

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №4  
г.Ершова Саратовской области  
им. Героя Советского Союза Спирина В.Р.»

ПРИНЯТА

На заседании  
педагогического совета  
МОУ «СОШ №4 г.Ершова  
Саратовской области»  
протокол №10 от 15.05.2023г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
МОУ «СОШ №4 г.Ершова  
Саратовской области»

  
\_\_\_\_\_ Е.П.Денисова  
приказ № \_\_\_\_\_ от 15.05.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Всезнайка»**

**Возраст детей: 6 лет**

**Срок реализации: 36 часов**

**Автор-составитель: Бубнова Елена Викторовна,  
педагог дополнительного образования**

**Ершов, 2023 год**

## РАЗДЕЛ №1

### «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ»

#### 1.1. Пояснительная записка.

##### **Нормативно-правовая база**

- «Закон об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.);
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (пр. Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629)
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ «СОШ № 4 г. Ершова Саратовской области имени Героя Советского Союза Спирина В.Р.»
- «Правила персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области, п.53» (утверждённые приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019 г. №1077, с изменениями от 14.02.2020 г., от 12.08.2020 г.)

В связи с тем, что в течение учебного года возникает непреодолимая сила, или форс-мажор – обстоятельства (эпидемия, карантин, погодные условия и прочее), не позволяющие осуществлять обучение в обычной (очной) форме, программа реализуется с помощью электронных (дистанционных) технологий.

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

##### **Направленность программы - социально-гуманитарная.**

**Актуальность** данной программы состоит в том, что она стимулирует развитие эрудиции и индивидуальной культуры восприятия и деятельности ребёнка, его ознакомление с доступными областями культуры (искусство, литература, история), а также организовывает увлекательный и содержательный досуг детей 6 лет. Занятия в объединении проходят с учётом потребностей данного возраста, с опорой на игровую деятельность – ведущую для этого периода развития.

**Новизна** программы в том, что она рассчитана и направлена на социальную адаптацию ребёнка в соответствии с логикой психического развития: мышления,

воображения, внимания, объяснительной речи; произвольности процессов, ценностного отношения к окружающему миру и к себе, а также в использовании электронных (дистанционных) технологий.

**Отличительными особенностями** является то, что основной целью программа «Всезнайка»- создание условий для развития личности ребенка, его ценностных представлений об окружающем мире, кругозора, интеллекта, личностных качеств, что является необходимым условием полноценного развития ребенка и играет неопределимую роль в формировании детской личности. Отличительными особенностями программы также является использование электронных (дистанционных) технологий.

#### **Педагогическая целесообразность программы:**

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Всезнайка» на первый план выдвигается не обучающая, а развивающая функция. Это означает, что формирование знаний и умений не самоцель, а средство для формирования и развития личности ребенка: его общей культуры, своих возможностей, раскрытие интеллектуальных и личностных качеств (познавательных, волевых, эмоциональных), творческих способностей, овладение детьми ведущими видами деятельности (игровой, продуктивной, познавательно-исследовательской, коммуникативной), умение общаться и сотрудничать со взрослыми и сверстниками, обеспечивающих полноценное развитие личности дошкольника и направленных на его успешную социализацию.

**Адресат программы.** Возраст детей - 6 лет. Состав группы – 10-15 человек.

**Возрастные особенности.** Развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи. В этом возрасте у детей начинает развиваться произвольное внимание. Ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных предметах и объектах

Так же происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложноподобные конструкции.

#### **Объем и сроки реализации программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Всезнайка» рассчитана на 36 недель обучения. Объем программы 36 часов.

**Режим занятий.** Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Продолжительность учебного часа – 40 минут.

### **1.2. Цель и задачи программы.**

**Цель программы:** создание условий для развития ребенка, его ценностных представлений об окружающем мире, кругозора, интеллекта, личностных качеств.

#### **Задачи.**

##### **Образовательные:**

- формировать понятия об окружающем мире;
- сформировать понятия о цифрах: их названии и написании;
- формировать у детей знания о слове, его значении и его составляющей.

**Развивающие:**

- развивать инициативу, любознательность, способность к творческому самовыражению;
- развивать межличностные отношения, преодоление коммуникативных барьеров в общении (скованность, неуверенность), создать ситуацию успеха;
- развивать мелкую моторику рук;

**Воспитательные:**

- воспитывать чувства патриотизма у подрастающего поколения, привитие таких качеств, как любовь к Родине, к семье, к природе.
- формировать общую культуру воспитанников, развивать их нравственные, интеллектуальные, эстетические качества, инициативность, самостоятельность и ответственность;

**1.3. Планируемые результаты.**

В результате обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Всезнайка» воспитанники получают следующие результаты:

**Предметные:**

- сформированы понятия об окружающем мире;
- сформированы понятия о цифрах: их названии и написании;
- сформированы у детей знания о слове, его значение и его составляющей.

