение паровоза</p> <p>-Игра «Поле чудес»</p> <p>-Сюрпризный момент «Маша и медведь»</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Волшебные превращения» (опыты)</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p>		<p>4.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- Игра «Четвертый лишний» (классификация)</li> <li>- Игра «Что пропало?» (прописывание)</li> <li>- П/г «Игрушки»</li> </ul> <p><b>Март</b></p> <p>1.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- Прокрутка</li> <li>- Работа с карточками (прописывание)</li> <li>- Игра «Слоговая лесенка»</li> <li>- П/г «Весна»</li> </ul> <p>2.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- Игра «Вежливые слова» (назвать и прописать)</li> <li>- П/г «Если пальчики грустят, доброты они хотят», «Дружные пальчики»</li> </ul> <p>3.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- 240 картинок</li> <li>- Прописывание перелетных птиц родного края</li> <li>- Чтение коротких предложений</li> <li>- П/г «Ласточки»</li> </ul> <p>4.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- Ставим опыты</li> <li>- прописывание слов, предметов (сахар, соль, ...)</li> <li>- Смешивание цветов (как получить основные цвета)</li> </ul>
<p>Апрель</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Насекомые»</li> <li>• «Рептилии»</li> <li>• «Морские</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>От письма - к чтению от одного слова – к нескольким</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Прививать бережное отношение</li> </ul>	<p>1.- Полевка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Построение паровоза</li> <li>- Прокрутка</li> <li>- 240 картинок</li> </ul>

<p>обитатели»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Безопасное поведение на природе»</li> </ul>	2	<p>к природе</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Закреплять правила безопасного поведения на природе</li> <li>-Учить детей прочитывать небольшие по объему тексты</li> <li>-Познакомить детей с точкой, знаками препинания</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Диктант «Муха-цокотуха»</li> <li>-П/г «Паучок», «Пчела»</li> <li>2.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Работа с карточками и прописывание</li> <li>-Чтение шуточных стихотворений</li> <li>3.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Работа по карточкам и прописывание</li> <li>-игра «Найди слово в цепочке</li> <li>-П/г «Рыбка», «Море волнуется раз»</li> <li>4.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Работа с карточками и прописывание</li> <li>-Произношение чистоговорок</li> <li>-П/г «Вышел дождик погулять»</li> </ul>
<p>Май</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ими гордится Россия»</li> <li>• «Мой родной город Чебоксары»</li> <li>• «Что такое дружба?»</li> <li>• «Огонь – друг, огонь- враг»</li> </ul>	2  2  2  2	<p>От чтения – к письму</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Учить писать печатными буквами складовые песенки, слова</li> <li>-Учить определять гласные и согласные, твердые и мягкие, глухие и звонкие согласные</li> <li>-Овладение словарным запасом</li> <li>-Воспитывать патриотическое отношение к Родине</li> <li>-Продолжать учить детей читать как по слогам, так и целым словом</li> <li>-Развивать фонематический слух, память, внимание, речь</li> <li>-Закреплять правила безопасного</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Прокрутка</li> <li>-Беседа о героях и их наградах</li> <li>-Составление слов по теме</li> <li>2.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Игра «Где ты живешь?» (страна, город, улица)</li> <li>-П/г «Люблю по городу гулять»</li> <li>3.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> <li>-Пословицы и поговорки о дружбе</li> <li>-Прописывание имен «Кто твой друг?»</li> <li>-Работа с текстом</li> <li>-П/г «Наша группа»</li> <li>4.-Попевка</li> <li>-Построение паровоза</li> </ul>

		поведения на природе и в быту	-Работа по карточкам -Диктант из кубиков по теме -Чтение «Кошкин дом» -П/г «Дружные пальчики»

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ДОШКОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД  
«ДОШКОЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ»**

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

(Протокол от «04» сентября 2021 г № 01)

УТВЕРЖДЕНО

приказом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

от «04» сентября 2021 г № 08



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ  
«ОБУЧЕНИЕ СКОРОЧТЕНИЮ ЧЕРЕЗ РАЗВИТИЕ  
ВЫСШИХ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ И  
ПОДГОТОВКИ РУКИ К ПИСЬМУ»**

Автор-разработчик: педагог  
дополнительного образования:  
Заскокина Галина Викторовна

Чебоксары 2021



## Аннотация

Рабочая программа по дополнительному образованию дошкольников 5-7 лет «Обучение скорочтению через развитие высших психических процессов, и подготовки руки к письму» разработана на основе методики обучения школы активного мышления М.А. Ильина, О.И. Крупенчук. Программа реализуется в рамках кружка по дополнительному образованию детей и является частью основной общеобразовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений. Срок реализации программы – 1 год. Занятия проводятся в соответствии с расписанием занятий и годовым календарным графиком, 2 раза в неделю во вторую половину дня. Основной формой работы с детьми являются подгрупповые занятия (состав подгруппы 16 детей), продолжительность которых соответствует возрастным нормам. Длительность одного занятия в группе в соответствии с санитарными правилами и нормами составляет не менее 30 минут. В занятия включены физкультминутки, которые позволяют детям расслабиться, а педагогу разграничить занятие на структурно - смысловые части. Программа построена на поэтапном введении тематических образовательных ситуаций. Применяются такие наглядные материалы как: таблицы, схемы, образцы. Тексты для чтения с использованием мнемокартинок, тексты для хорового чтения. Упражнения для всех видов памяти, внимания, мышления и воображения. Данное пособие будет полезно не только для педагогов образовательного учреждения, а так же для занятий с ребенком дома.

## Содержание

I	Целевой раздел:	
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Цели и задачи	4
1.3.	Принципы и подходы к формированию программы	5
1.4.	Значимость разработки и реализации программы, характеристики особенностей развития детей 5-7 лет	6
1.5.	Планируемые результаты. Диагностика. Результативность.	6
II	Содержательный раздел:	7
2.1.	Описание образовательной деятельности. Перспективное тематическое планирование деятельности кружка.	11
III	Организационный раздел	
3.1.	Формы, методы и средства обучения	15
3.2.	Работа с родителями	
3.3.	Список учебно-методической литературы для составления программы деятельности кружка	16
	Приложение	17

### I. Целевой раздел

#### 1.1. Пояснительная записка

Актуальность выбранной темы связана с тем, что сегодня в России, как и во многих странах мира, наблюдается снижение уровня читательской культуры населения. В России развиваются процессы «кризиса чтения». Сегодня компьютер и телевизор отняли время и желание читать. При обучении чтению у детей нередко возникает масса трудностей. Не для кого ни секрет, для того чтобы достичь каких либо результатов надо много и плодотворно работать над всесторонним совершенствованием, развитием внимания, памяти и мышления. Также не маловажную роль играет периферическое зрение и концентрация зрительного внимания. Развивающие упражнения над синхронным функционированием левого и правого полушария головного мозга. Практика показала,

что ребятам очень нравится хоровое считывание текста, что, несомненно, приводит к положительной динамике. Совместное прочтение позволяет, концентрироваться на тексте и следить за прочитанным, что также развивает внимание и усидчивость. Вопрос подготовки дошкольников ко владению письмом является частью проблемы подготовки к обучению в школе, которая с каждым годом, в свете изменения содержания школьных программ, становится все актуальнее. Родителей и педагогов волнует вопрос, как обеспечить полноценное развитие ребенка в дошкольном возрасте, как правильно подготовить его к школе.

Учителя отмечают, что первоклассники часто испытывают серьезные трудности со владением навыков письма. Многие дети боятся ручки, неправильно ее держат, не могут ориентироваться в тетради, при рисовании, закрашивании активно поворачивают лист бумаги в разные стороны, изображают слишком маленькие предметы на листе.

Подготовка к письму является одним из самых сложных этапов подготовки ребенка к систематическому обучению. Это связано с психофизиологическими особенностями 5-7 летнего ребенка, с одной стороны, и с самим процессом письма с другой стороны. Сам процесс письма является чрезвычайно сложным, требующим развивать механизмы, необходимые для овладения письмом, создавать условия для накопления ребенком двигательного и практического опыта, развития навыков ручной умелости. Техника письма требует слаженной работы мелких мышц кисти и всей руки, а также хорошо развитого зрительного восприятия и произвольного внимания.

## 1.2. Цели и задачи программы

Цель: создание условий для эффективного обучения скорочтению, помочь детям старшего дошкольного возраста подготовить руку к письму и сформировать определенные графические навыки для овладения базовыми навыками каллиграфии в школе.

Задачи:

1. Формировать познавательные и творческие процессы, их взаимосвязь друг с другом.
2. Формировать навыки быстрого чтения. Осмысливать и осознавать суть прочтенного материала.
3. Овладения базовыми навыками каллиграфии.
4. Развить зрительно-моторную координацию, мышление, внимание, память, речь.
5. Повышать эффективность, успешность и уверенность в себе.
6. Формировать терпение, усердие, усидчивость, желание учиться в школе

## 1.3 Принципы и подходы к формированию программы.

Отличительной особенностью программы является системно-деятельностный подход к познавательному развитию ребенка средствами занимательных заданий и упражнений через развитие высших психических функций (внимание, память, мышление).

В основу работы положены следующие принципы:

- принцип деятельностного подхода - предусматривающий решение образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей;
- принцип природосообразности- (учитывается возраст обучающегося, уровень его интеллектуального развития, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- принцип проблемности- ребенок не получает знания в готовом виде, а добывает их в процессе собственной интеллектуальной деятельности;

- принцип адаптивности – гибкое применение развивающих упражнений подбирается в зависимости от индивидуальных и психофизиологических особенностей каждого воспитанника;
  - принцип психологической комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, веры ребенка в собственные силы;
  - принцип творчества – формирование способности находить нестандартные решения;
  - принцип индивидуализации – развитие личных качеств посредством разноуровневого содержания;
  - принцип интеграции содержания дошкольного образования в соответствии с возрастными возможностями и особенностями детей, со спецификой образовательных областей;
- Программа представляет систему последовательных, взаимосвязанных между собой занятий, организованных в занимательной игровой форме, что не утомляет ребенка.

#### 1.4 Значимость разработки и реализации программы, характеристики особенностей развития детей 5 -7 лет.

- Несформированность навыка работы с пишущим предметом, когда ребенок свое внимание сосредотачивает не на правильном захвате орудия труда (карандаша, кисточки, ручки и др.) а на точке соприкосновения пишущего предмета и бумаги, что затрудняет свободное движение пишущей руки.

Поэтапное освоение разнородных графических движений правильно сформирует графические навыки, разовьет зрительно-моторные координации, и в дальнейшем послужит хорошей основой для овладения базовыми навыками каллиграфии в школе.

Чтение играет огромную роль в образовании, воспитании и развитии человека. Именно чтение формирует и обеспечивает идейное и нравственное воспитание детей. Умения и навыки чтения формируются не только как важнейший вид речевой и умственной деятельности, но и как сложный комплекс умений и навыков, имеющий обучающий характер. Поэтому перед педагогами стоит первостепенная задача – научить детей дошкольного возраста 5-7 лет сознательно, бегло и выразительно читать. И эта задача чрезвычайно актуальна, следовательно необходима систематическая, целенаправленная работа.

#### 1.5 Планируемый результат. Диагностика. Результативность.

- Умение использовать технику запоминания при работе с учебным материалом;
- Более высокий уровень концентрации и распределения внимания;
- Положительная самооценка за счёт повышения успешности деятельности;
- Мотивация к саморазвитию познавательных и творческих способностей.
- Читать слова (предложения из трех слов).
- Развитие и совершенствование у детей мелкой моторики рук.
- Развитие пространственных и временных представлений.
- Активной речи, словарного запаса, мышления, памяти, внимания, зрительного и слухового восприятия.
- Навыков учебной деятельности (умение слушать, понимать и выполнять словесные установки педагога, действовать по образцу и правилу).

#### Обследование техники чтения.

1. При проверке состояния навыка чтения у детей следует учитывать все его параметры (способ, правильность, беглость, осознанность).
2. Сначала обследуется техника чтения, затем понимание прочитанного.
3. Чтение проверяется индивидуально.
4. По ходу чтения не следует делать никаких исправлений и замечаний.

5. Проверку состояния навыка чтения целесообразно начинать с предъявления короткого связного текста. В случае затруднений предлагаются предложения, отдельные слова, слоги различной структуры.

На протяжении всего курса обучения заполняется индивидуальная карта воспитанника, в которой прослеживается динамика техники чтения.

Динамика техники чтения в течении учебного года (количество слов в минуту)

Ф.И. ребенка \_\_\_\_\_

Результативность.

В результате освоения данной программы отмечается значительная динамика развития воспитанников. Деятельность связанная с овладением навыков чтения, содействует успешному развитию учащихся, их аналитико – синтетической деятельности, речевой культуры, памяти, внимания, мышления, творческого воображения, а так же общих способностей и интересов.

## II. Содержательный раздел

### 2.1 Тематическое планирование

МЕСЯЦ	НЕДЕЛЯ	№	ТЕМА	ЦЕЛЬ
СЕНТЯБРЬ	3	1	Вводное занятие. Игра-«Логические блоки Дьенеша»	Способствовать ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления.
		2	Кинезологическое упражнение «Ухо- нос»  Знакомимся с правилами при письме (Здравствуй карандаш)	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Познакомить детей с правильным хватом карандаша пальцами рук, правильная посадка, положение листа. Развивать внимание, слуховое восприятие, двигательную активность гибкость пальцев, кистей рук, умение понимать словесные установки.
	4	1	Работа с таблицами Шульте.	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.
			Рисуем вертикальные линии. (Веселый дождик)	Формировать пространственную ориентацию на листе бумаги, умение правильно держать карандаш, проводить вертикальные линии сверху вниз, не отрывая карандаш от листа бумаги.
		2	«Игры деда Буквоеда»	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.
			Раскрашиваем рисунок (Цыплята гуляют на лужайке)	Учить рисовать линии (травку) сверху вниз слева на право в ограниченном пространстве, раскрашивать в пределах контура рисунка. Следить за позой

				ребенка, положением бумаги и карандаша.
ОКТАБРЬ	1	1	«Хоровое чтение»	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.
		2	Работа со скороговорками.  Регулируем нажим на карандаш. (Дождик тише, дождик громче.)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Продолжать учить правильно держать карандаш, придавать телу правильное положение, формировать пространственную ориентацию на листке бумаги (справа, слева, в центре, вверху, внизу) Учить проводить линии сверху вниз регулируя нажим на карандаш.
	2	1	Кинезеологическое упражнение «Змейка»  Рисуем вертикальные линии. (Строим забор)	Активизировать межполушарное взаимодействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Учить детей «строить» забор из палочек слева направо, беря по одной палочке правой рукой, выкладывать их на полоску на расстоянии друг от друга, рисовать забор также слева направо, проводя вертикально линии сверху вниз, от верхней полоски к нижней, не заходя за них
		2	Чтение с элементами мнемотехники.  Рисование по точкам (Чудная картина)	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Учить обводить рисунок по точкам, не отрывая карандаш от бумаги, раскрашивать рисунок аккуратно, соотносить направление штрихов с формой рисунка. Формировать зрительно-моторную координацию.
	3	1	Работа с таблицами Шульте.  Регулируем нажим на карандаш (Разукрашиваем забор)	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Учить проводить вертикальные линии сверху вниз, меняя нажим на карандаш (слабо, сильнее, сильно), рисовать в ограниченном пространстве. Развивать моторные движения и действия правой и левой руки.

		2	«Игры деда Буквоеда»	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.
	4	1	«Хоровое чтение»  Дорисовывание (Путешествие божий коровки)	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Закрепить понятие пространственных ориентации: с право на лево, правый верхний и левый нижний углы, сверху вниз, слева на право, наклонные линии. Развивать умение дорисовывать и располагать изображение на всем листе бумаги, раскрашивать аккуратно в пределах контура рисунка.
		2	Кинезеологическое упражнение «Капитан»	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.
НОЯБРЬ	1	1	Работа со скороговорками.  Горизонтальные линии (Учимся рисовать дорожку)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Учить детей понимать словесные установки педагога, выполнять движение по показу, рисовать прямые горизонтальные линии по середине, слева на право не отрывая карандаш от бумаги. Продолжать развивать согласованное действие обеих рук.
		2	«Хоровое чтение»  Горизонтальные линии (Дорожки для автомобилей)	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Продолжать учить проводить горизонтальные линии слева на право, не отрывая карандаш от бумаги, формировать умение пространственной ориентации, развивать мелкую моторику руки.
	2	1	«Игры деда Буквоеда»  Пунктирные линии (Чудесный платочек)	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Познакомить с пунктирной линией, учить правильно ее рисовать. Продолжать формировать умение правильно держать карандаш. Следить за позой ребенка, положением бумаги на столе.

ДЕКАБРЬ	1	1	Работа со скороговорками.  Рисование по точкам (Учимся рисовать по точкам)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Учить детей обводить рисунок по точкам, не отрывая карандаш от бумаги, развивать пространственное видение, заштриховывать рисунок аккуратно в пределах контура рисунка.
		2	«Игры со словами»  Волнистая линия (Волны большие, волны маленькие)	Отрабатывать навыки чтения.  Учить рисовать волнистую линию, слева на право. Закрепить умение регулировать нажим на карандаш, продолжать формировать зрительно-моторную координацию.
	2	1	Кинезеологическое упражнение «Кулак-ребро-ладонь»  Волнистая линия (Волны большие, волны маленькие)	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Закрепить умение рисовать волнистые линии, закрашивать рисунок в пределах контура
		2	Работа с таблицами Шульте.  Линии в различных направлениях (Елочка - зеленая иглочка)	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Развивать воображение зрительно-моторную координацию, чувство пространства, умение соблюдать направление линии.
	3	1	«Игры деда Буквоеда»  Линии разных направлений (Мороз рисует узоры на стекле)	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Развивать воображение, зрительно-моторную координацию, чувство пространства, умение соблюдать на листе бумаги направление линий.
		2	«Хоровое чтение»  Линии разных видов:	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Закрепить умение проводить линии разных видов:

			горизонтальные, вертикальные, волнистые, пунктирные (Украсим рукавички)	вертикальные, горизонтальные, волнистые, пунктирные. Развивать зрительно-моторную координацию
	4	1	Чтение с элементами мнемотехники.  Спираль (Волшебный клубочек)	Развивать ассоциативное мышление., память и внимание.  Учить «разматывать» и «сматывать» клубочки по точкам в направлении стрелок, формировать восприятия форм предмета, зрительно-двигательную координацию. Закрепить понятие правый, левый, верхний угол, нижний угол, верх, низ.
		2	Читаем «Перевертыши»  Спираль (Волшебный клубочек)	Развивать интеллектуальную гибкость.  Продолжать формировать умение самостоятельно рисовать клубочки на свободном пространстве листа.
ЯНВАРЬ	2	1	Работа со скороговорками.  Штриховка (Заптрихуй рисунок)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Продолжать формировать умение штриховать только в заданном направлении, не выходить за контуры фигуры, соблюдать параллельность линий, не сближать штрихи.
		2	«Хоровое чтение»  Рисование полукругов (Цветы на лугу)	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Учить детей на листочках в клетку рисовать узор из полукругов по образцу, а затем его раскрашивать, не заходя за контур. Формировать умение анализировать и воспроизводить образец.
	3	1	Кинезеологическое упражнение «Ухо-нос»	Активизировать межполушарное взаимодействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.



