РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ ГОРОД УСТЬ-ИЛИМСК
Управление образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 34 «Рябинка»

666684 г. Усть-Илимск, Иркутская обл.,
ул. Георгия Димитрова, дом 7
Телефон (факс) № (395-35) 5-17-21
Электронная почта:mdou34@mail.ru Адрес сайта: www.34dou.ru

Принято:
на педагогическом совете
Протокол № 5 .
« 02 » сентября 2024 г

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ
детским садом № 34 «Рябинка»
Приказ № 69 от « 17 » сентября 2024 г

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: **34 28 09 70 c0 9a 05 b3 b1 6d b0 89 05 3d d3 c4**

Владелец: **Фрицлер Елена Викторовна**

Действителен с: **29.12.2023 по 23.03.2025**

Е.В. Фрицлер

Дополнительная общеразвивающая программа «Предшкольная пора»

Содержание.

Пояснительная записка…… 2

Планируемые результаты…… 2

Содержание программы…… 3

Организационно-педагогические условия…… 11

Оценочные и методические материалы…… 12

Приложение …… 23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Предшкольная пора» социально - педагогической направленности разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам» № 1008 от 29.08.2013 г., на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Программа носит социально-педагогическую направленность. Она позволяет подготовить детей к обучению в школе, осуществляя преемственность между дошкольным и начальным общим образованием.

Подготовка детей к школе занимает особое место в системе образования. Это обусловлено непростой адаптацией ребенка к школе. Школа предъявляет к первокласснику довольно высокие требования. Ребенок дошкольного возраста должен быть готов не только к новым формам общения. У него должна быть развита мотивационная сфера, где любознательность выступает как основа познавательной активности, сформированы эмоционально-волевые и познавательные сферы психических функций. Будущий первоклассник должен владеть элементарными навыками универсальных учебных действий (УУД), коммуникативными и речевыми компетенциями.

Важным моментом в реализации данной программы является создание у детей мотивации, которая основывается на базовых потребностях детей дошкольного возраста. У ребенка зарождается потребность в осознании своей значимости, признании, самоутверждении, реализовать которую ребенок может в игровой ситуации. Дети с удовольствием включаются в игровую ситуацию, когда требуется помощь их близкому другу. Ребенок выступает в позиции помощника, защитника, а при решении умственных задач чувствует себя сообразительным.

Адресат программы: – дети старшего дошкольного возраста, 6-7 лет.

Срок реализации программы: октябрь 2024 - май 2025

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 1 раз в неделю. Продолжительность занятия для детей 6-7 лет, не более 30 минут.

Цель программы: Создать условия для успешного вхождения в учебную деятельность, осуществлять речевую активность, развивать математические представления и логику.

Задачи программы:

1. Развить у дошкольников логические приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации.
2. Развить виды речевой деятельности, фонематического анализа (умение делать звуко-буквенный анализ слов, правильно определять и давать характеристику звука)
3. Способствовать развитию интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, смекалки, догадки, стремления к поиску нестандартных решений задач.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

В результате освоения программы у детей будут сформированы такие качества личности как самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность

Дети овладеют:

- объяснительной и доказательной стороной связной речью.
- понятиями: «звук», «буква», «слово», «предложение»;
- умением составлять схемы предложений и предложения по схемам, использовать

знаки-**. ? !**

- понятиями: «прямая», «луч», «отрезок» и др.;

Дети смогут:

- различать гласные и согласные звуки;
- различать согласные твердые и мягкие звуки, обозначать их;
- находить ударный слог в словах;
- свободно и осознанно читать слова и предложения;
- правильно составлять из букв слоги и слова;
- различать и называть цифры до 20 и другие математические знаки (сложения, вычитания, знаки больше-меньше, равно);
- решать примеры на сложение и вычитание до 20;
- составлять и решать арифметические задачи;
- пользоваться линейкой при измерении;
- решать логические задачи, обосновывать доказательство;
- ориентироваться в тетради.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа предполагает цикл занятий по 4 направлениям:

- психогимнастика,
- развитие творческого воображения
- развитие речи и обучение грамоте
- развитие математического представления и логики

Занятия организуются на базе ДОУ 1 раз в неделю. Количество– 34 учебных часов.

Психогимнастика – 7 часов.

Развивать внимание, наблюдательность, воображение. Осуществлять развитие коммуникативных способностей, эмоциональной, волевой сферы. Воспитывать желание и умение сотрудничать, учитывать и уважать интересы других, готовность помогать другим людям.

Развитие творческого воображения –5 часов.

Развивать образное мышление, умение находить различные образы в бесформенных пятнах, листьях, кляксах, снежинках. Формировать умение воплощать образы через пластику, изобразительную деятельность. Способствовать преодолению психологической инерции, опираясь на метод фантазирования. Развивать эмпатию, умение сочувствовать, сопереживать людям, животным, растениям. Предметам, которые нас окружают. Поощрять в детях инициативность, независимость, изобретательность, уверенность в собственных силах и способностях.

Развитие речи и обучение грамоте-11 часов.

Акцентировать речевую активность при помощи пальчиковых разминок с использованием скороговорок. Совершенствовать умение рассказывать стихи по ролям . с помощью рук. Развивать творческие способности в инсценировках, драмматизациях, в выразительном чтении стихов. Совершенствовать умение моделировать сказки, использовать модель или схему для пересказа. Развивать фонематический анализ, умение правильно обозначать звук на письме, составлять слова из букв и слогов, читать.

Развитие математического представления и логики-11 часов.

Развивать умение систематизировать объекты по функциям и свойствам: продолжать логический ряд. Развивать способность к анализу, абстрагированию, обобщению, выполнению действий по алгоритму. Совершенствовать навык ориентировки в пространстве, умение воплощать чертеж на плоскости в пространственную модель.

Учебно-тематический план.

№ п\п	Название разделов, тем	Количество часов
1.	Психогимнастика Игры на вниманиеИгры на преодаление двигательного автоматизма Игры на развитие коммуникативности	7 часов 3 2 2
2.	Развитие творческого мышления и воображения Лабиринты «Нелепицы» «Что не дорисовано»	5 часов. 2 1 2
3.	Развитие речи и обучение грамоте Звуки, буквы (звуковой анализ слова) Слоги, слова, ударения Составление рассказов по картине, по схемам Составление схемы предложений (использование знаков)	11 часов. 4 3 2 2
4.	Развитие математического представления и логики число Блоки Дьенеша Решение арифметических задач (до 20) Прямая, луч, отрезок	11 часов. 3 3 3 2
		34 часа

Занятие 1

Для чего мы говорим? Игра «Полслова за вами» Речь.

Текст. Предложение. Слово. Игра: «Опиши предмет». Кто больше назовет свойств и использование предмета.

Понятия Звук и Буква. Зачем они нужны? Игра: «Я знаю...»

Гласные звуки. Мы поем. Работа с гласными звуками. А,У,И

Цифры от 0 до 5

Состав числа 2. Пишем цифру.

Занятие 2.

Общение, его формы (словесные и несловесные)

Игра 4 «Догадайся, что показал» - пантомима.

Работа с гласными звуками. О, Ы

Согласные звуки и буквы. М, Н. (слоги по таблице)

Игра: «Подружи буквы»

Психогимнастика.

Состав числа 3. Пишем цифру.

На внимание. Штриховка.

Занятие3

Согласный звук и буква Х.

Согласный звук и буква К. Звонкие и глухие звуки.

Состав числа 4. Пишем цифру. Игра «Разложи по-порядку».

Работа с клеткой

Занятие 4
Согласные звуки и буквы Х-К.
Согласные звуки и буквы Т, П. Мягкие и твердые согласные.
Психогимнастика.
Состав числа 5. Пишем цифру. Математические знаки +, -,=
Ориентировка в пространстве

Занятие5
Согласный звук и буква Т.
Согласный звук и буква П. Обозначение места звука в слове (схема).
Цифры от 5 до 10. Математические знаки > ,<
Состав числа 6. Пишем цифру. Числовые домики.

Занятие 6
Согласные звуки и буквы К-Т-П. Понятия Предложение, Слово, Слог.
Согласный звук и буква В. Графическая модель предложения.
Состав числа 7. Пишем цифру.
На внимание. Штриховка

Занятие 7
Согласный звук и буква Г.
Согласный звук и буква Б. Игра 10. «Подружи буквы»
Состав числа 8. Пишем цифру. Больше – меньше.
Работа с клеткой

Занятие8
Согласный звук и буква Д.
Согласные звуки и буквы Д-П
Состав числа 9. Пишем цифру.
Ориентировка в пространстве.
Психогимнастика.

Занятие 9
Гласный звук Е. Деление на слоги.
Согласный звук и буква Ф.
Состав числа 10. Пишем цифру.
На внимание. Штриховка

Занятие10
Согласные звуки и буквы Т-Д. Ударный слог.
Согласные звуки и буквы П-Б.
Цифры от 0 до 10. Счет до 10 и обратный.
Числовая прямая. Больше, меньше

Занятие 11.
Согласные звуки и буквы К-Г.
Согласные звуки и буквы В-Ф. Игра 12. «Составь слово»
Работа с клеткой
Решение примеров с помощью числовой прямой

Занятие 12
Согласный звук и буква С.
Согласный звук и буква Й.