**Метапредметные:**

- развитая инициатива, любознательность, способность к творческому самовыражению;
- сформированы межличностные отношения, преодоление коммуникативных барьеров в общении (скованность, неуверенность), создана ситуация успеха;
- развита мелкая моторика рук;

**Личностные:**

- созданы условия для формирования чувства патриотизма у подрастающего поколения и таких качества, как любовь к Родине, к семье, к природе.
- сформирована общая культура воспитанников, развиты их нравственные, интеллектуальные, эстетические качества, инициативность, самостоятельность и ответственность;

**1.4 Содержание программы**

**Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Всезнайка» МОУ «СОШ №4 г. Ершова Саратовской области им. Героя Советского союза Спирина В.Р.»**

№ п/п	Перечень разделов и тем.	Количество часов.			Формы аттестации/ контроля
		Общее	Теория	Практика	
<b>Модуль 1. «Я расту и развиваюсь». 36 часов</b>					
<b>Раздел 1. «Я познаю мир» – 12 часов</b>					
1	«Страна, в которой ты живёшь»	1	1	1	Викторина/ Онлайн-викторина
2	Мир, который тебя окружает	1	1	1	Наблюдение за поведением детей в

					игровых ситуациях. (Очно/дистанционно)
3	Природа. Времена года.	1	1	1	Дидактические игры. Интерактивная игра.
4	Правила поведения.. «Что такое хорошо и что такое плохо?»	1	1	1	Разыгрывание ситуаций/ Интерактивная игра
<b>Всего:</b>		4	4	4	
<b>Раздел 2. «Учимся думать рассуждать, фантазировать» -12 часов</b>					
1	В мире форм	1	1	2	Дидактические игры Конкурс «Юный эрудит»/ Онлайн-конкурс
2	Я считаю	1	1	2	
3	Ориентировка в пространстве	2	1	1	
<b>Всего:</b>		4	3	5	
<b>Раздел 3. «В мире слов и звуков» - 12 часов</b>					
1	Звук – мелодия жизни.	2	2	2	Конкурс «Грамотей». Игры./ Онлайн-конкурс Мастер – класс «Я умею, я могу».
2	В гостях у алфавита.	2	2	2	
<b>Всего:</b>		4	4	4	
<b>Общее количество часов</b>		<b>12</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	

## Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Всезнайка»

### Раздел 1.«Я познаю мир» 12 часов

**Теория.** (Очно/дистанционно)«Страна, в которой ты живёшь». Россия – наша Родина. Гимн. Герб. Флаг. Москва – главный город нашей страны. Ершов – моя малая родина.

«Мир, который тебя окружает». Общество, в котором мы живём. Все работы хороши.«Природа». Вода. Воздух. Земля. Природные явления. «Времена года».Весна. Лето. Осень. Зима.

**Практика.**(очно/дистанционно)Дидактические упражнения.Викторина/Онлайн-викторина.

### Раздел 2. «Учимся думать, рассуждать, фантазировать». 12 часов

**Теория.**(очно/дистанционно)**В мире форм.** Круг. Квадрат. Прямоугольник. Треугольник. Сходство и различие. Классификация предметов по их признакам. **Я считаю.**Знакомство с числами и цифрами от одного до десяти.Образование чисел. Задачи. Сравнение по количеству и размеру.**Ориентировка в пространстве.** Право-лево.Ориентировка в помещении. Ориентировка на листе бумаги. Ориентировка во времени. Сутки. Дни недели.

**Практика.**(очно/дистанционно)Конкурс «Юный эрудит»/Онлайн-конкурс. Дидактические игры.

### Раздел 3. «В мире слов и звуков». 12 часов

**Теория.**(очно/дистанционно)«Звук – мелодия жизни». Знакомство со звуками. Моделирование слов. Звуковой анализ слов. Знакомство с буквами. «В гостях у алфавита». Предложение. Ударение. Чтение слогов. Чтение слов.

**Практика.**(очно/дистанционно)Печатание букв. Игра «Назови букву». Игра «Произнеси звук». Игра «Будь внимательным». Игра «Твёрдый-мягкий».Интерактивная игра. Конкурс «Грамотей»

**Итоговое занятие.**Мастер-класс для родителей «Я - умею, я – могу!»/ Онлайн мастер-класс

### **1.5. Формы аттестации/контроля, и их периодичность.**

За период обучения в объединении по программе обучающиеся получают определенный объем знаний и умений, проверкой качества которых являются входной, текущий и итоговый контроль, который проводится в сентябре, декабре и мае, в форме игры и тестового задания, конкурсов, открытых занятий и др. по каждому разделу.

Также **формами подведения итогов** реализации дополнительной общеобразовательной программы по каждой теме являются: викторины; наблюдения за поведением детей в игровых ситуациях; ролевые игры; разыгрывание ситуаций; дидактические упражнения; дидактические игры; конкурсы различного уровня творческой и интеллектуальной направленности; выставки рисунков и поделок.

Ещё системой оценивания и отслеживания результатов обучения детей по программе является мониторинг и контроль.

В начале учебного года проводится **входной контроль** – это оценка исходного уровня знаний обучающихся перед началом образовательного процесса. Оценка знаний осуществляется в ходе проведения викторины.**Текущий контроль** проводится в конце 1 полугодия. Текущий контроль проводится в течение реализации программы, осуществляется в форме игры и конкурса.

**Итоговый контроль** проводится в конце года. Оценивание осуществляется по итогам мастер – класса и викторины.

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов по программе является аналитический отчёт, журнал посещаемости объединения, материалы диагностических методик.

Текущий контроль проводится с использованием метода педагогического наблюдения в ходе осуществления исследовательской деятельности.

## **РАЗДЕЛ №2.**

### **КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.**

#### **2.1.Методическое обеспечение.**

Образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Всезнайка» реализуется в очной форме с использованием электронных (дистанционных) технологий.

Программа рассчитана на ознакомление детей с геометрическими фигурами, ориентированием в пространстве, с миром слов и звуков, на получение необходимых умений и навыков. Она носит выраженный деятельностный характер, создаёт возможность активного практического погружения детей в мир природы.

