Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования Беломорского муниципального округа
«Беломорский центр дополнительного образования»

Принята
на заседании Педсовета
МАОУ ДО «Беломорский ЦДО»
от «30» августа 2024г.
Протокол № 1

«Утверждаю»
Директор МАОУ ДО
«Беломорский ЦДО»
Е.Ю. Кузнецова
02.09.2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙП ОДПИСЬ

Сертификат:00A17467C185D2E7824F52A1C6B32D3598

Владелец: Кузнецова Елена Юрьевна Действителен: с 29.06.2022 по 22.09.2023

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
стартового уровня
социально – гуманитарной направленности

«Развивающие игры»

Возраст учащихся: 7-8 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Провоторова Елена Васильевна
Должность:
педагог дополнительного образования

Беломорск
2024 г

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка……... 3

1.2 Цель и задачи программы……...

1.3 Содержание программы……..

1.4 Планируемые результаты……

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график……..

2.2 Условия реализации программы……...

2.3 Формы аттестации……..

2.4 Оценочные материалы……..

2.5 Методические материалы……..

2.6 Список литературы……

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа для детей младшего школьного возраста «Развивающие игры» разработана в соответствии с новыми подходами в образовании. Единые образовательные стандарты предполагают, что моделью успешного современного человека должна стать творческая, активная личность, способная проявить себя в нестандартных условиях, которая может гибко и самостоятельно использовать приобретенные знания в разнообразных жизненных ситуациях.

Образовательная программа «Развивающие игры» имеет **социально-гуманитарную направленность** по уровню освоения общекультурный, она позволяет не только обеспечить количество определенных представлений у детей при подготовке к школе, но и сформировать у них качественные мыслительные способности, а так, же подготовить к новой социальной роли школьника.

В данном возрастном периоде ведущей является учебная деятельность, но игра продолжает занимать важное место в жизни ребенка, поэтому реализация программы «Развивающие игры» осуществляется на основе погружения в игровое пространство с выполнение интеллектуальных заданий. Доказано, что обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что ребёнок учится и приобретает умения без особого над собой усилия. Условия игры сами диктуют ребёнку необходимость приобретения новых действий и навыков. Он их добровольно принимает и учиться с явной заинтересованностью. Знания, поданные в готовом виде, не связанные с жизненными интересами дошкольников, плохо ими усваиваются и не развивают его. Развивающая игра является активной и осмысленной, для ребёнка деятельностью, потому что в ней он может проявить себя, реализовать свой творческий потенциал и перенести приобретённые умения в другие условия. Это и есть результат осуществления одного из направлений развития образования в настоящем времени.

Новизна заключается в том, что реализация программы позволяет комплексно решать обозначенные задачи. Программа предусматривает развитие у детей воображения, фантазии, творческих возможностей, умение общаться друг с другом. В программу игр входят упражнения по укреплению психосоматического и психофизиологического здоровья детей. Традиционные и нетрадиционные методы совместной деятельности, направленные на интеллектуальное развитие.

Актуальность

Начальное образование – это фундамент всей образовательной системы, так как именно здесь закладываются основы личности, определяющие характер будущего развития

ребенка. На этапе младшего школьного возраста необходимо создать условия для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка, необходимо создать условий 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 социализироваться в классе, сохранит и разовьет интерес к познанию в условиях школьного обучения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением игровых методик и технологий, учитывающих возрастные особенности детей, дети могут уже в младшем школьном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить учебный материал. А чем более подготовленным будет ребенок к мыслительной деятельности - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Педагогическая целесообразность

Программа «Развивающие игры» предусматривает увлекательную систему игр и упражнений и обеспечивает возможность индивидуального подхода к каждому ребенку. В ходе реализации программы предусмотрены различные виды деятельности: игры, рисование, штриховка, упражнения на развитие слуховой, зрительной и двигательной памяти, ассоциативные тренинги, поиск закономерности и т.д. Необходимость объяснять свои действия заставляет детей строить умозаключения, что способствует развитию мышления и речи.

Одна из основных задач образования по стандартам второго поколения развитие способностей ребёнка и формирование Универсальных Учебных Действий, таких как: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция, с этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение детей в динамичную деятельность,

на обеспечение понимания ими материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

Система работы построена с учётом следующих **подходов** и **принципов:**

- принцип целостного представления о мире: при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип минимакса: обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом;
- принцип вариативности: у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества (креативности): процесс обучения ориентирован на приобретении детьми собственного опыта творческой деятельности;
- принцип гуманистичности: ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности;
- наглядность обучения;
- цикличность построения занятия;
- проблемность;
- принцип системности и планомерности: занятия проводятся систематично, материал располагается последовательно, от простого к более сложному;
- принцип доступности: материал преподносится в доступной для понимания форме, что облегчает работу с детьми, делает ее для них понятной;
- игровой принцип: для детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности является игра, поэтому занятия носят игровой характер, обучение ведется через логические игры и игровые ситуации;
- принцип развития ребёнка в деятельности: деятельность самого ребёнка – основной фактор его развития;
- принцип целостного и гармоничного формирования личности в процессе обучения и воспитания: ребенок развивается как личность в соответствии с его физическими особенностями и имеющимися задатками;
- принцип индивидуальности и дифференцированности: знание и учет индивидуально-психологических особенностей обучаемых, постановка задач конкретным воспитанникам в соответствии с их личностными характеристиками, корректирование методики воспитания и обучения.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития детей.

Данная программа разработана на основании следующей нормативно – правовой базы:

- Конституция Российской Федерации
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г.
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 25.07.1998 г. №124-ФЗ
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации 31 марта 2022г. №678-р
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г № 196 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации МОиН РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. (№09-3242)
- Письмо Министерства образования Российской Федерации от 14. 03. 2000 № 65/23 – 16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования».
- Письмо «Комментарии к ФГОС дошкольного образования» Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.02.2014 г. № 08-249
- Локальный акт МАОУ ДО «Беломорский ЦДО» «Положение о разработке, порядке утверждения, реализации и корректировки общеобразовательных программ».

1.2 Цель программы

Цель программы - создание условий для естественного психологического развития ребёнка, развитие познавательных процессов, стремления к самостоятельному познанию посредством развивающих игр.

Задачи:

Обучающие:

- Обучение навыкам использования полученных знаний для решения практических вопросов;
- обучение навыкам самостоятельной работы;
- обучение навыкам игровой деятельности;
- формирование познавательной и двигательной активности;
- формирование умений устанавливать связи, выделять главное, анализировать, осознавать логику построения материала;
- формирование позитивной мотивации к обучению.

Развивающие:

- Развитие интеллектуальных и творческих способностей, направленных на процесс познания через игру;
- развитие мыслительных процессов: память, внимание, мышление, воображение;
- развитие навыков самоконтроля и самооценки;
- развитие творческого потенциала;
- развитие координации движений и ориентировку в пространстве;
- развитие любознательности, как основу познавательной активности;
- развитие познавательно-интеллектуальной, эмоционально-волевой и коммуникативной сферы личности ребенка;
- развитие предпосылок учебных умений и навыков;
- развитие представлений об окружающем мире, расширение кругозора и развитие речи детей на основе имеющихся знаний;
- формировать позитивную самооценку.

Воспитательные:

- содействие развитию способности к взаимодействию;
- обеспечение нравственному воспитанию учащихся;
- влияние на принятие самостоятельных решений;
- формироване способности работать в группе сверстников;
- воспитание культуры общения.

Здоровьесберегающие:

- Снятие эмоционального и физического напряжения;
- Развитие общей координации движений;
- Профилактика нарушений зрения;
- Профилактика нарушений осанки.

Объем и сроки освоения программы

Программа «Развивающие игры» рассчитана на 1 года обучения. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 72 часов.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с десятиминутным перерывом. Продолжительность 1 учебного часа для детей заявленного возраста составляет 30 минут.

Данная программа является стартовой.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 7 - 8 лет.

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Название темы занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Занятие №1 «Знаешь ли ты правила?» Входная диагностика	2	1	1	Входная диагностика. Разминка. Кинезиологический комплекс «Колечки» Рефлексия.
2.	Занятие №2 «Закончи предложение»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Колечки» Рефлексия.
3.	Занятие №3 «Что лишнее?»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс « Кулак, ребро, ладонь» Рефлексия.
4.	Занятие №4 «Назови одним словом»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Кулак, ребро, ладонь» Рефлексия.
5.	Занятие №5 «Четыре стихии»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Флажок-рыбка-лодочка» Рефлексия.

6.	Занятие №6 «Чего больше»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Флажок-рыбка-лодочка» Рефлексия.
7.	Занятие №7 Дерево, цветок, фрукт»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Сарай-дом с трубой-пароход» Рефлексия.
8.	Занятие №8 Один – много»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Сарай-дом с трубой-пароход» Рефлексия.
9.	Занятие №9 «Куда указывают стрелки»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Лезгинка» Рефлексия.
10.	Занятие №10 «Противоположности»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Лезгинка» Рефлексия.
11.	Занятие №11 «С оставь слово»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Фонарики» Рефлексия.
12.	Занятие №12 «Найди связь»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Фонарики» Рефлексия.
13.	Занятие №13 «Аукцион»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Зайчик=колечко-цепочка» Рефлексия.
14.	Занятие №14 «Почему это произошло?»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Зайчик=колечко-цепочка» Рефлексия.
15.	Занятие №15 «Кролики-домики»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Ножницы-собака-лошадка» Рефлексия.
16.	Занятие №16 «Вопрос - ответ»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Ножницы-собака-лошадка»

					Рефлексия.
17.	Занятие №17 «Что потом?»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Вертолет» Рефлексия.
18.	Занятие №18 «Найди свою половинку»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Волчок». Рефлексия.
19.	Занятие №19 «Пузырь»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Пианино». Рефлексия.
20	Занятие №20 «Объяснялки»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Качели». Рефлексия.
21.	Занятие №21 «Чем был – чем стал»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Утюжок». Рефлексия.
22.	Занятие №22 «Алфавит»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Утюжок». Рефлексия.
23.	Занятие №23 «Зато»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Добывание огня». Рефлексия.
24.	Занятие №24 2Цепочка»	2	1	1	Разминка. Разминка с карандашом «Горка». Рефлексия.
25.	Занятие №25 «Давай поменяемся»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Камень-веревка». Рефлексия.
26.	Занятие №26 «Ассоциации»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Колечки». Рефлексия.
27.	Занятие №27 «Почему так произошло?»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Руки

					знакомятся, ссорятся, мирятся». Рефлексия.
28.	Занятие №28 «Путаница»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Кулак-ребро-ладонь в воздухе». Рефлексия.
29.	Занятие №29 «»Один-много»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Кострюлька-крышечка». Рефлексия.
30.	Занятие №30 «Огонь – лёд»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Лайк-кольцо». Рефлексия.
31.	Занятие №31 «Выйди в круг, мой друг»	2	1	1	Разминка. Кинезиологический комплекс «Зайчик-кольцо». **Рефлексия.**
Участие в мероприятиях ЦДО					
32.	Новогоднее мероприятие	2	1	1	Участие.
33.	Уличное мероприятие «Рождество Христово»	2	1	1	Участие.
34.	Уличное мероприятие «Масленица»	2	1	1	Участие.
35.	Уличное мероприятие «Праздник светлой Пасхи»	2	1	1	Участие.
36.	Отчетный концерт				Участие. Присутствие.
	Всего:	72	36	36	

Занятие №1

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка:**

1. **«Знакомство»** Дети по кругу перелают мяч и называют свое имя. Затем бросают мяч тому, кого запомнили.