			Рисование круглой формы (Угощение для друзей)	Учить рисовать предметы круглой формы, формировать умение различать форму, величину предмета
		2	«Игры деда Буквоеда»  Рисование круглой формы (Угощение на тарелочках)	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Продолжать учить рисовать предметы круглой формы (тарелочки). Самостоятельно дорисовывать «тарелочки» вокруг угощения
	4	1	Работа с таблицами Шульте.  Рисование круглой формы (Рисуем веселого снеговика)	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Закрепить умение рисовать предметы круглой формы, продолжать формировать зрительно-моторную координацию, умение ориентироваться в пространстве листа.
		2	Чтение с элементами мнемотехники.  Линии разных видов (Украшим шапочки)	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Закрепить умение проводить линии разных видов (вертикальные, горизонтальные, волнистые, пунктирные). Развивать зрительно-моторную координацию
ФЕВРАЛЬ	1	1	Чтение с элементами мнемотехники.  Раскрашивание (Села птичка на окошко)	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Продолжать формировать умение обводить рисунки точно по линиям. Правильно держать карандаш, раскрашивать в пределах контура.
		2	«Игры деда Буквоеда»  Волнистая линия (Кораблик качается на волнах)	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Закрепить умение рисовать волнистую линию. Раскрашивать в пределах контура. Умение ориентироваться в пространстве

	2	1	Кинезеологическое упражнение «Кулак-ребро-ладонь» Графические узоры (Узоры на коврике)	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Продолжать формировать умение ориентироваться на листе бумаги, самостоятельно рисовать графические узоры по образцу. Развивать зрительно-моторную координацию.	
		2	Работа с таблицами Шульте.  Штрихуем разными способами	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Продолжать формировать умение детей заштриховывать фигуры разными способами: горизонтальными, вертикальными, наклонными, волнистыми линиями, не выходя за контуры рисунка, соблюдать параллельность линий и расстояние между ними.	
	3	1	«Хоровое чтение»  Учимся писать цифры (цифра 1)	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Познакомит детей с тетрадью в клетку. Учить писать цифру 1. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственной ориентации: слева на право, сверху вниз, верхний левый угол.	
		2	Работа со скороговорками.  Учимся писать цифры (Цифра 2)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Учить писать цифру 2. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственной ориентации: слева на право, сверху вниз, верхний левый угол. Развивать слуховое восприятие, следить за правильным хватом карандаша.	
	МАРТ	1	1	«Хоровое чтение»  Учимся писать цифры	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Учить писать цифру 3. Согласовывать свои действия с инструкциями

		(Цифра 3)	педагога, закрепить понятия пространственных ориентации: слева на право, сверху вниз, верхний левый угол. Развивать слуховое восприятие, следить за правильным хватом карандаша.
	2	Читаем «Перевертыши»  Учимся писать цифры (Цифра 4)	Развивать интеллектуальную гибкость.  Учить писать цифру 4. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации: слева на право, сверху вниз, верхний левый угол. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела.
2	1	Работа со скороговорками.  Учимся писать цифры (Цифра 5)	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Учить писать 5. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации.. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела
	2	Кинезеологическое упражнение «Змейка»  Учимся писать цифры (Цифра 6)	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Учить писать 6. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела
3	1	Работа с таблицами Шульте.  Учимся писать цифры (Цифра 7)	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Учить писать 7. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела. Совершенствовать двигательные функции руки

		2	«Игры деда Буквоеда»  Учимся писать цифры (Цифра 8)	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Учить писать 8. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела, карандаша. Совершенствовать графомоторные навыки.
	4	1	Чтение с элементами мнемотехники.  Учимся писать цифры (Цифра 9)	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Учить писать 9. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела, карандаша. Совершенствовать графомоторные навыки.
		2	Читаем «Перевертыши»  Учимся писать цифры (Цифра 10)	Развивать интеллектуальную гибкость.  Учить писать 10. Согласовывать свои действия с инструкциями педагога, закрепить понятия пространственных ориентации. Развивать внимание, сосредоточенность, следить за правильным положением тела, карандаша. Совершенствовать графомоторные навыки
АПРЕЛЬ	1	1	Читаем «Перевертыши»  Тренировка	Развивать интеллектуальную гибкость.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
		2	Работа со скороговорками.  Тренировка	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
	2	1	«Хоровое чтение»  Тренировка	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Тренируем руку по прописям по

				возрасту.
		2	«Игры деда Буквоеда»  Тренировка	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
	3	1	Кинезеологическое упражнение «Капитан»  Тренировка	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
		2	Чтение с элементами мнемотехники.  Тренировка	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
	4	1	Работа с таблицами Шульте.  Тренировка	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
		2	Читаем «Перевертыши»  Тренировка	Развивать интеллектуальную гибкость.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
МАЙ	1	1	Чтение с элементами мнемотехники.  Тренировка	Развивать ассоциативное мышление, память и внимание.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
		2	«Игры деда Буквоеда»  Тренировка	Развивать воображение, фантазию и творческие способности.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
	2	1	«Хоровое чтение»  Тренировка	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.  Тренируем руку по прописям по возрасту.

		2	Кинезеологическое упражнение «Колечко»  Тренировка	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.  Тренируем руку по прописям по возрасту.
	3	1	Итоговое занятие «Занимательный экзамен для дошколят»  Тренировка	Создать положительный эмоциональный настрой. Подвести итоги.  Тренируем руку по прописям по возрасту.

### III. Организационный раздел

#### 3.1 ФОРМЫ, МЕТОДЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Формы работы:

- Групповые занятия;
- Беседа;
- Игра;
- Индивидуальная работа;
- Работа в парах;
- Коллективная работа;

Методы:

- Словесные: рассказ, объяснение, тренировки, чтение, поощрение;
- Наглядные: демонстрация, презентации;
- Практические: упражнения, выполнение словесных инструкций;
- Аналитические: наблюдение, сравнение, самоанализ, опрос;

Средства:

Наглядный материал: таблицы, схемы, образцы. Тексты для чтения с использованием мнемокартинок, тексты для хорового чтения. Упражнения для всех видов памяти, мышления и воображения. Работа в тетрадах.

Формы и режим занятий.

Основной формой работы с детьми являются групповые занятия (состав группы 24 ребенка), продолжительность которого соответствует возрастным нормам.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 30 мин.

В занятия включены физкультминутки, которые позволяют детям расслабиться, а педагогу разграничить занятие на структурно - смысловые части.

#### 3.2 РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

1. 1. Беседы, консультации об особенностях психо - физиологическом развитии детей 5-7 лет, об особенностях и своеобразии детского мышления.
2. 2. Выполнение небольших домашних заданий родителями с детьми.
3. 3. Разучивание пальчиковой гимнастики.

#### 3.3 СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. М.А. Ильин «Учимся читать быстро» – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2007.
2. О.И. Крупенчук «77 упражнений для увеличения скорости чтения» – СПб.: Издательский Дом «Литера» 2012.
3. Гаврина С.Е., Кутявина Н. Л., Топоркова И.Т., Щербинина С.В. «Тетрадь с заданиями для развития детей», «Упражнения на развитие памяти, внимания, мышления».
4. <https://multiurok.ru/blog/skorochtieniie.html>

5. <https://infourok.ru/vistuplenie-na-sekcionnom-zasedanii-dlya-specialistov-avgustovskaya-pedagogicheskaya-konferenciya-tema-psihologopedagogicheskoe--461259.html>

6. <http://scanpoetry.ru/poetry/10007>

7. <http://www.eti-deti.ru/det-test/347.html>

8. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2014/11/24/sbornik-didakticheskikh-igr-podgotovke-k-obucheniyu-gramote>

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Приложение 1

Сборник дидактических игр по подготовке к обучению грамоте детей дошкольного возраста "Игры деда буквоеда"

#### Пояснительная записка

В работе с детьми мы применяем основной метод обучения - игру, как ведущую деятельность детей этого возраста. С помощью игры мы делаем обучение радостным, увлекательным и жизненно важным для детей делом. Играя, ребенок познает мир и взаимоотношения между людьми, реализует творческие потребности и познавательные интересы. Игра способствует развитию мышления ребенка. Он учится действовать по правилам, преодолевать возникшие затруднения, планировать и регулировать свою деятельность в соответствии с замыслом. Игра развивает воображение, фантазию и творческие способности ребенка, регулирует отношения между ними, развивает их чувства, укрепляет волю. Дети очень активны в игре. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Ребенку интересна конечная цель, которая увлекает его: найти нужную букву, выделить звук, отгадать слово. В группе создан мобильный, постоянно действующий центр по обучению грамоте. Главный персонаж центра Дед Буквоед. Дед Буквоед - это кукла, роль которой могут исполнить и взрослые, и дети. Игры в уголке постоянно меняются по мере изучения материала. Создание такого центра малозатратно, потому что все игры изготовлены руками воспитателей. Для воспитателей это очень хорошее подспорье, помогающее закрепить материал, изученный на занятии. Можно отметить повышенный интерес детей к игре в данном центре, и как следствие 90 % детей идут в школу уже читающими.

За годы работа сложилась своя система: игры мы разделили на 3 блока.

1. Игры, направленные на развитие фонематического слуха, умения анализировать и обобщать.

2. Игры, направленные на обучение составлению и чтению слогов.

3. Игры, направленные на развитие техники осмысленного чтения.

Главная задача любого, в том числе и добуквенного, этапа обучения грамоте - сделать для ребёнка слово, его звуковую оболочку не только ощутимой, но привлекательной и интересной. Поэтому к предлагаемым играм следует относиться не как к инструкции, требующей пунктуального выполнения, а как к теме для свободной игровой импровизации

#### Игры звукоподражания

-Ты слышал, как жужжат пчёлы? Давай поговорим на пчелином языке. Вот так: "Давай друЖЖЖить! Ты где ЖЖЖивешь? А я ЖЖЖиву в этом ЖЖЖилище. Угощайся медовыми пироЖЖЖЖками и мороЖЖЖЖеным. Для протягивания звука В можно разыграть встречу двух машин. Акцентируя в словах звуки Ш и С, легко превратить обычную речь в "змеиный язык" и т. д. Звукоподражание можно включать в самые разнообразные игровые сюжеты. Главное, чтобы игровая роль определяла звуковую окраску речи, требовала выделения звука.

#### Игровая ситуация "Магазин"

"Продавец" отпускает товар только в том случае, если "покупатель" правильно называет первый звук в слове, которое обозначает "покупку".

ПРОДАВЕЦ: Миша, ты выбрал ложку? За неё надо заплатить первым звуком этого слова. Произнеси его!

ПОКУПАТЕЛЬ: ЛЛЛ.

ПРОДАВЕЦ: Правильно, молодец, можешь забрать ложку.

Возможные варианты игры «МАГАЗИН».

На доске выкладываются предметные картинки с изображением игрушек. Педагог - продавец, дети - покупатели. Чтобы купить игрушку, выполняется задание:

- 1) Продается игрушка, в названии которой 2 слога, ударный второй слог. (Например: юла.)
- 2) В названии которой 2 слога, ударный первый слог. (Кукла.)
- 3) В названии которой один слог. (Мяч.)

#### Игра "Почтальон"

Цель: развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.

Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.

Задания:

- 2) Отнести только в те домики, где буквы согласные.
- 3) Отнести только в те домики, где буквы гласные.

Возможны варианты: можно на домики вместо букв прикреплять слоги.

Задания:

- 1) Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым.
- 2) Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.

Возможны варианты: можно на домике прикреплять слова.

Задания:

- 1) Отнести почту в домик, где в слове два слога.
- 2) Отнести почту в домик, где в слове один слог.

#### Игра "Домики для звуков"

Цель: развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук».

Правила игры.

Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребёнка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твёрдости и мягкости.

#### Вариант 1.

Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очерёдность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому звуку (синий домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

#### Вариант 2.

Каждому ребенку раздается несколько (2,3,...) карточек и одна фишка. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет её и говорит, какие звуки она может обозначать. Затем ребёнок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребёнок кладёт её (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нём. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик ещё раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.

#### Игра "Звонкий - глухой"

Цель: развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти.



Замените в нем первый звук: Дом — Сом — Ком — Лом — Ром. У кого больше получилось слов? Замените второй звук в этом слове: дом — дам. А теперь замените третий звук: дом — дол — доп. Для игры можно подобрать слова из 4 — 5 букв: Точка — Бочка — Кочка и т. д.

#### Игра «Разрезные буквы»

Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две части (затем можно эти же буквы дополнительно разрезать так, чтобы получалось 3—5 деталей). Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2—3 букв одновременно. Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания двух букв и более. Сначала подбирайте для такого задания буквы, разница во внешнем виде которых очевидна, например: А и Р, С и И. Когда ребенок освоит этот уровень, можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П. Не забывайте называть или спрашивать ребенка, какая получилась буква!

Такая игра очень похожа по своему принципу на разрезные картинки, в которые любят играть все дошкольники. Игра способствует и развитию наглядно-образного мышления.

#### Игра «Узор из букв»

Увлекательным занятием могут стать «пространственные загадки» из букв. Чтобы их изготовить, вам потребуется набор цветной бумаги (желательно окрашенной с двух сторон). Сложите лист бумаги по вертикали и горизонтали. На получившейся четверти листа нарисуйте букву так, чтобы ее контур максимально занимал пространство. Вырежьте букву, не разворачивая листа, разверните. Покажите ребенку получившийся узор. Спросите, из какой буквы получился узор. Сложите лист вчетверо — покажите отгадку. (ШГА)

Можно поручить проверку отгадки самому ребенку. В этом случае у него появится возможность выбрать правильное расположение буквы в пространстве. Игра развивает пространственное и образное мышление.

#### Игра «Найди и подчеркни»

Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачеркивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...

Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и подчеркнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения — найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек). Начинать поиск двух букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, З и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В). Это задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как тренирует еще и внимательность.

#### Игра «Какая буква выглянула в окошко?»

Используйте любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с «окошком» любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву «в окошке» (по ее фрагменту). Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент «в окошке». Игра развивает пространственное мышление и внимание. Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались на картинках. Если выполнить задания на отдельных листах, ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. В случае, когда ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша. Это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.

#### Игра «От какой буквы деталь?»

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы

Комплектность: 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик. 16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой: матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...

16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий: трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...

16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук: забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван, дом, милиционер... Дополнительные слова: бидон, рупор, балкон, мел. 16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук: самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок... Дополнительные слова: пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.

Правила игры.

Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту.

На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова.

На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и в конце сразу.

Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.

#### Вариант 1.

Дети (2-4 человека) берут себе по большой карте и определяют, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.

#### Вариант 2.

Играют 2-4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной вверх. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.

#### Вариант 3.

Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится:

«д»: доктор, дом, диван, карандаш, крокодил...

«дъ» ландыш, дверь, дятел...

«с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр, «сь» стакан, светофор, троллейбус, чеснок, матрос, василек...

«л»: тюльпан, василек, слон, стул, стол...

«ль» колокольчик, волк, молоток, пеликан, лимон, холодильник, дятел, мотоцикл...

#### Игра "Бабочки на полянке"

Цель: обучение составлению и чтению слогов.

Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на

второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочитать полученный слог.

Возможны варианты: можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочитать слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.

#### Игра «Самый зоркий», или «Кто быстрее».

Цель: развитие произвольного внимания и памяти.

Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.

Возможны варианты: аналогичная работа может производиться со слогами.

Задание:

- Найти, показать и прочитать нужный слог.
- Найти слог с такой же согласной, но чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)

#### Игра «К кому пойти в гости»

Цель: развитие внутреннего планирования.

На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

#### Игра "Придумай слово"

На определенный звук ребенок называет слова, которые знает. Можно посоревноваться, кто больше назовет слов.

#### Игра "Хлопушка"

«Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза».

Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Корова, кисель, гора, норка, карусель, гитара, сапог, сук, гардина, рука, догнал, толкнул.

Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.

#### Игра "Магический квадрат"

Внимательно посмотри на картинки и скажи, на какой звук начинаются картинки в каждом ряду. А названия каких картинок оканчиваются на звук «а», «к»? Этот квадрат можно использовать для развития зрительной памяти. (1 таблица) Внимательно посмотри на картинки, запомни их расположение, а потом вспомни, какие из них расположены в первом ряду, во втором, в третьем, в четвертом. А сколько всего картинок ты можешь вспомнить? (2 таблица)

#### Игра "Первый — последний"

Взрослый предлагает ребенку по очереди 8-10 слов, в которых он называет первый и последний звуки. Слова проговариваются медленно, чтобы ребенок смог уловить звуки.

Арбуз, ворона, носок, барабан, совок, кошка, школа, мясо, муравей, паук.

#### Игра "Волшебные превращения"

Для усвоения темы звуковой анализ слова, надо научить детей преобразовывать слова путем замены в них звуков и получать новые слова.

Играющие выбирают слово, заменяют в нем первый, второй, третий звуки так, чтобы получились новые слова. Выигрывает тот, кто больше получит новых слов. Новые слова можно обозначать фантами. У кого больше фантов наберется, тот и выиграл. Слово «де

вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько).

Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незавершенные буквы:

#### Игра «Какая буква следующая?»

Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: АЛ АЛА. Попросите малыша угадать, какая буква должна быть следующей, выбрать ее из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. При этом ребенок называет буквы. Когда ребенок поймет принцип выполнения задания, предлагайте ему в цепочках буквы, схожие по написанию. Пусть теперь ребенок записывает ответ.

В дальнейшем можно усложнить задание и предлагать записывать не одну, а две последующие буквы. Это задание представляет собой логическую закономерность, развивает логическое мышление и внимание.

Для дошкольника доступны следующие виды чередования: хохохо – хоохоохоо-ххооххооххоо - хонохон

#### Игра "Корзина со звуками"

Пособие составляется из отдельных корзин, каждая из которых наклеивается на бумагу формата А4. К корзине двусторонним скотчем прикрепляется прозрачный кармашек размером 6х6 см. В него вставляются карточки размером 5х5 см с изображением определенного звука. В верхней части корзины сделаны прорезы (2,5 см), в которые вставляются силуэты грибов на длинной ножке (5—7 см).

Это пособие можно использовать на разных занятиях. В занятии-сказке «Маша и Медведь» детям, например, нужно в корзинки со звуками «С», «З», «Ш», «Ж» разложить грибы, в названии которых есть эти звуки (подберезовик, лисичка, сыроежка, подосиновик, свинушка, груздь, шампиньон, волнушка). А в сказке «Три медведя» в корзинки аналогично раскладываются ягоды.

#### Игра "Блины со слогами"

Это пособие изготавливается из поролонового круга радиусом 8 см. На одну его сторону с помощью клея ПВА приклеиваются карточки со слогами (10х5,5 см), которые легко снимаются. Дети участвуют в эстафете «Принеси блины в сковороду» и читают слоги. В сказке «Маша и медведь» они помогают бабушке перенести блины с одними слогами, а в сказке «Колобок» - с другими.

#### Игра "Ромашка"

Основание этого пособия - деревянный круг радиусом 7 см, в центре которого сделано отверстие радиусом 1 см. В отверстие вставляется зеленая палочка-стебель высотой 18 см. На палочку с помощью винта-самореза прикрепляется серединка ромашки. Она сделана из двух картонных кругов желтого цвета радиусом 7 см, скрепленных по краям кусочками поролона толщиной 0,5 см, которые образуют ячейки для съёмных лепестков ромашки. Лепестки (длина 18 см, ширина в широкой части — 7 см, в узкой — 1 см) вырезаются из картона. На широкую часть наклеивается картинка, узкой частью лепесток вставляется в ячейку. На начальном этапе «Ромашка» используется для изучения слияния звуков в слоги (в центре закрепляется согласный звук, а на лепестках — по гласному звуку). На занятии с использованием сюжета сказки «Колобок» дети собирают ромашку из овощей, растущих в огороде у Зайца, определяя первый звук в словах.

#### Игра «Кто в домике живет»

Данная игра преследует 3 цели: развитие звуко-буквенного анализа; автоматизация звуков в словах; пополнение словарного запаса у детей. В окошке звук (буква) зовет гостей: «З-з-з», «К-к-к»

#### Игра «Соберем урожай»

Педагог предлагает Незнайке помочь собрать урожай, но выбрать нужно только те овощи, в названиях которых есть звук «р» (слова проговариваются). Например, можно использовать карточки со словами петрушка, огурцы, перцы, чеснок, кабачок, свекла, помидор.

#### Игра «Каких животных ты знаешь со звуком «Л», «ЛЬ»?»

Педагог предлагает детям пригласить животных в гости, в названиях которых есть звук «л» или «ль». (слова проговариваются) Например, можно использовать карточки со словами белка, лиса, крокодил, лошадь, лев, лиса, слон и т.п.

#### Игра «Веселые скоморохи»

Данная игра многофункциональна. Скоморохи живут в красивом разноцветном сундучке и приходят в гости к детям. У них различные имена, состоящие из одного звука, либо из одного слога. Возможны варианты игры:

у педагога на столе стопкой лежат картинки изображением вниз. Игроки по одному подходят к столу, берут картинку, называют изображенный на ней предмет, выделяют первый звук, определяют, гласный он или согласный, после чего кладут картинку соответствующему скомороху. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игру можно проводить как соревнование.

#### Игра «Собери пазлы»

В данной игре детям предлагается собрать пазлы. Ребенку предлагается соотнести картинку с звуковой схемой, либо со слоговой схемой слова.

#### Игры «Слоги рассыпались», «Лото»

Детям предлагается из слогов составить слова из данных слогов. Слова могут быть на разную тему. Например, в канун нового года могут быть «новогодние» слова.

#### Игра «Звуковая пирамидка»

Оборудование: рисунок пирамиды из схем. В нижней части каждой схемы — кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды — схема из 3 слогов, выше — из двух, потом — один слог; заканчивается пирамида треугольной верхушкой. Предметные картинки тех же размеров, что и схемы пирамиды. Педагог предлагает детям построить из картинок пирамиду. Он объясняет, что в ее основании должны быть картинки, названия которых состоят из трех слогов, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют два слога, и т.д.

#### Игра "Кто больше слов составит"

Цель: развитие техники осмысленного чтения. Игра проводится как соревнование. Дети должны соединять слоги правого и левого столбиков (напечатанных на доске) так, чтобы они образовывали осмысленные слова. Например: КО ЛОГОР МАР КНИ МАРА ГА  
КО... КО... КОГАКОКОКОКО

#### Игра "Накормите зверей"

Цель: развитие техники осмысленного чтения.