Программа состоит из 3-х разделов, каждый из которых нацелен на решение определённых задач.

**1.Раздел «Я познаю мир»** предполагает обучению основам познания мира, получению знаний о временах года, окружающей природе.

**2.Раздел «Учимся думать,рассуждать, фантазировать»**знакомит скругом,квадратом,прямоугольником, треугольником. Сходством и различием. Классификацией предметов по их признакам. Знакомит с числами и цифрами от одного до десяти.Образованием чисел. Сравнением по количеству и размеру.Право-

лево. Ориентировка в помещении. Ориентировка на листе бумаги. Ориентировка во времени. Сутки. Дни недели.

**3. Раздел «В мире слов и звуков»** направлен на формирование практических навыков по печатанию и названию букв. Произношению звуков. Моделированию слов. Звукового анализа слов.

**Формы организации образовательного процесса** подбираются с учетом цели и задач, специфики содержания данной образовательной программы и возраста обучающихся. Основная форма проведения занятий – игровая, также, при необходимости, применяется электронная (дистанционная) форма обучения.

**Формы взаимодействия субъектов образовательного процесса** в случае электронного обучения с применением дистанционных технологий предусматривается взаимодействие с педагогом, обучающимися, родителями – помощниками в техническом обеспечении образовательного процесса.

Для поддержания интереса к занятиям используются разнообразные **формы** и методы проведения занятий: игровые ситуации; игры-занятия; занятие – путешествие; занятие – игра; занятие-практикум; игры-ситуации; игры-тренинги; дидактические игры, иллюстративный метод; беседы; чтение художественной литературы; рассказы педагога, работа в дистанционной оболочке через социальные сети и электронную почту.

При реализации программы используются различные **методы** обучения: словесные (рассказ, объяснение нового материала); наглядные (показ, демонстрация иллюстративного материала, оборудования); практические (работа с материалом, экскурсий); игровые (мини-конкурсы); исследовательский: составление проспектов экскурсий.

**Приемы обучения** – это создание ситуации успеха, использование дифференцированного и индивидуального подходов, возможность поделиться своими достижениями и успехами, возможность каждого видеть своё достижение вперёд, педагогическое сотрудничество.

Приёмы обучения: 1. Наглядно - зрительные приемы: – показ; – использование наглядных пособий (схемы, рисунки, фотографии и пр.); имитация (подражание). 2. Тактильно-мышечные приемы: непосредственная помощь.

В основе реализации программы лежат следующие **педагогические технологии** образования, развития и воспитания:

№	Наименование технологии, методик	Характеристика технологий в рамках образовательной программы
1	Технология группового обучения	С помощью групповой технологии учебная группа, поделённая на подгруппы, решает и выполняет конкретные задачи таким образом, что виден вклад каждого обучающегося.
2	Игровая технология	Назначение игровой образовательной технологии - организация усвоения учащимися предметного содержания;
3	Здоровьесберегающая технология	Благодаря этим технологиям обучающиеся учатся жить вместе и эффективно взаимодействовать. Они

		способствуют активному участию самого обучающегося в освоении культуры человеческих отношений, в формировании опыта здоровьесбережения, который приобретается через постепенное расширение сферы общения и деятельности ребёнка, становления самосознания и активной жизненной позиции на основе воспитания и самовоспитания, формирования ответственности за свое здоровье, жизнь и здоровье своих товарищей
4	Электронные (дистанционные) технологии	С помощью этих процессов происходит подготовка и передача информации обучающемуся, через компьютер (дистанционно)
5	Технологии социально-психологического благополучия	обеспечивающие психическое и социальное здоровье учащихся. Основная задача – обеспечение эмоциональной комфортности и позитивного психологического самочувствия учащихся в процессе общения, обеспечение их социально-экономического благополучия;
6	Технология развивающего обучения	ориентирует на развитие и совершенствование познавательных и нравственных способностей учащихся путём использования их потенциальных возможностей. Это мотивация на конкретное действие, на познание, на новое.

## **2.2. Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Занятия по программе проходят в кабинете на 20 рабочих мест с хорошим дневным и вечерним освещением, хорошо проветриваемое помещение, соответствующее санитарно – гигиеническим требованиям, оборудованном рабочими местами:

- ученические столы -10 шт.
- стулья-21шт.
- стол педагога -1шт.
- доска меловая 1шт.
- стеллажи или стенд для детских работ -1шт.

Для успешной реализации программы используются:

- мультимедийная установка- 1шт.
- компьютер персональный-1шт.
- акустическая система (колонки)-1шт.
- фотоаппарат – 1шт.



Дидактические пособия, раздаточный и наглядный материал; методическая и педагогическая литература; наличие электронных образовательных ресурсов (викторины, тест-мониторинги) работа в дистанционной оболочке через социальные сети и электронную почту.

Канцтовары:

ученические ручки 20 шт;  
простые и цветные карандаши;  
бумага;  
маркеры.