Основная часть

1. **Входная диагностика. Игра: «Знаешь ли ты правила».**

Ребёнок ловит мяч и отвечает на вопросы.

2. Игра: «Кто больше запомнит»

Участники садятся в круг. Первый участник называет любое слово Н-Р: цветок. Следующий повторяет это слово и называет своё – лес. Третий повторяет первые два и называет своё – школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести большее количество слов, т.е. обладает самой выдающейся памятью. Игру можно начинать несколько раз.

3. Игра: «Летает - не летает»

Ведущий называет слова. Если летает, дети поднимают руки в стороны – если нет ничего.

-самолёт телевизор

-кошка ракета

Машина велосипед

Вертолёт самовар

Портфель стул

воробей крокодил

дом ласточка

4. Практическая работа.

Кинезиологическое комплекс «Колечки».

Кроссворд №1.

Составить на ватмане кроссворд из своих имен.

5. Рефлексия.

<u>Занятие №2</u>

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика:

1. Разминка: «Встаньте те у кого есть…»

- велосипед - старший брат

-тёмные волосы цветные карандаши

- любимая игрушка кот

Основная часть:

1. Игра: «Закончи предложение»

- Я подружился в школе с…

- я хочу подружиться с…

-вторник и суббота это… (дни недели)

-Е и О это - (гласные буквы)

- Днепр и Волга это – (реки)

-Градусник и весы – (приборы для измерения)

- Денисова и Петрова – (фамилии девочек)

-январь, март это - (месяцы года)

-час, секунда это- 9 единица измерения времени)

-« М и П» это – (согласные буквы)

-сом и карп это – (рыба)

-осень и весна это – (времена года)

- цветы и деревья это – (растения)

2. Игра: «Не пропусти растение»

Играющие внимательно слушают слова. Которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, вы должны встать и тут же сесть обратно. Кто ошибается выбывает из игры.

ДОРОГА,ТИГР, БЕРЁЗА, САМОЛЁТ, ПШЕНИЦА,РОЗА, ЗМЕЯ, ДУБ, КУКЛА, ГРБ, ШКОЛА.ШИПОВНИК, РОМАШКА, РАМА, ДОМ, МАШИНА, МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВОЗ, МУРАВЕЙ,ГРАФИН, ГВОЗДИКА, ГВОЗДЬ, МУРАВВЕЙ, ТЕАТР.ИГРА, ИВА, ИВОЛГА, ВОРОБЕЙ, КАШТАН, ПАЛЬМА, ПАЛАТКА.КИНО, КЕНГУРУ, КИВИ, ХОККЕЙ, ГОРОД, СОБАКА, БАНАН, ВАСИЛЁК. КУВШИН, МОЛОКО, ТЮЛЬПАН.ТЫКВА, ТЕРЕМОК, ЛЕС, ЕЛЬ, СОСОНА, ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК. МИМОЗА.

3. Игра «Делай как я»

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребёнок поднимает вверх правую руку. По второму сигналу – второй ребёнок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую. Затем по сигналу ведущего дети должны опускать вниз сначала правую руку затем левую. Игру проводят с ускорением темпа. Кто ошибся выбывает. Так продолжается пока не останется победитель.

4. Практическая работа.

Кинезиологический комплекс «Колечки».

Упражнение «Найди отличия».

5. Рефлексия.

Занятие № 3

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка:**

1. **«Я научился».** Участники передают друг другу игрушку и

продолжают предложение «Летом я ….научился, бывал, …»

Основная часть

1. Игра «Что лишнее». Я назову 4 слова, одно из них на подходит к 3 остальным. Какое это слово?

-трамвай, самолёт пароход , колесо

-малина, яблоко, калина, земляника

-шляпа, пальто, шапка, панама

-весы, градусник, холод, термос

-гроза, плащ, землетрясение, шторм

-Иванова, Маша, Таня, Оля

-круг, треугольник, доска, прямоугольник

-орёл, ласточка, индюк, воробей

- умножение, число, сложение, деление

-умный, весёлый, грустный, гладкий.

2. Игра «Общее и отличие»

Сравните и назовите что общего, чем похожи и особенно чем отличаются предметы, явления в следующих парах:

Медведь – лиса весёлый - грустный

Море –река умный – сообразительный

Дерево – цветок шахматы-шашки

Компьютер – телевизор книга- журнал

Счастье – горе добрый – злой

3. Игра «Внимательные руки»

Ведущий читает ряд слов, в которых есть звуки « И» , «Й» или без них. Дети внимательно слушают и , если в слове есть звук « И», поднимают правую руку; если звук «Й» левую руку; если нет ни того, ни другого – руки на коленях.

ЛИФТ, ЙОД, ВАТИН, МЕТРОПОЛИТЕН,ИНЖЕНЕР, ВОРОБЕЙ, ИГРА, КАРАНДАШ, ПЕРО, АЛМАЗ, БУЙВОЛ, ВАГОН, ЗЛАТОГРИВЫЙ, КЛИМАТ, ПРОГУЛКА, РАССВЕТ, АЛЛЕЯ, БАЙДАРКА, ВОЕВОДА, УЧЁНЫЙ, ДИКТАНТ, МЕЧТАТЕЛЬ, КОННИЦА, ЛАДОНЬ, МАЛЕНЬКИЙ, СОСЕДИ, ПЕРВЫЙ, ПОДЪЁМ, АЙВА, СОЛОМА, ГИБКИЙ, ЯЙЦО, ИСКУССТВО, ИЛИСТЫЙ, ФАКЕЛ, ХЛЕБ, ТЕАТР, БАЛЕТ, ВОДОПОЙ, ВИЛЫ, ПОЛЕ,ПТИЦА,БАЛКОН, КАФЕТЕРИЙ,САМОЛЁТ, КОСМОНАВТ, СТАТУЯ, ХИЩНИК, МЕДВЕДЬ, ДВОЙКА, ЗМЕЙКА, КОНЬКИ, ГАЗОН, ЖИВОПИСЬ, ПОРТРЕТ,

ЛЕБЕДЬ, ФОНТАН, ПОРТНОЙ, БАЛАЛАЙКА, ТАНЕЦ, ХОРОВОД, ЛЕЙКА, ВОДОПАД, КИНО, КОКТЕЙЛЬ, ХВАСТУН, КОНЕЦ.

4. Практическая работа.

Кинезиологический комплекс «Кулак-ребро-ладонь».

Упражнение «Нарисуй по точкам».

6. Рефлексия

Занятие №4

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка:**

1. «Я тоже». Ведущий называет какие – либо учебные умения. Дети, которые считают, что тоже научились им, громко хором кричат « Я тоже»!

- я научился после звонка на урок стоять около парты
- я научился готовиться к уроку
-я не мешаю на уроке
- я всегда внимательно слушаю учителя на уроке.
-я научился читать и писать.

Основная часть

1. **Игра «Назови одним словом»**

Чиж, грач, сова, воробей - ... (**птицы**)

Шарф, варежки, брюки, пальто - ... (**одежда**)

Ножницы, молоток, пила, грабли - ... (**инструменты)**

Стакан, тарелка, вилка, ложка - …(**посуда**)

Диван, шкаф, стол, кресло - …(**мебель**) и т.д.

2. **Игра «Не пропусти профессию»**. Дети встают в круг и внимательно слушают ведущего. Каждый раз , когда ведущий называет профессию дети должны подпрыгивать на месте.

ЛАМПА, ВОДИТЕЛЬ, НОЖНИЦЫ, МЕХАНИК, ЛИПА, ТОКАРЬ, СТАЛЕВАР, ЯБЛОКО, БОЛТУН, АРХИТЕКТОР, КАРАНДАШ, СТРОИТЕЛЬ, ГРОЗА, ОБРУЧ, СТОЛЯР, МЕЛЬНИЦА, ТКАЧ, ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЁР, ЛИСТОК, ЭКСКУРСОВОД, УЧИТЕЛЬ, СЕНО, ТЕРПЕНИЕ, ВОДИТЕЛЬ, ОЧКИ, РЕКА. ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН, ПАРИКМАХЕР, ФАНТАЗИЯ, ТРАКТОРИСТ, ВЕТЕРИНАР,ЛОЖКА, ПТИЦА, ЦВЕТОВОД, ОГОНЬ, ЭКОНОМИСТ, СТРЕКОЗА, ПУЛЕМЁТ, ПРЫГУН, ЧАЙНИК, ФОТОГРАФ, БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ, ПИРОГ, АРТИСТ,СВЕЧА, ГАЗЕТА, КОНТРОЛЁР, ШУТКА, СОЛНЦЕ, ГОЛОВА, ПОЛЕВОД,

ЧЕРТЁЖНИК, РОЩА, БУХГАЛТЕР, САМОВЫАР,ГЕОЛОГ, ПЕВЕЦ, БАЛЕРИНА, СЛОВАРЬ, ВОДОЛАЗ, ВАЛЬС, КОНЬКИ, БУТЕРБРОД, СУДЬЯ, ИНЖЕНЕР, СКУЛЬПТОР,ОГНЬ, ГЛИНА, ОКЕАН, КОМПОС, АГРОНОМ, ВЛАСТЬ, ЛЁТЧИК, МОДЕЛЬЕР. РЕЧЬ, СЛЕДОВАТЕЛЬ, ПАМЯТЬ, ЛГУН, УПРЯМЕЦ, ЖИВОТНОВОД.

3. **Игра «Зеваки»** Играющие ходят по кругу держась за руки. По сигналу ведущего они останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление движения таким образом меняется после каждого сигнала ведущего. Тот, кто ошибся выбывает.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Кулак-ребро-ладонь».

Упражнение «Определи фигуру»

а) нужно рассмотреть фигуры в первой части листа и соединить стрелками фигуры, которые кажутся им похожими.

б) Закрасить красным карандашом фигуру, расположенную в нижней строке и в правом столбце. Есть ли на рисунке еще такая же фигура? Где она расположена?