Психогимнастика.
Геометрические фигуры
Обводилки. Работа с клеткой

Занятие 13
Закрепление. Повторение
Согласный звук и буква З.
Счет до 15. Числовая прямая.
Арифметические задачи на сложение

Занятие 14
Согласные звуки и буквы С-З
Согласный звук и буква Л.
Психогимнастика.
Счет до 20. Числовая прямая.
Арифметические задачи на вычитание

Занятие 15
Согласный звук и буква Ш. Игра 12. «Составь слово»
Согласные звуки и буквы С-Ш. Игра 3. «Я знаю»
Составление и решение задач на сложение и вычитание
Обводилки. Работа с клеткой. Графический диктант.

Занятие 16
Согласный звук и буква Р. Игра 17. «Время рассердилось и ушло. Догони».
Согласные звуки и буквы Л-Р
Лабиринты. Фигуры из палочек.
Числовые цепочки. Деление на 2, 4 части
Психогимнастика.

Занятие 17
Согласный звук и буква Ж. Игра 19. «Колокольчики»
Согласные звуки и буквы. Ж-Ш. Составление предложений по схемам.
Больше, меньше. Ориентировка в пространстве.
Геометрические формы. По стрелкам.
Психогимнастика.

Занятие 18
Гласный звук Ё.
Согласные звуки и буквы З-Ж.
Решение примеров с помощью счетных палочек.
Объединение в группы по признакам.

Занятие 19
Согласный звук и буква Ц. Игра 16. « Буква заблудилась»
Согласные звуки и буквы С-Ц. Игра 21. «Слова»
Составляем предложение по схеме
Знакомство с отрезком.
Работа с клеткой

Занятие 20
Согласный звук и буква Ч. Игра 18. «Когда это бывает»
Гласный звук Я. Игра 2. « Опиши предмет». Лабиринт (со словами)

Знакомство с линиями.
Составление арифметических задач

Занятие 21
Гласный звук Э. Игра «Всё быстрее» (читаем на скорость).
Согласный звук и буква Щ. Игра 15. «Молоточки»
Задачи для ума
Ориентировка в пространстве

Занятие 22
Согласные звуки и буквы Ш-Щ. Пишем и читаем. Печатные прописи.
Гласный звук Ю. Слова - предметы. Живое - неживое.
Изучаем время
Занимательная геометрия.

Занятие 23
Мягкий знак Ь. Пишем и читаем. Печатные прописи.
Твердый знак Ъ. Развиваем связную речь. Слова - действия.
Игра 1. «Полслова за вами»
Орешки для ума
Составление арифметических задач

Занятие 24
Пишем и читаем. Печатные прописи.
Слова-признаки. Игра 16. « Буква заблудилась»
Изучаем время
Занимательная геометрия.

Занятие 25
Пишем и читаем. Печатные прописи. Знаки ?, ! и .
Составление предложений по схемам, со знаками ?, ! и .
Отрезки. Изучаем время.
Работа с клеткой

Занятие 26
Связная речь (Алгоритмы времен года).
Игра 8. «Сочини сказку о предмете». Ударение.
Связная речь. «Говорю красиво». Составление схем предложения.
Сложение и вычитание в пределах 20.
Графический диктант

Занятие 27
Синонимы. Ударение.
Антонимы. Игра 9. «День - ночь»
Логические упражнения «Сделай по образцу»
Изучаем время.

Занятие 28
Пишем и читаем. Печатные прописи. Игра «Назови одним словом».
Фразеологизмы. Игра 14. «Сказочные владения Радуги. Опиши».
Логические задачи
Сложение и вычитание в пределах 20

Занятие 29
Пишем и читаем. Печатные прописи
Развиваем связную речь. Игра 7.«Кто наблюдательнее»
Классификация по признаку
Составление и решение задач на сложение и вычитание.

Занятие30
Пишем и читаем. Печатные прописи. Игра 15. «Молоточки»
Развиваем связную речь. Ударение.
Составление и решение арифметических задач
Занимательная геометрия. Графический диктант.

Занятие 31
Пишем и читаем. Печатные прописи. Игра 16. « Буква заблудилась»
Развиваем связную речь. Игра 2. « Опиши предмет»
Логическое мышление
Лабиринты.

Занятие 32
Пишем и читаем. Печатные прописи
Составление и решение арифметических задач
Сложение и вычитание в пределах 20.
Графический диктант

Занятие 33
Составляем предложение по схеме
Решение примеров с помощью счетных палочек.
Объединение в группы по признакам.

Занятие 34
Развитие речи и обучение грамоте.Слово.
Игра «Колокольчики», игра «Когда это бывает»
Психогимнастика.
Игра «Реченька»Развитие творческого воображения. Лабиринты
Игра «Кто что любит», игра «Что это может быть
Развитие творческого воображения. Лабиринты
Игра «Алгоритмы»

Календарный учебно-тематический план.

Название раздела, темы, темы занятия	Объем часов	Форма занятия
Психогомнастика.Игры на внимание: Четыре стихии. Заперетный номер 1Число. Игра «Телефонисты» 2 Блоки Дьеныша «Найди клад»	1 ч.	Игра
1 Психогомнастика «Четыре стихии» 2 Развитие речи и обучение грамоте. Звуки буквы.Игра «Отгалай, что звучит», «Солнце или дождик»	1 ч.	Игра м/п
Развитие речи и обучение грамоте.	1ч.	

1.Согласные гласные. Игра «Разговор шепотом», игорое упражнение «Слышим звон и знаем где он». Развитие математических представлений. 1Число.Игра «Путешествие лягушонка», «Чудесный мешочек»	 1ч.	Путешествие в страну звуков. Игра
Психогимнастика. Игры на преодаление двигательного автоматизма. «Замри» Развитие математических представлений. 1.Чило. «Геометрическое лото» 2.Задачи. «Веселые задачки» Развитие речи и обучение грамоте. Слоги слова .Игрв с мячом «Получи подарок», «Полслова за вами» Развитие математических представлений. 1.Чисо. «Игра «Путаница», игра «Какой цифры не стало» Развитие речи и обучение грамоте. Слоги, слова. Игра «Расшифруй письмо», «Опиши предмет»	1 ч 1 ч. 1 ч. 1 ч.	Игра-занятие Словесная игра фронтально, игра в парах. Игра Игра
Психогимнастика. Игры на развитие коммуникативности. «Как ты себя чувствуешь», Развитие математических представлений. 1Блоки Дьеныша.Игра «Цветок» 2.Задача. «Игра с матрешками» Развитие математических представлений. 1.Прямая, луч, отрезок. Игра «Путешествие сороканожки». 2.Задачи . Игра «Машины» Развитие речи и обучение грамоте. Слово.Игра «Составь слово», «Исправь ошибки» Психогимнастика. «Зеркала» Игры на развитие коммуникативности Развитие речи и обучение грамоте. 1.Составление рассказа по картине, по схемам. 2.Игра «Опиши предмет»	1 ч. 1 ч. 1ч. 1ч.	Игра м/п Занятие Занятие-игра Занятие
Психогимнастика. Игры на внимание. «Разведчики», Развитие математических представлений. 1.Блоки Дьеныша. Игра «Угадй фигуру». 2. Задачи. «Куклы» Развитие речи и обучение грамоте. 1.Составление схемы предложения.Игра «Составь предложение». Д/и «Время рассердилось и ушло.	1 ч. 1 ч.	п/игра Работа по схемем.

Догони» Развитие творческого воображения. 1Лабиринты. Игра «Кто где живет» Развитие математических представлений. 1.Число. Игра «В лесной школе», Задача. Игра «В магпзине»	1ч.	Практическая работа Работа в тетрадях
Психогимнастика. Игры на преодаление двигательного автоматизма. «Реченька», «Противоположные движения» Развитие математических представлений. 1.Решение задач. Игрв «Загадка без слов» 2.Прямая, луч, отрезок. «Точка» Развитие речи и обучение грамоте. 1. Слова, Слоги. Игра «Кто наблюдательнее» 2.Составление схемы предложений. Игра «Составь предложение по картине с заданным словом» Развитие речи и обучение грамоте. 1.Звуки, буквы. Игра «Я знаю» 2.Слова. Игра «Разложи по порядку» Развитие математических представлений. 1.Решение задач. Игра «Круги» 2.Луч. «Ломаная»	1 ч. 1ч. 1ч. 1ч.	Игра Работа по схемам Работа со звуковыми домиками. Практическая работа.
Психогимнастика. Игры на развитие коммуникативности. « Подарок на всех», «Разговор через стекло» Развитие математических представлений. 1.Лабиринты. 2. «Что не дорисовано» Развитие речи и обучение грамоте. 1. Звуки, буквы. Игра «Догадайся, что показал» 2.Слово. Игра «Буква заблудилась» Развитие творческого воображения. Игра-«Нелепые картинки», Игра -«Придумай загадку» Развитие речи и обучение грамоте. 1 Звуки. Буквы. . Педагог называет ряд звуков. Дети должны хлопнуть в ладоши, если услышат тот звук С: А, У, И, Л', И, Т, К, С. 2. Слоги, слова, ударения «Расшифруй письмо»	1ч. 1 ч. 1ч. 1ч.	Игровое упражнение. Игровое упражнение. Игра Занятие