Для этой игры потребуются предметные картинки с изображениями различных животных. Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Это звери и птицы, которых они будут «кормить». На столе перед детьми - карточки, где написаны названия кушаний (молоко, пшено, овес, рыба и т. д.). Карточки перевернуты, дети по очереди открывают карточки, читают названия блюд и выбирают то, что подходит их питомцу.

#### Игра "Поваренок"

Цель: формирование навыка словообразования, активизация словарного запаса, расширение представлений об окружающем мире, развитие техники осмысленного чтения.

Оборудование: картонные шаблоны в виде кастрюль с прикрепленными к ним целлофановыми пакетиками с сыпучими продуктами: вермишелью, крупами, горохом, фасолью, карточки со словами.

Ход игры. Педагог раздает «кастрюли», дети рассматривают различные виды круп, уточняют названия продуктов и блюд, которые можно из них приготовить; сравнивают, чем вермишель отличается от макарон, горох — от фасоли и т. Д. Затем образуют прилагательные, например: вермишелевый, пшенная, рисовая, гороховый. Эти прилагательные вводятся в предложения различных моделей: «Из гороха можно сварить гороховый суп», «Я положу рис в кастрюлю и сварю рисовую кашу» и т. П. Дети читают названия круп, каш, написанных на карточках и определяют к какой кастрюльке подходит.



Задание 4

Одновременно левой и правой рукой обведи по контуру  
карандашом разного цвета.



Задание 5

Сделай все ряды одинаковыми, дорисовав недостающие картинки.


Задание 6

Зачеркни все буквы «Ю», а цифры «7» обведи в кружочек.

(На это задание дается 2 мин.)

А Ю Д 5 В 7 О Ж Ы 5 Д 7 Ф 4 Л 5 7 Ю У 8 7 Д Р А В 9 А 5 С Ж Ы А  
Р 6 Н 7 Ж Ю В 9 7 3 7 Щ Ю Ш У Ю 9 А 7 В Ю О Ь А 7 4 9 Б А Б У О  
7 Т Ю Л 7 В О Т П 7 Ю В Л С 7 Л П Ю Ю В 7 П Л 8 А В 7 Щ 9 Ы И Л  
Р Я Ь 7 Л М И Р Ю 7 П Д Ц Р Ю Ы 7 Ф Ы 7 Л Б А М И Н 5 Ь 9 Л В М  
Н 7 О Ю А Д 7 В Л Д Ю В 7 А Д Ю Щ Д А Ы Т Л Ь П 8 Ы 6 Б О Ь Т У  
Б Ч А Л Р Ж 7 П Ю У Р Щ 7 Ю К В 7 Д Ф Т Ш Б Ю Ю Р К 7 Л Ы Д 7 В Ю  
Ш Д В Ф 7 Б Ч Н 7 П Д Ц Р Ю Ы 7 Ф Ы 7 Л 7 П Д Ц Р Ю Ы 7 Ф Ы 7 Л Ы  
Ю О Т А Ц Ж Л И Ю Т К Ш Ч Х 7 А Ю К 3 Л П А Ю Т В Л В О А  
Р 6 Н 7 Ж Ю В 9 7 3 7 Щ Ю Ш У Ю 9 А 7 В Ю О Ь А 7 4 9 Б А Б У О  
7 Т Ю Л 7 В О Т П 7 Ю В Л С 7 Л П Ю Ю В 7 П Л 8 А В 7 Щ 9 Ы И Л  
Р Я Ь 7 Л М И Р Ю 7 П Д Ц Р Ю Ы 7 Ф Ы 7 Л Б А М И Н 5 Ь 9 Л В М

Продолжи ряд фигур в такой же последовательности.



Задание 7

Хоровое чтение.

(Текст с мелким шрифтом читает один ребенок,  
а с крупным читают хором)

Гуси-лебеди (А. Барто)

Мальши среди двора

**ХОРОВОД ВОДИЛИ.**

В гуси-лебеди игра,

Серый волк — Василий.

— **ГУСИ-ЛЕБЕДИ, ДОМОЙ!**

**СЕРЫЙ ВОЛК ПОД ГОРОЙ!**

Волк на них и не глядит,

Волк на лавочке сидит.

Собрались вокруг него  
Лебеди и гуси.  
— ПОЧЕМУ ТЫ НАС НЕ ЕШЬ?—  
Говорит Маруся.  
— РАЗ ТЫ ВОЛК, ТАК ТЫ НЕ ТРУСЬ!  
ЗАКРИЧАЛ НА ВОЛКА ГУСЬ.—  
От такого волка  
Никакого толка!  
Волк ответил:— Я НЕ ТРУШУ,  
НАПАДУ НА ВАС СЕЙЧАС.  
Я доем сначала грушу,  
А потом примусь за вас!

Задание 8

Чтение с элементами мнемокартинок.

Мама подарила [ ] маленькую [ ]. Очень обрадовался Саня подарку и сразу назвал [ ] Симкой. Вот стала [ ] знакомиться с комнатами. Сначала обнюхала мамину [ ]. Потом [ ] залезла под [ ] и начала грызть ножку [ ]. — Нельзя! — крикнул и полез за [ ] под стол. Но она выскочила оттуда, побежала в коридор и хотела спрятаться за [ ]. Но тут Саня поймал ее и говорит: «Не бойся, Симка, глупая. На вот поешь супу из [ ]. А потом я тебе дам еще [ ] » [ ]

Приложение 4

Методика «Таблицы Шульте»

Определение устойчивости внимания и динамики работоспособности. А также эффективность работы, степень вработываемости внимания.

Описание текста.

Испытуемому поочередно предлагается пять таблиц на которых в произвольном порядке расположены числа от 1 до 25. Испытуемый отыскивает, показывает и называет числа в порядке ихвозрастная. Проба повторяется с пятью разными таблицами.

Инструкция к тексту.

Испытуемому предъявляют первую таблицу: «На этой таблице числа от 1 до 25 расположены не по порядку». Затем таблицу закрывают и продолжают: «Покажи и назови все числа по порядку от 1 до 25. Постарайся делать это как можно быстрее и без ошибок». Таблицу открывают и одновременно с началом выполнения задания включают секундомер. Последующие таблицы предъявляются без всяких инструкций.

Тестовый материал

[ ]	[ ]
[ ]	[ ]



**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ДОШКОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД  
«ДОШКОЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ»**

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

(Протокол от « 04 » сентября 2021 г № 01 )

УТВЕРЖДЕНО

приказом АНО ДОО

«Центр развития ребенка» - детский сад

«Дошкольная Академия»

от « 04 » сентября 2021 г № 08



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ  
«МЕНТАЛЬНАЯ АРИФМЕТИКА»**

Автор-разработчик: педагог  
дополнительного образования:  
Хрисанова Наталья Геннадьевна

Чебоксары 2021

## Содержание

### 1. Целевой раздел

#### 1.1 Пояснительная записка

Программа ментальной арифметики позиционируется как высокоэффективная программа развития умственных способностей детей, средством нетрадиционной методики обучения детей дошкольного и школьного возраста устному счету с использованием арифметических счет Абакус, в рамках дополнительного образования.

Программа дополнительного образования по «М. А.» направлена на интеллектуальное, творческое и личностное развитие детей при максимальном использовании потенциала их возрастных возможностей. Научкой доказано: способность к успеху зависит от гармоничного развития правого и левого полушарий мозга. Реализация данной программы предполагает систему разработанных комплексных занятий, с использованием разнообразных форм методов работы направленных на развитие обоих полушарий головного мозга, а это значит развитие творческих и мыслительных процессов, как равновозможных, гармоничных и согласованных.

Занятия по программе «М.А.» помогают натренировать нейронные связи головного мозга, развивать скорость и качество мышления.

Программа доступна для каждого ребенка и не требует наличие у него хорошо развитых математических способностей.

##### 1.1.1. Цель и задачи программы

**Цель:** развитие основных познавательных процессов (мышление, память, внимание, воображение), образующих интегральное качество личности.

##### **Задачи образовательной программы**

- развитие концентрации внимания и скорости реагирования на поставленную задачу, а также способность включать в работу целый ряд познавательных процессов и ресурсов при построении знаковых систем;
- увеличение объёма долговременной и визуальной памяти;
- развитие образного мышления;
- развитие логического мышления
- формирование вычислительных навыков;
- развитие воображения, творческого мышления;
- развитие чувства собственного достоинства у ребенка по мере освоения техники ментального счета;

4

- Обучение техникам устного счета;
- Воспитание чувства ответственности и уверенности в своих силах;

##### 1.1.2. Основные принципы

##### **Системность**

Развитие ребёнка – процесс, в котором взаимосвязаны и взаимообусловлены все компоненты. Нельзя развивать лишь одну функцию, необходима системная работа.

### **Комплексность**

Развитие ребёнка - комплексный процесс, в котором развитие одной познавательной функции (например, счет) определяет и дополняет развитие других.

### **Соответствие возрастным и индивидуальным возможностям**

Программа обучения строится в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития.

### **Постепенность**

Пошаговость и систематичность в освоении и формировании учено значимых функций, следование от простых и доступных заданий к более сложным, комплексным.

**Адекватность** требований и нагрузок, предъявляемых ребёнку в процессе занятий способствует оптимизации занятий, повышению эффективности.

### **Индивидуализация темпа работы**

Переход к новому этапу обучения только после полного усвоения материала предыдущего этапа.

### **Повторяемость**

*1.1.2. Значимые для разработки и реализации программы дополнительные характеристики образования*

Программа рассчитана на детей 5-7 лет, плавающий возрастной барьер обусловлен тем, что вхождение в систему развития «М.А.» возможно для детей с 5 до 17 лет в любой промежуток времени, так как система рассчитана на 2 года обучения, исходя из которых выставляются свои цели, задачи и планируемые результаты.

Данная программа отражает систему обучения первого года включая в себя цели и задачи, также тематический план для реализации данного года.

Исходя из мало комплектности групп (до 7 человек) программа базируется на принципе индивидуализации обучения и развития ребенка.

Научно доказано, что дети в возрасте с 5 до 7 лет имеют наиболее пластичный мозг, который еще не закрепил шаблоны и стандарты. В зависимости от этого, обучение нестандартным методикам следует начинать именно в этот период, ведь любые задатки, которые заложены генетически в маленьком человеке, благодаря этому обучению получают активное развитие. Ментальная арифметика берет свое начало в древней Японии, где уже тогда с помощью абака, специальных счетов, дети могли улучшить свою память, производить в уме сложные расчеты, тренировать внимание и концентрацию.

Дело в том, что в отличие от калькулятора и других вычислительных машин, которые, к сожалению, в век современной модернизации, наши дети осваивают предельно рано и которые могут тормозить мозговую деятельность, абак, наоборот повышает умственное развитие, комплексом манипуляций.

Кроме обучения, в процессе занятий дети учатся правильно общаться с разными детьми. Развитие социальности дает возможность активно и плодотворно работать, быть адаптированным в современном быстро меняющемся обществе, чувствовать себя нужным и значимым для других,

одновременно помогая более слабым. Остроумным и общительным человеком. Овладев базовыми знаниями, ребенок получит следующие преимущества:

- Вследствие развития воображения и интуиции, научиться мыслить нестандартно, что поможет ему в будущей профессии и просто в сложных житейских ситуациях.
- Всегда будет рассуждать логически и, в тоже время, не шаблонно, смекалка и находчивость поможет чувствовать себя уверенно в условия современной жизни.

- Сможет с легкостью изучать любые школьные дисциплины, благодаря быстрому запоминанию и умению проникать в суть любого явления.

Продолжительность 1 академический час, 1 раз в неделю. В которые входит постоянная смена деятельности детей: предусмотрена совместная работа с педагогами, самостоятельная деятельность, разминка, лого ритмика, корригирующая гимнастика, пальчиковые игры, логические игры и задания, активные игры и игры малой подвижности, совместные проекты и деятельность с родителями.

Программа содержит планирование по разделу обучение М.А. и системный цикл домашних заданий. Работа проводится фронтально в группах до 7 человек. Обучение осуществляется в несколько этапов: на первом этапе обучения используются механические счёты Абакус, далее детей учат воспроизводить действия в уме, на ментальном уровне, используя образное мышление и воображение. Учитывается деятельностный подход в обучении ментальной арифметике. Детям дошкольного и младшего школьного возраста интереснее и понятнее те занятия, которые даются не в словестно - теоретической форме, а на основе предметной деятельности. В этом случае занятия превращаются в увлекательную игру или интересное соревнование, что способствует быстрому и лучшему усвоению знаний.

#### *1.1.4. Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования*

##### **Ожидаемые результаты 1-го года обучения:**

- Ребенок знает понятия: цифра, число, разряд, сложение, вычитание.
- Ребенок познакомился со счетами( абак), умеет работать на них считая двумя руками одновременно.
- Освоил прием ментального счета.
- Научился держать в уме цепочку из 10 чисел, совершать действия с ними по очереди. Умение работать в тетради (постановка руки при написании цифр)
- Ребенок эмоционально вовлекся в работу на занятии
- Знает арифметические знаки (числа от 1 до 100 и больше, знак «+», «-»)
- Умеет совершать арифметические действия на абакусе и ментально («+», «-»):
  - цепочка однозначных чисел; цепочка двухзначных чисел; цепочка трёхзначных чисел; цепочка четырёхзначных чисел.
- Имеет достаточную скорость выполнения задания/ правильность решения

Знание арифметических знаков (цифры от 0 до 9)		
Знание арифметических знаков (числа от 10 до 100 и больше, знак «+», «-»)		
Умение считать на счётах – Абакус (работа двумя руками, работа пальцами)		
Умение совершать арифметические действия на абакусе и ментально («+», «-»):		
цепочка однозначных чисел;		
цепочка двухзначных чисел;		
цепочка трёхзначных чисел;		
цепочка четырёхзначных чисел.		
Скорость выполнения задания/ правильность решения арифметических действий:		
на счётах «Абакус»		
при ментальном счете (скорость, кол во чисел)		
- упражнения на развитие логического мышления		
- упражнения на глазодвигательную реакцию		
взаимодействие с семьей, вовлеченность семьи в создание развивающей среды, создания комфортных условий для выполнения домашнего задания (не более 20 минут в день).		

По каждому критерию выставляются баллы от 1-3, которые суммируются и определяют общий уровень освоения программы на начало года и конец года, в зависимости от которого выстраивается индивидуальная траектория для ребенка для наиболее успешного овладения.

#### **Уровни освоения программы**

1 балл - ДОСТАТОЧНЫЙ – ребёнок пассивен в работе. Не владеет

арифметических действий: на счётах «Абакус», при ментальном счете (скорость, кол-во чисел)

- С легкостью и увлечённостью выполняет упражнения на развитие логического мышления, упражнения на глазодвигательную реакцию
- Проходит активное и взаимоувлеченное взаимодействие с семьей, повышенная вовлеченность семьи в создание развивающей среды, создание комфортных условий для выполнения домашнего задания (не более 20 минут в день).
- Может считать примеры на сложение и вычитание, состоящие из цепочки от 10 чисел (состоящих из 1, 2, 3 цифр)
- Умеет одновременно выполнять математические действия и другие действия (н-р: рассказывать стихотворение, играть на музыкальном инструменте, петь и т.д.)

### 1.2. Диагностика освоения детьми программы

Мониторинг освоения детьми программы дополнительного образования  
Ментальная арифметика «Менар1-ый год обучения»

Для определения уровня усвоения программы применяются два вида мониторинга:

- внутренний (наблюдение);
- внешний (участие олимпиадах по М.А., разного уровня – региональный, российский, международный).

*Внутренний мониторинг.*

В начале первого года обучения проводится первичная фиксация уровня знаний, где детям предлагается задания с арифметическими действиями. Педагог фиксирует индивидуальные способности ребенка по основным навыкам выполнения задания.

В конце первого года проводится мониторинг по этим же навыкам, что позволят педагогу проследить динамику уровня усвоения программы на первом году обучения.

Таблица индивидуального мониторинга освоения программы

8

1 год обучения Ф.И.О. _____ _____ _____ _____ Возраст _____		
Показатели для мониторинга	Уровень на начало учебного года	Уровень на конец учебного года
Умение работать в тетради (постановка руки при написании цифр)		
Эмоциональная вовлеченность ребенка в работу на занятии		

основными полученными знаниями.

2 балла - СРЕДНИЙ – ребёнку нравится выполнять задания с числами. Ребёнок допускает ошибки в работе, но исправляет их с небольшой помощью педагога.

3 балла - ВЫСОКИЙ – ребёнок активен при выполнении операции с числами. Самостоятелен при выполнении заданий.

Данные критерии являются основанием лишь для оценки индивидуального развития ребенка. Продвижение в развитии каждого ребенка оценивается только относительно его предшествующих результатов.

10

## **2. Содержательный раздел**

### *2.1. Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребенка*

Начиная с 6-ти летнего возраста, ребенок, познакомившись с цифрами от 1 до 10, начинает использовать Абакус для простых арифметических упражнений. В процессе выполнения арифметических действий ребёнок передвигает деревянные косточки одновременно большим и указательным пальцами обеих рук, что способствует гармоничному развитию обоих полушарий головного мозга. При этом ребенок учится представлять числа и математические действия в виде определенного положения косточек на спицах Абакуса. Со временем постепенно ослабляется привязка ребёнка к счётам и стимулируется его собственное воображение, благодаря чему уже через несколько занятий он сможет производить простейшие расчеты в уме, лишь представляя Абакус перед собой и мысленно совершая движения косточками (работа с воображаемыми счётами).

Таким образом, первоначально, дети учатся производить арифметические операции на уровне физических ощущений: пальчиками (тактильная память), передвигая косточками на счётах. В это же время они учатся представлять счёты в уме, как картинку (образная память), и начинают решать задачи, складывая не цифры, а образы-картинки. При работе на счётах (сначала настоящих, потом воображаемых) действуют сразу несколько видов восприятия по ведущему анализатору: зрительное, звуковое, тактильное. Края косточек заострены, что позволяет развивать мелкую моторику ребёнка.

Развитие арифметических навыков при обучении действиям с абакусом – это не является самоцель системы М.А.. Практика свидетельствует о том, что у многих детей результатом обучения является не только отточенный вычислительный навык, но и улучшаются концентрация внимания, объем памяти, развивается образное мышление, воображение и наблюдательность, совершенствуются умения анализировать и обобщать.

Немаловажный фактор эффективности программы М.А. в том, что в процессе обучения ребенок почти всегда переживает ситуацию успеха, что является положительным подкреплением. Ребёнок быстро получает ответ, видит непосредственный результат, всё это создает ощущение широких возможностей и уверенность в себе. Дошкольник становится менее зависимым от педагога.

Реализация программы проходит в совместной деятельности педагога и детей, а также в самостоятельной деятельности детей. Образовательный процесс проходит ненавязчиво, с использованием игровых обучающих ситуаций, при сочетании подгрупповой и индивидуальной работы с детьми и использованием приемов поддержки детской инициативы. Обеспечивается участие ребёнка во всех доступных ему видах коммуникативного взаимодействия.

В содержание занятий включена постоянная смена деятельности детей: предусмотрена совместная работа с педагогами, самостоятельная деятельность, разминка, лого ритмика, корригирующая гимнастика, пальчиковые игры, логические игры и задания, активные игры и игры малой подвижности, беседы, работа в тетрадях, квест технологии, работа у доски, работа на компьютерах, математические игры, работа по развитию мелкой моторики, в конце второй неделе просмотр мультфильмов с развивающим сюжетом и другие различные способы работы с наглядностью. Так же особое внимание уделяется на совместные проекты и деятельность с родителями.

#### **Модель организации образовательного процесса**

<b>Совместная деятельность взрослого и детей</b>	<b>Самостоятельная деятельность детей</b>	<b>Взаимодействие с семьями</b>
1	2	3
Образовательная деятельность Основные формы: игра, наблюдение, экспериментирование, разговор, решение проблемных ситуаций и др.	Разнообразная, гибко меняющаяся предметно развивающая и игровая среда	мастер класс, беседы, рекомендации, консультации.

#### **Приемы поддержки детской инициативы в коммуникативной деятельности**

- Создание проблемных ситуаций
- Создание ситуации выбора
- Создание игровых ситуаций для развертывания спонтанной и самодеятельной игры
- Создание ситуаций контакта со сверстниками и взрослыми
- Создание ситуаций, побуждающих к высказываниям (возможность высказаться)
- Формирование ритуалов и традиций группы
- Групповой сбор
- Обогащение сенсорного опыта



- Приоритет групповых и подгрупповых форм работы над индивидуальными
- Доступность предметно-пространственной среды для различных видов деятельности

13

### 2.3. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников.

В ходе дополнительного образования по программе «М.А.» особое значение уделяется работе с родителями.