в) Закрасить синим карандашом фигуру, расположенную в средней строке, в левом столбце. Есть ли на рисунке такая же фигура? Где она расположена? и т.д.

5.Рефлексия

Занятие № 5

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка:**

1. **«Кого укусил комарик»**. Дети стоят в кругу . Ведущий проходит по внешней стороне круга, не касаясь детей, а одного из них незаметно от других – касается по спине «кусает комариком». Ребёнок, которого укусил комарик не должен выдать себя. Остальные угадывают.

Основная часть:

1. **Игра «Четыре стихии».** По команде ведущего дети выполняют определённые движения:

-« Земля» -дети опускают руки вниз

-« Вода» - дети вытягивают руки вперёд»

-« Воздух» - дети поднимают руки вверх»

- « Огонь» - дети вращают руки в локтевых и лучезапястных суставах.

2. Игра «Пишущая машинка» Каждому ребёнку присваивается буква алфавита. Ведущий произносит слово и пишет его на доске мелом. Затем дети, которым присвоены буквы, хлопают в ладоши 9 по одному хлопку) в той последовательности, в которой их буквы стоят в данном слове. Когда всё слово « напечатано» все дети хлопают в ладоши. ЁЖ, ДОМ, СТОЛ, ТЫ, ПАПА, МАМА, ЦИРК, ШЁЛК, ЧАША, КАША, РАМА, РУКА, ЛОЖКА, ВОДА, БЫК, ГЕРБ, ЗАРЯ. СОН, ЭРА,Я, СТУЛ.

3. Игра «Закончи предложение»

-лимоны кислые, а сахар-

– ты читаешь глазами . а пишешь -

-собака лает , а кошка –

-в России говорят по – русски, а в Англии-

-ночью темно . а днём –

-трава зелёная . а небо –

-дрова пилят, а гвозди-

-ты ешь ртом, а слушаешь –

-певец поёт, а строитель-

-птица летает - а змея –

-композитор сочиняет музыку, а музыкант-

-у человека 2 ноги, а у собаки -

4. Практическая работа.

Кинезиологический комплекс «Флажок-рыбка-лодочка».

Упражнение «Сравни и дорисуй».

5. Рефлексия.

Занятие № 6

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика:

1. Разминка: «Закончи предложение»

-Для ребёнка радость это..

-Для школьника радость это..

- Для мамы радость это…

Основная часть

1. Игра «Чего больше»

-*растений* или кусов (все растения)

-*домов* или деревянных домов (все дома)

-*деревянных предметов* или деревянных стульев (стул предмет)

-*книг* или учебников (учебники тоже книги)

- огурцов или *овощей (*огурцы тоже овощи)

-мебели или мебельных шкафов (шкаф это тоже мебель)

-*игрушек* или мячей (мяч это тоже игрушка)

2. Игра «Дай определение»

Стакан это - (посуда для питья)

-яблоня это - огород это – (участок земли для посадки ов)

-утюг это - продавец это –

-лампа это - отличник это –

Штангист это - самолёт это –

Учитель это - градусник это-

3. **Игра «Сколько в слове слогов?»**

ДУБ , КОЗА, БРАТ, ВОДА,ШУМ, ПОЛЕ, ЗИМА, КИТ,СУНДУК, ЖИРАФ, КОТ, ШУБА, КАТОК, ШАР, СЛОВО, КЛАКСА, ЧАСЫ, РУКА,ЧАШКА, КНИГА, МИР, ЛЕС.МАЛЬЧИК, ГОЛОВА, ХЛЕБ, СОБАКА, УЧЕНИК, РЫБА, БОТИНКИ, РУБАШКА, ЦЫПЛЁНОК, БАБОЧКА, БОЧКА.

4. Практическая работа.

Кинезиологический комплекс «Флажок-рыбка-лодочка»

Кроссворд №2.

Вписать в пустые клетки имена мальчиков героем различных сказок.

5. Рефлексия.

Занятие № 7

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика:

1. Разминка «Закончи предложение»

-ребёнку грустно когда…

-учительнице грустно когда ..

- маме грустно когда..

Основная часть

1. **Игра «Дерево, цветок, фрукт».** Ведущий по очереди бросает детям мяч и загадывает слово– ребёнок ловит мяч говорит заданное слово и обратно бросает мяч ведущему.
2. **Игра «Много – один»** Ведущий бросая мяч называет слово во множественном числе. Ребёнок, возвращая мяч, - в единственном.

КОТЫ, ГРАЧИ,ЛЕСА, РЯДЫ. МОСТЫ,СТОЛЫ, ХОЛМЫ, СЛЕДЫ,ДОМА, КРОТЫ, КОСЫ, ГЛАЗА, ШКАВЫ, ШАРФЫ, СЛОНЫ, САДЫ, КУСТЫ, НОСЫ, БЛИНЫ, ЛИСТЫ, ГРИБЫ, СТОЛЫ,НОЖИ, КОРЖИ, БАНТЫ,ФАНТЫ, ПОЛЫ, БРАТЬЯ,ГНОМЫ, РТЫ, ЧАСЫ,БОЛТЫ, КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ.

3. Игра «Что это такое?»

-прибор для измерения времени –

Участок земли , на котором человек выращивает фрукты –

Человек, который лечит животных

-человек, который управляет воздушным транспортом

-человек, который шьёт и ремонтирует обувь –

-спортсмен . играющий в шахматы, -

-дерево, на котором растут жёлуди –

-детёныш коровы-

-прибор для определения сторон света

4. **Практическая работа**

Кинезиологический комплекс «сарай-дом с трубой-пароход».

Упражнение «Половинки слов».

Соединить половинки слов так, чтобы получились целые слова.

5. Рефлексия.

Занятие № 8

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка: «Зеркало»** Играют 2 ребёнка первый зеркало второй – его отражение повторяет всё, что делает первый.

Основная часть:

1. **Игра « Один – много»** Ведущий бросая мяч, называет слово в единственном числе. Ребёнок возвращая мяч – во множественном.

ДОМ, САД. КУСТ, НОС,БЛИН, ЛИСТ, ГРИБ, СТОЛ, НОЖ, ШАР, КРЖ,БАНТ, ПОЛ, КОТ,ШКАФ, ШАРФ, СЛОН, ДУБ, БРАТ, ГНОМ,ПЛОТ, РОТ, ЗУБ, ЧАС, БОЛТ, КОВШ,РУБЛЬ, ЗЛАЗ, ХОНТ, КЛАД,СУП.

2. **Игра «Запретный номер».** Выбирается определённая цифра.

Например 7. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди. Когда доходит очередь до загаданной цифры. Ребёнок хлопает 3 раза.

3. **Игра «Радио»** Ведущий объявляет по « радио» , сто потерялся ребёнок

и описывает его приметы, а дети должны угадать кто это.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Сарай-дом с трубой-пароход».

Упражнение «Дорисуй отличие»

Дети рисуют любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передают ее друг другу. Каждый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке.

5.Рефлексия

Занятие № 9

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка**

1. **Игра «Азбука добрых слов»:** «Улыбнитесь!»; «Скажите добрые слова друг другу». Вспомните добрые, хорошие слова, которые вы знаете, и скажите их своему соседу, передавая игрушку.

Основная часть:

1. **Игра «Куда указывают стрелки?»**

а) Педагог просит показать рукой направление, которое указывает каждая стрелка.

б) Учащихся просят назвать направления, которые указывают стрелки.

в)Это же задание ученики выполняют в такт с постукиванием педагога (один удар в секунду).

2. Игра «Слушай хлопки».

Дети свободно двигаются, когда ведущий хлопнет дети принимают соответствующую позу. Примеры: Аист, Лягушка, Заяц, Лошадки, Медведь...

3.Игра «Загадай число».

Педагог предлагает детям отгадать, какое число он задумал. Воспитатель говорит: "Если к этому числу прибавить 2, то получится 6" или "Число, которое я загадала, больше трёх, но меньше пяти". Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

4.Практическая работа.

Кинезиологический комплекс «Лезгинка».

Упражнение «Восстанови порядок».

Расположи время суток в правильном порядке (подпиши цифры).

День вечер утро ночь

( ) ( ) ( ) ( )

Расположи времена года в правильном порядке (подпиши цифры).

Весна осень зима лето

( ) ( ) ( ) ( )

Расположи дни недели в правильном порядке (подпиши цифры).

Среда понедельник вторник четверг

( ) ( ) ( ) ( )

5. Рефлексия

<u>Занятие № 10</u>

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка**

1. **Игра «Вставь слово».**

Послушай внимательно ряд слов и найди пропущенное слово. Назови его. Упражнение выполняется в группе

1. Утро, день… ночь
2. Один, два, три… пять, шесть, семь, восемь, девять, десять,
3. Понедельник, вторник, среда… пятница, суббота, воскресенье, .
4. Осень, зима… лето,

Основная часть

1. **Игра «Противоположности»**

- Мокрый – сухой
- Высокий – низкий
- Далеко – близко
- Больной – здоровый
- Горький – сладкий
- Широкий – узкий
- Сильный - слабый
- Злой - добрый
- Горячий – холодный
- Мягкий – жесткий
- Темный – светлый
- Веселый – грустный
- Длинный – короткий
- Гладкий – шершавый
- Глубокий - мелкий
- Острый - тупой

2. **Игра «Овощи, мебель, цветы»**

Дети сидят в кругу. Взрослый наклеивает на одежду детей по одному стикеру с изображением различных овощей. Каждый овощ должен повторяться не менее двух раз. Взрослый говорит: «Меняются местами» и называет один или два овоща, например «морковки» и «картошки». Дети с назваными стикерами должны пересесть на другой стул. Если водящий называет «овощи», местами меняются все дети.
Вместо овощей можно использовать различные обобщающие категории: мебель, цветы, фрукты, транспорт и т.д.

3. **Игра «Что это означает?».**

Ход игры: Детям предлагается объяснить понятия: - Мальчик как медведь; -Человек, как грозовая туча; -Девушка как лебедь; -Человек как стена; -Трава, как ковер; -Лед, как камень; -Ноги, как вата.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Лезгинка».

Упражнение «Раскрась правильно».

- Раскрасьте синим карандашом второй домик слева.
- Раскрасьте красным карандашом третий домик справа.
- Раскрасьте зеленым карандашом домик, который находится перед синим. Раскрасьте желтым карандашом домик, чтобы красный оказался между синим и желтым.
- Раскрасьте коричневым карандашом домик, который следует за желтым».

5. Рефлексия

Занятие №11

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Был, Есть. Будет»**

Назвать объект и перечислить его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Н-р, яблоко:

Было – зеленое. Кислое, твердое….

Сейчас – сладкое, сочное, красное….

Будет – сухое, сморщенное, червивое…

Основная часть

1. **Игра «Фоторобот».**

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

2. **Игра «Рыбы, птицы, звери»**

Водящий бросает мяч ребенку и произносит слово «рыбы», ребенок поймав мяч, говорит «окунь».