Психогомнастика.Игры на внимание. «Слушай хлопки», «Вот так позы» Развитие математических представлений. 1.Отрезок. 2Лабиринты. Развитие творческого воображения. 1.Нелепицы.Игра «Найди отличия», Игра «Нелепые картинки» Развитие речи и обучение грамоте.Слово. Игра «Сказочные владения радуги» Опиши Игра «День-ночь» Развитие творческого воображения. 1.Игра «Что недорисовано», игра «незаконченный рисунок» 2 Нелепицы. Развитие речи и обучение грамоте 1.Слова. Игра. «Разложи по- порядку», «идем в гости»	1 ч. 1ч. 1ч.	п/игра Игра-беседа Игра игра
Развитие математических представлений. 1. Решение арифметических задач (до 20) «Круги» 2. «Веселые задачки» Развитие речи и обучение грамоте.Слово. Игра «Колокольчики», игра «Когда это бывает» Психогимнастика. Игра «Реченька»Развитие творческого воображения. Лабиринты Игра «Кто что любит», игра «Что это может быть Развитие творческого воображения. Лабиринты Игра «Алгоритмы»	1ч. 1 ч. 1ч. 1ч.	 Игра-занятие Мини викторина Игра-путешествие Игра

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Кадровые условия.

Реализацию программы обеспечивают:

Быкова Татьяна Вениаминовна, воспитатель, высшая квалификационная категория. Среднее профессиональное образование. Енисейское педагогическое училище, 01.07.1985. Специальность «Преподавание в начальных классах общеобразовательной школы». Квалификация «Учитель начальных классов»

Профессиональная переподготовка: ГБПОУ Иркутской области «Братский педагогический колледж», 30.04.2015 г.

Никитина Ольга Алексеевна, воспитатель. Среднее профессиональное образование воспитатель ГБПОУ «Братский педагогический колледж». Специальность «Воспитатель

детей дошкольного возраста», 17.05.2017

Материально-технические условия.

Магнитная азбука;

- Дидактические настольные игры;
- Учебные пособия;
- Предметные картинки;
- Раздаточный и счетный материал;
- Набор цифр;
- Набор геометрических плоскостных и объемных фигур;
- Книги-раскраски;
- Карточки для словарной работы;

Для проведения занятий используются наглядные пособия и рабочие тетради, раздаточный и счетный материал, развивающие игры, геометрические и объемные фигуры и технические средства обучения.

Занятия проводятся в хорошо освещённом помещении (подготовительная к школе группа № 07), за удобными столами.).

Учебно-методическая литература (печатные издания).

- Н.Е.Носова, Р.Л. Непомнящая Логика и математика для дошкольников издательство «Акцент» Санкт-Петербург 1977г.
- Л.Г. Петерсон, Н.П. Холина «Раз ступенька, два ступенька… части 1-2» Москва Баласс 2003г.
- Л.Ф.Тихомирова Упражнения на каждый день: Развитие внимания и воображения дошкольников. Ярославль "Академия р«звития" «Академия, К» 1999г.
- Н.Н . Павлова. Читаем после Азбуки. 2011г.
- Е.В. Колесникова. Развитие звука- буквенного анализа у детей 6-7 лет.2011г.
- Н.В.Володина. Говори красиво.2013г

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

Тесты для оценки интеллектуально-творческого развития детей.

Задание 1. Домик

Цель-Проверить умение ребенка находить связи и закономерности между явлениями, увидеть и оценить ситуацию с разных сторон, переключиться с одного найденного решения на другое.

Инструкция. Перед тобой домик и его будущие жильцы: треугольники, четырехугольники, круги. Нужно их расселить по квартирам.

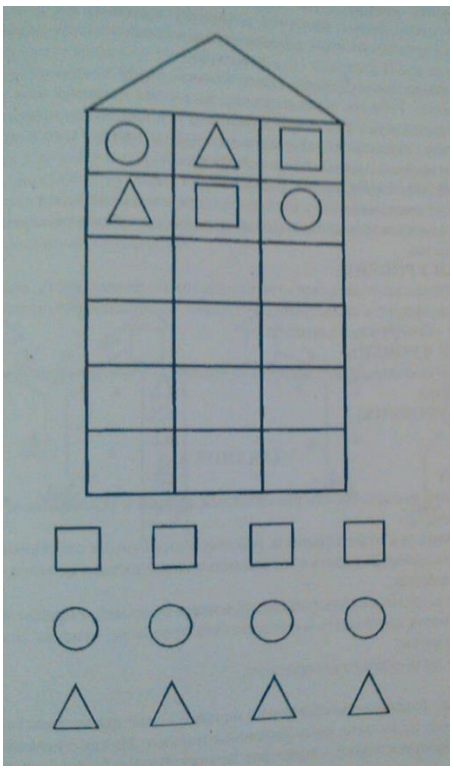
1. На каждом этаже должны жить по одному треугольнику, четырехугольнику, кругу
2. Порядок расселения жильцов на каждом этаже свой-не такой ,как на других этажах.
3. Оценка и диагностика результатов:

5 баллов-Найдены все 4 возможных способа размещения фигур, на каждом этаже порядок размещения фигур разный.

4 балла-Порядок размещения фигур совпадает в двух или трех из шести этажей

3 балла- Порядок размещения фигур совпадает в четырех из шести этажей.

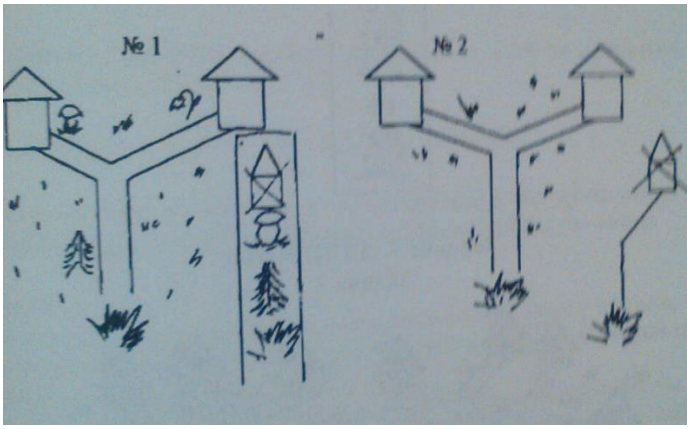
2 балла- Порядок размещения фигур совпадает в пяти из шести этажей.



Задание 2. Лабиринт

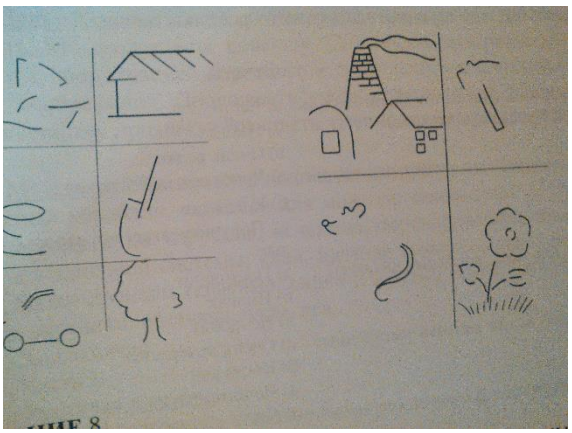
Цель-Проверить способность пользоваться схемой и условными обозначениями предметов, выделять существенные признаки предметов, пользоваться алгоритмом.

Инструкция, Посмотри внимательно на картинку, на ней ты видишь зашифрованное письмо. Найди с помощью этого письма дорогу к нужному домику.За каждый правильный поворот в соответствии с указаниями, данными в письме, начисляется по одному баллу. Максимальное количество баллов за одну задачу-4, суммарная оценка по заданию «Лабиринт»-8 баллов

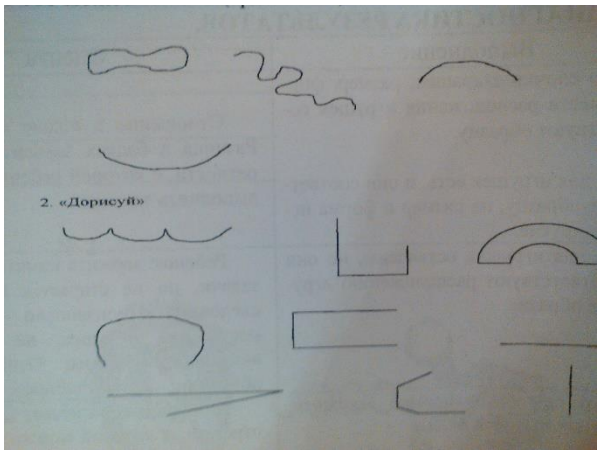


Развитие творческого мышления и воображения.