### **Информационное обеспечение**

Для реализации программы используются следующие методические материалы: календарный график; методическая литература для педагогов дополнительного образования и обучающихся; ресурсы информационных сетей по методике проведения занятий

Сайт: МОУ «СОШ №4» <http://sosh4.ucoz.net/>

E-mail: МОУ «СОШ №4» [uchitelya.school4@mail.ru](mailto:uchitelya.school4@mail.ru)

### **Электронные образовательные ресурсы**

Социальная сеть работников образования: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola>

Азбука в картинках и стихах для учеников 1-го класса [bomoonlight.ru/azbuka](http://bomoonlight.ru/azbuka)

Подготовка первоклассников: проблемы, советы, тесты и прочее. <http://www.edu.rin.ru>

В этой игре Вы можете самостоятельно составлять звуки леса, моря, джунглей из голосов животных, шума деревьев, морского прибоя. <http://www.nhm.ac.uk>

### **Дидактический материал**

Эффективность занятия во многом определяется заинтересовать детей, т.е. умением подобрать такие игры и упражнения, которые бы решали определенные образовательные задачи, поэтому при обучении по программе «Всезнайка» используются следующие **дидактические игры**: «Что, где растет?», «Когда это бывает?», «Найди пару», «У кого какое жилище», «Опасно-не опасно», «Времена года», «Вершки и корешки», «Четвертый лишний», «Найди дерево по листу», «По земле, по воде, по воздуху» (транспорт), «Что лишнее?», «Кто, где живет?», «Зимующие-перелетные», «Узнай на вкус», «Сложи узор», «Найди различия», «Сложи квадрат», «Назови соседей», «Каждой фигуре свой домик», «Колумбово яйцо», «Найди столько же», «Полезные и вредные продукты», «Скажи по другому», «Телеграф», «Магазин».

**Методические разработки**: «Путешествие в страну здоровья»; Игровая программа «Времена года», «Страна добра, вежливости и совести», «Растения, животные, насекомые. Кто они». «Мы-пешеходы». Экскурсии по городу.

**Раздаточный материал**: карточки: игрушки, фрукты, овощи, транспорт.

### **Кадровое обеспечение.**

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Всезнайка» осуществляет педагог с высшим образованием, 1-ой квалификационной категорией.

### 2.3.Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма аттестации/ контроля
<b>Модуль №1. «Я расту и развиваюсь». 36 часов</b>								
<b>I. Раздел. «Я познаю мир» – 12 часов</b>								
1	Сентябрь Октябрь		9.00-9.40	Беседа Игра Неаудиторная /дистанционн ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	3	Страна, в которой ты живёшь	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Игра викторина/ Онлайн- викторина
2	Октябрь Ноябрь Декабрь		9.00-9.40	Беседа Игра Неаудиторная /дистанционн ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	3	Мир, который тебя окружает	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Дидактические упражнения/ Интерактивная игра
3	Февраль Март Апрель		9.00-9.40	Беседа Игра Неаудиторная /дистанционн ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	3	Природа. Времена года	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Дидактические упражнения./ Интерактивная игра
4	Апрель Май		9.00-9.40	Беседа Игра Неаудиторная /дистанционн	3	Правила поведения. Что такое хорошо и что такое плохо.	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»	Игровые ситуации/ Интерактивная игра

				ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>			<a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	
<b>II. Раздел. «Учимся думать рассуждать, фантазировать» - 12 часов</b>								
1	Сентябрь Октябрь Ноябрь Январь		9.00-9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	4	В мире форм	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Дидактические игры Конкурс «Юный эрудит»/ Онлайн- конкурс
2	Декабрь Январь Февраль Март		9.00-9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн аяУчи.ру	4	Я считаю	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	
3	Сентябрь Октябрь Ноябрь Декабрь		9.00-9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн ая Учи.ру	4	Ориентировка в пространстве	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	
<b>3.Раздел. «В мире слов и звуков» - 12 часов</b>								
	Ноябрь март Январь Апрель		9.00-9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн аяУчи.ру	6	Звук – мелодия жизни	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Конкурсы «Грамотей». Игры./ Онлайн- конкурс
	Апрель Май		9.00-9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн аяУчи.ру	5	В гостях у алфавита	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов»  <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	

							u/	
	Май		9.00- 9.40	Традиционная Неаудиторная /дистанционн ая <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	1	Я умею, ямогу	Кабинет №3 МОУ «СОШ 4 г. Ершов» <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	Итоговое занятие «Мастер – класс для детей и родителей».

## 2.4.Оценочные материалы.

**Способы и формы выявления результатов:** мини-конкурсы/онлайн, беседы/онлайн, пед.наблюдения/онлайн, игры/онлайн.

Мониторинг успешности освоения программы проводится по трём группам показателей:

1. Уровень освоения обучающимися содержания дополнительной общеобразовательной программы исследуется по следующим параметрам: **образовательные результаты** – знают основные понятия и терминологию по предмету, выполнение заданий в ходе выполнения практических работ, бесед;

2. **Личностные результаты** обучающихся – устойчивый интерес к занятиям по программе (выявляется на основе педагогического наблюдения).

3. **Метапредметные результаты** – планируют свои действия на отдельных этапах работы, понимают и принимают учебную задачу, сформулированную педагогом.

**Способы и формы фиксации результатов:** работы учащихся, фото и видео процесса работы, отзывы учащихся и родителей, благодарности, грамоты, дипломы, портфолио.

**Способы и формы предъявления результатов:** работы учащихся, анализ и оценка бесед и наблюдений, участие в конкурсах на уровне района и области.

**Методика №1. Оценка психосоциальной зрелости по тестовой беседе.** В процессе беседы получаем начальные сведения об общих представлениях ребенка, о его способности ориентироваться в простых жизненных ситуациях, о положении в семье. Беседа необходима для установления контакта с ребенком, создания атмосферы доверия в процессе обследования. Педагог, независимо от успехов ребенка, подает ему положительные, одобрительные оценки, подбадривает его.

По окончании беседы анализируется вся информация, полученная при ответах на вопросы, особое внимание обращается на контрольные вопросы.