3. **Игра «Я еду..»**

Водящий начинает со слов «Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить зачем ему данный объект (предмет) в деревне.

Варианты: на отдых, в лес, на экскурсию, в школу…..

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Фонарики».

Упражнение «Составь слово»

На листе бумаги записываются буквы, из которых ребенку предстоит составить цельное слово. Для этого разрозненные буквы необходимо будет выставить в правильной последовательности.

Например: з, а, в, а (ваза); с, а, р, о (роса); к, о, р, у (урок)

5.Рефлексия

<u>Занятие №12</u>

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Отвечай быстро»**

Ведущий называет какой либо признак, а дети быстро отвечают значение.

Н-р : желтый – , тяжелый- , мокрый -, цвет-, …

Основная часть

1. **Игра «Найди связь»**

Ребенок выбирает две перевернутые картинки и придумывает, каким образом они могут быть связаны.

2. **Игра «Делай так же»**

Водящий загадывает движение «Сели на корточки как….(поползли, побежали, полезли, прыгнули…), дети называют животное и показывают движение.

3. **Игра «Сравни»**

Водящий предлагает детям пару объектов, а дети характеризуют, чем они похожи и что разного.

Помидор-тыква; кот-собака; ручка-карандаш; глина-пластилин….

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Фонарики».

Кроссворд №3.

Вписать в пустые клетки пару каждому слову. По сказкам.

6.Рефлексия

Занятие №13

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка**

1. **Игра «Кому что нужно»**

Вариант 1: Называются профессии, а дети называют необходимые предметы.

Вариант 2: Называть предметы, орудия труда, а дети угадывают профессию.

Основная часть

1. **Игра «Аукцион»**

Водящий называет квалификационную группу, а дети перечисляют представителей. Кто назовет последний, тот самый интеллектуальный.

звери-, профессии-, мебель-, посуда…

2. **Игра: «Продолжи сказку»**

Ход игры: воспитатель рассказывает детям начало придуманной сказки и просит детей ее продолжить. Пример: Жил был маленький гиппопотамчик. Многие звери смеялись над ним, что он такой маленький. Больше всего смеялась одна муха. Среди мух она была самой большой. И вот однажды села она на ветку рядом с гиппопотамчиком и стала его дразнить…..

3. **Игра: «Скульптура».**

Ход игры: 1 вариант. Дети разбиваются на пары. 1-скульптор, 2-скульптура. Задача скульптора мелкими движениями сделать какую-то скульптуру. 2 вариант. Скульптор -1 ребенок. Скульптуры -несколько детей

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Зайчик-колечко-цепочка».

Упражнение Игра: «Волшебный листок»

Ход игры: Детям предлагаются листки с нарисованной фигурой. Дорисовать, чтобы получился оконченный рисунок.

5.Рефлексия

Занятие №14

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка**

1. **Игра «Расскажи, что ты запомнил»**

Ребенок получает картинку, на которой изображено большое количество мелких предметов. Задача – в течение определенного времени запомнить все предметы и спустя некоторое время ответить на вопросы по картинкам.

Основная часть

1. **Игра Игра: «Почему это произошло?»**

Ход игры: Детям предлагается составить рассказ на заданные ситуации: -Во всем доме внезапно погасли все электрические лампы; -Речка вышла из берегов и затопила окрестные луга; -Подойдя к дому можно было увидеть, что все окна распахнуты настежь; -Внезапно из леса раздалось громкое, протяжное, звериное рычание; -Из крана вместо воды полился сок; -Вместо слез, когда ты плачешь, падают деньги.

2. **Игра «Угадай по описанию»**

Для упражнения необходим набор карточек с изображением разных предметов (до 30 шт), которые раскладываются перед детьми.

Ребенок рассказывает о одном из этих предметов, не произнося его названия, а другие дети — отгадывают.

3. **Игра: «Замороженный»**

Ход игры: Группа ребят разбита на пары, в паре-замороженный. Задача другого рассмешить, используя мимику и жесты.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Зайчик-колечко-цепочка».

Упражнение «Наскальные рисунки»

Ход игры: Ребенок должен зарисовать значками понятие или явление: зима, бабушка, лето, новый год и т.д. Чем яснее выражено понятие или явление в рисунке, тем выше уровень воображения и восприятия у ребенка.

5. **Рефлексия**

Занятие №15

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка**

1. **Игра «Сосчитай, не зевай»**

Педагог демонстрирует ребенку изображение, на котором нарисовано большое количество различных предметов. Задача ребенка – запомнить их, а затем сказать, что именно было изображено на картинке и в каком количестве.

Основная часть

1. **Игра «Кролики – домики»**

Все имеющиеся игроки разбиваются на тройки. Двое из которых беруться за руки и изображают «домик». Тритий же участник является «кроликом». Он находится внутри «кольца». Начинает звучать музыка, «кролики» и «домики» танцуют, потом ведущий выкрикивает команды.

«Кролик» - то все «кролики» выбегают из своего «домика2 и быстро находят новый домик.

«Домики» - «кролики» остаются на месте, а «домики» ищут себе нового «кролика».

«Землетрясение» - все тройки распадаются и образовываются новые тройки.

2. **Игра «Три пункта»**

Ребенку предлагается занять удобную для него позу и замереть в ней, то есть не двигаться. При этом выслушать и запомнить три пункта задания. Затем взрослый говорит: «Раз, два, три — беги!» — и ребенок быстро выполняет все пункты задания, причем именно в той последовательности, в какой они звучали. Задания могут быть самые разные, например:

1. Самое простое задание:

— Пункт первый. Хлопни в ладоши три раза;

— Пункт второй. Назови какую-нибудь мебель;

— Пункт третий. Встань рядом с предметом, сделанным из дерева.

2. Усложненное задание:

— Пункт первый. Подпрыгни столько раз, сколько тебе лет;

— Пункт второй. Напиши в тетради название водоплавающей птицы;

— Пункт третий. Встань рядом с предметом, который начинается на букву «С».

3. **Игра «Слово в секрете»**

Взрослый называет разные слова, а дети должны их четко повторять. Но есть одно условие: названия цветов — это секрет, их повторять нельзя. Вместо этого, встретившись с названием цветка, дети должны молча хлопнуть один раз в ладоши.

Варианты: нельзя повторять названия животных; нельзя повторять имена девочек и т.д.

Усложнение — игра с одновременным использованием двух правил. Например:

- нельзя повторять названия птиц, надо отмечать их одним хлопком;
- нельзя повторять названия предметов, имеющих круглую форму (или зеленый цвет), надо отмечать их двумя хлопками.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Ножницы-собака-лошадка»

Упражнение «Буквы спрятались».

5.Рефлексия

Занятие №16

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Великаны – лилипуты»**

Ведущий по называет слова «великаны – лилипуты» путая детей.

На «великанов» нужно встать на носочки и вытянуть руки вверх. На «лилипутов» присесть на корточки.

Основная часть

1. **Игра «Вопрос – ответ»**

Ребёнок ловит мяч и отвечает на вопросы.

2. **Игра «Классификация»**

Водящий бросает мяч ребенку и произносит слово «рыбы», ребенок поймав мяч, говорит «окунь».

3. **Игра «Школьные правила»**

«Вы, наверное, знаете, что в школе есть уроки и перемены. На переменах дети разговаривают, бегают, кушают, ходят в туалет. А на уроках дети сидят тихо, не разговаривают между собой, слушают учительницу и делают то, что она говорит».

«Если я спрошу о том, что можно делать на уроке – вы хлопнете в ладоши. Если о том, что нельзя – потопаете ногами.

Слушать учителя.	Отвечать на вопросы учителя.
Вставать и ходить по классу.	Есть конфеты.
Разговаривать с соседом по парте.	Писать в тетрадях буквы.
Рисовать в учебнике.	Рисовать в тетрадях машинки.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Ножницы-собака-лошадка».

Упражнение «Дорисуй предмет».

5. **Рефлексия**

Занятие №17

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Укрась слово»**

Дети по очереди подбирают как можно больше определений к данному слову.

Осень (какая она?)… Дом (какой он?)…

Зима (какая она?)… Лето (какое оно?)…

Бабушка (какая она?)… Цветок (какой он?)…

Мама (какая она?)… Игра (какая она?)…

Основная часть

1. **Игра «Что потом?»**

Вначале детям объясняют, что есть ряд событий и явлений, которые происходят в строгой последовательности.

Взрослый называет явление, событие или цифру и предлагает ребенку назвать следующее за ним.

ЗИМА – ВЕСНА СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ ДОШКОЛЬНИК – ШКОЛЬНИК

ПЕРВЫЙ – ВТОРОЙ ДЕНЬ – ВЕЧЕР ЛЕТО – ОСЕНЬ

СУББОТА – ВОСКРЕСЕНЬЕ ПЯТЬ – ШЕСТЬ НОЧЬ — УТРО

2. **Игра «Сравнение»**

У ребенка спрашивают: «Ты видел муху? А бабочку?» После предлагается их сравнить: «Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?»

Пары слов для сравнения:

1. МУХА И БАБОЧКА
2. ДОМ И ИЗБУШКА
3. СТОЛ И СТУЛЬЯ
4. КНИГА И ТЕТРАДЬ
5. ВОДА И МОЛОКО
6. ТОПОР И МОЛОТОК
7. ПИАНИНО И СКРИПКА
8. ШАЛОСТЬ И ДРАКА
9. ЩЕКОТАТЬ И ГЛАДИТЬ
10. ГОРОД И ДЕРЕВНЯ

3. **Игра «Запомни хлопки»**

Дети ходят по комнате. По сигналу взрослого все выполняют следующие действия:

- На один хлопок – присесть и закрыть глаза руками
- На два – объединиться в пары
- На три – встать на одну ногу

- На четыре – образовать круг и взяться за руки

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет»

Упражнение «Раскраска антистресс».

5.Рефлексия

Занятие №18

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Рыба, птица, зверь»**

Дети сидят в кругу. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба…» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро назвать, в данном случае, рыбу. Названия не должны повторяться.

Вариант с мячом. Ведущий бросает мяч каждому ребенку по очереди и называет любое обобщающее слово (мебель, транспорт, овощ, фрукт, цветок, посуда, ягода, напиток и т.д.). Ребенок, поймавший мяч, быстро говорит подходящее слово.

Основная часть

1. **Игра «Найди свою половинку »**

Для игры необходимо несколько карточек, разрезанных на две половинки.

Половинки перемешиваются и раздаются детям по одной. Затем по его сигналу каждый ребенок должен найти соответствующую половинку.

2. **Игра «Дотронься до…»**

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до… синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета.

Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

3. **Игра «Выйдите в круг»**

Ведущий говорит «выйдете в круг те, у кого… и называет предмет одежды. Например: у кого есть карманы; кто в колготках, у кого есть шнурки…

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок».

Кроссворд №4.

Разгадать кроссворд по сказке «Машенька и медведь».

5.Рефлексия

Занятие №19

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Профессия – действие»**.

Перед игрой с детьми уточняются понятия «профессия» и «действия». Детям объясняют, что человек, имеющий профессию, работает и выполняет какие-то действия. Затем дети называют профессии, какие знают. После взрослый называет профессию, а дети вспоминают все действия человека этой профессии.

Врач – осматривает больных, лечит, слушает, делает уколы и т.д.

Портной – кроит, утюжит, шьет, вяжет, примеряет и т.д.

Няня – раскладывает еду, накрывает на столы, моет посуду и т.д.

Воспитатель – играет с детьми, читает сказки, учит на занятиях и т.д.

Шофер – сидит за рулем, заправляет машину и т.д.

Основная часть

1. **Игра «Пузырь»**

Дети вместе с воспитателем, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой.

Оставайся такой да не лопайся.

Играющие в соответствии с текстом отходят назад держась за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие приседают на корточки и говорят «Хлоп!». И идут в цент круга со звуком «ш-ш-ш». затем снова становятся в круг.

2. **Игра «Цветные автомобили»**

Ход игры: Дети размещаются по краям площадки, они – автомобили. Каждому свой цветной круг. Воспитатель в центре, в руках у него три цветных флажка. Он поднимает один, дети, имеющие круг этого цвета разбегаются в разных направлениях. Когда воспитатель опускает флажок, дети останавливаются. Воспитатель поднимает флажок другого цвета и т.д.

Если кто-то кого-то зацепил, выбывает из игры.

3. **Игра «Повтори за мячом»**

Играют все. Ведущий показывает движения с помощью мяча. Дети повторяют.

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино».

Упражнение «Мандала»

Рисование простым карандашом.

5.Рефлексия

Занятие №20

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Три предмета»**

Взрослый называет одно слово (например, мебель) и бросает мяч ребенку. Тот должен назвать три слова, подходящие к «мебели» (стол, диван, кровать) и кинуть мяч обратно. Следующему ребенку называется другая категория, например, овощи.

В игре используются все известные детям обобщающие категории (звери, насекомые, деревья, птицы, одежда, бытовые приборы и т.д.)

Основная часть

1. **Игра «Объяснялки»** Ход игры: Детям предлагается объяснить выражения: -Золотая середина; -Золотые руки; -Козел отпущения; -Буря в стакане воды; -Рыльце в пуху; -А Васька слушает да ест; -Умывать руки; -Белая ворона; -Не все золото, что блестит; -Не красна изба углами, а красна пирогами; -Семь раз отмерь, один отрежь; -Не плюй в колодец, пригодится воды напиться.

2. **Игра «Урок или перемена»**

Ход игры: Вы уже знаете, что в школе бывают уроки и перемены.

На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному)

Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене (читать, играть, разговаривать с друзьями, просить у друга ластик , писать в тетради, отвечать на вопросы учителя, решать задачки, готовиться к уроку, есть яблоко.

3. **Игра «Маша-Растеряша»**

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!
- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино», «Качели».

Упражнение «Мандала»

Рисование фломастерами.

6.Рефлексия

Занятие №21

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Путаница»**

Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет любое существительное. Ребёнок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим.

Например: ВОРОНА …МЫЧИТ ВРАЧ…ЧИРИКАЕТ

Варианты одушевлённых существительных:

КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЁР, ПАРИКМАХЕР, БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЁТЧИК, РЫБА, ПТИЦА, МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА, БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА, КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН, БУРАТИНО, ДЕРЕВО, ЦВЕТОК.

Основная часть

1. **Игра «Чем был - чем стал»**

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань…), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют…

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди…

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

2.Игра «Что – то – часть чего – то»

Принцип этой игры взят из игровой телепередачи. Понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.

3. Игра «Липучки»

Содержание. Выбираются двое водящих - «липучки». Они, держась за руки, пытаются поймать остальных детей. При этом «липучки» произносят (напевают): «Я, липучка-приставучка, я хочу тебя поймать».

Каждого пойманного ребенка «липучки», взяв за руки, присоединяют к своей компании.

Когда все участники станут «липучками», дети танцуют и напевают: «Мы - липучки-приставучки. Будем вместе мы плясать».

4.Практическая работа.

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино», «Качели», «Утюжок».

Упражнение «Найди букву».

5.Рефлексия

Занятие №22

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Кто кем был?»**

Ведущий по очереди бросает мяч детям и задаёт вопрос: «Кем (чем) был раньше?»

ЦЫПЛЁНОК (ЯЙЦОМ) ЛОШАДЬ (ЖЕРЕБЁНКОМ)

КОРОВА (ТЕЛЁНКОМ) РЫБА (ИКРИНКОЙ)

ЯБЛОНЯ (СЕМЕЧКОМ) БАБОЧКА (ГУСЕНИЦЕЙ)

ХЛЕБ (МУКОЙ) ШКАФ (ДОСКОЙ)

ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ) РУБАШКА (ТКАНЬЮ)

ДОМ (КИРПИЧОМ) ЖЕНЩИНА (ДЕВОЧКОЙ)

СОБАКА (ЩЕНКОМ) СВИТЕР (ШЕРСТЬЮ)

ПТИЦА (ПТЕНЦОМ) КОЗЁЛ (КОЗЛЁНКОМ)

ОВЦА (ЯГНЕНКОМ) МАСТЕР (УЧЕНИКОМ)

Основная часть

1. **Игра «Алфавит»**

Между участниками распределяются буквы алфавита. Чем меньше участников, тем больше букв алфавита приходится на каждого ребёнка. Ведущий называет букву, тот ребёнок , которому присвоена буква делает хлопок.

2. **Игра «Запомни порядок».**

Выбирают 5-6 детей. Остальные – «зрители». Из выбранных детей один становится водящим. Другие 4-5 игроков выстраиваются в «паровозики». Водящий должен посмотреть на «паровозик» 1 мин., а затем надо отвернуться и пересчитать детей по именам так. Как они стоят в «паровозике». После этого игроки становятся «зрителями», а на «сцену» выходят другие дети.

3. **Игра «Закончи слово»**

Педагог: «Внимание! В этой игре мы будем пытаться заканчивать слова, которые будут начинаться например, на слог: ра; зем; го; па. Я буду кидать каждому из вас мяч и говорить первый слог слова, вы должны будете поймать мяч, бросить его мне обратно, договорить это слово (т.е. закончить слово). Сначала все дети заканчивают слова, начинающиеся на слог «ра» (дается несколько раз закончить слова, начинающиеся на один и тот же слог), а потом можно каждому из детей задавать разные слоги, с которых начинаются слова.

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино», «Качели», «Утюжок».

Упражнение «Найди лишний».

5.Рефлексия

Занятие №23

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Кто кем будет?»**

Ведущий по очереди бросает мяч детям и задаёт вопрос: «Кем (чем) будет?»

ЯЙЦО-ЦЫПЛЁНОК	ЖЕРЕБЁНОК-ЛОШАДЬ
ТЕЛЁНОК-КОРОВА	ИКРИНКК-РЫБА
СЕМЕЧКО-ЯБЛОНЯ	ГУСЕНИЦА-БАБОЧКА
МУКА-ХЛЕБ	ДОСКОЙ-ШКАФ
ЖЕЛЕЗО-ВЕЛОСИПЕД	ТКАНЬЮ-РУБАШКА
КИРПИЧОМ-ДОМ	ДЕВОЧКА=ЖЕНЩИНА
ЩЕНОК-СОБАКА	ШЕРСТЬ-СВИТЕР
ПТЕНЕЦ-ПТИЦА	КОЗЛЁНОК-КОЗЁЛ
ЯГНЕНОК-ОВЦА	УЧЕНИКОМ-МАСТЕР

Основная часть

1. **Игра «ЗАТО».**

Это слово помогает найти что-то хорошее даже в самых трудных ситуациях. Даже если что-то не получилось, мы можем обратиться к слову “зато”. Пусть буквы получились не очень красивые, зато слово написано правильно. А сейчас я расскажу вам, что случилось с учениками школы, а вы им помогите с помощью слова “зато”.

- у нас отключили свет и я не могу поиграть в компьютерную игру, зато…
- я приболел и не могу пойти гулять, зато…
- я не умею кататься на коньках, зато…

- Мальвина написала буквы не ручкой, а карандашом, и очень расстроилась. (Вариант: зато она может стереть ошибки.)

- Пятачок забыл дома ручку. (Зато он может ее у кого-нибудь попросить и познакомиться с новыми ребятами.)

- Красная Шапочка решила не ту задачу. (Зато она будет больше знать.)

2. Игра «Листопад»

Педагог: «А сейчас мы с вами немного отдохнем. Помните ли вы, ребята, как осенью летят с деревьев листочки? Каждый листочек кружится сам по себе, а потом они вместе образуют красивые кучи из листьев. Сейчас мы с вами сыграем в игру под названием

“Листопад”. Когда я говорю “листочки”, вы, как листья, будете кружиться по классу. А как только я скажу “куча”, вы должны тут же собраться в группы. После слова “куча” я назову число. Столько листьев должно быть в вашем холме. Например, если я скажу “куча, три”, значит, вы должны собраться по трое. Всем понятно? Встаньте, пожалуйста, из-за парт и подойдите ко мне”. (Дети встают из-за парт и подходят к учителю. Для этой игры необходимо наличие свободного пространства.)

3.Игра «Школьник и дошкольник»

Педагог: «Ребята, как вас называли в садике? А как теперь? Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник

Школьник - делает домашнее задание, ходит в школу, учится на уроках, отдыхает на переменах, стоит у доски, получает оценки, ….

Дошкольник – спит в тихий час, ходит на прогулку, собирает пирамидку, ждет пока его заберут родители, ….

4.Практическая работа.

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино», «Качели», «Утюжок», «Добывание огня».

Упражнение «Окружающий мир».

5.Рефлексия

Занятие №24

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Закончи предложение»**

Взрослый бросает мяч одному из детей и говорить начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить это предложение.