Ведь для овладения особыми навыками просто необходима развивающая среда, которая создает зону комфортности для развития познавательных процессов не только на занятиях, но и в домашних условиях. Родители являются неотъемлемой частью реализации данной программой.

Задача педагога:

- - Развить у родителей интерес и желание помочь своему ребёнку (дать рекомендации в помощи выполнения домашнего задания).
- - Формировать психолого-педагогические компетенции у родителей в области обучения арифметике.
- - Познакомить с приемами развития у детей навыков контроля и самоконтроля.

Задача родителей:

- - поддержать своего ребенка в обучении,
- - проконтролировать выполнение домашнего задания,
- - создать психологически комфортную атмосферу для его выполнения
- Семьи учащихся приглашаются на олимпиады в конце учебного года.

## 3. Организационный раздел

### 3.1. Описание материально-технической обеспеченности

Для успешной реализации программы необходимо создание предметно-развивающей среды: оснащение кабинета необходимым оборудованием (столы, стулья, магнитная доска, экран телевизора, компьютеры, учительский абакус)

### 3.2. Обеспечение методическими материалами.

В кабинете имеются:

дидактические и настольные игры: «Геометрическая мозаика», «Крокодильчики», «Засели домик», «Накорми пингвинов» и др.

Методическая литература:

1. Х. Шен. «Менар. Абакус1,2,3,4,5,6»
2. Г.П. Шалаева «Решаем задачи»; «Меры измерения»
3. Цаплина О.В. Ребенок в мире позитива // Детский сад от А до Я. 2015. № 5 (77). С. 53-59.
4. Цаплина О.В. Технология развития познавательной активности дошкольника // Детский сад от А до Я. 2016. №1. С. 44-53.
5. Малушева А., Сырланова С.Т. Ментальная арифметика как нетрадиционный метод обучения устному счёту дошкольников // Международный научный журнал «Символ науки» №12-2/2016. С. 221-

225.

6. <http://menar.ru.com>

Обучающий материал:

наглядные пособия (картинки, карточки, цифры, числовые домики), учебные тетради, печатные листы, видео курсы, компьютерные программы, сайты в интернете в дополнение к учебным тетрадям.

### *3.3. Организация режима реализации программы дополнительного образования*

Занятия в каждой возрастной группе проводятся 1 раз в неделю, длительность занятия – 1 академический час. Наполняемость группы не более 7 человек.

Программа рассчитана на два года обучения 1 год длится с сентября по май. Предполагаются каникулы в процессе обучения – 2 недели в январе. Также 1 занятие отводится на диагностику в начале года, и 1 занятие отводится на диагностику в конце года.

Структура занятия:

Организационная часть – 5 мин. (сюда же входит разбор имеющихся вопросов при самостоятельном выполнении заданий дома);

10 мин. работа у доски по очереди;

7 мин. работа на абакусе. Самостоятельная проверка заданий, исправление ошибок;

5 мин. физминутка, подвижные математические игры;

8 мин. ментальная работа;

7 мин. работа в онлайн платформе;

Итог занятия – 3 мин.

Один раз в две недели просмотр развивающих мультфильмов, с разбором (о чем просмотренная история и чему учит).

### *3.4. Перспективный календарно-тематический образовательной деятельности на учебный год*

**Учебный план 1 год обучения:**

№	Тема	Теория	Практика	Общее кол-во часов
	Знакомство с абакусом.	1	2	3
1.	Сложение простых примеров.	1	3	4
	Братья, сёстры.			
2.	Сложение (5)	1	6	7
	Состав числа 10 «Родственники».			
3.	Сложение.	1	3	4
	Дополнительные формулы «Соседи».			
4.	Сложение	2	2	
	Таблица сложения	1	1	
5.	Состав числа 5 «Братья». Вычитание			
6.	Состав числа 10 «Родственники».	1	1	2
	Состав числа 10 «Родственники».			
7.	Вычитание	1	1	2
	Дополнительные формулы «Соседи».			
8.	Вычитание	1	1	2
	Таблица вычитания	1	6	7
9.	Сложение, вычитание. Все формулы			
10.		26	34	
ИТ				
ОГ	8			
О:				

Месяц	Номер занятия	Тема	Задачи
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	1.	<p>Вводный инструктаж по технике безопасности для детей.</p> <p>Знакомство с абакусом.</p> <p>Сложение вычитание простых примеров</p>	<p>Обучить детей технике безопасности при работе с техникой, абакусом, нахождения в кабинете на занятиях, в группе детей, свободной деятельности.</p> <p>Учить детей писать числа на абакусе.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Учить решать простые примеры на абакусе.</li> <li>- Развить математические способности.</li> </ul>
	2.	Сложение вычитание простых примеров	<p>Закрепить умение решать примеры на на абакусе.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить внимание, память.</li> <li>- Учить решать примеры ментально.</li> </ul>
	3.	Цепочечное сложение и вычитание	<p>Учить решать примеры на абакусе.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формировать умение решать примеры ментально.</li> <li>- Развивать внимание.</li> <li>- Развивать память.</li> <li>- Учить представлять в уме 3 разовые операции с 1-значным числом</li> </ul>
	4.	Братья, сёстры. Сложение (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Учить решать примеры с новыми формулами на абакусе.</li> <li>- Формировать умение решать ментально.</li> </ul>

<b>ОКТАБРЬ</b>	<b>5.</b>	<p style="text-align: center;">Братя, сёстры. Сложение (5). Повторение</p>	<p>Развить навык решения примеров с новыми формулами на абакусе. - Развить умение решать ментально. - Развить умение представлять в уме 4 разовые операции с 1-значным числом</p>
	<b>6.</b>	<p style="text-align: center;">Братя, сёстры. Сложение (5). Повторение</p>	<p>Развить навык решения примеров с новыми формулами на абакусе. - Развить умение решать ментально. - Развить умение представлять в уме 5 разовые операции с 1-значным числом</p>
	<b>7.</b>	<p style="text-align: center;">Братя, сёстры. Сложение (5). Повторение</p>	<p>Развить навык решения примеров с новыми формулами на абакусе. - Развить навык решения примеров ментально (6 разовые операции с 1-значным числом)</p>
	<b>8.</b>	<p style="text-align: center;">Состав числа 10 «Родственники». Сложение. +9, +8, +7, +6</p>	<p>- Учить решать примеры с новыми формулами. - Развивать умение решать ментально. - Развить навык представлять в уме 3 разовые операции с 2-значным числом</p>

<b>НОЯБРЬ</b>	<b>9.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. +5, +4, +3, +2, +1	<p>Учить решать примеры с новыми формулами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить умение решать ментально.</li> <li>- Развить умение представлять в уме 4 разовые операции с 2-значным числом.</li> </ul>
	<b>10.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. Повторение	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить умение решать примеры с изученными формулами на абакусе и ментально.</li> <li>- Развить умение представлять в уме 4 разовые операции с 2-значным числом.</li> </ul>

	<b>11.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. Повторение	<p>Развить умение решать примеры с изученными формулами на абакусе и ментально.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить умение представлять в уме 5 разовые операции с 2-значным числом.</li> </ul>
	<b>12.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. Повторение	<p>Развить умение решать примеры с изученными формулами на абакусе и ментально.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить умение представлять в уме 6 разовые операции с 2-значным числом.</li> </ul>

<b>ДЕКАБРЬ</b>	<b>13.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. Повторение	Развить умение решать примеры с изученными формулами на абакусе и ментально. - Развить умение представлять в уме 7 разовые операции с 2-значным числом.
	<b>14.</b>	Состав числа 10 «Родственники». Сложение. Повторение	Развить умение решать примеры с изученными формулами на абакусе и ментально. - Развить умение представлять в уме 8 разовые операции с 2-значным числом.
	<b>15.</b>	Дополнительные формулы «Соседи». Сложение +6	Учить решать примеры с новой формулой - Учить представлять в уме 6 разовые операции с 2-значными числами
	<b>16.</b>	Дополнительные формулы «Соседи». Сложение +7	- Учить решать примеры с новой формулой - Учить представлять в уме 7 разовые операции с 2-значными числами.

19

<b>ЯНВАРЬ</b>	<b>17.</b>	Дополнительные формулы «Соседи». Сложение +8	- Учить решать примеры с новой формулой - Учить представлять в уме 8 разовые операции с 2-значными числами.
	<b>18.</b>	Дополнительные формулы «Соседи». Сложение +9	Учить решать примеры с новой формулой - Формировать умение счета в уме 9 разовых операций с 2-

		значными числами.
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>19.</b>	<p>Учить решать цепочку, состоящую из 10-ти 1-х и 2-х чисел.</p> <p>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме), введение понятия «х» при помощи таблицы сложения</p> <p>Таблица сложения на +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9</p>
	<b>20.</b>	<p>Учить решать цепочку, состоящую из 10-ти 1-х и 2-х чисел.</p> <p>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме), введение понятия «х» при помощи таблицы сложения</p> <p>Таблица сложения на +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9. Повторение</p>
	<b>21.</b>	<p>Учить решать примеры с новыми формулами</p> <p>- Развить умение ментального счета</p> <p>Состав числа 5 «Братья». Вычитание -4, -3, -2, -1</p>
	<b>22.</b>	<p>Учить решать примеры с новыми формулами</p> <p>- Развить умение ментального счета.</p> <p>Состав числа 10 «Родственники». Вычитание -9, -8, -7, -6</p>
<b>МАРТ</b>	<b>23.</b>	<p>Учить решать примеры с новыми формулами</p> <p>- Развить умение ментального счета.</p> <p>Состав числа 10 «Родственники». Вычитание -5, -4, -3, -2, -1</p>
	<b>24.</b>	<p>Учить решать примеры с новой формулой</p> <p>- Развить навык решения примеров по цепочке: однозначные</p> <p>Дополнительные формулы «Соседи». Вычитание -6, -7, -8, -9</p>



		– 15 чисел, двухзначные – 10 чисел, трехзначные – 3 числа.
		- Закрепить все формулы на вычитание - Развить умение ментального счета. Развить навык решения цепочки примеров: трехзначные 2 раза по цепочке.
	<b>25.</b>	Таблица вычитания

20		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить все формулы на вычитание</li> <li>- Развить умение ментального счета.</li> <li>- Развить навык решения цепочки примеров: трехзначные 2 раза по цепочке.</li> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> </ul>
	<b>26.</b>	Таблица вычитания
	<b>27.</b>	Сложение, вычитание. Все формулы
	<b>28.</b>	Сложение, вычитание. Все формулы
	<b>29.</b>	Сложение, вычитание. Все формулы
	<b>30.</b>	Сложение, вычитание. Все формулы
	<b>31.</b>	Сложение, вычитание. Все формулы
	<b>АПРЕЛЬ</b>	
	<b>МАЙ</b>	

	32.	Сложение, вычитание. Все формулы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Дать знания заучивания таблицы умножения на основе таблицы сложения на абакусе.</li> </ul>
	33.	Сложение, вычитание. Все формулы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Дать знания заучивания таблицы умножения на основе</li> </ul>
	34.	Сложение, вычитание. Все формулы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развить навык умения решать примеры по цепочке на абакусе и ментально (в уме).</li> <li>- Дать знания заучивания таблицы умножения на основе</li> </ul>

АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ДОШКОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД  
«ДОШКОЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ»

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом АНО ДОО  
«Центр развития ребенка» - детский сад  
«Дошкольная Академия»  
(Протокол от «04» сентября 2021 г № 01)

УТВЕРЖДЕНО  
приказом АНО ДОО  
«Центр развития ребенка» - детский сад  
«Дошкольная Академия»  
от «04» сентября 2021 г № 08



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ  
«ЛОГИКА»

Автор-разработчик: педагог  
дополнительного образования:  
Чернова Алёна Николаевна

Чебоксары 2021

## Содержание

1. Пояснительная записка
  - 1.1. Актуальность, новизна программы
  - 1.2. Цель и задачи программы
  - 1.3. Принципы построения программы
  - 1.4. Направленность программы дополнительного образования
2. Содержательный раздел
  - 2.1. Содержание программы
  - 2.2. Ожидаемые результаты освоения программы
  - 2.3. Учебно-тематический план младшей группы
  - 2.4. Учебно-тематический план средней группы
  - 2.5. Учебно-тематический план старшей группы
  - 2.6. Учебно-тематический план подготовительной группы

Заключение

Список литературы

Приложение

## Пояснительная записка

Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности, поэтому, развитие мыслительных операций является важным фактором становления всесторонне развитой личности.

Умственное и личностное развитие ребенка детей включает в себя развитие всех психических функций: восприятия, внимания, памяти, мышления, речи и др. Словесно-логическое мышление является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, т.к. полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах.

Логика — очень важный навык для человека, поэтому с дошкольного возраста важно развивать в детях логическое мышление. Играя в игры, решая игровые ситуации, дошкольники овладевают простейшими логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, суждение, умозаключение, доказательство; удовлетворяют потребность в активности, инициативности, самостоятельности, общении.

Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте – в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Дополнительная общеобразовательная программа «Логика» разработана в соответствии с нормативно - правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ –
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17.10.2013 г. № 1155 (далее - ФГОС дошкольного образования),
- Конституция Российской Федерации и Конвенция ООН о правах ребёнка;
- СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных организаций» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 №26);

- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепции развития дополнительного образования, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р;

- Программа развития и воспитания детей в детском саду «Детство» под ред. Т.И. Бабаевой, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой.

- Устав, образовательная программа ЧДОУ Центр развития ребенка – детский сад «Дошкольная академия».

### **Актуальность, новизна программы**

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить.

Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания.

Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания – смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе. Используя возможности развития логического мышления и памяти дошкольников можно более успешно готовить детей к решению тех задач, которые ставит перед нами школьное обучение.

Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество. Занимаясь с детьми, можно заметить, что многие дети не справляются с простыми на первый взгляд логическими задачами.

Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться.

Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности. Развитие логического мышления у детей через дидактические игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут успешно овладеть основами математики и информатики.

### **Цель и задачи программы**

**Цель** программы: создание условий для максимального развития логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

**Задачи** программы:

- обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям;
- учить детей ориентироваться в пространстве;
- развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать;
- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику.

**Сроки реализации** программы – 4 года.

**Количество занятий** – 1 занятие в неделю в первой половине дня – старшая и подготовительная группа; во второй половине дня – младшая и средняя группа.

**Продолжительность занятий** – младшая группа – 15 мин, средняя группа – 20 мин; старшая группа 25 мин; подготовительная группа - 30 минут.

### **Принципы построения программы**

Принцип систематичности и последовательности предполагает взаимосвязь знаний, умений и навыков.

Принцип повторения умений и навыков — один из самых важнейших, так как в результате многократных повторений вырабатываются динамические стереотипы.

Принцип активного обучения обязывает строить процесс обучения с использованием активных форм и методов обучения, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы и творчества (игровые технологии, работа в парах, подгруппе, индивидуально, организация исследовательской деятельности и др.).

Принцип коммуникативности помогает воспитать у детей потребность в общении,

Принцип результативности предполагает получение положительного результата оздоровительной работы независимо от возраста и уровня физического развития

Принцип индивидуализации - развитие личных качеств, через решение проблем разноуровневого обучения

Принцип проблемности - ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной деятельности

Принцип психологической комфортности - создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребенка

Принцип творчества - формирование способности находить нестандартные решения

Принципы взаимодействия с детьми:

сам ребенок – молодец, у него - все получается, возникающие трудности – преодолимы; постоянное поощрение всех усилий ребенка, его стремление узнать что-то новое и научиться новому; исключение отрицательной оценки ребенка и результатов его действий; сравнение всех результатов ребенка только с его собственными, а не с результатами других детей; каждый ребенок должен продвигаться вперед своими темпами и с постоянным успехом.

## **Направленность программы дополнительного образования**

Программа дополнительного образования детей «Логика для дошкольников» является программой социально-педагогической направленности. Предлагаемая программа направлена на логико - математическое развитие, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста.

### **Содержательный раздел**

#### **Содержание программы**

Краткое описание разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции, которой будут обучаться дети на занятии):

1. *Анализ – синтез.* Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета. Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

2. *Сравнение.* Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать



ориентировку в пространстве. Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

3. *Ограничение.* Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей. Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

4. *Обобщение.* Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей. Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

5. *Систематизация.* Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать. Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

6. *Классификация.* Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

7. *Умозаключения.* Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение. Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются»). Верно?).

### **Ожидаемые результаты освоения программы**

Главным результатом реализации программы является - повышение уровня развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Создание собственной загадки или задачи каждым обучающимся своего оригинального логического мышления продукта будет являться его личным успехом. А главным критерием оценки ребёнка будет моральное удовлетворение от собственного достижения.

К концу года дети должны знать и уметь:

- Проявлять интерес загадкам, пословицам, фразеологическим оборотам, метафорам. Относиться к ним с чувством юмора.

- Выделять выразительные средства лабиринтов, уметь находить пути решения, не только с помощью указки, но и по зрительному восприятию.

- Знать особенности логических и математических задач, решать их.

- Разгадывать и придумывать бытовые загадки, а также загадки о сказочных героях.

- Проявлять познавательный интерес к головоломкам различного направления.

(Словесно – логические, математические, геометрические, конструктивные).

- Обобщать предметы по признаку формы, назначения, цвета.

- Анализировать закономерности и восстанавливать логические связи.

- Сравнить предметы по форме и цвету, по размеру и массе, по скорости движения, по расположению, по назначению.

- Легко решать логические и проблемные ситуации, делать умозаключения и выводы.

## Учебно-тематический план младшей группы

№	Тема	Цель, задачи	План работы
<b>Октябрь</b>			
1.	Тема: "День рождение куклы Маши".	Развивать умение выделять отдельные предметы из группы и составлять группу из отдельных предметов; Развивать умение сравнивать совокупность предметов по количеству путем составления пар; Развивать фантазию; Совершенствовать творческие способности.	Д/и «Поезд» Д/и «Куклы пришли в гости» Д/и «Бусы для куклы Маши»
2.	Тема: "Загадки осени".	Развивать умение анализировать, сравнивать, осуществлять последовательные действия; умение сравнивать совокупность предметов по количеству с помощью составления пар, выделять признаки сходства и различия; Воспитывать коммуникативные навыки, познавательный интерес.	Д/и «Коврик из листьев» Д/и «Что изменилось?» Д/и «Собираем урожай»
3.	Тема: "В гостях у гнома".	Закреплять усвоение понятий «столько же», «больше», «меньше»; Анализировать, сравнивать, осуществлять познавательные действия.	Д/и «Идем в гости» Д/и «Подарим гномам шарики» Д/и «Четвертый лишний»
4.	Тема: "Прогулка в лес".	Закреплять усвоение понятий «столько же», «больше», «меньше»; Учить видеть составные части множества, каждая из которых отличается определенным цветом. Учить на основе сравнения выявлять закономерность в расположении фигур и продолжать ее.	Д/и «Угости зайцев морковкой» Д/и «Найди лишнее» Д/и «Посади цветы на клумбу»
<b>Ноябрь</b>			
5.	Тема: "Веселый счет".	Обучать счету до двух на основе сравнения двух совокупностей, содержащих 1 и 2 элемента, установлению равенства между ними путем прибавления и вычитания единицы. Развивать мыслительные операции, речь, временные представления.	Д/и «Березы и елочки» Д/и «Шишки и желуди» Д/и «Что сначала, что потом»
6.	Тема: "Веселый счет".	Закрепить счет до двух; Познакомить с формой наглядного изображения чисел 1 и 2; Развивать умение соотносить цифру с количеством, фантазию, творческие способности, наблюдательность, внимание.	Д/у «Что по одному, а что по два?» Д/и «На что это похоже?» Д/и «Чего не стало»
7.	Тема: "Чудесные превращения"	Закрепить свойства круга; Научить соотносить сенсорные эталоны с предметами окружающего мира;	Д/и «Разные колеса» Д/и «Дорисуй

		Закрепить счет до двух; Развивать фантазию, творческие способности,.	картинку» Д/у «Раскрась бусы»
8.	Тема: "Учимся рассуждать".	Закреплять навыки счета, умение соотносить цифры 1 и 2 с количеством; Совершенствовать пространственное представление, речь детей.	Д/и «Расставь игрушки» Д/и «Угадай где спряталась матрешка» Д/и «Кто не такой как остальные»
<b>Декабрь</b>			
9.	Тема: "Сказочный лабиринт"	Развивать наблюдательность, мыслительные операции, воображение, умение соотносить сенсорные эталоны с предметами окружающего мира; Закрепить с детьми геометрическую фигуру- шар и ее свойства; Закрепить счет до двух;	Д/и «Веселые снеговики» Д/и «На что похоже» Д/и «Угадай чего не стало»
10.	Тема: "Веселый цирк".	Познакомить с образованием числа 3 на основе сравнения двух совокупностей, содержащих 2 и 3 элемента; Обучать счёту до трех; Развивать логическое мышление, умение обосновывать правильность решения.	Д/у «Встречаем клоунов» Д/и «Собери в группы по три» Д/и «Выбери недостающую фигуру»
11.	Тема: "Витаминка путешествует"	Познакомить детей с цифрой 3 (с формой наглядного изображения числа 3); Развивать умение соотносить цифры 1, 2, 3 с количеством; Продолжать учить анализировать, сравнивать, выявлять и продолжать закономерность (изменение по форме);	Д/и «Мы строители» Д/и «Найди два одинаковых предмета» Д/и «Соберем гирлянду для елочки»
12.	Тема: "Почемучка".	Развивать умение при сравнении трех предметов выделять параметр высоты; Закрепить счет в пределах трех, умение соотносить цифру с количеством; Учить составлять совокупность предметов по определенному признаку;	Д/и «Построим гараж для машины» Д/и «Елочные игрушки» Д/и «Какие ошибки допустил художник?»
<b>Январь</b>			
13	Тема: "Раз снежинка, два снежинка..."	Развивать наблюдательность, речь, пространственные представления, умение выделять свойства предметов; Закрепить с детьми геометрическую фигуру-треугольник и его свойства; Развивать логическое мышление и воображение.	Д/и «День-ночь» Д/и «Украсим елку» Д/и «Дорисуй картинку»

14.	Тема: "Учимся сравнивать".	Развивать умение находить признаки сходства и различия предметов; Совершенствовать память, внимание, речь, мышление, творческие способности.	Д/и «На что похоже?» Д/и «Автомобили» Д/и «Что изменилось?»
15.	Тема: "Учимся сравнивать".	Научить сравнивать две совокупности, содержащие 3 и 4 элемента; Закрепить с детьми геометрическую фигуру-квадрат и его свойства; Упражнять в счете звуков;	Д/и «Напоим куклу чаем» Д/у «Веселое приключение» Д/у «Мы музыканты»
16.	Тема: "Геометрическое конструирование".	Учить счету до четырех. Закрепить знание геометрических фигур-квадрат, круг и треугольник; Продолжать учить анализировать, сравнивать, выявлять и продолжать закономерность.	Д/и «Собери в мешочки по четыре» Д/и «Поездка в автобусе» Д/и «На что это похоже?»