1 «Что это может быть» (зрительно)



2 «Что это может быть» (зрительно)
Инструкция:Закончи рисунок.
Оценка целостного восприятия картины



Развитие речи и обучение грамоте.
Раздел 1. Фонетика
1.Дифференцирование гласных и согласных звуков.
Воспитатель предлагает ребёнку поиграть в игру «Поймай гласный звук»: он произносит гласные и согласные звуки: [а, м, н', о, у, р', р], а ребёнок «ловит» (хлопает в ладоши) только гласные звуки.
Примечание: возможен другой набор звуков.
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

2.Выделение гласного звука в начале слов.
Оборудование: предметные картинки.
Задание построено на игровом упражнении «Выбери картинку». Воспитатель предлагает ребёнку из ряда картинок выбрать одну, название которой начинается с одного из гласных звуков: [а, и, о, у].
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;

-отсутствие ответа – 0 баллов.

3.Дифференцирование согласного звука в начале и конце слова.
Материал: для анализа: мак - [м],[а],[к]; кит - [к],[и],[т].
Примечание: предлагаются односложные слова с мягкими и твёрдыми согласными звуками.
Воспитатель произносит слово и предлагает ребёнку выделить согласные звуки, стоящие в начале и в конце слова с обоснованием своего ответа.
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

4.Дифференцирование согласных звуков по твёрдости – мягкости.
Материал для анализа:
нос – нёс; мал – мял; вол – вёл; белка – балка
Оборудование: фишки, обозначающие звуки.
Воспитатель предлагает ребёнку поиграть вигру «Твёрдый – мягкий». Он произносит слова, а ребёнок выбирает фишку, обозначающую первый звук: твёрдый звук синяя фишка, мягкий звук – зелёная.
Примечание: Детям, незнакомым с обозначением звуков фишками, воспитатель предлагает выбрать и повторить слово, начинающееся с согласного твёрдого звука, затем – с согласного мягкого.
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

5.Дифференцирование согласных звуков по звонкости – глухости.
Материал для анализа:
балка – палка; быль – пыль; вата – фата; дом – том
Оборудование: фишки, обозначающие согласные звуки.
Анализ проводится аналогично предыдущей методике: если слово начинается с глухого согласного звука, ребёнок поднимает фишку без колокольчика; если со звонкого – фишку с колокольчиком.
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

6. Звуковой анализ слов.
Материал для анализа: кот, дом, волк, тень, лиса.
Оборудование: фишки, обозначающие согласные звуки.
Воспитатель моделирует игровую ситуацию «Разноцветные окна». Педагог зачитывает слова, а ребёнок сначала выкладывает с помощью фишек звуковую модель слова и определяет последовательность звуков, затем даёт полную характеристику этих звуков.
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;

-отсутствие ответа – 0 баллов.

Раздел 2. Грамматический строй языка.
1.Составление рассказа по сюжетной картинке.
Оборудование: сюжетные картинки.
Воспитатель предлагает ребёнку ряд сюжетных картинок. Ребёнок выбирает одну из них. Воспитатель предлагает ему составить рассказ по этой картинке и с помощью вопросов выявляет уровень развития грамматического строя речи.
Критерии оценки:
-полный рассказ – 3 балла;
-рассказ с ошибками – 2 балла;
-рассказ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие рассказа – 0 баллов.

2.Структура предложения. Слова, называющие действия, предметы, признаки; короткие слова (предлоги) .
Оборудование: фишки слов; обозначение точки; схема предложения.
Воспитатель из составленного ребёнком рассказа выбирает предложение и предлагает «записать» его (построить схему). Ребёнок составляет схему предложения, объясняя значение каждого слова.
Например: «Дети играли на красивой поляне».
Ребенок: Первое слово – дети – отвечает на вопрос «кто?», значит, это слово- предмет, обозначим его условной фишкой.
Второе слово – играют. Дети что делают? Это слово-действие, обозначаем его условной фишкой и т.д. В конце предложения ставим точку.

Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

СЕРЕДИНА ГОДА
Выявление в середине года промежуточного уровня знаний необходимо для корректировки учебно-тематического планирования и составления индивидуальных программ развития детей, нуждающихся в непосредственной помощи специалиста.

Раздел 1. Фонетика.
1.Дифференцирование звуков: гласных, согласных: твёрдых – мягких, звонких – глухих.
Оборудование: фишки, обозначающие звуки; наборное полотно «Здесь живут звуки».
Воспитатель говорит ребёнку, что звуки потерялись, и предлагает ему «расселить» их по домам. Перед ребёнком – схемы дорог к звуковым домикам. Воспитатель произносит звук, ребёнок находит для него домик согласно его обозначению и доказывает, почему этот звук поселился именно в этом домике.
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-анализ с ошибками – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

2.Звуковой анализ слов.
Оборудование: предметные картинки «Волк», «Лиса». Воспитатель предлагает ребёнку назвать каждую картинку и построить «звуковой домик» для данного слова-названия.

Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-частичный ответ – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.
3.Деление слов на слоги.
Оборудование: игрушки: волк, кукла, барабан и др.; слоговые схемы слов-названий игрушек.
Воспитатель раскладывает игрушки и предлагает ребёнку посетить «магазин игрушек» и купить игрушку в соответствии с её стоимостью (слоговой схемой слова-названия).
Критерии оценки:
-полный ответ – 3 балла;
-частичный ответ – 2 балла;
-ответ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие ответа – 0 баллов.

4.Ударение.
Оборудование: игрушки: волк, кукла, барабан и др.; слоговые схемы слов-названий игрушек; «ударный молоточек».
В дополнение к предыдущему заданию ребёнку предлагается определить ударение в слове-названии игрушки.

Критерии оценки:
-правильное определение ударения – 2 балла;
-постановка ударения с помощью воспитателя – 1 балл;
- отсутствие ответа – 0 баллов.

Раздел 2. Грамматический строй речи.
1.Составление рассказа по сюжетной картинке.
Оборудование: сюжетная картинка «Общая горка».
Ребёнку предъявляют сюжетную картинку «Общая горка» для составления рассказа по вопросам воспитателя:
- Какое время года изображено на картинке?
- Кого ты видишь на картинке?
- Как их зовут?
- Что делает Петя?
- Где находится Вова?
- Какое настроение у детей? Почему?
- Как ты думаешь, о чём они говорят?

Критерии оценки:
- полный, связный рассказ – 3 балла;
- краткий рассказ (нераспространённые предложения) – 2 балла;
- рассказ с помощью воспитателя – 1 балл;
- отсутствие рассказа – 0 баллов.

2. Составление схемы предложения.
Оборудование: фишки с обозначением слов; изображение точки; схема предложения.
Воспитатель выбирает из рассказа ребёнка одно предложение и предлагает «записать» его (построить схему). Ребёнок моделирует предложение.
Критерии оценки:
-полная схема – 3 балла;
-частичное составление схемы – 2 балла;

-построение схемы с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие схемы – 0 баллов.

КОНЕЦ ГОДА
Раздел 1. Фонетика
Дифференцирование звуков: гласных, согласных: твёрдых – мягких, звонких – глухих.
Воспитатель просит назвать:
- гласные звуки в словах сон, мышка, лужа;
- согласные твёрдые в словах мяч, лук, рыба;
- согласные мягкие в словах луч, репа, конь, гусь;
- согласные звонкие в словах зуб, рак, коза;
- согласные глухие в словах фара, стул, мак.

Критерии оценки:
- все звуки дифференцированы правильно – 3 балла;
- один или несколько звуков в группе дифференцированы неправильно – 2 балла;
- неправильно дифференцированы звуки 2 групп – 1 балл;
- ошибочно названы звуки во всех группах – 0 баллов.

Раздел 2. Звуковой анализ слова
Звуковой анализ слов.
Оборудование: предметные картинки.
Дети определяют последовательность звуков в словах шар, хвост, мишка. Воспитатель предлагает преобразовать звуковую схему слова мишка в звуковую схему слова мышка.

Критерии оценки:
- полная правильная схема – 2 балла;
- схема с пропуском одного звука или другими ошибками – 1 балл;
-отсутствие преобразования – 0 баллов.

Раздел 3. Грамматически строй речи
Понимание смысла текста. Пересказ.
Материал: рассказ В.А.Сухомлинского «Стыдно перед соловушкой».(Читается без названия.)
Оля и Лида, маленькие девочки, пошли лес. После утомительной дороги они сели на траву отдохнуть и пообедать. Вынули из сумки хлеб, масло, яйца.
Когда девочки уже закончили обед, недалеко от них запел соловей. Очарованные прекрасной песней, Оля и Лида сидели боясь пошевелиться.
Соловей перестал петь. Оля собрала остатки еды и обрывки бумаги и бросила под куст. Лида же завернула в газету яичные скорлупки и хлебные крошки и положила кулёк в сумку.
- Зачем ты берёшь с собой этот мусор? – сказала Оля. – Брось под куст. Ведь мы в лесу. Никто не увидит.
- Стыдно… Перед соловушкой… - тихо ответила Лида.

Воспитатель читает рассказ 2-3 раза и предлагает детям:
а) озаглавить рассказ;
б) пересказать его текст;
в)составить схему предложения: «Маленькие девочки пошли в лес».

Критерии оценки:
-полный пересказ – 3 балла;
-частичный пересказ (с пропусками, ошибками) – 2 балла;

-пересказ с помощью воспитателя – 1 балл;
-отсутствие пересказа – 0 баллов.