Тестовый материал

1. Назови свои фамилию, имя, отчество.
2. Назови фамилию, имя, отчество папы, мамы.
3. Кем работает твоя мама (папа)?
4. Где живешь, назови свой домашний адрес?
5. Ты девочка или мальчик? Кем ты будешь, когда вырастешь: тетей или дядей?
6. У тебя есть брат (сестра)? Кто старше?
7. Сколько тебе лет? Сколько будет через год, через два года?
8. Сейчас утро или вечер (день или утро)?
9. Когда ты завтракаешь - вечером или утром? Обедаешь - утром или днем? Что бывает раньше – обед или ужин?
10. Какое сейчас время года: зима, весна, лето или осень? Почему ты так считаешь?
11. Когда можно кататься на санках - зимой или летом?
12. Почему снег бывает зимой, а не летом?
13. Что делают почтальон, врач, учитель?
14. Зачем нужны в школе звонок, парта, портфель?
15. Ты сам (а) хочешь пойти в школу? Почему?
16. Какую руку поднимают ученики в школе, когда хотят ответить?

17. Ты любишь рисовать? Какого цвета этот карандаш, ленточка, платье и т.д.?
18. Покажи свой левый глаз, правое ухо. Для чего нужны глаза, уши?
19. Каких зверей ты знаешь, каких птиц?
20. Кто больше: корова или коза? Птица или пчелка? У кого больше ног: у собаки или у петуха?
21. Что больше: 8 или 5; 5 или 3? Посчитай от 6 до 9; от 5 до 3.
22. Что нужно сделать, если нечаянно сломаешь чужую вещь?

Обработка результатов теста:

За правильный ответ на все вопросы одного пункта ребенок получает 1 балл.

Итоговый балл вычисляется суммированием всех баллов, полученных ребенком по всем пунктам.

- с высоким уровнем психологической зрелости считаются дети, получившие в сумме 18-22 баллов,
- средний уровень психологической зрелости определяется 15– 17 баллами,
- с низким уровнем психологической зрелости можно считать детей, получивших менее 15 баллов.

### **Игра – викторина «Страна, в которой ты живёшь!»**

Сейчас я предлагаю вам сыграть в игру – викторину. И, наверное, вы догадались, что она будет называться: «Страна, в которой ты живёшь!». Нам нужно разделить на две команды и придумать им названия.

**Дети:** (делятся на команды и придумывают названия: «Богатыри», «Матрешки»)

**Учитель:** Наша игра будет состоять из 5 этапов. (За каждый правильный ответ команда будет получать фишку, в конце соревнования мы подведем итоги) сначала давайте представимся и поприветствуем друг друга

*«Богатыри»*

Мы отважны и сильны,  
Нас зовут богатыри  
Победим мы быстро всех,  
Впереди нас ждет успех! (девиз мальчиков)

*«Матрешки»*

Мы красавицы матрешки,  
Разноцветные одежки  
Мы матрешки просто класс –  
Победи попробуй нас! (девиз девочек)

**Итак, первый этап – «Родная страна»**

Вам необходимо глядя на экран, выбрать правильный ответ. Поднимайте руку, не выкрикивайте с места.

1. На фотографиях вы видите разных людей. Кто из них президент нашей страны?
2. У каждой страны есть свой государственный флаг. Какой из представленных принадлежит России?

*Стихотворение про флаг читает ребенок*

Белый цвет – березка,  
Синий неба цвет,  
Красная полоска –  
Солнечный рассвет

3. Какой их символов государства – герб принадлежит нашей стране?

*Стихотворение про герб читает ребенок*

У России величавой  
На гербе орел двуглавый,  
Чтоб на запад, на восток  
Он смотреть бы сразу мог  
Сильный, мудрый он и гордый.  
Он – России дух свободный.

4. Какой из городов является столицей нашей Родины?

*Стихотворение о Москве читает ребенок.*

Москва – это Красная площадь,  
Москва – это башни Кремля,  
Москва – это сердце России,  
Которое любит тебя.

5. Как называется наш город? Как называются жители города?

6. Как называется ваш детский сад?

7. На какой улице расположен ваш детский сад?

### **Второй этап «Пословицы и загадки о Родине»**

**Учитель:** Я начинаю говорить пословицу, а вы продолжайте

1. Родина – мать – умей за неё постоять
2. Кто за Родину горой, тот истинный герой.
3. Родина любимая, что мать родимая.
4. Жить – Родине служить.
5. Родной край – сердцу рай.
6. Нет в мире краше Родины нашей.

*Отгадайте загадки:*

1. Он звучит торжественно,  
Все встают приветственно.  
Песню главную страны  
Уважать мы все должны! (*Гимн*)

2. Назовите сразу вы  
Символ города Москвы,  
Площадь там зовется Красной,  
Бьют часы на башне Спасской. (*Кремль*)

3. Бронзовый памятник – вам не игрушка,  
Он ведь орудие – это (*Царь-пушка*)

4. В этом месяце бывает  
Светлый праздник – День победы,  
Все ребята поздравляют  
Своих бабушек и дедов. (*Май*)

Наша страна – очень многонаселенное государство, в котором живут разные народы. Но все вместе жители нашей страны – одна большая российская семья.

### **Пальчиковая гимнастика «Российская семья»**

Живут в России разные народы *Массаж пальцев рук*  
С давних пор,  
Одним – тайга по нраву,

Другим – родной простор.  
Каждого народа язык свой  
и наряд

*Руки вперед, пальцы соединить.*

Один черкеску носит,  
Другой надел халат.