#### Февраль

17.	Тема: "Ученый кот" Счет до пяти. Временные представления.	Учить детей вести счет до пяти, Познакомить детей с геометрическим телом-кубом и его свойствами; Развивать временные отношения и представления; Совершенствовать логическое мышление, память.	Д/и «Угадай предмет» Д/и «Прокати в ворота» Д/и «Раньше-позже»
18.	Тема: "Мы - изобретатели"	Учить счет в пределах пяти, познакомить с порядковым счетом; Формировать пространственные отношения «впереди», «сзади»; Развивать воображение, логику мышления, память;	Инсценировка сказки «Репка» Д/у «Найди свое место»
19.	Тема: "Мы - изобретатели"	Познакомить с формой наглядного изображения числа 5; закреплять счет в пределах пяти; Развивать умение находить признаки сходства и различия предметов; Развивать воображение, логику мышления, память.	Д/и «Собери игрушки в мешочки по 5» Д/и «Геометрическое лото» Д/и «Какой шар забыли положить?»
20.	Тема: "Волшебный сундучок"	Формировать пространственные отношения «внутри», «снаружи»; Продолжать учить счету до 5; развивать умение соотносить цифры 1-5 с количеством; Развивать умение считать посредством тактильно- моторных ощущений.	Д/и «Пятый лишний» Д/и «Наведем порядок» Д/и «Счет пальцами»

#### Март

21.	Тема: "Логические цепочки"	Сформировать представление о парных предметах;	Д/и «Парные предметы»
-----	----------------------------	--	-----------------------

		Находить предметы с заданными свойствами и группировать их в пары; Узнавать и называть цифры до 5.	Д/и «Найди пару» Д/и «Хлопаем в ладоши»
22.	Тема: "Путешествие на поезде"	Познакомить с геометрической фигурой - овалом и его свойствами; Закреплять умение распознавать изученные геометрические фигуры и находить их в предметах окружающей обстановки; Закреплять навыки счета в пределах пяти.	Д/и «В гостях у геометрических фигур» Д/и «Калейдоскоп» Д/и «Подбери заплатки к коврикам»
23.	Тема: "Веселый прямоугольник"	Познакомить детей с геометрической фигурой - прямоугольником и его свойствами; Закреплять умение распознавать геометрические фигуры, навыки счета в пределах пяти, умение соотносить цифру с количеством; Развивать логическое мышление, творческие способности.	Д/и «Геометрическое лото» Д/и «Какой фигуры не стало?» Д/и «Найди отличия»
24.	Тема: "Собираем картинку"	Продолжать формировать навыки порядкового счета в пределах пяти; Развивать приемы умственных действий, быстроту реакции, познавательный интерес, навыки самостоятельной работы.	Д/и «В гостях у Айболита» Д/и «Поезд» Д/у «Продолжи раскрашивать цветы»
<b>Апрель</b>			
25.	Тема: "День-ночь-вечер-утро"	Продолжать учить различать части суток: день, ночь, вечер, утро; Формировать временные представления; Развивать память, внимание, логическое мышление.	Д/и «Собери картинку» Д/и «На что похоже» Д/и «Магазин»
26.	Тема: "Поиск закономерностей"	Развивать алгоритмическое мышление, умение выполнять действия по образцу, на основе сравнения выделять закономерность в расположении фигур; Научить составлять числовой ряд, ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях.	Д/и «Поезд» Д/и «Найди игрушку» Д/и «Построим ступеньки к домику»
27.	Тема: "Веселый счет" Счет до пяти.	Закрепить счет в пределах пяти, знание форм геометрических фигур; Формировать умение соотносить число и цифру; Развивать память, мышление, сообразительность, воображение.	Д/и «Что перепутал художник» Д/и «Найди свой домик» Д/и «Закончи раскрашивать рисунок»
<b>Май</b>			
28.	Итоговое занятие. Контрольно-проверочное занятие	Выявить уровень интеллектуального развития детей на основе проведения контрольно-проверочных занятий.	Игра-путешествие

## Учебно-тематический план средней группы

Месяц	Раздел	Цель, задачи	План работы
Сентябрь	Диагностика Повторение	Оценить уровень развития логического мышления детей 4-5 лет	– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал); –С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого-педагогическое обследование детей»; «Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой
Октябрь	Сравнение	Совершенствовать умение сравнивать две группы предметов, устанавливать равенство между ними; мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам, развивать восприятие, память, совершенствовать ориентировку в пространстве.	1. Развивающие упражнения «Разноцветные шарики», «Найдите такой же» 2. «Проведи дорожку», «Прятки». 3. «Будь внимательным», «Найди отличия» 4. «Гаражи и машины», «Что изменилось?» 5. «Кто назовет как можно больше признаков отличия?», «Где правая, где левая?» 6. «Чем похожи, чем отличаются?», «У кого хвост длиннее?» 7. «Разноцветные дорожки», 8. Викторина «Самый внимательный» 9. Работа по рабочим тетрадям
Ноябрь	Обобщение	Совершенствовать умение детей мысленно объединять предметы в группы по их свойствам, способствовать обогащению словарного запаса детей, расширять бытовые знания; закреплять обобщающие понятия, свободно оперировать ими.	1. «Назови одним словом» (фрукты-овощи), «Найди лишнюю картинку» 2. «Найди лишнее слово», «Отвечай быстро». 3. «Назови одним словом» (посуда, мебель, игрушки), «Собери большую семью» 4. Классификация зверей,

			насекомых, птиц, рыб, «Поезд» 5. «Подбери картинки», «Продолжи ряд» 6. «Нужно, не нужно», «Поиск закономерности» 7. «Четвертый лишний», «Геометрические фигуры» 8. Обобщающее занятие. 9. Работа по рабочим тетрадам
<b>Декабрь</b>	<b>Ограничение</b>	Формировать умение выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам; развивать наблюдательность детей.	1. «Найди и обведи», «Только круглые» 2. «Третий лишний». 3. «Разноцветные мячи», «Помоги другу». 4. «Чем похожи и чем отличаются?», «Разноцветная фасоль». 5. «Только высокие», «Магазин». 6. «Что здесь лишнее?», «Снежинки» 7. Викторина. 8. Работа по рабочим тетрадам
<b>Январь</b>	<b>Анализ-синтез</b>	Формировать умение делить целое на части, устанавливать между ними связь; развивать умение мысленно соединять в единое целое части предмета.	1. «Найди лишнюю картинку», «Какая фигура лишняя» 2. «Сложи фигуру», «Найди два одинаковых предмета» 3. «Найди противоположности», «Подбери заплатку» 4. «Счетные палочки», «Объединяющая фигура». 5. «Что общего, чем отличаются», «Найди и закрась» 6. «Волшебные фигуры», «Дорисуй и назови предмет». 7. Работа по рабочим тетрадам
<b>Февраль</b>	<b>Систематизация</b>	Формировать у детей умение выявлять закономерности; расширять словарный запас; упражнять в	1. «Что сначала, что потом», «Лесенка». 2. «Чудесные превращения»



		составлении описательного рассказа по серии сюжетных картинок, в пересказывании.	3. «Раньше – позже» 4. «Колобок». 5. «Волшебный коврик», «Выложи в ряд». 6. «Бабочка», «Что изменилось?» 7. «Чего не хватает?», «Что потом?» 8. «Фасоль», «Дуб»
<b>Март</b>	<b>Классификация</b>	Формировать умение мысленно распределять предметы по группам по их свойствам; способствовать обогащению словарного запаса детей, расширять бытовые знания, закреплять обобщающие понятия, умение свободно оперировать ими.	1. «Разложи правильно», «Не ошибись» 2. «Волшебный поезд», «Бегает, прыгает, летает». 3. «Кто где живет?» 4. «Найди лишнюю», «Логические концовки Карлсона». 5. «Волшебный мешочек», «Угостим гостей чаем» 6. «Назови одним словом», «Животные, растения, птицы». 7. «Геометрическое лото», «Подходит – не подходит». 8. Работа по рабочим тетрадям
<b>Апрель</b>	<b>Умозаключения</b>	Развивать умение при помощи суждений делать умозаключения, способствовать расширению словарного запаса детей, развивать воображение.	1. «Перевертыши», «Какая фигура следующая?» 2. «Маша-растеряша», «Подбери ключ к замку» 3. «Да-нетки или Угадай, что я загадала», «Лабиринт» 4. «Черное - белое», «Кто быстрее соберет бусы?» 5. «Теремок», «Найди недостающую» 6. «Хорошо или плохо?», «На что похоже?» 7. «Теремок» (вариант 2), «Найди игрушку» 8. «Что из чего», «Сказка наизнанку». 9. Работа по рабочим тетрадям
<b>Май</b>	<b>Повторение Итоговое занятие Диагностика</b>	Оценить уровень развития логического мышления детей 4-5 лет.	– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал);

			<p>–С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого- педагогическое обследование детей»; «Психолого- педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой</p>
--	--	--	---

## Учебно-тематический план старшей группы

Месяц	Раздел	Цель, задачи	План работы
Сентябрь	Диагностика Повторение	Оценить уровень развития логического мышления детей 5-6 лет	– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал); –С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого-педагогическое обследование детей»; «Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой
Октябрь	Классификация Сравнение Ограничение	Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы предметов; выделении и обобщении признаков, свойственных предметам и каждой из групп, сопоставлении их, обоснование найденного решения; учить методом ограничения, находить нужный предмет; учить сравнивать между собой предметы, находить отличия и сходства	1.Игра – презентация «Геометрические фигуры» 2.Игра «Назови сначала, назови потом» (Ю.Соколова с.12-14) 3.Игра «Чем отличается?» (Ю.Соколова с.16-17) 4.Игра «Дорисуй нужный предмет» (Солнечные ступеньки с.1) 5. Игра «Дорисуй домик» (Солнечные ступеньки с.3 ) 6.Игра «Найди в ряду предмет», «Найди две одинаковые фигуры» (Солнечные ступеньки с.4) 7.Игра «Что лишнее?» (Шевелёв, с.3.) 8.Игра «Покупки сказочных героев» (Шевелёв, с.5) 9. Игра «Раздели и обведи» (Шевелёв, с.6) 10. Игра «Красная шапочка» (Шевелёв, с.7) 11. Игра «Ленточки» (Шевелёв, с.16) 12. Игра «Раздели по свойствам предметы» (Шевелёв, с.20) 13. Игра «Куда пойдёшь, что найдёшь?» 14. Работа по рабочим тетрадям

<b>Ноябрь</b>	<b>Систематизация Составление рассказа по серии картинок Внимание Память</b>	Учить выявлять систему последовательности по разным признакам и продолжать её; упражнять выявлять последовательность отдельных фрагментов сюжетных картинок и составлять по ним рассказ; учить делать выводы и объяснять свой выбор.	1.Игра «Что было сначала, а что потом?» (Ю.Соколова с.42 – 43) 2. Игра «Составь и расскажи» (Ю.Соколова с.66 – 68) 3. Игра «Продолжи ряд» (Солнечные ступеньки с.6); Игра «Продолжи рисунок» (Шевелёв, с.4) 4. Игра «Заполни таблицу» (Шевелёв, с.16) 5. Игра на зрительную память Упражнения: «Наблюдательность», «Самый внимательный – 1», «Разведчик» (картотека) 6. Игры на внимание «Найди такой же», «Чем похожи?», «Сравни картинки», «Найди пару» (Ю.Соколова с.24 – 33) 7.Игра на внимательность «Запрещенное движение» (Стародубцева с. 16) 8. Работа по рабочим тетрадам
<b>Декабрь</b>	<b>Смысловое соотнесение Отрицание</b>	Упражнять делать выводы и находить предмет с помощью отрицания; упражнять в смысловом соотнесении разных предметов и понятий; пополнить словарный запас	1.Игра на отрицание одного предмета и нахождение другого (Ю.Соколова с.21-23) 2.Игра «Заполни пустое место» (Ю.Соколова с. 49 – 50) 3. «Подбери по смыслу» (Солнечные ступеньки с. 8) 4. Игра «Найди» (Солнечные ступеньки с.10) 5. Игра «Найди смысловую пару» (Шевелёв, с.12) 6. Работа по рабочим тетрадам
<b>Январь</b>	<b>Воображение Моделирование</b>	Развивать воображение, фантазию; упражнять по схеме или образцу создавать объект; учить моделировать сказки и рассказывать по готовой или созданной модели; учить отображать разные группы	1.Игра на воображение «Угадай-ка» (Стародубцева с. 33) 2. Упражнения «Перевоплощение», «Чтобыло бы, если...» (картотека)

		<p>понятий с помощью одного и того же типа модели</p>	<p>3. 4.Игра «Сложи узор» (из геометрических фигур) Моделированная сказка «Красная шапочка», «Колобок» Игра «Сложи по образцу» (кубики, лего) 5.Игра «Дом в деревне» (моделирование из счётных палочек) 6.Игра «Найди игрушку по нарисованной схеме» (коляска, расчёска, платье – кукла) 7. Работа по рабочим тетрадям</p>
<p><b>Февраль</b></p>	<p><b>Анализ</b> <b>Синтез</b> <b>Обобщение</b> <b>Развитие лексикопонятийного словаря</b> <b>Подбор синонимов и антонимов</b></p>	<p>Учить анализировать взаиморасположение частей открытого пространства; упражнять в составлении целого из частей и разбиении целого на части; учить обобщать предметы и явления по разным признакам и свойствам; учить подбирать родовое понятие к видовым; • учить детей наполнять содержанием модель отношений между понятиями; • упражнять в подборе синонимов и антонимов; • пополнить словарный запас</p>	<p>1.Игра-презентация «Найди лишнее» 2.Игра «Назови несколько вариантов лишних картинок» (Ю.Соколова с.17-20) 3. Игра «Целое из частей» (Ю.Соколова с.64 – 65) 4.Игра «Найди фрагменты» (Солнечные ступеньки с.12) 5.Игра «Угощение для медвежат» (Деньеш, с. 6) 6. Игра «Соедини в целое» (Шевелёв, с.21) 7. Упражнения «Сравнение понятий», «Прилагательные ассоциации», «Понятия по порядку», «Подбор омонимов», «Глагольные ассоциации», «Подбор синонимов и антонимов», «Формулировка определений», «Какая одежда?», «Поварнеумеха», «Путаница», «Овощная небылица» «Объяснялки» 8. Работа по рабочим тетрадям</p>
<p><b>Март</b></p>	<p><b>Пространственное мышление</b> <b>Аналогия</b></p>	<p>Учить пользоваться планом для нахождения определенного места на участке детского сада, группы; учить рисовать</p>	<p>1.Игра «Подходит ли фигура?» (Ю.Соколова с. 56) 2.Игра «Лишний кубик» (Ю.Соколова с.61) 3.Игра «Украсим ёлку»</p>

		самостоятельно план улицы, отображать на нем «маршрут»; упражняться в ориентации в пространстве (влево, вправо, между и т.д.); учить в выборе предметов и явлений по аналогии	бусами» (Дьенеш, с. 10) 4.Игра с геометр.фигурами (Шевелёв, с.9) 5.Игра «Путь цыплёнка» (Шевелёв, с.10) 6. Игра «Рыбка и рыбаки» (Шевелёв, с.15) 7.Игра «Путь Димы» (Шевелёв, с.18) 8.Игра «Найди одинаковые игрушки» (Шевелёв, с.19) 9.Игра «Путь белочки» (Шевелёв, с.22.) 10.Упражнение «Муха» (картотека) 11. Работа по рабочим тетрадам
<b>Апрель</b>	<b>Умозаключение Закономерность Логические задачи</b>	Учить решать логические задачи и разгадывать головоломки; упражнять находить закономерности и объяснять их происхождение; учить делать элементарные умозаключения, опираясь на свой опыт	1.Игра «Что было сначала, что потом?» (Ю.Соколова с.73 – 75) 2.Игра «Что раньше» (Ю.Соколова с.76 – 77) 3.Игра «Если...значит» (Ю.Соколова с.78 – 80) 4.Игра «Чего больше, догадайся?» (Ю.Соколова с.81 – 82) 5.Игра «Дорисуй недостающие предметы» (Солнечные ступеньки с.13) 6.Задачи на логику (Солнечные ступеньки с. 16) 7.Игра «Стёртое лото» (Шевелёв, с.22) 8.Словесная игра «Концовка» (картотека) 9.Игра «Чересчур» (картотека) 10.Игра «Верно – не верно» (картотека) 11. Работа по рабочим тетрадам
<b>Май</b>	<b>Повторение Итоговое занятие Диагностика</b>	Оценить уровень развития логического мышления детей 5-6 лет.	– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал); –С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого-педагогическое обследование детей»;

			«Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой
--	--	--	---

## Учебно-тематический план подготовительной группы

Месяц	Раздел	Цель, задачи	План работы
Сентябрь	Диагностика Повторение	Оценить уровень развития логического мышления детей 6-7 лет	– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал); –С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого-педагогическое обследование детей»; «Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой
Октябрь	Классификация Сравнение Ограничение	Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы предметов; • выделении и обобщении признаков, свойственных предметам и каждой из групп, сопоставлении их, обоснование найденного решения; • учить методом ограничения находить нужный предмет; • учить сравнивать между собой предметы, находить отличия и сходства	1.Игра – презентация «Геометрические фигуры» Игра «Четвёртый лишний» (Ю.Соколова с. 7-11) 2. Игра «Назови сначала, назови потом» (Ю.Соколова с.12-14) Игра «Чем отличается?» (Ю.Соколова с.16-17) 3.Игра «Дорисуй нужный предмет» (Солнечные ступеньки с.1) 4.Игра «Раздели на 3 группы предметы» (Солнечные ступеньки с.1) 5.Игра «Цифры и буквы» (Солнечные ступеньки с.2) 6.Игра «Сделай одинаковым» (Солнечные ступеньки с.3) 7.Игра «Найди в ряду предмет», «Найди две одинаковые фигуры» (Солнечные ступеньки с.4) 8.Игра «Покупки сказочных героев» (Шевелёв, с.5) 9.Игра «Красная шапочка» (Шевелёв, с.7) 10.Игра «Разложи по конвертам» (Шевелёв, с.19) 11.Игра «Раздели по свойствам предметы»