Конфета сладкая, а лимон…	Корова мычит, а свинья…
Днем светло, а ночью…	Солнце желтое, а небо…
Летом жарко, а зимой…	Самолет летит, а машина…
Днем мы обедаем, а вечером…	Петух кукарекает, а ворона…
Кузнечик прыгает, а птица…	Ты смотришь глазами, а слышишь…
Гусеница ползет, а рыба…	Лиса живет в норе, а птица в…
Ты нюхаешь носом, а ешь…	Помидор красный, а огурец…
Читатель читает, а писатель…	Повар готовит, а врач…
У человека две ноги, а у собаки…	Ты смотришь глазами, а дышишь…

Собака лает, а кошка… Певец поет, а строитель…

Трава зеленая, а небо… Машина едет, а лодка…

Птица летает, а змея… Птицы живут в гнездах, а люди…

Зимой идет снег, а летом… Из шерсти вяжут, а из ткани…

Балерина танцует, а пианист… Дрова пилят, а гвозди…

Основная часть

1. **Игра «Цепочка»**

Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

2. **Игра «Дракон кусает свой хвост».**

Звучит веселая музыка. Дети встают друг за другом и крепко держатся за плечи друг друга. Первый ребёнок – «голова Дракона», последний – «хвост дракона». «Голова Дракона « пытается поймать «хвост», а тот изворачивается от нее.

3. **Игра «Что можно сделать за одну минуту»**

Поставить на стол песочные часы.

Варианты: помыть тарелку, попить воды, постоять в планке, вымыть руки, открыть форточку, умыться, запомнить иностранное слово…

4. **Практическая работа.**

Разминка с карандашом «Вертолет», «Волчок», «Пианино», «Качели», «Утюжок», «Добывание огня», «Горка».

Кроссворд №5.

Вписать в пустые клетки названия месяцев, ориентируясь на буквы-подсказки.

5.Рефлексия

<u>Занятие №25</u>

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Говори наоборот»**

Ребенок ловит мяч и говорит противоположное слово.

ВЕСЁЛЫЙ – ГРУСТНЫЙ БЫСТРЫЙ – МЕДЛЕННЫЙ

КРАСИВЫИ – БЕЗОБРАЗНОСТЬ ПУСТОЙ – ПОЛНЫЙ

ХУДОЙ – ТОЛСТЫЙ УМНЫЙ – ГЛУПЫЙ

ТРУДОЛЮБИВЫЙ – ЛЕНИВЫЙ ТЯЖЁЛЫЙ – ЛЁГКИЙ

ТРУСЛИВЫЙ – ХРАБРЫЙ БЕЛЫЙ – ЧЁРНЫЙ

ТВЁРДЫЙ – МЯГКИЙ ЗЛОЙ – ДОБРЫЙ

ДЕНЬ – НОЧЬ ЗИМА – ЛЕТО

ГОРЬКИЙ – СЛАДКИЙ ВЫСОКО – НИЗКО

ПОЛ – ПОТОЛОК ДАЛЕКО – БЛИЗКО

ГОРЯЧО – ХОЛОДНО ТИХО – ГРОМКО

Основная часть

1.Игра «Давай поменяемся»

Правила игры: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1: Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

Р3: Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

2. **Игра «Улитка»**

У детей спрашивают: “Как вы думаете, почему улитка боится лягушки? Что улитка делает, когда ей угрожает опасность?” Затем дети встают за взрослым “паровозиком” – каждый обнимает впереди стоящего за талию. “Теперь мы с вами одна большая улитка”. По команде “Лягушка” улитка закручивается в спираль и замирает, не двигается, не шевелится. По команде “Лягушка ускакала” дети, не расцепляя рук, прохаживаются по классу и хором говорят: *Вновь гулять улитка хочет, радуется и хохочет.*

3. **Игра «Скалолаз»**

Дети стоят в шеренге, на полу верёвка на расстоянии 20 см от них. Ребёнок-скалолаз должен пройти вдоль шеренги, держась за детей, не выходя за пределы верёвки-тропы, дети поддерживают и подбадривают «скалолаза». Вывод: поддерживающие слова помогают нам справиться с трудностями.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Камень-верёвка».

Рассмотреть и потрогать поочерёдно камень и верёвку. «Камень - сжать кулаки так, чтобы они были похожи на камень, ощутить напряжение и твёрдость. Разжать кулаки.

Верёвка – руки расслаблены, как плети, мягкие». Те же упр. по превращению тела в камень и верёвку.

Упражнение «Волшебные картинки»

Ход: Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

5.Рефлексия

Занятие №26

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Есть или нет?»**

Дети встают в круг и берутся за руки, ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

Есть ли в поле светлячки?

Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у теленка?

Есть ли клюв у поросенка?

Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы?

Есть ли хвост у петуха?

Есть ли ключ у скрипки?

Есть ли рифма у стиха?

Есть ли в нем ошибки?

Основная часть

1.Игра «Ассоциации»

Ведущий называет любые слова, а ребенок то что с этим словом ассоциируется.

Например: стакан- стекло, белка - орешки, зайчик - морковь, летчик – самолет, книга - картина…

Можно использовать мяч.

2.Игра «Консервирование»

Ведущий стоит в центре, дети в кругу. Раздать детям цветные шарики. Сказать, что будем «собирать» в мешочек все слова на букву «М»…… Можно сменить цвет шариков и «собирать» слова на букву «П».

3.Игра «Делай шаг»

Дети встают в шеренгу. На каждый шаг называют слова на заданную тему. Кто быстрее дойдет до финиша, тот выиграл.

5. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Колечки».

Упражнение «Внимание и восприятие».

5.Рефлексия

Занятие №27

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Бывает – не бывает»**

Ребёнок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

ПАПА УШЁЛ НА РАБОТУ. ПОЕЗД ЛЕТИТ ПО НЕБУ.
КОШКА ХОЧЕТ ЕСТЬ. ЧЕЛОВЕК ВЬЁТ ГНЕЗДО.
ЗАЙЧИК ПОШЁЛ В ШКОЛУ. ЯБЛОКО СОЛЁНОЕ.
БЕГЕМОТ ЗАЛЕЗ НА ДЕРЕВО. ШАПОЧКА РЕЗИНОВАЯ.
ДОМ ПОШЁЛ ГУЛЯТЬ. НА БЕРЁЗЕ ВЫРОСЛИ ШИШКИ.
ВОЛК БРОДИТ ПО ЛЕСУ. В КАСТРЮЛЕ ВАРИТСЯ ЧАШКА.
КОШКА ГУЛЯЕТ ПО КРЫШЕ. ЛОДКА ПЛЫВЁТ ПО НЕБУ.
ДЕВОЧКА РИСУЕТ ДОМИК. ДОМИК РИСУЕТ ДЕВОЧКУ.
НОЧЬЮ СВЕТИТ СОЛНЦЕ. ЗИМОЙ ИДЁТ СНЕГ.
РЫБА ПОЁТ ПЕСНИ. КОРОВА ЖУЁТ ТРАВУ.
МАЛЬЧИК ВИЛЯЕТ ХВОСТОМ. ХВОСТ БЕЖИТ ЗА СОБАКОЙ.
КОШКА БЕЖИТ ЗА МЫШКОЙ. ВЕТЕР КАЧАЕТ ДЕРЕВЬЯ.
ДЕРЕВЬЯ ВОДЯТ ХОРОВОД. МАМА ГЛАДИТ БЕЛЬЕ
МАМА МОЕТ ПОСУДУ. ШАРИК ЛЕТИТ ПО НЕБУ.
ПТИЦА ВЬЕТ ГНЕЗДО. МАЛЬЧИК КУСАЕТСЯ.
КОРОВА ТАНЦУЕТ. ЛОДКА ПЛЫВЕТ ПО МОРЮ.
ДЕРЕВО БЕЖИТ ПО ДОРОГЕ. ТАПОЧКИ СТЕКЛЯННЫЕ.
ДОМ СТОИТ БЕЗ ОКОН. НА ЕЛКЕ ВЫРОСЛИ ЦВЕТЫ.
ЛИСА ХОДИТ ПО ЛЕСУ. В КАСТРЮЛЕ ВАРИТСЯ КИСЕЛЬ.

КОШКА ЛАЕТ НА СОБАКУ. ЧАЙКА ЛЕТИТ ПО НЕБУ.

ДЕВОЧКА ИГРАЕТ С КУКЛОЙ. КУКЛА ИГРАЕТ С ДЕВОЧКОЙ.

Основная часть

1.Игра «Почему так произошло?»

Ход игры: Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло? » Например:

1 .Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

1 .Собака погналась за курицей.

2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1 .Молоко выкипело.

2. Самолет совершил вынужденную посадку.

1 .Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

1 .Котенок подошел к блюдечку.

2. Мальчик не выучил урок.

1 .Дворник взял метлу.

2. Мама вдела нитку в иголку.

2. Игра «Только весёлые слова».

Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова, остальные изображают эмоцию жестами, мимикой и т.п.

Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Смех»

3.Игра «Пирамида любви».

Педагог: «Каждый из нас что-то или кого-то любит, всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, свой дом, свою работу. Расскажите и вы, кого и что вы любите». (Рассказы детей).

«А сейчас давайте построим пирамиду любви из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть свое любимое и класть свою руку». (Дети выстраивают пирамиду). «Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это

состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что все мы любимы и любим сами».

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Руки знакомятся, сорятся, мирятся»

Упражнение «Разыщи спрятанные слова».

5.Рефлексия

Занятие №28

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Профессии»**

Ведущий по очереди бросает мяч детям и задаёт вопрос:

КТО ВОДИТ АВТОБУС? КТО ГОТОВИТ ЕДУ?

КТО ШЬЕТ ОДЕЖДУ? КТО РАБОТАЕТ В МАГАЗИНЕ?

КТО ЛЕЧИТ ЛЮДЕЙ? КТО СТРОИТ ДОМА?

КТО РИСУЕТ КАРТИНЫ? КТО УЧИТ ДЕТЕЙ В ШКОЛЕ?

КТО ПОЕТ ПЕСНИ? КТО ИГРАЕТ В КИНО?

Основная часть

1. **Игра «Путаница»**

Ход игры: - Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил, (снег)

Висит зеленая собака, (слива)

Самолет ползет по рельсам, (поезд)

Мальчик ест скакалку, (конфету)

Летит воздушный диван, (шар)

Рычит лохматый слон, (пес)

Смотрю в прозрачное дерево, (стекло)

Дверь открывают вилкой, (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки, (варежки)

Мама сварила вкусный стол, (суп)

2. **Игра «Круг превращается…»**

Дети встают в круг. По команде психолога и под счет участники «превращают» круг в квадрат, прямоугольник, треугольник, ромб. Постепенно следует увеличивать скорость выполнения упражнения.

3. **Игра «Покажи по-разному»**

Педагог: «Внимательно смотрите на меня. Вот я захожу в ворота высокие {сопровождает свои слова показом), а вот я захожу в ворота... (нагибается). Какие? »

Дети должны назвать антоним к слову «высокие» и изобразить действие. Можно разделить детей на две команды, одни показывают одно, другие противоположность.

Пример: «Я несу легкий пакет (показывает), а теперь я несу (показывает)... Какой пакет?»

«Я перехожу широкую реку (показывает), а вот я перешагиваю через ручей (показывает)... Какой?»

«Я иду медленно, а вот я иду... Как?»