Одни – рыбак с рожденья,  
Другой – оленевод  
головой.

*Ладони имитируют плаванье рыбки  
Пальцы расставлены в стороны, руки перекрещены над*

Одни кумыс готовит,  
Другой готовит мед.

*Круговое поглаживание живота рукой  
Тыльной стороной ладони вытирают рот.*

Одним милее осень  
Другим – милей весна

*Руки опускают сверху вниз, потряхивая кистями.*

А Родина – Россия

*Приседают, поглаживают «траву».*

У нас у всех одна.

*«Домик».*

*Берутся за руки.*

### **Третий этап «Флаг РФ»**

**Учитель:** У меня на столах лежат полоски. Давайте выберем и составим, каждый свое полотнище флага нашей Родины (*выполняют*)  
Вот один из них. Это – Российский флаг.  
– Какие цвета мы видим на полотнище Российского флага?

**Дети:** Белый, синий, красный.

**Учитель:** Что напоминает вам белый цвет?

**Дети:** Снег, ромашки, берёзки, облака.

**Учитель:** А ещё белый цвет символизирует благородство, откровенность.

– А что напоминает синий цвет? (*Небо, реки, озера, моря*). Это цвет верности, честности, безупречности. А с чем можно сравнить красный цвет?

**Дети:** Цвет тепла, огня, солнца.

**Учитель:** И символизирует этот цвет смелость, мужество, любовь. А ещё – белый, красный, и синий это цвета, которые издревле почитались на Руси. Мы говорим с вами весь белый свет, весна красна, сине море, красна девушка. Нитками этих цветов украшали вышивки, на одежде. Эти цвета, которые отвечали народным представлениям о красоте окружающего мира, о доброте, о скромности.

### **Четвертый этап «Наш национальный костюм»**

Детям предлагаются картинки с изображением людей в различных национальных костюмах, необходимо найти русский национальный костюм.

### **Пятый этап «Музыкальный»**

– Немало песен сложено о нашей Родине. Давайте сейчас исполним песню «Наш край»

– А теперь подведем итог нашей игры. Подсчитайте общее количество фишек у своей команды.

Итак, победителем становится команда, набравшая наибольшее количество фишек.

### **Дидактические упражнения «Мир, который тебя окружает»**

#### **«Выбери нужное»**

**Цель:** Закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Дидактический материал:** Предметные картинки.



**Методика проведения:** На столе рассыпаны предметные картинки. Учитель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты, кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

**«Что из чего сделано?»**

**Цель:** Учить детей определять материал из которого сделан предмет.

**Дидактический материал:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

**Методика проведения:** Дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

**Дидактические упражнения «Природа. Времена года».**

**«Какое время года?».**

**Цели:** учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года; учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

**Ход игры.** Учитель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение. Учитель задает вопрос «*Когда это бывает?*» и читает текст или загадку о разных временах года, а дети должны выделить признаки времени года.

**«Когда это бывает?».**

**Цель:** уточнить и углубить знания о временах года.

**Ход игры.** Учитель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

**«Когда это бывает?»**

**Цель:** Учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

**Дидактический материал:** На каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы, стихотворения времен года.

**Методика проведения:** Учитель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

***Весна.***

На полянке, у тропинки пробиваются травинки.

С бугорка ручей бежит, а под елкой снег лежит.

***Лето.***

И светла, и широка

Наша тихая река.

Побежим купаться, с рыбками плескаться...

***Осень.***

Вянет и желтеет, травка на лугах,

Только зеленеет озимь на полях.

Туча небо кроет, солнце не блестит,

Ветер в поле воет,

Дождик моросит.

***Зима.***

Под голубыми небесами

Великолепными коврами,

Блестя на солнце, снег лежит;

Прозрачный лес один чернеет,  
И ель сквозь иней зеленеет,  
И речка подо льдом блестит.

«Где снежинки?»

**Цель:** Закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Дидактический материал:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

**Методика проведения:**

**Вариант 1.** Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбирают нужные картинки и объясняется выбор и т.д.

**Вариант 2.** Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии?

(Зима, ранняя весна, поздняя осень).

«Расскажи без слов».

**Цели:** закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

**Ход игры.** Дети в кругу, учитель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями. Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы. Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

«Что происходит в природе?».

**Цель:** закреплять умения употреблять в речи глаголы, согласовывать слова в предложении.

**Ход игры.** Учитель, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по теме. Пример: тема «Весна». Взрослый. Солнце что делает? Дети. Светит, греет. Ручьи что делают? Бегут, журчат. Снег что делает? Темнеет, тает. Птицы что делают? Прилетают, поют. Капель что делает? Звенит.

«Что лишнее?» (1-й вариант).

**Цели:** развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

**Ход игры.** Учитель называет четыре признака разных времен года:

- Птицы улетают на юг.
- Расцвели подснежники.

- Пожелтели листья на деревьях.
- Идет уборка урожая.

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний.

**«Что лишнее?» (2-й вариант).**

**Цели:** развивать слуховое внимание; закреплять знание признаков разных времен года.

**Ход игры.** Учитель называет четыре признака погоды разных времен года:

- Идет снег (дети надели шубы).
- Пасмурно (дети взяли зонтики).
- Льет проливной, холодный дождь (дети сидят в группе).
- Светит жаркое солнце (дети надели панамки, шорты и майки).