			(Шевелёв, с.20) 12. Упражнение «Родовые отношения», «Исключение лишнего слова», «Сходство и различие» (картотека) 13. Игра «Куда пойдёшь, что найдёшь?» 14. Работа по рабочим тетрадам
<b>Ноябрь</b>	<b>Систематизация Составление рассказа по серии картинок</b>	учить выявлять систему последовательность по разным признакам и продолжать её; упражнять выявлять последовательность отдельных фрагментов сюжетных картинок и составлять по ним рассказ; учить делать выводы и объяснять свой выбор	1.Игра «Какая фигура подходит?», «Чего не хватает?» (Ю.Соколова с.34 – 40) 2.Игра «Что было сначала, а что потом?» (Ю.Соколова с.42 – 43) 3.Игра «Составь и расскажи» (Ю.Соколова с.66 – 68) «Дорисуй гирлянду» (Солнечные ступеньки с.6) 4.Игра «Размести по-разному» (Солнечные ступеньки с. 7) 5. Игра «Продолжи рисунок» (Шевелёв, с.4) 6. Игра «Раскрась четвёртый предмет» (Шевелёв, с. 6) 7.Игра «Заполни таблицу» (Шевелёв, с.14) 8.Игра «Дорисуй узор» (Шевелёв, с.14) 9. Работа по рабочим тетрадам
<b>Декабрь</b>	<b>Смысловое соотнесение Отрицание Память Внимание</b>	Упражнять делать выводы и находить предмет с помощью отрицания; упражнять в смысловом соотнесении разных предметов и понятий; пополнить словарный запас  Развивать слуховую и зрительную память; • Упражнять в запоминании и воспроизведении; • Развивать внимание, наблюдательность; • Упражнять в нахождении	1.Игра на отрицание одного предмета и нахождение другого (Ю.Соколова с.21- 23) 2.Игра «Заполни пустое место» (Ю.Соколова с.47 – 48, 51-52) 3. Игра «Найди смысловую пару» (Солнечные ступеньки с.9) 5. Игра «Закрась не...» (Солнечные ступеньки с.11) 6.Игра «Найди смысловую пару» (Шевелёв, с.12)

			<p>7.Игра «Слушай и показывай» (Стародубцева с. 29)</p> <p>8.Игра на зрительную память «Найди пару» (Дьенеш, с. 4)</p> <p>Упражнения: «Наблюдательность», «Самый внимательный – 1», «Разведчик» (картотека) Игры на внимание «Найди такой же», отдельных фрагментов от целых картин «Чем похожи?», «Сравни картинки», «Найди пару» (Ю.Соколова с.24 – 33)</p> <p>9.Игра на внимательность «Запрещенное движение» (Стародубцева с. 16)</p> <p>10.Игра «Найди парные узоры» (Шевелёв, с.21)</p>
<b>Январь</b>	<b>Воображение Моделирование</b>	Развивать воображение, фантазию; упражнять по схеме или образцу создавать объект; учить моделировать сказки и рассказывать по готовой или созданной модели; учить отображать разные группы понятий с помощью одного и того же типа модели	<p>1.Игра на воображение «Угадай-ка» (Стародубцева с. 33)</p> <p>2.Игра «Логический поезд» (Дьенеш, с. 9)</p> <p>Упражнения «Перевоплощение», «Что было бы, если...» (картотека)</p> <p>3.Игра «Сложи узор» (из геометрических фигур)</p> <p>Оригами Моделированная сказка «Красная шапочка», «Колобок»</p> <p>5.Игра «Сложи по образцу» (кубики, леги)</p> <p>6.Игра «Дом в деревне» (моделирование из счётных палочек)</p> <p>7.Рассказ о предмете по заданной схеме</p> <p>8.Игра «Найди игрушку по нарисованной схеме» (коляска, расчёска, платье – кукла)</p> <p>9. Работа по рабочим тетрадям</p>
<b>Февраль</b>	<b>Анализ</b>	Учить анализировать	1.Игра «Назови несколько

	<b>Синтез Обобщение</b>	взаиморасположение частей открытого пространства; упражнять в составлении целого из частей и разбиении целого на части; учить обобщать предметы и явления по разным признакам и свойствам	вариантов лишних картинок» (Ю.Соколова с.17-20) 2.Игра «Целое из частей» (Ю.Соколова с.64 – 65) 3.Игра «Заполнение круга и квадрата» (Солнечные ступеньки с.3) 4.Игра «Найди фрагменты» (Солнечные ступеньки с.12) 5.Игра «Угощение для медвежат» (Деньеш, с. 6) 6.Игра «Соедини в целое» (Шевелёв, с.21) 7. Работа по рабочим тетрадям
<b>Март</b>	<b>Пространственное мышление Аналогия</b>	Учить пользоваться планом для нахождения определенного места на участке детского сада, группы; учить рисовать самостоятельно план улицы, отображать на нем «маршрут»; упражняться в ориентации в пространстве (влево, вправо, между и т.д.); учить в выборе предметов и явлений по аналогии	1.Игра «Подходит ли фигура?» (Ю.Соколова с.53 – 55, 57 – 59) 2.Игра «План комнаты» (Ю.Соколова с.60) 3.Игра «Подбери ключик» (Ю.Соколова с.62) 4.Игра «Найди недостающий предмет» (Солнечные ступеньки с.5) 5.Игра «Украсим ёлку бусами» (Дьенеш, с. 10) 6.Игра с геометр.фигурами (Шевелёв, с.9) 7.Игра «Путь цыплёнка» (Шевелёв, с.10) 8.Игра «Пустой квадрат» (Шевелёв, с.11) 9. Игра «Рыбка и рыбаки» (Шевелёв, с.15) 10. Игра «Путь Димы» (Шевелёв, с.18) 11.Игра «Найди одинаковые игрушки» (Шевелёв, с.19) 12.Работа по рабочим тетрадям
<b>Апрель</b>	<b>Умозаключение Закономерности Логические задачи</b>	Учить решать логические задачи и разгадывать головоломки: Упражнять находить закономерности и объяснять их происхождение; учить делать элементарные умозаключения, опираясь на	1.Игра «Назови следующее слово» (Ю.Соколова с.41) 2.Игра «Продолжи закономерность» (Ю.Соколова с.66 – 68) 3.Игра «Найди ошибку в

		свой опыт	<p>составлении бус» (Ю.Соколова с.69)</p> <p>4. Игра «Что было сначала, что потом?» (Ю.Соколова с.73 – 75)</p> <p>5.Игра «Что раньше» (Ю.Соколова с.76 – 77)</p> <p>6.Игра «Если...,значит» (Ю.Соколова с.78 – 80)</p> <p>7.Игра «Чего больше, догадайся?» (Ю.Соколова с.81 – 82)</p> <p>8.Игра «Дорисуй недостающие предметы» (Солнечные ступеньки с.13) 9.Задачи на логику (Солнечные ступеньки с.14-15)</p> <p>9.Игра «Мозайка цифр» (Дьенеш, с. 9)</p> <p>10. Игра «Дай Имя» (Шевелёв, с.11)</p> <p>11. Игра «Стёртое лото» (Шевелёв, с.22)</p> <p>12. Игра «Заполни пустые квадраты» (Шевелёв, с.23)</p> <p>13.Игра «Неправильные весы» (Шевелёв, с.23,)</p> <p>14. Игра «Спортивные игры» (Шевелёв, с.24)</p> <p>15.Загадки-шутки, хитрые вопросы, логические задачи (картотека)</p> <p>16.Словесная игра «Концовка» (картотека)</p> <p>17. Игра «Посади дерево» (картотека)</p> <p>18. Игра «Чересчур» (картотека)</p> <p>19. Игра «Верно – не верно» (картотека)</p>
<b>Май</b>	<b>Повторение Итоговое занятие Диагностика</b>	Оценить уровень развития логического мышления детей 6-7 лет.	<p>– «Скоро в школу» для детей 4-7 лет (наглядный и диагностический материал);</p> <p>–С.Д.Забрамная, О.В.Боровик «Психолого-педагогическое обследование детей»; «Психолого-педагогическая диагностика развития</p>

			детей раннего и дошкольного возраста» под ред. Е.А.Стребелевой
--	--	--	--

## Заключение

В программе «Детство» сказано: «Задача дошкольного воспитания состоит не в максимальном ускорении развития ребенка, не в форсировании сроков и темпов перевода его на «рельсы» школьного возраста, а прежде всего в создании каждому дошкольнику условий для наиболее полного раскрытия его возрастных возможностей и способностей».

Наиболее близкие и естественные для ребенка виды деятельности - игра, общение со взрослыми и сверстниками, экспериментирование и предметная деятельность.

Именно в этих видах деятельности происходит интеллектуальное, эмоционально - личностное развитие. Дети обретают уверенность в себе, учатся излагать свои мысли, чувства. Все это будет хорошим подспорьем при их подготовке к школе.

**Эффективность занятий** достигается через использование современных образовательных технологий. В работе используются следующие технологии обучения:

1.здоровьесберегающие технологии (физкультминутки во время занятий на укрепление мышц глаз, шеи, позвоночника);

2.проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения);

3.технологии личноно – ориентированного подхода (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию).

## Список литературы

1. «Окружающий мир в дидактических играх дошкольников» Л.В. Артемова, Москва «Просвещение» 2002г
2. «Дидактические игры в детском саду» А.К. Бондаренко, Москва «Просвещение» 2001г
3. «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста» Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко, Москва «Просвещение» 1999г
4. «Чего не свете не бывает?» О.М. Дьяченко, Е.Л. Агаева, Москва «Просвещение» 2001г
5. «Развивающие игры с малышами» Т.В. Галанова, Ярославль «Академия развития», 1996г
6. «Развивающие игры для дошкольников Н.Н. Васильева, Н.В. Новоторцева, Ярославль «Академия развития», 1996г
7. «Развитие интеллектуальных способностей дошкольника» Л.Ф. Тихомирова, Ярославль «Академия развития», 1996г
8. «Проверяем знания дошкольника-тесты» С.Е. Гаврина, Киров «Весна», 2007г
9. «Веселые задачки для маленьких умников» С.Е. Гаврина, Ярославль «Академия развития», 2006г.
10. «Логика. Готовимся к школе по интенсивной методике» Соколова Ю.А., М: Эксмо, 2006г.
11. Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления и воображения дошкольников Стародубцева И.В., Завьялова Т.П., М: АРКТИ. — 2008г.

# Приложение

## КТО ЧТО ЛЮБИТ?

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

## НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

## НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

## НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним".

Примеры:

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;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.



## ЧТО НА СВЕТЕ КОЛЮЧЕЕ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колоченое? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шпильки роз и шпильника, папин подбородок....

Назовите несколько колочих объектов, возможно малыши добавят к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колочие растения, покажите ребёнку шпильки. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колочих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колочих вещей" все новые и новые объекты.

## У КОГО КАКАЯ РАБОТА?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра поможет вам быстро определить назначение каких предметов, или допустим, частей тела ребенка еще не знает. А значит есть повод рассказать ему о них.

Спросите малыша, какую "работу" делают наши глазаки, уши, нос, руки и т.д. Сначала приведите ребенку несколько примеров, чтобы он понял принцип.

Можно спросить о назначении любых предметов в комнате или на улице (какая работа у утюга, у холодильника, у автомобиля и т.д.)

## ПРИДУМАЙ НАЗВАНИЕ

Количество игроков: любое

Дополнительно: книги со стихами

Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

Читайте ребенку стихотворения не называя заголовка и, предложите малышу самому придумать каждому стихотворению какое-то название.

Игра научит малыша обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Нам очень нравится эта игра, иногда мне кажется, что ребенок придумывает более удачное название.

## УПРАЖНЕНИЕ

### НА РАЗВИТИЕ ГИБКОСТИ УМА И

#### СЛОВАРНОГО ЗАПАСА.

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. - назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. - назови слова, относящиеся к спорту. - назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

## УПРАЖНЕНИЕ

### НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ МЫШЛЕНИЯ.

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!"  
Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, ЗО.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать 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.

## СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?"

После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить.

Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

неотгаданную букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Иногда требуется совпадение слов лишь двух из всех «сконтактированных» или вообще не требуется произношение слова несколькими участниками одновременно.

Цель участников — придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться другие участники. Одна из возможных стратегий (не поощряемая, впрочем) — загадывать термины-вопросы из области, в которой сильно отгадываешь, но не ведущий.

Игра заканчивается, когда игроки произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно происходит смена ведущего (например, на того участника, который задавал решающий вопрос).

## НАКОРМИ ПТИЦ

Игра упражняет в употреблении предлогов, падежных окончаний, расширяет словарный запас, развивает внимание, мелкую моторику.

На картинку, где изображена кормушка, кладутся семена подсолнечника. Затем ребенок берет птичку, сажает в кормушку и говорит: «Кормлю синицу».

Ребенку предлагается посадить птиц на ветку дерева, на елку, в кормушку и т.п.

Ребенок самостоятельно рассаживает птиц, обозначая их расположение. Взрослый при этом контролирует правильность употребления предложно-падежных конструкций.

Когда все птицы побывают в «столовой», взрослый просит ребенка закрыть глаза и убирает какую-нибудь птицу. Затем просит сказать, кого нет.

## ЧЕРЕДОВАНИЕ

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом можно выложить набор из разноцветных палочек и т.д.

## КТО КЕМ БУДЕТ?

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут.  
Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Может существовать несколько ответов на один вопрос.

Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос

## ГОВОРИ НАБОРОТ

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов:

веселый - грустный,

быстрый - медленный,

пустой - полный,

умный - глупый,

трудолюбивый - ленивый,

сильный - слабый,

тяжелый - легкий,

трусливый - храбрый,

белый - черный,

твердый - мягкий,

шершавый - гладкий и т.д.

## ПОЗНАКОМИМСЯ

Количество игроков: любое

Дополнительно: 2 объекта одинаковые по сути, но разными по исполнению

Взрём два объекта одинаковые по сути, но разными по исполнению. Например, игрушечного клоуна и клоуна, нарисованного на бумаге. Можно познакомить одного клоуна с другим. "Привет! Я тоже клоун, меня зовут... а тебя? Смотри, мы с тобой похожи, только у тебя красненькая шапочка, а у меня синенькая; у тебя бантик в горошек, а у меня в клеточку...".

То есть развиваются не только аналитическое мышление, но и речь, коммуникативные навыки.

## РАЗЛОЖИ КАРТОЧКИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: карточки с любыми картинками

Ребёнку предлагается разложить все имеющиеся карточки на 2 или 3 кучки, а потом объяснить по какому принципу разделение произошло.

## ЕСТЬ КОНТАКТ!

Количество игроков: не менее трех (один ведущий и двое отгадывающих)

Дополнительно: нет

Ведущий загадывает слово, называет его первую букву (слово должно быть существительным в е.ч., именительном падеже). В процессе тура отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен пригумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие — достаточно любого слова, описываемого определением. В некоторых модификациях правил запрещается дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»).

Если ведущий не может придумать подходящее слово, но задумку спрашивавшего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «контакт» (подразумевая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 минут или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактнующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевают. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет первую

## НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручки

Дайте каждому участнику игры карандаш и листок бумаги. Требуется написать двадцать слов (имен существительных нарицательных), в состав которых входит гласная буква «А», многократно повторяемая; других гласных нет. Таковы, например, слова: «стакан», «карандаш», «саламандра» и т. п. В первом из них буква «А» встречается дважды, во втором — три раза, а в третьем — четыре раза. В интересах играющего подбирать такие слова, в которых буква «А» повторяется возможно большее количество раз.

Так как игра проводится на скорость, то для записи слов дается определенное время, но не более 10 минут. За это время каждый должен написать по 20 слов. Ясно, что когда на исходе последние минуты, играющий вынужден торопиться и дополнять свой список менее «выгодными» словами.

Раздается команда: «Стоп! Карандаши на стол!» Запись слов прекращается. Займемся теперь подсчетом: сколько раз в написанных тем или иным игроком словах встречается буква «А», у кого это число окажется наибольшим, тот и победитель.

Само собой разумеется, что неправильно внесенные слова (те, в которых, кроме буквы «А», попадаются и другие гласные буквы) из списка вычеркиваются.

## РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку разворачивания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

## ОБЩИЕ СЛОВА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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

- Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.

- Назови слова, относящиеся к спорту.

- Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

## ЗАГАДКИ ПОД УДАРЕНИЕМ

Ребенок должен отвечать одним словом, выделяя голосом ударный звук. Малышу нужно показать, как нужно отвечать, не объясняя, что такое ударение:

Взрослый: Острый, железный, нужен для резки.

Ребенок: нож.

Взрослый: Бывает сильный, бывает слабый, надувает паруса и полощет флаги.

Ребенок: ветер.

Взрослый: Легкая или теплая, от холода спасает, голову укрывает.

Ребенок: шапка.

Взрослый: Может быть столовой, может быть чайной, ею едим и размешиваем чай.

Ребенок: ложка.

Взрослый: Расчесываем ею волосы и делаем причёску.

Ребенок: расчёска.

Взрослый: Наливаем в нее воду, молоко или чай и пьем.

Ребенок: чашка.

Взрослый: Им моем руки, смываем грязь.

Ребенок: мыло.

Взрослый: Ею чистим зубы.

Ребенок: щётка.

Взрослый: Его кладем в чай, чтобы было сладко.

Ребенок: сахар.

Взрослый: Им укрываемся, когда ложимся спать, чтобы не было холодно.

Ребенок: одеяло.

## ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Ведущий говорит с ошибками, а дети его должны исправить.

Например:

— Я иду по вода.

— Заяц спит над снегом.

— Цветы стоят на вазе.

— Мальчик вышел за дома.

— Дождик идет под лесом.

— Рыбы плавают к реке.

— Девочка съела два тарелки каши.

— В магазине продают много хлеб.

— У коты пушистые усы.

— Курица зовет своих цыплятов.

## НАЙДИ СВОЙ КРУГ

Ведущий чертит два круга. В первый круг становятся те дети, в именах которых ударение падает на первый слог, во второй - те, в именах которых ударение на втором слог.

## ДВАДЦАТЬ СЛОВ

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручки

Дайте каждому участнику игры карандаш и листок бумаги. Требуется написать двадцать слов (имен существительных нарицательных) в состав которых входит гласная буква «А», многократно повторяемая; других гласных нет. Таковы, например, слова: «стакан», «карандаш», «саламандра» и т. п. В первом из них буква «А» встречается дважды, во втором — три раза, а в третьем — четыре раза. В интересах играющего подбирать такие слова, в которых буква «А» повторяется возможно большее количество раз.

Так как игра проводится на скорость, то для записи слов дается определенное время, но не более 10 минут. За это время каждый должен написать по 20 слов. Ясно, что когда на исходе последние минуты, играющий вынужден торопиться и дополнять свой список менее «выгодным» словами.

Раздается команда: «Стоп! Карандаши на стол!» Запись слов прекращается. Займемся теперь подсчетом: сколько раз в написанных тем или иным игроком словах встречается буква «А». У кого это число окажется наибольшим, тот и победитель.

Само собой разумеется, что неправильно внесенные слова (те, в которых, кроме буквы «А», попадают и другие гласные буквы) из списка вычеркиваются.

## ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.



## Я ЗНАМЕНИТ!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Это вариант хорошо известной игры "Двадцать вопросов": разница лишь в том, что все вопросы относятся к выдающейся личности. Кто-то говорит: "Я знаменитый человек. Угадай, кто".

Другие участники игры задают наводящие вопросы, чтобы определить, кто он, причем ответы могут быть только "да" и "нет".

Например, вы не можете спросить: "В каком кинофильме вас показывали в прошлом году?" По правилам только так: "Вас показывали по телевидению в прошлом году?", "Это было смешно?", "Это было серьезно?" и т. д.

По традиции можно задавать только двадцать вопросов, чтобы угадать, о ком идет речь, но можно продолжить игру. Для этого "известная личность" должна дать вам три подсказки, и вы задаете еще десять вопросов. Можно придумать и любые другие правила.

## ЗВОНКИЙ МЯЧ

Ведущий называет обобщающее понятие и одновременно бьет мячом об пол. Игрокам нужно привести пример — назвать предмет, относящийся к обобщающему понятию, одновременно ударяя мячом. Удар мячом совпадает с ударением в слове.

Овоши — репа, лук

одежда — брюки, майка

украшения — кольцо, бусы

инструменты — молоток, клещи

цветы — роза, мак

мебель — диван, кресло

## КАК СОСТАВИТЬ ИНСТРУКЦИЮ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает вниманию всех какой-то предмет, например телевизор. Ребята должны придумать точную инструкцию для правильного использования названного предмета. И эта инструкция должна быть очень подробной, в ней нужно сказать обо всем, что касается данного предмета. Каждый придумывает инструкцию для какого-то одного предмета, а потом ведущий называет следующий предмет, и игра продолжается.

Когда каждый сочинит по инструкции, ведущий усложняет правила игры. Теперь следует придумать необычное применение какому-то предмету. Например, телевизор можно использовать в качестве подставки для цветов; из него также можно вытащить все детали и поселить там хомячков.

Таким образом, все ребята придумывают необычные инструкции для названных ведущим предметов. В конце игры подводящие итоги. Ведущий оценивает сообразительность каждого игрока и присуждает ему определенное количество очков. Тот, кто получает больше очков, становится победителем.

## ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Каждому игроку раздается по две карточки. Задача каждого игрока за определенное время (которое обговаривается заранее) придумать изобретение, используя предметы на карточках.