«Я гуляю, мне жарко. Но вот подул ветер, и мне стало...»

«Я смотрю грустный спектакль. А теперь смотрю...»

Затем дети поочередно показывают действия по инструкции психолога.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Кулак-ребро–ладонь в воздухе».

Упражнение «Раскраски – искалки. Найди предмет».

5.Рефлексия

Занятие №29

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Противоречия»**

Дети встают полукругом. Взрослый, поочередно бросая детям мяч, спрашивает, что они любят и почему. После этого, таким же образом выясняет, что не любят дети и почему.

Основная часть

1. **Игра «»Игра «Один – много»**

Ход: - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: -коробка стол

-книга дерево

-ковер дом

-клубок цветок

-морковь дом

2. **Игра «Изобрази движения без предмета»**

Содержание. Дети образуют большой круг. Поочередно входя в центр круга, они показывают (без предметов) следующие движения:

подбрасывают и ловят мяч;

причесывают волосы;

умывают и вытирают полотенцем лицо;

нюхают апельсин, розу, лук;

разрезают лимон и пробуют одну из его долек;

вдевают нитку в иголку;

пришивают пуговицу;

застегивают пуговицы;

перелистывают страницы книги;

насыпают в стакан с чаем несколько ложек сахара, размешивают и пробуют чай и т.п.

3. **Игра «Дикий танец»**

Содержание. Педагог показывает детям воздушный шар (отверстие зажато пальцами), затем предлагает понаблюдать за тем, что сейчас произойдет, и подбрасывает шарик. Шарик исполняет «дикий танец», вертясь и поворачиваясь до тех пор, пока из него не выйдет воздух. Молено поэкспериментировать с несколькими шарами и понаблюдать за ними (все они двигаются по-разному).

Психолог просит детей описать движение шара словами, подсказывает детям яркие определения: стремительный, атакующий, виляющий, жужжащий и т.п.

Затем детям предлагается изобразить шарики, из которых выходит воздух.

Дети выполняют задание.

Необходимо напомнить детям-«шарикам», что каждая часть их тела должна находиться в движении.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Кастрюлька – крышечка».

Упражнение «Путаница».

5.Рефлексия

Занятие №30

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Черное-белое»**

Взрослый называет какое-либо слово и бросает одному из участников мяч. Ребенку, получившему мяч, нужно найти положительную и отрицательную сторону этого

предмета/явления. Например: Дождь, книга, таблетка, конфета, Стул, цветок, укол, птица, наказание…..

Основная часть

1.Игра «Огонь и лед»

Содержание. Дети образуют большой круг.

По команде психолога «Огонь!» - они начинают выполнять интенсивные движения всем телом.

Плавность и степень интенсивности движений каждый ребенок выбирает произвольно.

По команде «Лед!» - дети застывают в позе, в которой их настигла команда, напрягая до предела все тело.

Кто шевельнулся, тот ведущий.

2. **Игра «Шалтай-болтай»**

Содержание. Дети встают в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга и поворачивают корпус вправо ш влево. Руки при этом свободно болтаются вдоль тела. Психолог произносит: «Шалтай-болтай сидел на стене, Шалтай-болтай свалился во сне». Дети приседают или падают на ковер**.**

3. **Игра «Комната смеха»**

Детям показываются изображения смешные животных из мультяшек, и они из изображают.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Лайк-кольцо».

Кроссворд №6.

Вписать в пустые клетки названия профессий, ориентируясь на картинки.

5. **Рефлексия**

Занятие №31

Теория: Приветствие. Организационный момент. Настрой детей на занятие.

Практика: **Разминка.**

1. **Игра «Добавь слово»**

Один ребёнок называет какой-нибудь слово, второй повторяет названное слово и добавляет какое-либо своё. Третий ребёнок повторяет уже два слова и называет третье. Четвёртому ребёнку придётся повторить уже три слова, а потом назвать своё и т.д.

Эту игру целесообразно проводить неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, — то есть будет увеличиваться объём памяти.

Примеры: дерево-ростет-в лесу-у речки;

я положил в мешое-яблоки-бананы-апельсины-сливы:

я – иду – в школу- с рюкзаком.

Основная часть

1. **Итоговая аттестация. Игра «Выйди в круг, мой друг!»**

Дети стоят в кругу. Педагог в центре. Бросает мяч детям в хаотичном порядке. На слова «Выйди в круг, мой друг!» Те, кто ловил мяч выходят в круг и выполняют задания.

2. **Игра «Парашюты»**

Дети делятся на две команды, командам выдаются «парашюты» и пляжный мяч. Задача детей перекинуть мяч друг другу.

3. **Игра «Догони мяч»**

Дети стоят в кругу. Педагог запускает сначала большой мяч, через троих детей маленький мяч. Мячи догоняют друг друга. Пока не встретятся. Варианты: В процессе игры можно менять направления мячей влево, вправо.

По команде «стоп», те у кого мяч догоняют друг друга по указки педагога «Маленький догоняет большой» и т.д.

4. **Практическая работа.**

Кинезиологический комплекс «Зайчик-кольцо».

Упражнение Обрисовываем руку. Руку кладем на бумагу. Карандашом обрисовываем по контуру. Дорисовываем детали.

5. **Рефлексия**

Участие в мероприятиях ЦДО

Занятие №32

Теория: Правила поведения на празднике. Техника безопасности.

Практика: Участие в Новогоднем мероприятии.

Занятие №33

Теория: Правила поведения на празднике. Техника безопасности.

Практика: Участие в Рождественском мероприятии.

Занятие №34

Теория: Правила поведения на празднике. Техника безопасности.

Практика: Участие в Масленичном мероприятии.

Занятие №35

Теория: Правила поведения на празднике. Техника безопасности.

Практика: Участие в Пасхальном мероприятии.

Занятие №36

Теория: Правила поведения на празднике. Техника безопасности.

Практика: Участие/присутствие в отчетном концерте.

1.4 Планируемые результаты

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Реализация программы способствует формированию у учащихся следующих предпосылок универсальных учебных действий:

Личностными результатами является формирование следующих умений:

ребенок научится:

-устойчивым навыкам работы в группе;

- владеть способами взаимодействия с окружающим миром.

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты.

Познавательные УУД: знаково-символическое моделирование и преобразование объектов; анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); синтез как составление целого из частей, в том числе с самостоятельным достраиванием, выполнением недостающих элементов; сравнение и сопоставление; выделение общего и различного; осуществление классификации; установление аналогии; самостоятельный выбор способов задач в зависимости от конкретных условий; осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме.

Регулятивные УУД: осуществление действия по образцу и заданному правилу; сохранение заданной цели; умение видеть указанную ошибку и исправлять ее по указанию взрослого; осуществление контроля своей деятельности по результату; умение адекватно понимать оценку взрослого и сверстника.

Коммуникативные УУД: овладение определенными вербальными и невербальными средствами общения; эмоционально-позитивное отношение к процессу сотрудничества с взрослыми и сверстниками; ориентация на партнера по общению; умение слушать собеседника; задавать вопросы.

Предметные результаты.

- Дети будут иметь представления об окружающем их мире, основных явлениях природы, о времени суток, общественной жизни людей.
- Дети научатся создавать групповые творческие продукты, работать с карточками, находить лишнее среди предметов т.п.

Обучающийся будет знать:

- Способы использования полученных знаний для решения практических задач;
- способы действий при решении логических задач;
- правила общения и взаимодействия в коллективе.

Обучающийся будет уметь:

- Находить объяснения и устанавливать причинно-следственные связи;
- устанавливать смысловые связи, проделывать мыслительные операции (обобщение, сравнение, анализ и т.д.);
- запоминать и удерживать в памяти действие, на определенном промежутке времени;
- проявлять логическое мышление в решении задач;
- запоминать определённое количество картинок или предметов;
- воспроизводить по памяти рассказанное событие или рассказ;
- запоминать и удерживать в памяти действия на определенном промежутке времени;
- находить и объяснять отличия между предметами и явлениями;
- сопоставлять разные признаки предметов;
- ориентироваться в окружающем пространстве, устанавливать последовательность событий, способность рассуждать и давать причинные объяснения;
- выделять существенные признаки объекта;
- находить среди предложенных предметов лишний, объяснять свой выбор;
- играть в игры на внимательность и быстроту реакции, по правилам;
- регулировать силу нажима на карандаш и изменять направление движения руки в зависимости от формы изображенного предмета;
- располагать изображение на всем листе или в заданных пределах: на одной линии, на широкой полосе;
- копировать узор или движение;
- выполнять творческие задания самостоятельно;
- понимать и выполнять словесные инструкции, аргументировать свои высказывания;
- уметь проявлять волевые усилия для достижения своих желаний и побуждений;
- уметь понимать и передавать свои чувства.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

Продолжительность обучения по программе «Развивающие игры» 1 учебный год. 72 часа в год. 36 учебных недель в год. 2 часа в неделю.

Начало учебных занятий с 09.09.2024 г. Конец учебных занятий – 25.05.2025 года.

Месяц	Учебные недели	Кол-во часов
Сентябрь	09-15	2
	16-22	2
	23-29	2
Октябрь	30-06	2
	07-13	2
	14-20	2
	21-27	2
Ноябрь	28-03	2
	04-10	2
	11-17	2
	18-24	2
	25-01	2
Декабрь	02-08	2
	09-15	2
	16-22	2
	23-29	2
Январь	01-08	
	06-12	2
	13-19	2
	20-26	2
	27-02	2
Февраль	03-09	2
	10-16	2
	17-23	2
	24-02	2
Март	03-09	2
	10-16	2
	17-23	2
	24-30	2
Апрель	31-06	2
	07-13	2
	14-20	2
	21-27	2
Май	28-04	2
	05-11	2
	12-18	2
	19-25	2
Часы	Всего	72
	Теория	36
	Практика	36

Каникулы- Учебные дни- Контроль(аттестация)-

2.2. Условия реализации программы

Занятия будут проводиться в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 в кабинете для обучения, который хорошо освещен и оборудован необходимой мебелью: столы, стулья, шкафы – витрины, стеллажи для хранения материалов, специального инструмента, приспособлений.

В кабинете имеется медиапроектор, интерактивная доска, настенная доска для рисования, компьютер для педагога.

Кадровое обеспечение

Реализует программу педагог, имеющая педагогическое образование и специальное образование по профилю объединения, обладающая достаточными теоретическими знаниями и опытом практической деятельности в дошкольном образовании, занимающаяся данной деятельностью более уже более 20 лет.

Данный педагог:

• владеет навыками и приёмами организации занятий дополнительного образования;

• знает физиологию и психологию дошкольного возраста;

• умеет вызвать интерес к себе и преподаваемому предмету;

• умеет создать комфортные условия для успешного развития личности воспитанников;

• умеет видеть и раскрывать творческие способности каждого воспитанника.