Раздел 4 Лексика.
1.Тематическая группировка слов.
Воспитатель предлагает ребёнку обобщить группу слов: лодка, корабль, катер, пароход (водный транспорт) и т.д.
2. Умение истолковывать значение слов.
Воспитатель предлагает ребёнку объяснить, как он понимает значение слов самолёт, каток.
3. Умение подобрать антоним: весёлый – грустный; день – ночь; медленно – быстро…
4. Понимание случаев многозначности.
Воспитатель предлагает ребёнку объяснить, что могу обозначать слова кран, лук.
5. Понимание значения фразеологических единиц.
Воспитатель предлагает ребёнку объяснить, как он понимает значение пословицы «Без труда не вытащишь рыбку из пруда».
Критерии оценки:
- полное объяснение – 3 балла;
-частичное объяснение – 2 балла;
- объяснение с помощью воспитателя – 1 балл;
- отсутствие объяснений – 0 баллов.

Комплексный тестовый метод диагностики речевого развития детей 6-7 лет (Ф.Г.Даскалова)

Тест 1. Свободные словесные ассоциации по определённому слову.
Задача: «Будем играть в игру со словами. Я скажу тебе одно слово, а ты скажешь мне другое слово, какое ты хочешь».

1) Стул.
2) Мяч.
3) Иван.
4) Зайчик.
5) Пою.
6) Красный.

Оценка: по крайней мере, 3 верных ответа, (то есть адекватные слову-раздражителю ассоциации).
Тест 2. Ассоциативное дополнение слова в предложении – подбор и активное употребление имён существительных.

1) Ребёнок толкает …
2) Девочка качает …
3) Зайчик хрупает …
4) Мама стирает …
5) Девочка поливает …

Оценка: 5 верных ответов.
Тест 3. Подбор и активное употребление глаголов.

1) Что делает зайчик?
2) Что делает ребёнок?
3) Что делает петух?
4) Что делает мама?
5) Что делает папа?

Оценка: 5 верных ответов.
Тест 4. Подбор и активное употреблении имён прилагательных.

1) Какое яблоко?
2) Какая собака?
3) Какой слон?
4) Какие цветы?
5) Какая зима?

Оценка: 5 верных ответов.

Тест 5.Практическое приложение грамматических (морфологических правил) изменения слов.

1) Как говорится о маленьком стуле? А если их много?
2) Как говорится о маленькой собаке? А если их много?
3) Как говорится о маленьком яблоке? А если их много?

Оценка: 2 верных ответа.

Тест 6. Составление предложения по одному определённому слову.

1) Мальчик.
2) Кукла.
3) Мишка.

Оценка: 2 верных ответа.

Тест 7. Составление предложения по трём определённым словам.

1) Кукла, девочка, платье.
2) Тётя, плита, пища.
3) Дядя, грузовик, дрова.

Оценка: 2 верных ответа.

Тест 8. Ассоциативное дополнение придаточной части в сложноподчи-нённом предложении – раскрытие логического вербального мышления.

1) Он вышел, когда …
2) Он не пошёл на прогулку, потому что …
3) Он не вышел во двор, куда …
4) Он не взял игрушку, которая …

Оценка: 3 верных ответа.

Тест 9. Открытие и исправление грамматических ошибок посредством переконструирования предложения – обнаружение чутья к грамматической правильности.

Задача: «Скажу тебе несколько предложений, но будь осторожен, так как в них есть ошибки. Можешь их исправить?»

1) Он ушла на реку.
2) Там увидел маленький рыбку.
3) Потом бросил один камни.
4) Из реки выпрыгнула зелёный лягушка.

Оценка: 3 верных ответа (исправление можно сделать по любым из двух возможных способов переконструирования).

Тест 10. Словесное объяснение определённого действия в его последова-тельности.

Задача: 1. «Объясни мне, как из этих кубиков можно сделать домик».

2. «Объясни мне, как играть в прятки или в игру, которую ты знаешь и любишь».

Оценка:: полное и понятное объяснение одной из задач.

Тест 11. Практическое осознание основных языковых элементов.

1) Скажи одно слово!
2) Скажи одно предложение!
3) Скажи один звук!

Оценка: 3 верных ответа.

Тест 12. Произвольное и сознательное построение устного высказывания. Задача: « Хочешь, сыграем в игру «Запрещённые слова»? Я буду спрашивать тебя о чём-либо, а ты мне должен отвечать, не употребляя при составлении предложения запрещённые слова».

1) Что любит зайчик? (Запрещённые слова: морковь , зайчик.)
2) Что делает собака? (Запрещённые слова: собака, лает).
3) Какая лиса? (Запрещённые слова: лиса, хитрая.)

Оценка: 2 верных ответа (ответ должен быть предложением, то есть 2 связанных между собой слова)

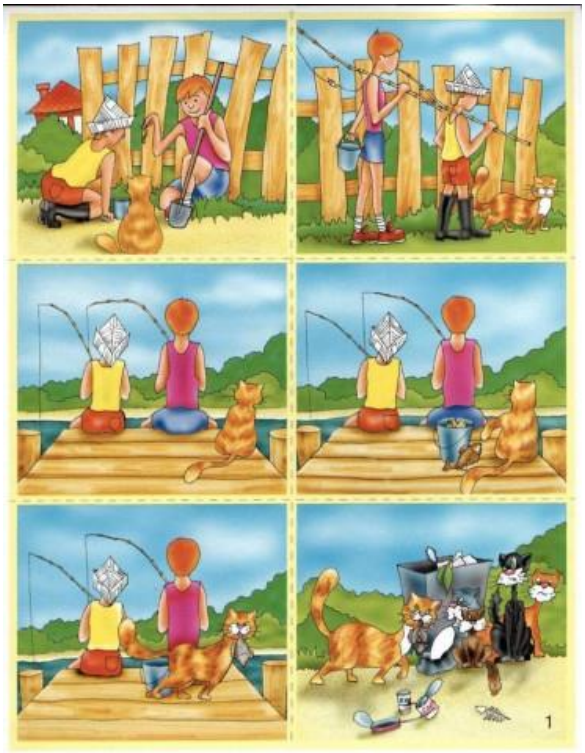
Тест "Составление рассказа по картинкам".

Выявить уровень развития речи, логического мышления.

Подберите картинки из серии "рассказов в картинках", разрежьте их. Для старшего дошкольного возраста достаточно 4-5 картинок, объединенных одним сюжетом.

Картинки перемешиваются и предлагаются ребенку: "Если расположить эти картинки по порядку, получится история, а чтобы правильно разложить, нужно догадаться, что было в начале, что в конце, а что- в середине." Напомните, что раскладывать нужно слева направо, по порядку, рядом, в длинную полоску.

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


1

Приложение

Дидактические игры.

Звуки и буквы.

1. Отгадай, что звучит. Нужно показать ребенку, какие звуки издают различные предметы (как шуршит бумага, как звенит бубен, какой звук издает барабан, как звучит погремушка). Затем нужно воспроизводить звуки так, чтобы ребенок не видел сам предмет. А ребенок должен постараться угадать, какой предмет издает такой звук.

2. Солнце или дождик. Взрослый говорит ребенку, что они сейчас пойдут на прогулку. Погода хорошая и светит Солнышко (при этом взрослый звенит бубном). Затем взрослыйговорит, что пошел дождь (при этом он ударяет в бубен и просит ребенка подбежать к нему - спрятаться от дождя). Взрослый объясняет малышу, что тот должен внимательно слушать бубен и в соответствии с его звуками «гулять» или «прятаться».

3. Разговор шепотом. Суть заключается в том, чтобы ребенок, находясь от вас на расстоянии 2 - 3 метров, услышал и понял то, что вы произносите шепотом (например, можно попросить малыша принести игрушку). При этом важно следить, чтобы слова произносились четко.

4. Посмотрим, кто говорит. Подготовьте для занятия изображения животных и покажите ребенку, кто из них «как говорит». Затем изобразите «голос» одного из животных, не указывая на картинку. Пусть ребенок угадает, какое животное так «говорит».

5. Слышим звон и знаем, где он. Попросите ребенка закрыть глаза и позвоните в колокольчик. Ребенок должен повернуться лицом к тому месту, откуда слышен звук и, не открывая глаз, рукой показать направление.

6. Педагог называет ряд звуков. Дети должны хлопнуть в ладоши, если услышат тот звук С: А, У, И, Л', И, Т, К, С.

Слоги, слова, ударения

Игра с мячом.

Педагог предлагает каждому ребенку быть звуком С и «получить подарок» - гласный звук {А, О, У, Ы, И). Далее, кидая ребенку мяч, он называет только гласный, а тот, возвращая мяч, называет слог со звуком С (СА, СО, СУ, СЫ).

Игра. «Полслова за вами»

Цель: Развивать речь дошкольников, пополнить словарный запас, развивать фонематический слух.

Содержание: Педагог произносит начало слова (название предмета), обучающиеся заканчивают слово. Слова можно подбирать по определенным темам, возможно использование иллюстраций. Работа может проводиться в парах и фронтально.

Игра «Опиши предмет»

Цель: Знакомство с понятиями «свойства и признаки предметов», формирование умения угадывать предмет по его признакам

Содержание: Педагог (ребенок) задумывает предмет, окружающие задают наводящие вопросы, пытаясь по признакам угадать задуманное.