Например, из карточек с изображением стула и будильника можно придумать вещь, на которой можно сидеть, но которая могла бы разбудить человека в нужный момент.

Игроки делают наброски своих изобретений на бумаге и готовят речь для защиты изобретения. Выигрывает тот участник, который к концу игры наберет большее количество изобретений.

## ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка?

Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.

## НАХОДЧИВЫЙ

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч и секундомер (или часы). И еще — ваша сообразительность

Все игроки делятся на 2 команды. В этой игре необходим еще и водящий — выберите его с помощью считалки.

Игроки садятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами - примерно 2 метра.

Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «Ар...»

«...буз!»- быстро должен закончить игрок и - бросить мяч следующему напротив: «Ко...»

«...рабль!»- сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику...

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль за соблюдением правил - за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подскоков, а также - за временем. Игра должна идти 3 или 5 минут - как вы условитесь.

Для усложнения игры вы можете ограничиться, к примеру, названиями городов, растений, животных...

Победительницей объявляется команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

### СТИХОТВОРЕНИЕ:

Скажу я слово высоко,

а ты ответишь....

Скажу я слово далеко,

а ты ответишь....

Скажу тебе я слово трус,

ответишь ты....

теперь начало я скажу, — ну, отвечай ...!

### МЕШОЧЕК С СЮРПРИЗОМ

В полотняный мешочек положить несколько мелких вещей: 2  
картинки, пуговицу, резиновую игрушку, ложку. Попросить ребенка  
на ощупь определить, что это за вещь. Пусть он опишет и назовет их,  
и есть ли среди предложенных вещей одинаковые.

### БЕЛЫЙ ЛИСТ

Игра направлена на восприятие таких свойств предмета, как форма, величина, развитие мелкой моторики.

На листе бумаги нарисованы различные фигуры, часть синим цветом, другие лишь обведены по контуру.

Ребенок должен белыми фигурами закрыть такие же цветные.

Если задание выполнено правильно, лист бумаги будет белым.

### Я ЗНАЮ...

В этой игре ребенку предлагается общее понятие, для которого нужно назвать слова более частные, к нему относящиеся. Например, просим ребенка назвать 5 имен мальчиков. При этом, называя имена, ребенок должен одной рукой бить мяч о землю. Слова ребенка:

«Я знаю 5 имен мальчиков:

Саша — раз;

Миша — два;

Коля — три;

Леша — четыре;

Денис — пять.

Для игры используются понятия: имена девочек, названия деревьев, страны, города, реки, фрукты, овощи, ягоды, продукты, одежда, мебель и т.д.

## СКАЗКИ – ПЕРЕВЕРТЫШИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Суть игры – название сказки «перевернуть наоборот» и загадать противнику. Кто больше отгадает сказок – тот и выиграл. Как вариант – можно «переворачивать» не только названия сказок, но и имена главных героев. Такая игра отлично тренирует логику и мышление Вашего карапуза. Приведу ниже несколько примеров сказок-перевертышей:

«Дворец» - «Геремок».

«Оловянное животное» - «Золотая рыбка»

«Квадратик» - «Колобок»

«Петушок - Рябушок» - «Курочка - Ряба»

«Курочка – серебряная лапка» - «Петушок – Золотой Гребешок»

«Бумажная коровка» - «Соломенный бычок»

«Большой – Ойзоров» - «Доктор Айболит»

«Носочек» - «Варежка»

«Пес без шляпы» - «Кот в сапогах»

Так можно продолжать до бесконечности, благо сказок – огромное количество. Главное – дать волю фантазии, и тогда веселье и детский смех Вам обеспечены!

## ЧТО ОБЩЕГО?

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор карточек с рисунками (их должно придти по 5 на каждого игрока + хотя бы еще по 1 для игрока для колоды)

Каждому игроку раздается по 5 карточек, остальные складываются в колоду. Первый игрок вытягивает из колоды любую карточку и кладет ее рисунком -вверх. Затем он сравнивает свои карточки с той, которая лежит на колоде. Если ему удается найти сходство, он кладет свою карточку на стол и вслух поясняет, чем похожи рисунки. Тогда этот игрок имеет право сделать следующий ход. Но теперь рисунки на оставшихся 4 карточках он сравнивает с рисунком на той, которая лежит на столе. .

Если нужную карточку среди своих найти не удается, игрок берет дополнительную из колоды, а право хода переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот участник, который сможет первым выложить на стол все свои карточки.

## НАЗОВИ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ

### ПО ЗНАЧЕНИЮ СЛОВА

Игра очень проста, не требует предварительной подготовки, можно играть где угодно — дома, на прогулке... Это тренирует логическое мышление у ребенка, внимание, реакцию. Для самых маленьких малышей можно приготовить карточки с картинками-подсказками, картинки вырежете из ненужных журналов.

ДЕНЬ — ...

УТРО — ...

РАДОСТЬ — ...

ЖАРА — ...

СМЕХ — ...

ВВЕРХ — ...

СПУСК — ...

ВОСХОД — ...

ХРАБРОСТЬ — ...

МЕДЛЕННО — ...

ДЛИННЫЙ — ...

ГЛУПЫЙ — ...

СВЕТЛЫЙ — ...

СТАРЫЙ — ...

ВЫСОКИЙ — ...

БОЛЬНОЙ — ...

ТОЛСТЫЙ — ...

ГОРЯЧИЙ — ...

СМЕЛЫЙ — ...

ШИРОКИЙ — ...

ДОБРЫЙ — ...

СИННИЙ — ...

ХОЛОДНЫЙ — ...

БОЛЬШОЙ — ...

ХОРОШИЙ — ...

ЛЕНИВЫЙ — ...

УМНЫЙ — ...

СЛАБЫЙ — ...

ТРУДОЛЮБИВЫЙ — ...

### РЕЖИМ ДНЯ

Количество игроков: любое

Дополнительно: 8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня

Игроки должны рассмотреть, а затем расположить картинки в определённой последовательности и объяснить.

### ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

### ЧТО БЫ ЭТО ЗНАЧИЛО?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подойдут разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проше пареной репы", "бить баклуши"

### СПРЯТАННОЕ СЛОВО

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В начале игры следует выбрать водящего, которому придется искать спрятанные слова. Он должен выйти из комнаты на некоторое время, за которое участники задумают известную фразу.

После этого водящий возвращается в комнату и пытается угадать фразу путем наводящих вопросов. Например, если была задана фраза "Язык до Киева доведет", следует разбить ее на несколько слов (язык, Киев и доведет) и использовать их в ответах на вопросы водящего.

## ЗАГАДКИ ЛЕСОВИЧКА

Велухий читает письмо: "Дорогие дети! Я, Лесовичок, живу в лесу, люблю собирать грибы. Много грибов приношу домой. Отгадайте, какие это грибы? Если в их названиях есть звук (р) (рыжки, сирожки, боровики), звук (с) (маслята, лисички)

## НЕЗНАЙКА

Незнайка обращается ко всем играющим поочередно с вопросами: кто? с кем? зачем? откуда и т. д. Играющие должны давать ему ответы с любой заданной буквы.

Например, надо ответить только с буквы «С»: «Кто? — Собака. — Когда? Сегодня. — С кем? — Со слоном. — Откуда? — Со стола. — Что сделала? — Стащила. Что? — Сосиски.

Тот, кто ответит на вопрос не с той буквы или замешкается, отдает свой фант.

## ПОЙМАЙ РЫБКУ

Игра поможет автоматизировать звук в словах, закрепляет знание обобщающих понятий, знание основных и оттеночных цветов, развивает фонематический слух, мелкую моторику, зрительное восприятие, память.

В коробку кладутся «рыбки», в названии которых есть звуки, которые нужно дифференцировать, ребенок ловит «рыбку», говорит, кого она напоминает по очертаниям, определяет наличие того или иного звука, кладет «рыбку» справа или слева от коробки.

## АССОЦИАЦИИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки по очереди произносят слова, пришедшие на ум, в ответ на слово произнесенное другим игроком. Играть надо быстро, в случае если ассоциация не понятна, желательно объяснить ее или добиваться объяснения.

## ЧИСЛО

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается отгадывающий («математик»), который должен отойти на время, пока остальные загадают какое-то число.

Затем, математик должен угадать это таинственное число, спрашивая по очереди у каждого игрока о каком-то числе, на что они должны отвечать, больше загаданное число, или меньше.

Например, загаданное число – 35. Математик спрашивает у первого игрока:

- Это число 58?

Игрок должен ответить, что оно меньше. Затем математик спрашивает у следующего игрока:

- Это число 2?

## ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

## ЧТО ЛИШНЕЕ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: карточки с изображениями предметов

Выложить перед ребенком три карточки, относящиеся к одной смысловой группе, а четвертую из другой группы (транспорт и здание; животные и игрушка; посуда и книга и т.п.). Ребенок должен выделить лишнюю карточку.

Чем старше ребенок, тем ближе по смыслу категории. Например, фрукты и овощи, 3 машины и самолет; шапка, шарф, варежки и сапоги; 3 диких животных и 1 домашнее.



## ДОМИНО

Цель: развитие умения находить общие и различные признаки предметов.

Материал: изображение фишек с разным количеством изображенных точек.

Воспитатель обращает внимание ребенка на различие фишек, предлагает рассмотреть их и найти различия. Дается следующее задание: «В каждом ряду укажи картинку, отличающуюся от остальных, объясни чем».

## РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ

Цель: учить детей классифицировать предметы на группы по существенным признакам, формировать обобщающую функцию мышления.

Материал: картинка с изображением различных животных: диких и домашних.

Воспитатель предлагает ребенку разделить предметы, изображенные на картинках, на группы. Первую группу педагог определяет сам, его задача – научить ребенка действовать по аналогии.

## УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Цель: учить устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями окружающей действительности, развивать сообразительность мышления.

Материал: 5-6 сюжетных картинок. Объединенных одно темой.

Воспитатель рассказывает ребенку о возможности самим составлять рассказы по картинкам: придумывать героев, сюжет. Затем выкладывает перед ним 4-5 картинок, связанных между собой единым сюжетом, не по порядку.

Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть их, подумать: «В каком порядке произошли события?» Воспитатель может сам начать рассказ, предложить ребенку продолжить рассказ. Во время составления рассказа педагог задает дополнительные уточняющие вопросы, помогая ребенку развивать сюжет, останавливаясь на описании предметов, выделяя существенные признаки предметов.

## УГОЛКИ

Играют два человека. Каждый имеет по 10 фишек, стоящих в углу игрового поля.

Цель игры: перевести свои фишки в противоположный угол. Фишки соперников двигаются навстречу друг другу. Игровое поле квадратное, 9x9 клеток.

## ЧТО ВНУТРИ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол,

шкаф - свитер,

холодильник - кефир,

тумбочка - книжка,

пузырек - лекарство,

кастрюля - суп,

лупно - белка,

улей - пчелы,

нора - лиса,

автобус - пассажиры,

корабль - матросы,

больница - врачи,

магазин - покупатель.

## КЛАССИФИКАЦИЯ

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор картинок

Детям дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

## БУКВЕННАЯ ПУТАНИЦА

Количество игроков: 2

Дополнительно: ручки и листы бумаги

Игроки загадывают по слову (имя существительное, из определенного количества букв - например, из восьми), переставляют в каждый в своем слове буквы как попало и записывают на листок бумаги.

Получаются непонятные слова с неизвестным смыслом. Обменявшись листками, каждый пытается восстановить слово, задуманное напарником. Кстати, с непривычки это бывает сложно: ну, как догадаться, что "иностранное" слово "сельпина" - это "апельсин", а не менее загадочное "риндаман" - "мадларин". Чем больше букв в загадываемом слове, тем труднее его восстановить, но зато какой простор для фантазии!

Хотите потренироваться? Угадайте, что означают слова: шарканда, шакиш, фаток, сохбира, гуарот, рельюмокот.

## ЦВЕТЫ

Предлагаем ребенку за 1 минуту назвать 5 предметов определенного цвета. Повторять предметы не разрешается.

Если игра проводится с группой детей, то кто не смог назвать 5 предметов за минуту, выбывает. Победитель становится ведущим.

## РОД И ВИД

Игра направлена на ознакомление детей с родами и видами предметов.

Вопросы:

- чего в лесу больше: деревьев или берез?
- чего в поле больше: цветов или васильков?
- чего в саду больше: кустарников или кустов смородины?
- чего в реке меньше: рыбы или карасей?

## НАЙТИ НУЖНОЕ

Ребенку предлагается карточка, где изображены одинаковые предметы разной величины:

Задание:

- найти картинку с самым маленьким деревом,
- с самым высоким мальчиком,
- с самым низким забором,
- где одна рыбка плавает ниже другой и т.д.

## ЧТО ПОСАЖЕНО ПОЗЖЕ?

Ребенку предлагаются карточки, на которых изображены овощи, цветы на каждой карточке, где изображены растения разной величины.

Задания:

- покажи картинку с изображением цветов, посаженных раньше;
- где морковка посажена позже;
- где луковицы посажены позже; и т.д.

## ОПИШИ ПРЕДМЕТ

Ребенку предлагается какой-либо предмет, например, камушек, кусочек дерева, карандаш и т.д.

Задание:

Опиши его свойства:

- как он сюда попал?
- что с ним было раньше?
- что с ним будет потом?

Можно усложнить игру, дать более сложный предмет (например, чашка, книга и т.д.). затем можно взять исторические факты (жизненный путь самого ребенка с момента рождения).

## СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревели, как медведь»).

## УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

## ПОИСК СОЕДИНИТЕЛЬНЫХ ЗВЕНЬЕВ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Задаются два предмета, например, «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами.

Например, в нашем случае это могут быть «экскаватор» (с лопатой сходен по функции, а с автомобилем входит в одну группу — транспортные средства), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля) и др.

Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев (лопата — тачка — прицеп — автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки. Побеждает тот, кто дал наибольшее число четко аргументированных вариантов решения.

## МЕСЯЦА ПЕРЕИМЕНОВАЛИ!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Придумайте новые названия всем двенадцати месяцам календаря и объясните, почему именно такое название вы им дали.

## НАЗОВИ ЧИСЛО

Цель. Упражнять детей в умении производить устные вычисления.

Ход игры. Взрослый или старший ребенок говорит: "Я могу отгадать число, которое ты задумал. Задумай число, прибавь к нему 6, от суммы отними 2, затем еще отними задуманное число, к результату прибавь 1. У тебя получилось число 5".

В этой несложной задаче на смекалку задуманное число может быть любым, но для решения ее нужно уметь устно вычислять.

Решение задач второй группы не требует специальной математической подготовки, необходимы лишь находчивость и сообразительность.

## СКОЛЬКО ВСЕГО? НА СКОЛЬКО БОЛЬШЕ?

Цель: формирование навыков сложения и вычитания.

Игровой материал: набор фигур, карточки с цифрами и знаками «+» и «-».

Правила игры: играют двое. Один располагает несколько фигур, например, треугольников, внутри зеленого обруча и несколько других фигур, например, квадратов, внутри красного, но вне зеленого обруча. Второй должен из карточек выложить ответы на вопросы: сколько всего фигур? На сколько больше квадратов, чем треугольников (или наоборот)?

Затем играющие меняются ролями. Игру можно повторить многократно, варьируя условия.

## СКОЛЬКО ВЗЯТЬ КОНФЕТ?

(Игра рекомендуется для индивидуальной работы с детьми, успешно овладевшими знаниями программного материала элементарной математики)

Цель. Упражнять детей в соотнесении условия задачи с результатом.

Ход игры. Предлагается условие задачи: "В бумажном кулке лежат конфеты 2 сортов. Наугад берут несколько конфет. Какое наименьшее количество конфет нужно взять, чтобы среди них оказались хотя бы 2 конфеты одного сорта?" (Не менее 3.) Задача решается путем логического размышления.

Так же решается задача о яблоках: "В вазе лежало три яблока. Мама угостила ими трех девочек. Каждая из девочек получила по яблоку, и одно осталось в вазе. Как это получилось?" К ответу решающий задачу приходит вследствие размышления, соотнесения условий с результатом. Одна девочка взяла яблоко вместе с вазой.

## ЧЕЛОВЕК – ДЕРЕВО

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Водящий отворачивается, и остальные игроки знаками загадывают одного из присутствующих (можно загадать самого водящего). Цель водящего, с трех попыток угадать, кого загадали игроки. Для этого водящий задает игрокам вопросы по ассоциации загаданного человека с различными предметами и явлениями. На каждый вопрос игроки сообщают свои ассоциации. Водящий в любой момент может высказывать свои догадки.

Если он угадает — выбирается другой водящий, если исчерпает все попытки, не угадав человека, — становится водящим повторно.

Примеры вопросов, которые может задавать водящий:

- Если бы этот человек был деревом, какое бы это было дерево?
- Каким предметом мебели он бы был?
- Какой одеждой?
- Каким цветом?
- Каким фруктом?
- Какой страной?
- Каким чувством?
- Каким месяцем?
- Какой игрой?

## ШАРИК НА ГОРКЕ

Количество игроков: любое

Дополнительно: горка, шарик

Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты.

Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование (чей шарик точнее докатится до черты?).

## ТОЛЬКО ОДНО СВОЙСТВО

Материал: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники) четырех цветов и двух размеров. Для игры необходимо изготовить специальный набор геометрических фигур. В него входят четыре фигуры (круг, квадрат, треугольник и прямоугольник) четырех цветов, например красного, синего, желтого и белого, маленького размера. В этот же набор включается такое же количество перечисленных фигур указанных цветов, но больших по размеру. Таким образом, для игры (на одного участника) необходимо 16 маленьких геометрических фигур четырех видов и четырех цветов и столько же больших.

Цель. Закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать ее.

Ход игры. У двоих играющих детей по полному набору фигур. Один кладет на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от нее только одним признаком. Так, если первый положил на стол желтый большой треугольник, то второй кладет желтый большой квадрат или синий большой треугольник и т. д. Неправильным считается ход, если второй играющий положит фигуру, не отличающуюся от первой или отличающуюся от нее более чем одним признаком. В этом случае фигуру у игрока забирают. Пронгрывает тот, кто первый останется без фигур. (Возможны варианты.)

## ЧИСЛОВОЙ РЯД

Цель. Закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры. Играют двое детей, сидя за одним столом, раскладывают перед собой лицевой стороной вниз все карточки с цифрами от 1 до 10. При этом каждому из детей дается определенное количество карточек с цифрами (например, до 13).

Некоторые, из цифр встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очередности берет карточку с цифрой, открывает ее и кладет перед собой. Затем первый играющий открывает еще одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им ранее карты, ребенок кладет карточку левее первой, если больше – правее. Если же он возьмет повторно карту с числом, уже открытым им, то возвращает ее на место, а право хода передается соседу. Выигрывает тот, кто первым выложил свой ряд.

Можно условно выделить еще 2 большие группы игр и упражнений. К первой относятся все математические задачи, игры на, смекалку.

## СЛОЖИ КАРТИНКУ

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, шпатель, домик; вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит

предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

## ИСТОРИЯ ПО ФОТОГРАФИИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: фотографии

Игроки придумывают и рассказывают истории к фотографиям.

У кого получится более фантастический рассказ?

## ПАЗЛЫ

Количество игроков: любое

Дополнительно: открытка, ножницы

Вы можете быстро изготовить ребенку пазлы, разрезав открытку. Для 2-3-летних детей открытку нужно сначала разрезать на 4 равные части. Лучше, если Вы используете две одинаковые открытки - одну разрежете, а вторая будет служить образцом.

Затем задание можно усложнить - разрезать открытку на 6-8 прямоугольников, разрезать ее произвольно - части открытки могут быть треугольными, квадратными, в форме трапеций, многоугольников и т.д.

Когда ребенок соберет пазлы, детали сложим в конверт и предложим поиграть в следующий раз.

## ЧЕПУХА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий говорит:

- Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.

Ребенок должен ответить в таком же роде, например:

- А на обед у нас будут яйца в сапогах.

Ведущий подыгрывает:

- А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.

И т. д.



## ХОРОШО – ПЛОХО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети сидят в кругу. Ведущий зачитывает тему обсуждения. Дети передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Ведущий:

- Дождь.

Дети:

- Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Ведущий:

- Город.

Дети:

- Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

## ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинка, лист бумаги

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины.

Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и смекает ведущего.

52. Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.  
Грузовая машина ехала не по узкой дороге.  
По какой дороге ехала легковая машина?  
А грузовая?
53. Стоит клен. На клене две ветки, на каждой ветке по две вишни. Сколько всего вишен растет на клене? (Ответ: ни одной — на клене вишни не растут.)
53. Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди.  
Сколько было гусей?
54. В садике гулял павлин.  
Подошел еще один.  
Два павлина за кустами.  
Сколько их? Считайте сами.
55. Вышла курочка гулять,  
Забрала своих цыплят.  
7 бежали впереди,  
3 осталось позади.  
Беспокоится их мать  
И не может сосчитать.  
Сосчитайте-ка, ребята,  
Сколько было всех цыплят.