Организационно-педагогическое:

- количество детей в группе 12-15 человек;
- занятия проходят в будни дни;
- сотрудничество с родителями;
- взаимодействие с другими педагогами ЦДО;
- взаимодействие со средствами массовой информации.

Методическое и информационное обеспечение:

Большое значение предается наглядности:

Для практической части занятий необходимы спортивный материал: мячи большие и маленькие; материалы для ручного труда: готовые изделия для демонстрации, наборы цветных карандашей, раздаточный материал, альбомы для рисования, карандаши, мелки. наборы картинок по разным темам, наборы карточек, иллюстрации к сказкам.

Информационное обеспечение:

Для успешной работы с обучающимися создан учебно–методический комплект, позволяющий учитывать возрастные интересы детей и поддерживать устойчивый интерес к занятиям, реализация программы строится на основе широкого применения методов

визуализации и наполнения образовательной среды предметами, сопутствующими дидактическими материалами и в соответствии с выбранной стратегией работы, он представлен:

- учебно-методическими медиа- и видеопособиями;
- папкой методических материалов и технологических карт по проведению занятий;
- диагностическим пакетом, контрольными картами;
- методической продукцией в помощь педагогу;
- методической продукцией в помощь родителям.

Структура занятия состоит из следующих этапов:

I. Организационный этап.

-Создание эмоционального настроя;

-Игровая разминка с целью привлечения внимания.

По выбору педагога проводятся:

-этюды, игры на создание эмоционального настроя;

-упражнения, игры на развитие умения быстро сосредотачиваться;

-этюды на развитие внимания, умения контролировать свои действия;

-этюды на выражение внимания и сосредоточенности;

-игры, этюды на развитие произвольного внимания.

2. Основной этап.

-Сообщение темы занятия;

-выяснение исходного уровня знаний детей по данной теме;

-подвижные игры.

3. **Практический этап.**

- Подача новой информации на основе имеющихся данных;

- задания и упражнения на развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, мышления, воображение) и творческих способностей;

- отработка полученных навыков на практике.

По выбору проводятся:

- игры, игровые задания с использованием демонстрационного материала;

- игры, игровые задания с использования раздаточного материала;

- словесные игры и задания;

- выполнение развивающих заданий и упражнений на бланках, карточках.

4. **Заключительный этап (рефлексия).**

- Обобщение полученных знаний, подведение итогов;

- игры, этюды, упражнения на снятие эмоционального и физического напряжения.

Подведение итогов занятия.

Форма занятий – совместная игровая – познавательная деятельность взрослого и детей. Занятия проводятся в форме игры-путешествия.

2.3Формы аттестации

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» и анализа результатов деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает входную диагностику, промежуточный контроль, и итоговую аттестацию:

Входная диагностика (в начале обучения) – позволяет выявить уровень подготовленности и возможности детей для занятий по данной программе. Проводится на первых занятиях данной программы. Форма проведения: педагогическая диагностика, тестовые задания.

Промежуточный контроль (в конце первого полугодия) – проводится после прохождения некоторых тем, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся. Форма проведения: опрос, наблюдение, конкурс, выполнение практических заданий, соревнование, творческие задания, игры.

Итоговоя аттестация – (проводится в конце обучения) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: самооценка обучающихся своих знаний и умений, дозадание на самостоятельное выполнение, открытые занятия для родителей.

Результаты фиксируются в оценочном листе и протоколе.

2.4 Оценочные материалы

Входная диагностика:

Игры поводятся в кругу. Каждому ребенку бросается мяч и задается вопрос. Педагог оценивает ответ на правильность, развернутость, логику.

Упражнения на разминку.

1. Из раздевалки вы попадаете в помещение, где вас ждет учитель, в котором он будет учить вас читать, писать, считать, что это за помещение? (Ответы детей)

2. В класс на занятия ребят зовет заливистый (ответы детей), он же говорит о том, что урок завершился.
3. Занятие в школе называется (Ответы детей)
4. Между уроками ребята отдыхают, и это называется (Ответы детей)

ИГРА «Знаешь ли ты правила»

5. Если хочешь ответить на вопрос учителя, подними руку. (+)
6. Входящего в класс взрослого, приветствуют стоя. (+)
7. Если хочешь ответить на вопрос учителя крикни с места (-)
8. Входящему в класс можно крикнуть «Привет» (-)
9. В перемену нужно отдохнуть, поэтому можно бегать по коридору сломя голову. (-)
10. Если очень нужно что – то спросить, можно перебить разговор взрослых. (-)
11. Бегать и шумно играть можно только во дворе на игровой и спортивной площадке. (+)
12. Помогать друг другу нужно всегда и всюду. «Один за всех и все за одного».(+)
13. Утром рано встану, просмотрю все мультфильмы и опоздаю в школу всего на 1 минутку. (-)
14. Не буду никогда ябедничать. (+)

Игра «Вежливо – невежливо»

15. Поздороваться при встрече?
16. Толкнул, не извиниться?
17. Помочь поднять упавшую вещь?
18. Громко разговаривать в общественных местах?
19. Обозвать обидным словом одноклассника?
20. Не уступить место пожилому человеку?
21. Не снять шапку, когда заходишь в школу?
22. Говорить “Спасибо” за подарок?
23. Перебивать во время разговора?
24. Уйти и не попрощаться?
25. Бегать по коридорам, сбивая всех с ног?

Промежуточная диагностика

Игра «Вопрос – ответ».

Игра поводится в кругу. Каждому ребенку бросается мяч и задается вопрос. Педагог оценивает ответ на правильность, развернутость, логику.

1. Какое из животных больше – лошадь или собака?

2. Утром люди завтракают. А вечером?
3. Днём на улице светло, а ночью?
4. Небо голубое, а трава?
5. Черешня, груши, сливы, яблоки…- это что?
6. Что такое Москва, Петропавловск — Камчатский, Хабаровск?
7. Маленькая корова – это телёнок. Маленькая собака – это?..
8. Который сейчас час?
9. Какие ты знаешь виды транспорта?
10. Чем весна отличается от осени?
11. На кого больше похожа собака – на кошку или на курицу?
12. Для чего нужны автомобилю тормоза?
13. Что общего между белкой и кошкой?
14. Что такое футбол, прыжки в высоту, теннис, плавание?
15. Чем похожи друг на друга молоток и топор?
16. Чем отличаются гвоздь и винт друг от друга?
17. Чем отличается старый человек от молодого?
18. Для чего люди занимаются спортом?
19. Почему считается плохим, если человек не хочет работать?
20. Для чего на конверт необходимо наклеить марку?

Итоговая аттестация.

Игра «Выйди в круг, мой друг!»

Дети стоят в кругу. Педагог в центре. Бросает мяч детям в хаотичном порядке. На слова «Выйди в круг, мой друг!» Те, кто ловил мяч выходят в круг и выполняют задания. Игра поводится в кругу. Каждому ребенку бросается мяч и задается вопрос. Педагог оценивает ответ на правильность, развернутость, логику.

Задание «Три слова»

1. Я знаю молочные продукты…
2. Я знаю комнатные растения…
3. Я знаю перелетных птиц…
4. Я знаю луговые цветы…
5. Я знаю лиственные деревья…
6. Я знаю умывальные принадлежности…
7. Я знаю головные уборы…
8. Я знаю явления природы…
9. Я знаю виды спорта …

10. Я знаю кондитерские изделия…
11. Я знаю музыкальные инструменты…
12. Я знаю опасные профессии…
13. Я знаю животных жарких стран…
14. Я знаю три части машины…
15. Я знаю три части дома…
16. Я знаю три части газовой плиты…
17. Я знаю три части телевизора…
18. Я знаю три части компьютера…
19. Я знаю три части дивана…
20. Я знаю три части часов…
21. Я знаю три части стиральной машины…
22. Я знаю три части велосипеда…

Лист оценивания

№	ФИ ребенка	Критерии оценивания: Правильность, развернутость, логика ответа.		
		Высокий	Средний	Низкий
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

2.5 Методическое обеспечение

Методические разработки, дидактический материал.

- Инструкция по охране труда для детей и педагога;
- Папки по темам с тематической подборкой материалов;
- Развивающие игрушки к занятиям по темам;
- Цветные и простые карандаши, белые и цветные листы бумаги формата А4;
- Наглядный, демонстрационный материал;
- Рабочие листы к каждому занятию (ксерокопии бланков с развивающими заданиями);
- Оценочные листы для проведения контрольных работ.

2.6. Список литературы

1. Баданина Л. П. Адаптация к отметке в начальной школе: размышления психолога // Начальная шк. – 2007. - N 7. - С. 18-21.
2. Баданина Л. П. Адаптация первоклассника: комплексный подход Начальная шк. плюс до и после. - 2007. - N 12. - С. 59-62.
3. Буш Э. С. Неприятие и виктимизация со стороны сверстников: процессы, опосредствующие связь между отторжением группой сверстников и учебной деятельностью: дайджест // Психология обучения. – 2006. - N 8. - С. 14-16.
4. Веприцкая Ю.В. Развитие внимания и эмоционально-волевой сферы детей 4-6лет: разработки занятий, диагностические и дидактические материалы. - Волгоград: Учитель, 2010.-123 с.
5. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.;
6. Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или «Сказка о прозрачном квадрате». Методическая сказка. 2006 г.
7. Гончарова Г. А. Формирование социально-психологической адаптации школьников и учащихся профессиональных училищ // Гигиена и санитария. - 2009. - N 2. - С. 30-33.
8. Григорьева М. В. Структура мотивов учения младших школьников и ее роль в процессе школьной адаптации // Начальная шк. - 2009. - N 1. - С. 8-9.
9. Кошелева Г.А. 100 игр для развития дошкольника. Игры на каждый день про всё на свете. Игровая деятельность с нетрадиционным оборудованием – Волгоград: Учитель. – 2014.-81 с.
10. Куражева Н.Ю., Вараева Н.В., Тузаева А.С., Козлова Н.А. Цветик – семицветик. Программа интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 3-7 лет .- СПб.: Речь; М.: Сфера, 2013. – 223с.
11. Михина Е.Н. Развивающие игры для детей 2-7 лет. - Волгоград: Учитель, 2011.-153 с. Мои первые игры. Альбом – игра/под ред. Дороговой Я.В. – М., РОСМЭН, 2008.

12. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет. - М.: МОЗАЙКА-СИНТЕЗ, 2010. - 88с, илл.

13. Севостьянова Е.О. Как развить интеллект у ребёнка 5-7 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2018. – 96 с.

14. Стуликова М. Развиваем логическое мышление (Азбука дошкольного воспитания). – М.: Мой Мир. – 2014.- 256 с.

15.Фесюкова Л.Б. 300 развивающих игр для детей 4-7 лет. -Х.: «ЧП ГРО ПЛЮС», 2008. -144с.