Игра «Я знаю»

Цели: Развитие речи обучающихся, пополнение словарного запаса, развитие наблюдательности и внимания.

Содержание: Педагог (ребенок), используя мяч, проговаривает следующий текст,

ритмично ударяя мячом о пол:

- Я знаю пять имен мальчиков:

Саша - раз,

Дима - два,

Игорь - три,

Денис - четыре,

Володя - пять.

Далее мяч передается следующему игроку. Он называет следующие пять предметов. Это могут быть любые предметы (игрушки, цветы, деревья и т.д.).

Игра «Догадайся, что показал» (пантомима)

Цель: Развивать внимание наблюдательность, речь, терпение.

Содержание: Желающий изображает предмет (живой или неживой), не произнося никаких звуков. Остальные пытаются догадаться, что изображается.

Возможно использование для пантомимы нескольких желающих.

Игра «Расшифруй письмо»

Цель: Развитие наблюдательности, внимания, умения сосредоточиться на поиске необходимой буквы или слога.

Содержание: Педагог зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Дети пытаются разгадать слово, находя значки с обозначаемыми ими буквами.

Игра «Кто лучше»

Игра организуется на основе игры 5, где дети уже сами зашифровывают слова, используя значки, предложенные учителем. Разгадываем слова вместе, выясняя кто лучше сумел зашифровать слово.

Игра «Кто наблюдательнее»

Цель: Закрепление знаний о буквах и звуках, поиск букв в тексте, развитие внимания и наблюдательности.

Содержание: Педагог предлагает детям текст, где обучающиеся находят выбранную воспитателем букву.

Игра «Сочини сказку о предмете».

Цель: Развитие речи обучающихся, пополнение словарного запаса.

Содержание: Педагог (ребенок) выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Игра «День - ночь»

Цель: Развитие речи обучающихся, умения сосредоточиться на поиске необходимого понятия.

Содержание: Педагог называет слово, дети - противоположное ему по значению: «День - ночь, сладкий - кислый» и др.

Игра «Подружи букву»

Дети соединяют звуки в слоги устно, а на письме - записывают пары букв (слоги - слияния)

Слова

Игра «Идем в гости»

Дети делятся на группы: хозяева и гости. «Хозяева» должны встретить «гостей», используя «волшебные слова». «Гости отвечают тем же».

Игра «Составь слово»

Дети составляют слова из предложенных дагогом слогов. Слоги могут быть ярко и красочно иллюстрированы. Например, в виде шаров или цветов, которые надо собрать в один пучок или букет.

Игра. «Разложи по- порядку»

Предлагается ряд иллюстраций, связанных одной темой, но разложенных неверно. Дети должны определить, какая из иллюстраций изображает произошедшее раньше или позже, т.е. разложить по- порядку.

Игра «Сказочные владения Радуги. Опиши»

Дети описывают предметы, окружающие их, используя знания о цветах радуги, стараясь как можно ярче описать тот или иной предмет.

Игра «Молоточки»

Дети «отстукивают» ритм слов, ударяя на каждый гласный звук в словах, произносимых воспитателем, палочкой по столу, выделяя ударный звук. Игра помогает закрепить знания о гласных звуках и об ударении.

Игра « Буква заблудилась»

Дети должны «исправить» слова, где перепутались буквы, поставив их на свое место.

Игра способствует развитию внимания, наблюдательности, а также развитию фонематического слуха.

Игра «Время рассердилось и ушло. Догони»

Дети преобразовывают фразы, слова, предложения, используя категории «до, после, потом, сейчас». Составляют свои предложения, исправляют неверно построенные фразы, которые предложил воспитатель.

Игра. «Когда это бывает»

Дети отгадывают время года (весна, лето, зима, осень) по изменениям в природе, указанным воспитателем. В ходе игры повторяются временные категории.

Возможно использование иллюстраций.

Игра «Колокольчики»

Смысл игры заключается в поиске звонких согласных в словах, произносимых воспитателем. Дети изображают колокольчики, которые звонят на каждый звонкий согласный звук. Игра способствует развитию внимания и фонематического слуха детей.

Игра. «Исправь ошибки»

Смысл игры заключается в поиске звуков или букв, которые были неверно указаны сказочным гостем (Незнайка, Буратино). Игра иллюстрируется.

Игра. «Слова»

Педагог задает вопросы: что? кто? какой? что делает? и другие. Дети находят слова, отвечающие на заданный вопрос. В игре используется мяч, передаваемый отвечающим детям.

Составление рассказов по картине, по схемам

Игровое упражнение « Кто больше увидит?» (ребенок называет изображенные на картине предметы указанного цвета, назначения, сделанные из того или иного материала)

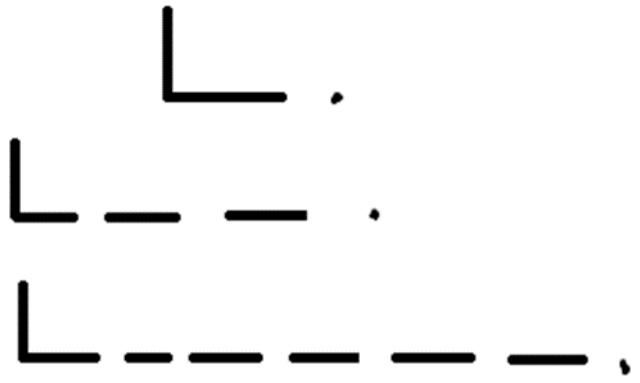
Игра « Кто лучше запомнил?» (ребенок должен вспомнить, какие действия выполняют различные персонажи картины)

Игра «Кто самый внимательный?» (используя картину, дети поочередно заканчивают предложение, начатое педагогом, нужным по смыслу словом)

Игра «Волшебная цепочка» (дети составляют и распространяют предложение по картине, добавляя каждый по одному слову)

Составление схемы предложений

Игра «Составь предложение» (дошкольники составляют предложения по картине с заданным словом или словосочетанием);



Математика.

Число.

1 Игра «*Телефонисты*»

Цель-развивать наблюдательность, внимание , зрительную память.

Каждый телефонист «обслуживает» один дом. Карточки с клеточками-номера телефонов. Если найдется первая карточка, значит номер набран правильно, разговор состоялся, их снимают с доски и откладывают парами.

2 Игра «*Путешествие лягушонка*»

Цель-дать понятие о том, как изменится число при движении на 1,2,3….единицы.

Веселый лягушонок путешествует по «волшебному» числовому отрезку. Как изменится число при движении налево (направо) на 1,2,3…. единицы.

3 Игра «*Геометрическое лото*»

Цель-Закрепить умение сравнивать группу предметов по количеству с помощью составления пар.

Детям раздаются геометрические фигуры. Фигуры разбиваются на группы-по цвету, по форме, по размеру. Выясняется , каких фигур больше, меньше, внимание следует обратить на то, что на оба вопроса: «На сколько больше ?» и «На сколько меньше» отвечают оставшиеся без пары элементы.

4 Игра «*В лесной школе*»

Цель-сформировать представление о числе **0** и его свойствах.

Цифра потерялась-расставить цифры по местам. Подобрать подходящие числа ко всем корзиночкам. Неожиданно оказывается, что для последней корзиночки нет подходящего числа. Решение проблемы-можно ввести знак, который обозначает отсутствие предметов-число и цифра-**0.**

5 Игра *«ПУТАНИЦА»* цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

6 Игра *«КАКОЙ ЦИФРЫ НЕ СТАЛО?»* также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра пять сейчас стоит между цифрами 7 и 8 *(или она исчезла)*. Это неверно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

7 Игра *«УБИРАЕМ ЦИФРЫ»* Перед всеми на столах лежат цифры первого десятка. Детям

загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, пред цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши; убрать цифру, которая встречается в названии сказки про Белоснежку, и т. д.

8 Игра «чудесный мешочек», которая направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношений между числами.

В чудесном мешочке находятся счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого–то из детй водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов молоточка, ударов бубна, или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают цифру, соответствующую количеству ударов. Выполнение задания проверяют все вместе. Ведущим становится другой, игра повторяется.

9 Игра СКОЛЬКО?

Упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы ан карточке и покажет цифру. Слушайте загадку: сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие, догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают, сколько морковок нарисовано на карточке, и показываю цифру 4. Вместо загадок можно давать описание предметов. Например: «Это животное ласковое и доброе. Оно не разговаривает, но хорошо знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

Блоки Дьенеша

1 Дидактическая игра «Найди клад»

Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

2 Дидактическая игра «Засели домики»

Цель: правильно классифицирует свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

3 Дидактическая игра « Два обруча »

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области

(пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);

- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

4 **Дидактическая игра «Цветок»**

Цель: Классификация блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладывается четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой. В каждый обруч положить карточки – символы.

Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

5 **Дидактическая игра «Угадай Фигуру»**

Цель: Развитие логического мышления, умений кодировать и декодировать информацию о свойствах.

Материал: Логические фигуры и два набора карточек – свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры:

Дети разбиваются на пары.

Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер).

Затем дети карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера и правильно назвать ее свойство

Сначала в играх загадывается только одно какое – то свойство фигуры, затем два (например, размер и цвет, размер и форма или цвет и форма).

6 **Дидактическая игра «Загадки без слов»**

Цель: Развитие умений расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: Логические блоки, карточки с обозначением свойств.

Ход игры:

(Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки).

Воспитатель: Это загадки без слов.

Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте эти фигуры.

Дети ищут соответствующий блок, найдя, оставляют его себе. Тот, кто допускает ошибку остается без блока. Таким образом, предъявляются по одной различные карточки – свойства.

Решение арифметических задач (до 20)

Цель: Учить детей составлять и решать задачи, выделяя её составные части (условие, вопрос, решение и ответ). Развивать мышление, внимание и речь.

1 «Веселые задачки»

2 Игра «В магазине»-о массе предметов.

3 Игра «Измерение объема воды»

4 Решение примеров с помощью рисунков

5 **«Круги»**

Описание:

—Выложи 9 голубых кругов и 1 красный.

—Придумай задачу. Замечание: на основе предварительного действия составляется несколько задач. Содержание задач зависит от уровня развития детей и их воображения. Простейший уровень: «На столе лежит 9 голубых кругов и 1 красный. Сколько всего кругов лежит на столе?». Абстрагирование от цвета: «На столе лежало 59кругов. Положили еще 1. Сколько стало кругов?». Развитое воображение и умение моделировать: «Во дворе гуляли 9 мальчиков и 1 девочка. Сколько детей гуляло во дворе?». Воспитатель выбирает нужную задачу и обсуждает ее.

—Повтори только условие. Повтори только вопрос. Повтори задачу целиком.

—Кто может ответить на вопрос задачи?

—Как вы узнали, что всего 10 кругов? Варианты ответов:

—Сосчитали. (Задача решена практическим методом.)

—Мы знаем, что 9 и 1 будет 10. (Знание состава числа 10.)

—Мы к пяти прибавили один. (Задача решена арифметическим методом.)

Вывод:

—Верно. Можно пересчитать предметы, а можно к пяти прибавить один. Это действие называется сложение. Повторите. Давайте запишем решение задачи. Сколько голубых кругов? Выложи цифру.

—Сколько красных кругов? Выложи цифру.

—Какой знак обозначает действие сложения? Где его надо поставить?

—Сколько будет: «9 + 1»? Как это записать?

—Теперь мы будем не только отвечать на вопрос задачи, но и записывать решение, и объяснять, какое действие делаем. Это надо делать так: «К пяти кругам прибавить один круг, будет шесть кругов» или «К пяти прибавить один, равняется шести» или «Если сложить 9 и 1, получится 6» или «Пять плюс один равно шести»

6 **«С матрешками»**

Цель: дать детям представление, что при увеличении любого числа на 1, получается следующее по порядку число.

Материал. Набор из 10 матрешек в разноцветных платочках.

Описание: В. ставит на стол матрешку и спрашивает: «Сколько матрешек я поставила? Сколько станет матрешек, если я добавлю еще 1? Как получилось 10 матрешки? Если добавить еще 1 матрешку, то, сколько их станет и почему?» (Количество матрешек доводится до 20). В. следит, чтобы дети объясняли, как получилось следующее число. К какому числу предметов, сколько добавили, и сколько их стало? Как получалось 20 матрешек? Как же мы получили новое, следующее по порядку число? В. уточняет ответы детей: «Правильно, всегда, когда мы добавляли 1 матрешку, матрешек получалось больше, получалось новое, следующее по порядку число. Давайте проверим еще раз».

7 **«Куклы»**

Цель: познакомить с арифметическим действием вычитания и его записью.

Описание:

—У Кати было 15 кукол, 2 она отдала Маше. Сколько кукол осталось у Кати?

—Повторите условие задачи.

—Повторите вопрос задачи.

—Повторите задачу целиком.

—Сформулируйте ответ.

—Как же вы узнали? (Отняли.)

—У кого же вы отняли куклы? Катя может обидеться, ведь она сама их отдала, а вы говорите: «Отняли».

— Мы из числа 15 отняли число 2. Это действие называется вычитание. Повторите.

—Как записать решение задачи?

—Давайте объясним, как мы решили задачу. Это надо делать так: «От 15 кукол отнять две куклы, получится 13 кукол» или « «15 минус 2 равно 13».

—Прочитайте запись.

—Какое действие мы записали?

—Сформулируйте ответ.

8 **«Машины»**

Цель. Учить ребенка составлять условную предметную модель словесно заданной ситуации и соотносить словесную формулировку «столько же» с соответствующим предметным действием.

Содержание. У Пети было 7 игрушечных грузовиков. Обозначьте грузовики квадратиками. И столько же легковых машин. Обозначьте легковые машины кружками. Сколько вы поставили кружков? На день рождения Пете подарили еще три легковые машины. Обозначьте их кружками. Каких машин теперь больше? Покажите, на сколько больше.

Прямая, луч, отрезок.

Цель- Сформировать способность к распознанию луча, прямой и отрезка на основе использования их существенных признаков;

1 Игры «Волшебная страна-геометрия»

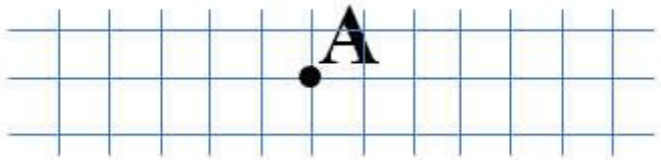
Цель-закрепить представление об отрезке, луче.

2 Игра «Путешествие сороконожки»

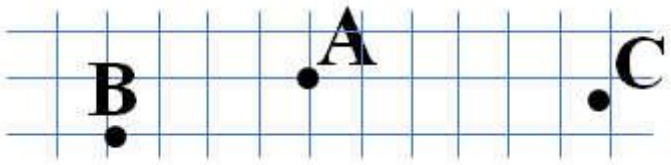
3 **Точка**

Дорогие ребята, сегодня вместе с нашими героями мы будем изучать простейшие геометрические фигуры.

Начнем с точки. В математике точка обозначается буквой алфавита, например, буквой А. В тетради это выглядит так.

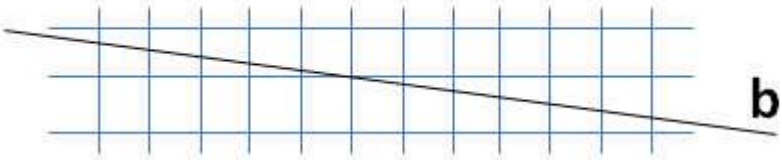


Если у вас на рисунке есть несколько точек, то их необходимо называть разными буквами, чтобы не путаться.

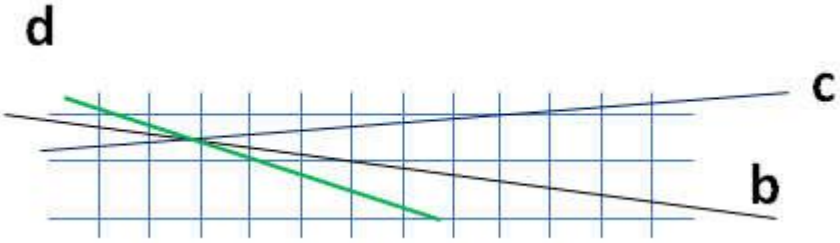


Линии

Вжик нарисовал линию. В математике линию принято обозначать строчными латинскими буквами, например, буквой b.

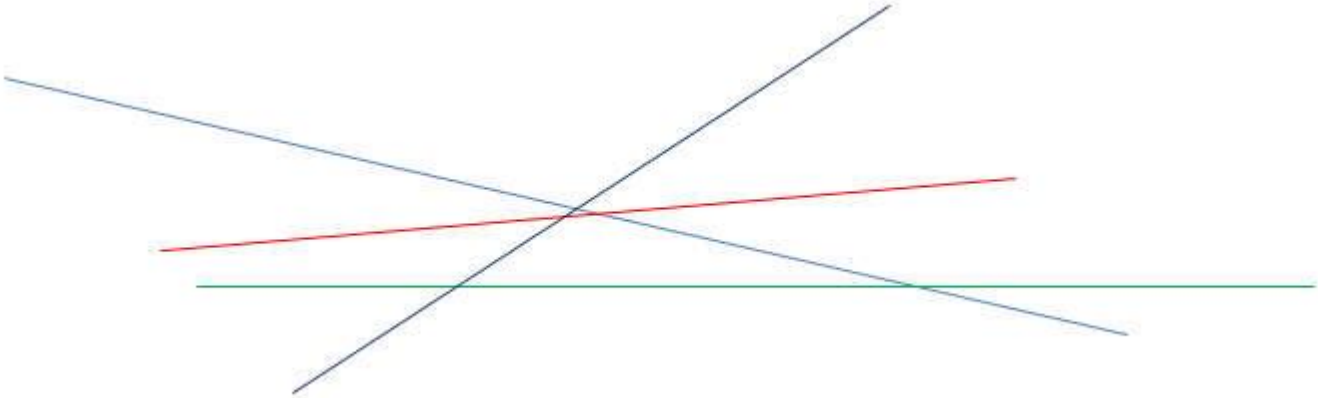


Если на рисунке несколько линий, то разные линии нужно обозначать разными буквами.