56. На большом диване в ряд  
Куклы Танины стоят:  
2 магрешки, Буратино  
И весёлый Чиполлино.  
Сколько всех игрушек?

- 57.росло четыре осины,  
На каждой по четыре больших ветки,  
На каждой большой ветке по четыре маленьких ветки,  
На каждой маленькой ветке по четыре яблока.  
Сколько всего яблок?

*Ответ: Ноль. На осинах нет яблок.*

58. Человек хочет, чтобы он включился. Но когда он включается, человек злится и старается сразу его выключить  
*Ответ: Будильник*

59. У мальчика есть две монеты. В сумме они составляют 3 рубля. Одна из них - не 1 рубль. Что это монеты?  
*Ответ: 1 и 2 рубля*

60. Что поднять земли легко,  
но трудно кинуть далеко?  
*Ответ: Пух*

## ХОРОШО – ПЛОХО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети сидят в кругу. Ведущий зачитывает тему обсуждения. Дети передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Ведущий:

- Дождь.

Дети:

- Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Ведущий:

- Город.

Дети:

- Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

## ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинка, лист бумаги

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины.

Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед игроками. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и меняет ведущего.

## КАК УЗНАТЬ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенку задается вопрос о том, как узнать (по каким признакам) о каком-то событии, явлении, а он пытается предложить варианты. Затем можно поменяться ролями. Вопросы можно задавать и простые и сложные. Даже если ребенок не знает ответа, пусть фантазирует.

- Как узнать есть ли на улице ветер?
- Как узнать утро сейчас или вечер, если на улице темно?
- Как узнать какой поларок спрятан в коробке?
- Как узнать чайник холодный или горячий?
- Как узнать какое блюдо готовит папа?
- Как узнать дома ли бабушка?
- Как узнать цветы сегодня поливали или нет?

## НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ОТВЕТЫ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...»;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...»;

«Я заболел потому, что ...»;

## ТЫ МНЕ ВЕРИШЬ ИЛИ НЕТ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет фразы, а игроки должны определить среди них ошибочные. Можно просто отвечать "верю" или "не верю" (верно - неверно). Можно договориться, что если фраза верная, то игроки прыгают, а если неверная, то приседают.

Самый простой вариант просто на знания:

- Эта ручка синяя
- У людей три глаза
- Вода мокрая
- Два плюс два равно три
- А теперь попробем включить логику:
- Все кубики красные
- Некоторые карандаши сломаны
- Все птицы летают
- Зимой постоянно идет снег
- Осенью иногда идет дождь
- Чай всегда горячий
- Некоторые мальчики носят юбки

**61. «Найди и закрась»**

Вопросы и задания:

- из каких геометрических фигур состоит неваляшка? (из кругов — большого, поменьше и двух маленьких).
- из каких геометрических фигур состоит зайка? (из 5 овалов и одного круга).
- из каких геометрических фигур состоит рыбка? (из 5 овалов и 2 треугольников)
- раскрасьте тот рисунок, который составлен из нарисованных внизу геометрических фигур.
- какой предмет покрасили и почему? (рыбку, потому, что только она состоит из 5 овалов и 2 треугольников).

**62. «Смотри, считай, записывай»**

Вопросы и задания:

- Из каких геометрических фигур состоит кошка? (прямоугольников, квадратов, треугольников, кругов).
- сколько прямоугольников? Напиши.
- сколько треугольников? Напиши.
- сколько квадратов? Напиши
- сколько кругов? Напиши.

**63. «Сколько котят в корзине?»**

Предложите детям отгадать сколько котят в корзине, и записать ответ в квадрате. (четыре).

Если дети затрудняются, спросите, сколько ушей у одного котенка? (два).

- Сколько котят спряталось в корзине? (три).

Одного котенка видно, поэтому котят четыре.

**64. Кораблики на реке.**

Пришла я на реку. Сколько разноцветных корабликов сегодня на реке: желтые, красные, оранжевые! Все они прилетели сюда по воздуху. Прилетит кораблик, спустится на воду и тотчас поплывет. Много еще прилетит их сегодня, и завтра, и послезавтра. А потом кораблики больше не будут прилетать, и река замерзнет. Расскажите, что это за кораблики и в какое время года они появляются.

**65. Для кого Виталик оставил рябинку?**

Виталик с мамой гуляли по лесу. Виталик увидел куст рябины, усыпанный ягодами, и позвал маму. Вместе они набрали полную корзину ягод. «Мама, а зачем ты на ветках оставила ягоды? Если все собрать, будет полная корзина!»

«Не надо собирать в лесу все грибы и ягоды, надо оставлять немного», — сказала мама и объяснила, почему.

О чем рассказала мама сыну?

**66. Что ищет медведь?**

Посмотрите на косолапого! Едва ворочается. На рыбе да на ягодах летом отъелся, а сейчас по лесу бродит, зверюшек пугает и что-то все ищет, ищет... Что ищет медведь?

**67. Что за зверек?**

Этого зверька не поймешь. То спит, то бегает. Проснется, потянется, пошелкает орешков, полакомится сушеными ягодками — и снова в клубочек свернется. Темно, тепло. И нет для него разницы — день или ночь. Что за зверек такой?

68. Вот что-то белое на полянку выкатилось: уши длинные, глаза ракосые, в стороны смотрят. Скок-поскок и с глаз долой под кусток. Ишь, как вздрогнул! Не бойся — это от мороза ветка треснула. Нет, убегает... да еще и следы путает! Кто такой?

**69. Почему убегают олениа?**

Когда снег начал таять, у оленей появились маленькие олениа. Оказывается, сначала они совсем слабенькие, бессильные и все время дрожат. Особенно тревожно видеть, как у них дрожат ноги, кажется, вот-вот сломаются, и малыши упадут на снег.

Когда олениа совсем маленькие были, они давали себя погладить по лбу. А теперь только подойдешь к ним — убегают. Почему убегают олениа?

**70. Что здесь произошло?**

Однажды в конце апреля лесорубы заметили гнездо с притаившейся в нем кедровкой. Они окружили гнездо, гладили птице перья, угощали ее колбасой и орешками — кедровка даже не шелохнулась. А вскоре у вырубки летали уже шесть кедровок. Все пестрые, все крикливые.

Что здесь произошло?

Задачи на сравнение.

71. Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Кто самый веселый?
72. У Инны волосы темнее, чем у Оли. У Оли темнее, чем у Ани. У кого волосы светлее всех?
73. Толя выше Игоря, Игорь выше Коли. Кто выше всех?
74. Катя быстрее Иры, Ира быстрее Лены. Кто быстрее всех?
75. Саша грустнее Толи, Толя грустнее Вани. Кто веселее всех?
76. Миша сильнее Олега, Миша слабее Пети. Кто сильнее всех?
77. Заяц слабее стрекозы. Заяц сильнее медведя. Кто самый слабый?
78. Саша на 10 лет младше Игоря. Игорь на 2 года старше Леша. Кто младше всех?
79. Ира на 3 см ниже Клавы, Клава на 12 см выше, чем Люба. Кто выше всех?
80. Толик на много легче Сережи. Толик немного тяжелее Валеры. Кто легче всех?
81. Вера немного темнее, чем Люда. Вера намного светлее Кати. Кто светлее всех?

82. «Кто больше?»

Предложить детям ответить на вопрос кто больше?

- Маленький слон или большая мышка?
- Маленький бегемот или большой муравей?
- Маленький ослик или большой зайчик?
- Маленький жираф или большая лиса?

### 83. Игры со спичками

У нас поровну спичек. Я отдал(а) тебе 2 спички. На сколько спичек у тебя больше?

Сколько раз надо порезать сосиску, чтобы разрезать ее на 3 части?

На столе лежат 3 спички. Как из них сделать 4?

### 84. Игры из серии «Чудо-мешочек»

Всем известный чудо-мешочек представляет собой мешочек, наполненный фигурками различных форм и цветов. Он широко используется в обучении дошкольников при формировании у них представления о геометрической фигуре, а также обучающих играх, способствующих развитию сенсорного восприятия. В логических задачах он также нашел себе место.

#### Задача 1

В чудо-мешочке находятся три белых и три синих шарика. Сколько нужно вынуть шариков из мешочка, чтобы заранее утверждать, что хотя бы один будет белым?

Как правило, такая задача вызывает затруднения у дошкольников. После проведения следующих игр дети легко справляются с ней.

#### Игра 1

Необходимо показать ребенку пустой мешочек и два шарика разного цвета (синий и белый). Затем положите шарики в мешочек.

Задайте вопрос: «Сколько шариков в мешочке? Какого они цвета?»

Последует ответ: «В мешочке два шарика: один – синий, другой – белый».

Предложите ребенку поочередно несколько раз, не заглядывая в мешочек, вынуть один шарик и назвать его цвет, а затем положить его обратно. Выясняется, что нельзя заранее предугадать цвет, вынимая один шарик.



### Игра 2

Теперь положите два синих и два белых шарика. Сначала повторите с ребенком игру № 1 (см. выше), вынимая по одному шарiku. Затем предложите ему вынимать, не глядя, по два шарика за один раз.

Повторите этот эксперимент достаточное количество раз. Выяснится, что если вынимать из мешочка по два шарика, то они окажутся или оба белыми, или оба синими, или один из них будет белым, а другой – синим. Пусть ребенок убедится на практике, что другие варианты невозможны.

Далее проведите с участием ребенка опыты по выбору трех шариков вслепую. Практика покажет, что в данном случае возможны лишь два варианта: либо будут вынуты два синих шарика и один белый, либо два белых и один синий.

После проведенных опытов уместно поставить вопрос: «Сколько нужно вынуть шариков, чтобы хотя бы один оказался белым?» Выражение «хотя бы один» надо пояснить. Как правило, многие дети догадываются, что достаточно вынуть три шарика. Пусть ребенок сам объяснит, почему.

### Игра 3

Затем положите в мешочек три синих и три белых шарика.

Проведите вместе с ребенком опыты по выбору трех шариков.

Выясните все возможные случаи: все три вынутых шарика синие, два синих и один белый, два белых и один синий, все три белые.

Теперь задайте вопрос, аналогичный вопросу в случае с двумя белыми и двумя синими шариками: «Сколько надо вынуть из мешочка шариков, чтобы хотя бы один из вынутых оказался белым?» Больше половины – 4.

### Задачи «Занимательный счет»

#### Задача 1.

Заспорили карандаши в коробке. Синий сказал:

- Я самый главный, меня дети больше любят. Моим цветом раскрашивают море и небо.

- Нет, я самый главный,- возразил красный карандаш. - Моим цветом раскрашивают ягоды и праздничные флажки.

- Ну нет, это я самый главный,- сказал зеленый карандаш. - Моим цветом дети раскрашивают траву и листья на деревьях.

"Спорьте, спорьте,- думал про себя желтый карандаш. - Уж я-то знаю, кто самый главный. И почему дети меня любят больше всех. Ведь моим цветом раскрашивают солнце". Вопрос. Сколько всего карандашей было в коробке? (4)

#### Задача 2.

На день рождения Муха-Цокотуха позвала гостей. Накрыла праздничный стол, расставила стулья.

Первыми приползли 2 гусеницы и сели на стулья. Затем прилетели 3 бабочки и тоже опустились на стулья. Вскоре прискакали кузнечики и уселись на двух стульях. И когда уже все сидели за столом и пили чай, в дверь постучали - приполз жук и занял еще одно место.

Вопросы.

- Сколько стульев было занято? (9)

- Сколько было гостей? (8)

#### Задача 3.

Пролетела сойка по лесу и сообщила, что пчелы будут зверей милом угощать.

Первым к улью прибежал медведь с бочонком. Второй прискакала белочка с кружкой. Третьим примчался заяц с миской. Четвертой пришла лиса с кувшином. Пятым приковылял волк с кастрюлей.

Вопросы.

- Каким по счету примчался к улью заяц? (Третьим.)

- У кого была самая маленькая посуда? (У белки.)

- У кого была самая большая посуда? (У медведя.)

#### Задача 4.

Пришла к фотографу семья.

- Сфотографируйте нас, пожалуйста.

- Хорошо, только сначала вас надо как следует посадить.

Папу и маму посадили на стулья. Бабушку - в кресло. Дедушка встал рядом с бабушкой. Брата с сестрой посадили рядом на скамеечку. А самого маленького члена семьи, кудрявого Алешу, посадили на руки к маме.

Вопросы.

- Сколько всего человек в семье? (7)

- Сколько взрослых? (4)

- Сколько детей? (3)

#### Задача 5.

В лесной избушке жили зверюшки.

Угадайте кто?

Рыжая, пушистая, хитрая (лиса).

Длинноухий, короткохвостый, трусливый (заяц).

Круглый, колючий (еж).

Серый, злощип, зубастый (волк).

Неуклюжий, толстый, ворчливый, мохнатый (медведь).

Вопрос.

- Сколько всего зверюшек жило в избушке? (5)

#### Задача 6.

Пошли Тanya и Костя за грибами. Когда шли мимо берез, Костя нашел подберезовик. Когда шли около дубов, Tanya нашла белый гриб. Проходили мимо пеньчков, Костя нашел 2 опенка. А когда зашли в сосновый лес, Tanya нашла масленок, рыжик и мухомор.

Вопросы.

- Сколько всего грибов нашли Tanya и Костя? (7)

- Сколько грибов дети пожарят? (6)

#### Задача 7.

Пришли к Антону на день рождения гости.

Макар подарил ему живого попугайчика, Степан - заводной вездеход, Лиза подарила деревянный конструктор, Валя - переводные картинки.

Вопросы.

- Сколько подарков получил Антон? (4)

- Сколько детей было на дне рождения? (5)

#### Задача 8.

Собрались лиса и волк на рыбалку. Лиса взяла маленькую удочку с короткой леской, а волк-жадина подумал: "Возьму - ка, я самую большую удочку с длинной-длинной леской - больше рыбы наловлю".

Сели ловить рыбу. Лиса только успеваает рыбу вытягивать; то карася, то леща, то сома, то щуку.

А волк поймал плотвичку, стал ее из реки тянуть, да в длинной леске и запутался. Пока распутался, уже и домой пора идти.

Вопросы.

- Кто больше наловил рыбы? Почему?

- Сколько всего рыб наловили волк и лиса? (5)

### Задача 9.

Наступила зима. Дети сделали для птиц кормушку, повесили ее на дерево и стали наблюдать. Сначала прилетели 2 синички - поклевали сало; полакомиться рябиновыми ягодами решили 3 снегиря; подкрепиться пшеном залетел воробей, а под кормушкой важно расхаживали 3 ворона, подбирая рассыпанные крошки хлеба.

Вопросы.

- Сколько птиц прилетело к кормушке? (9)
- Сколько маленьких птиц? (6)
- Сколько больших птиц? (3)

### Задача 10.

У нас большая и дружная семья. Мама - врач, папа - инженер, старший брат - шофер, старшая сестра - учительница, бабушка - пенсионерка, а я хожу в детский сад.

Вопросы.

- Сколько человек в нашей семье? (6)
- Сколько профессий можно насчитать в нашей семье? (4)

### Задача 11.

Собрались звери на поляне, чтобы почтальона выбрать. Объявили соревнование: кто прибежит первым к финишу, тот и будет почтальоном. Первым прибежал заяц. Второй была лиса. Третьей прискакала белка. Четвертым домчался лось. Пятым пробежал волк. Шестым прикатился еж. Седьмым приковылял медведь.

Вопросы.

- Кто будет в лесу почтальоном? (Заяц.)
- Какими по счету прибежали к финишу: лиса? лось? еж? (Второй, четвертым, шестым.)

### Задача 12.

На Новый год пригласили дети в гости сказочных героев. Раньше всех появилась Снежная королева. За ней пришел Кот в сапогах. Потом прибежали Буратино и Мальвина. Затем показался Карлсон, который привел с собой Золушку и Дюймовочку. Чуть погодя пришли Серый волк и Красная Шапочка.

Вопросы.

- Сколько всего сказочных героев пришли на праздник к детям? (9)
- Из скольких сказок пришли гости на елку? (7)

### Задача 13.

Семену исполнилось 7 лет. "Я уже взрослый, мне теперь учиться надо. Можно я свои игрушки маленьким детям раздарю?" - спросил он у мамы. Мама разрешила.

Кубики и плюшевого мишку он подарил сестричке Оле. Самолет, пароход и луноход предложил соседскому Васе. Своему другу маленькому Борису отдал солдатиков и танк. А красивую машину "Чайка", и большого пушистого зайца Кузьму, немного подумав, оставил себе.

Ведь они самые любимые.

Вопросы.

- Сколько игрушек было у Семена? (9)

### Задача 14.

Проголодались зайцы и решили залезть в огород полакомиться. А в огороде овощей видимо-невидимо. Один заяц сорвал капусту и свеклу, другой - морковку и репу, третий - огурец и кабачок, а самый маленький зайчонок сорвал лук и чеснок.

Вдруг увидели зайцы сторожа и бросились наутек. Добежали до пригорка, сели, стали овощи раскладывать. А старый заяц посмотрел на них да как рассмеется. "Зайчонок, зачем же ты лук и чеснок рвал? Ведь зайцы его не едят".

Вопросы.

- Сколько зайцев забралось в огород? (4)

- Сколько всего овощей сорвали зайцы?(8)

- Сколько из сорванных овощей зайцы съедят? (6)

### Задача 15.

- Дети, давайте сделаем свою библиотечку,- предложила Наталья Григорьевна.

- Давайте,- обрадовались ребята.

На следующий день Сережа принес в детский сад книжку "Красная Шапочка". Люся принесла сказку "Золушка". Тая - книжку "Три медведя". Вася принес сказку "Теремок", а Андрей - "Золотой ключик". Тамара принесла две книжки: "Курочка Ряба" и "Колобок". Но дети сказали: "Эти сказки мы уже знаем наизусть, давайте поларим их малышам".

Вопросы.

- Сколько книг дети принесли? (7)

- Сколько книг осталось в библиотеке? (5)

### Задача 16.

Зоя Петровна объявила: "Приходите завтра нарядными, мы пойдем на концерт".

Концерт был замечательным. Сначала одна девочка сфела песню о родном крае. Затем девочки и мальчики танцевали танец с цветами. За ними выступили малыши, показали интересную народную игру, а чей-то папа показал чудесные фокусы. Этот номер мне понравился

больше всего. Я дома пробовал повторить эти фокусы, но у меня ничего не получилось.

Вопрос.

- Сколько номеров было в концерте? (4)

### Задача 17.

На праздник дети пришли наряженными, с воздушными шарами. Рома принес синий и розовый шары. У Кати один шар был длинным, а другой круглым. Настя принесла желтый шар, Алеша - красный и зеленый. А Слава принес шарик, привязанный к флажку.

Вопрос.

- Сколько всего шаров принесли дети? (8)

### Задача 18.

Захотелось Степашке мороженого. Купил он фруктовое - вкусно! "А что если молочное еще вкуснее?". И купил молочное. "И сливочного тоже хочется". Съел сливочное. "Что-то я пломбир давно не пробовал", - подумал Степашка и купил пломбир.

Продавец открыл новую коробку, а там... эскимо. "Эскимо! Мое любимое! Я его дома съел", - подумал Степашка и купил себе еще три порции.

Вопросы.

- Сколько всего порций мороженого купил Степашка? (7)

- Что теперь будет со Степашкой?

### Задача 19.

Купил лось телевизор, пригласил всех зверей мультфильмы смотреть. Пришли гости к лосю, а у него только две скамейки: одна большая, другая маленькая.

На большую сели лось и медведь. А на маленькую - белка, ежик, кунница, заяц, суслик и мышь.

Вопросы.

- Сколько зверей смотрели телевизор? (8)

- На какой скамейке уместилось больше зверей? Почему?

- Сколько зверей уместилось на большой скамейке? (2)

- Сколько зверей уместилось на маленькой скамейке? (6)

### Задача 20.

Мы получили новую квартиру. Все помогли мебель переносить. Шкаф внесли папа и дедушка, диван - дядя Коля и дядя Вова. Стол принесли мама и бабушка, кресло - сестра Оля, а мы с Ромой - по одному стулу.

Вопросы.

- Сколько предметов мебели в нашей квартире? (6)

- Сколько человек переносили мебель? (9)

Задача 21.

Захотелось рыжему коту Василию быть похожим на тигра. Стал просить он кота Барсика:

- "Нарисуй мне черной краской полоски, пусть собаки меня боятся!"  
Стал Барсик его раскрашивать: одну полоску провел на голове, по одной полоске на каждом ухе, три толстые полоски провел на хвосте. Хотел и на спине нарисовать полоску, но посмотрел на Василия, бросил краски и кисть - и бежать от него скорее: подумал, что и в самом деле перед ним тигр.

Вопрос.

- Сколько полосок успел нарисовать Барсик? (6)