Дети внимательно слушают, называют лишний признак, объясняют, почему он лишний, и называют, к какому времени года он относится.

**«Хорошо – плохо».**

**Цель:** продолжать закреплять знания о правилах поведения на природе.

**Ход игры.** Учитель показывает детям значки правил поведения на природе, дети должны как можно полнее рассказать о том, что там изображено, что можно и что нельзя делать и почему.

**«Повторяйте друг за другом».**

**Цель:** развивать внимание, память.

**Ход игры.** Играющий называет любое слово (животное, насекомое, птицу). Второй повторяет названное слово и добавляет свое. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Дидактические игры по ознакомлению с окружающим (старшая группа)

**«Назови насекомое»**

**Дидактическая задача:** Учить детей отгадывать загадки. Развивать сообразительность, мыслительные операции. Закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

**Ход игры:** Учитель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?  
Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.  
Хлопотлива и смела с нашей пасеки .... (*пчела*).
  2. На ромашку у ворот опустился вертолет,  
Золотистые глаза, кто же это? ... (*стрекоза*).
  3. С ветки на тропинку, с травки на былинку  
Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (*кузнечик*).
- «Путаница»**

**Дидактическая задача:** Уточнить знания детей об особенностях строения комнатного растения (*корень, стебель, лист, цветок*). Учить правильно называть части, строить предложения. Упражнять в составлении предмета из частей. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление. Воспитывать у детей бережное отношение к растениям, интерес к ним.

Словарь: герань, хлорофитум, стебель, кактус.

Игровое правило: не ошибиться в выборе.

Игровое действие: поиск частей и складывание целой картинке.

Ход игры: Учитель предлагает детям рассмотреть части от целой картинке. Дети выбирают цветок, который будут складывать. Говорят его название. Затем из набора картинок складывают свой цветок.

В ходе **игры** учитель задает детям вопросы:

- Расположи растение правильно.
- Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому?
- Зачем растению листья, стебли, корни, цветки.

Итог игры: **Выигрывает тот**, кто раньше других сложил цветок.

*«Все по домам»*

**Дидактическая задача**: Найти целое по его части. Развивать внимание, быстроту реакции.

Игровое правило: Действовать после сигнала.

Игровое действие: поиски «своего» дома по определенному признаку.

Словарь: вяз, калина, глянчичия, чинара, акация, пышная, могучий, стройная.

Ход игры: Учитель раздает детям карточки с изображением листьев деревьев.

Говорит: «Представим, что мы пошли в поход. Каждый отряд поставил палатку под каким-либо деревом. У вас в руках листья от дерева, под которым ваша палатка. Мы гуляем, но вдруг пошел дождь. Все по домам! Дети по сигналу бегут к своему домику. Становятся рядом с тем деревом, от которого лист.

Итог игры: кто быстрее найдет дерево по листу, тот и победил.

*«Летает, прыгает, плавает...»*

**Дидактическая задача**: Закрепить знания детей о способах передвижения насекомых, животных, птиц. Развивать умение сравнивать, находить признаки сходства и различия. Воспитывать целеустремленность и выдержку.

Материал: карточки с изображением насекомых, животных, птиц.

Игровое правило: отвечать после того, как получишь камешек.

Игровые действия: передача камешка.

Ход игры: Учитель выставляет карточку с изображением, например, насекомого и просит назвать действия которое выполняет бабочка. Передавая камешек друг другу, дети говорят: *«Летает, порхает, трепещет, садится, машет, распускает...»* Тот, кто не называет действия выходит из **игры**. Затем выставляется следующая картинка – кузнечик...

Итог игры: Побеждают те дети, которые не выбыли из **игры** (2 - 3 ребенка).

*«Ищи и найдешь»*

**Дидактическая задача**: Упражнять в различении характерных признаков отдельных времен года. Развивать внимание, память, речь.

Игровое правило: Отвечать друг за другом.

Игровое действие: описание карточки, соотнесение ее к определенному времени года.

Словарь: снежная, ветреная, дождливая, пасмурная, солнечная, осенняя, летняя, зимняя, весенняя.

Ход игры: Учитель раскладывает перед детьми карточки, затем называет время года. Дети находят карточку, по которой можно определить признак этого времени года. Дают определение этому времени года. За правильный ответ дети получают фишки.

Итог игры: Кто заработал большее количество фишек, тот и победил.

*«Опиши, я отгадаю!»*

**Дидактическая задача**: Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого. Развивать связанную речь, мышление.

Словарь: черная смородина, гранат, яблоко, груша, помидор, вишня, слива, крыжовник, красная смородина, черешня, виноград, кислое, сладкое, румяное, мелкие, полосатые, круглые, сочная, ароматное.

Игровое правило: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Игровые действия: загадывание загадок.

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением овощей и фруктов. Они, не показывая воспитателю, описывают изображенный предмет. Если описание короткое, учитель задает дополнительные вопросы.

Итог игры: за правильное и точное описание дети получают фишки и считаются победителями.

*«Вершки и корешки»*

**Дидактическая задача**: Закреплять знание детей о том, что в овощах есть съедобные корни – корешки, и не съедобные – вершки. Упражнять в составлении целого растения из его частей. Развивать сообразительность, быстроту реакции.

Словарь: вершки, корешки, огород, свекла, картофель, баклажан, редиска, репа, белокочанная, бордовая, овальный.

Игровые правила: искать свой корешок или вершок можно только по сигналу.

Игровые действия: поиск своей пары.