Прямая линия

Линия называется прямой, если она нигде не искривляется. Вжик нарисовал несколько прямых линий разного цвета. В математике прямая



линия бесконечная, а это значит, что у неё нет ни начала, ни конца.

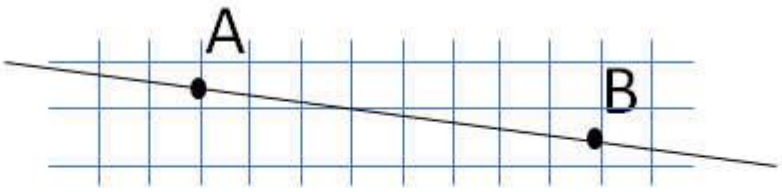
Кривая линия

Чип нарисовал несколько кривых линий. Каждый может их нарисовать от руки.

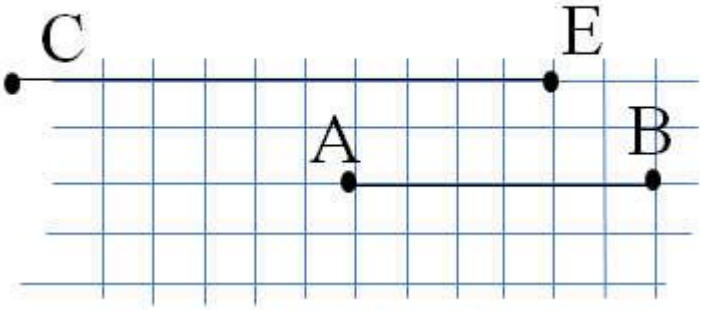
Отрезок

Если отрезать от прямой линии некоторую часть, то получится отрезок с началом и концом, что мы попробуем сделать. Получится отрезок АВ. У данного отрезка есть длина, и

обозначается она так, АВ = 4 см.



На этом рисунке нарисовано 2 отрезка: АВ и СЕ.

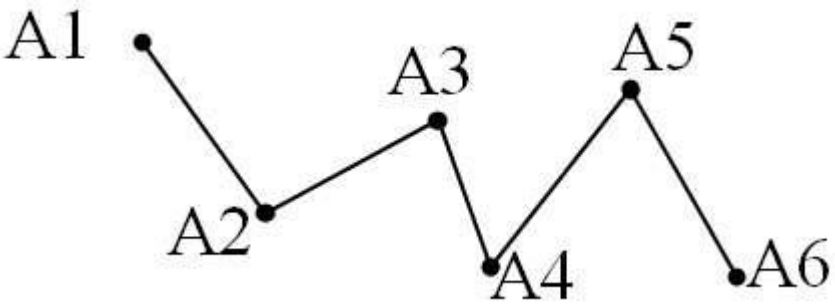


Луч

Луч – часть прямой, которая имеет начало, но не имеет конца. Обозначается, как показано на рисунке.

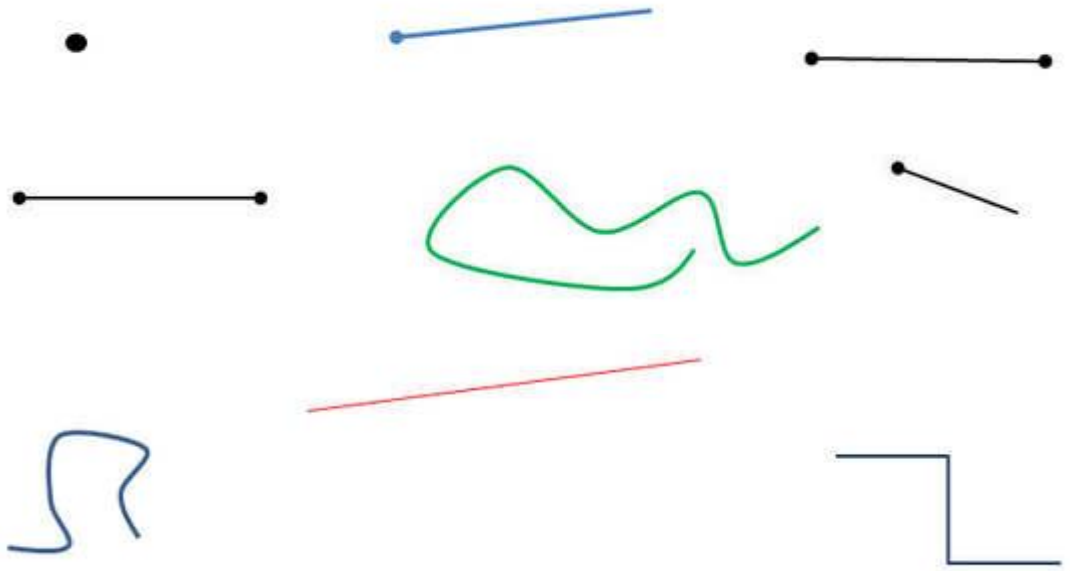
Ломаная линия

Ломаная линия – это фигура, которая состоит из отрезков, последовательно соединенных своими концами.



Ломаная на рисунке обозначается A1A2A3A4A5A6A1A2A3A4A5A6.

Ребята, определите, какие фигуры изображены на рисунке? Назовите каждую фигуру.



Психогимнастика

Игры на внимание

1 Четыре стихии

Играющие сидят по кругу. На слово «земля» опускают руки вниз, «вода» — вытягивают руки вперед, «воздух» — руки вверх, «огонь» — вращение в лучезапястных и локтевых суставах.

2 Запретный номер

Дети стоят по кругу. Выбирается число, которое нельзя произносить. Дети считают по очереди, вместо запретного числа — хлопок.

3 Разведчики

В комнате расставлены стулья. «Разведчик» обходит стулья с любой стороны! «Командир» должен провести отряд тем же путем.

4 **«Слепой танец»**

«Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой останется "зрячим" и сможет водить "слепого". Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1—2 минуты). Теперь поменяйтесь ролями».

Сначала можно посадить детей попарно и попросить их взяться за руки. Тот, кто видит, двигает руками под музыку, а ребенок с завязанными глазами пытается повторить эти движения, не отпуская рук, 1— 2 минуты. Потом дети меняются ролями. Если тревожный ребенок отказывается закрыть глаза, успокойте его и не настаивайте. Пусть танцует с открытыми глазами.

5 **Слушай хлопки !**

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши 1 раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие принимают позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

6 **Вот так позы!**

Водящий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернутся в исходное положение.

Игры на преодоление двигательного автоматизма.

1 **Игра «Дракон кусает свой хвост»**

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впередистоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Пока звучит музыка, первый играющий пытается схватить последнего — дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль головы дракона назначается другой ребенок.

2 **«Реченька»**

В игре участвуют две группы детей. На полу обозначена неширокая речка. К ней подходят по одному ребенку от каждой группы и пытаются ее перепрыгнуть. Кто перепрыгнул, возвращается к своей группе. А кто нет, должен перейти в соседнюю. В какой группе под конец игры детей окажется больше, та и выиграла.

3 «**Противоположные движения»**

Дети становятся в две шеренги друг против друга. Под музыку «Канадской народной песни» на начало каждого такта вторая шеренга выполняет движения, противоположные цервой. Если первая шеренга приседает, то вторая подпрыгивает. И т. д.

4 « **Замри !»**

Дети прыгают в такт музыке Д. Кабалевского «Клоуны» (ноги в стороны - вместе), сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам. Внезапно музыка обрывается — играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Снова звучит музыка—оставшиеся продолжают игру. Играют до тех пор, пока останется только один играющий, который признается победителем.

Игры на развитие коммуникативности.

1 **«Как ты себя чувствуешь»**

Упражнение выполняется по кругу.Каждый ребенок внимательно смотрит на своего соседа слева, пытается догадаться, как тот себя чувствует, и рассказывает об этом. Ребенок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается, дополняет.

2 **«Зеркало»**

Дети делятся на пары, встают лицом друг к другу и смотрят друг на друга.Один начинает выполнять какое-либо движение- другой повторяет его (в зеркальном отображении).

3 «**Подарок на всех»**

Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,
Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.
Вели, чтобы…

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

4 **Разговор через стекло**

Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить…”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

Игры на развитие творческого воображения.

Лабиринты

Цель- Закрепить умение пользоваться схемой и условными обозначениями предметов, выделять существенные признаки предметов, пользоваться алгоритмом.

1 Лабиринт «Кто что любит»

2 «Кто где живет»

«Нелепицы»

1« Определи, что художник нарисовал неправильно»

Цель- Оценка наглядно-образного и словесно-лексического мышления.

2.«Нелепые картинки»

Цель-развивать наблюдательность, воображение

3 « Найди отличия»

Цель-Развивать умение сравнивать.

«Что не дорисовано

1 «Что это может быть»

Цель-развивать творческое мышление, воображение.

2 «Незаконченный рисунок»

Цель-Развивать воображение.

3 Игра «Придумай загадку»

Цель: развитие речи и мышления. Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим**.**