Ход игры: Учитель делит детей на две **группы**. Одной из них отдает вершки, другой корешки. *«Все вершки и корешки перепутались. Раз, два, три, свою пару найди!»* - говорит воспитатель. После сигнала дети подбирают себе пару.

Итог игры: Побеждает та пара, которая быстрее найдет друг друга.

Магазин *«Цветы»*

**Дидактическая задача**: **Сгруппировать** растения по месту произрастания, описать их внешний вид. Развивать память, быстроту мышления, речь.

Словарь: одуванчик, львиный зев, роза, гвоздика, тюльпан, луговое, полевое, комнатное, садовое.

Игровые правила: Покупатель должен описать, не называя растения, которое хочет купить, указать, где растет цветок. Продавцу нужно узнать растение, назвать его и выдать покупку.

Игровые действия: поиск нужной карточки.

Ход игры: Дети исполняют роли продавца и покупателя. Чтобы купить надо описать растение, которое выбрал, но не называть его, а только сказать где оно растет. Продавец должен догадаться, что это за цветок, назвать его и отдел, в котором стоит, затем он выдает покупку.

Итог игры: Если ребенок дал точное описание растению, то он получает фишку.

*«Найди дерево по описанию»*

**Дидактическая задача**: Закреплять знания детей о видах деревьев, их внешнем отличии и сходстве. Учить описывать деревья: форму листьев, расположение кроны и ветвей, окрас и размер ствола. Развивать умение детей загадывать друг другу загадки о деревьях, описывать признаки дерева не называя его.

Словарь: ель, акация, чинара, тополь, береза, дуб, гледичия, клен, рябина, сосна.

Игровое правило: внимательно слушать воспитателя, рассматривать картинки с изображением дерева.

Игровые действия: загадывать загадки.

Ход игры: Дети подходят к столу воспитателя, выбирают карточку с понравившемся деревом, но не показывают другим ребятам. Садятся на свое место, продумывают описание дерева и по очереди загадывают друг другу загадки.

Итог игры: За правильную отгадку ребенок получает фишку. У кого к концу **игры** наберется большее количество фишек, тот считается победителем.

## «Садовник»

**Дидактическая задача:** определять характерные признаки фруктов, овощей, цветов. Развивать связную речь. Развивать слуховое внимание.

**Словарь:** вкусное, сладкое, спелое, стебель, лепестки, наливное, вытянутая.

**Игровое правило:** карточку берет тот ребенок, которого назвал воспитатель.

**Игровое действие:** описание предмета.

**Ход игры:** Дети сидят **вокруг стола**, на котором разложены карточки рисунком вниз. Один ребенок садовник. С лейкой он обходит детей и **говорит:** «У меня большой сад. Пойди, Аня, что-нибудь сорви». Аня выбирает себе картинку. Рассматривает ее и затем описывает то, что на ней изображено, но не называет. Дети отгадывают.

**Итог игры:** Тот, кто отгадал становится садовником.

«Что сначала? Что потом?»

**Дидактическая задача:** Уточнить знания детей о последовательности протекания сезонных изменений в природе. Развивать внимание, быстроту мышления.

**Словарь:** копают, поливают, ухаживают, собирают, очищают.

**Игровые правила:** Начинать по команде ведущего.

**Игровые действия:** раскладывать картинки по порядку или по заданию воспитателя.

**Ход игры:** Учитель рассматривает картинки вместе с детьми. Предлагает разложить их в определенном порядке, в соответствии с временами года. Вызывает двух детей и по сигналу они раскладывают картинки. Остальные следят за правильностью выполнения задания.

**Итог игры:** Тот, кто выполнит задание правильно и быстро – побеждает.

«Знаешь ли ты, как растет картофель?»

**Дидактическая задача:** Познакомить детей с посадкой, выращиванием, сбором картофеля. Познакомить с историей происхождения. Учить раскладывать карточки в последовательности развития клубней картофеля в земле. Развивать мышление, зрительную память.

**Словарь:** картофель, клубни, сорт, крахмал, сажать, корни, ростки, цветет, урожай, варить, жарить, поливать, пропалывать, взрыхлять, окучивать.

**Игровые правила:** внимательно слушать рассказ воспитателя, раскладывать карточки в правильной последовательности, помогать затрудняющимся товарищам.

**Игровые действия:** раскладывание карточек.

**Ход игры:** Учитель рассказывает детям историю происхождения картофеля.

«Ещё две тысячи лет назад жители «Южной Америки в предгорьях Перу выращивали картофель. В Европу диковинное растение привезли испанцы в 1565 году. Но сначала никто не знал, что с ним можно делать. Картофель ценили за необыкновенные, невиданные цветы. Кавалеры дарили цветы картофеля знатным дамам, которые прикалывали их к своим бальным платьям. Только потом стало известно, что клубни этого растения можно употреблять в пищу. Но понадобилось время, чтобы картофель стали сажать чуть ли не в каждом огороде. В наше время картофель сажают и выкапывают при помощи машин. Эти же машины сортируют его. Отдельные сорта картофеля идут на приготовление крахмала, из которого мы потом варим кисели и соусы».

После этого рассказа, учитель знакомит детей с этапами развития картофеля (*показывает картинки*). Затем смешивает картинки на столе и предлагает детям выставить цепочку на доске, объясняя выбор карточки.

**Итог игры:** Активные дети поощряются учителем.

«Узнай и назови»

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в названиях животных, быстро находить картинку в соответствии с заданием. Рассказать о внешнем виде, чем питается, где живет. Развивать память, речь, зрительное восприятие.

Словарь: дикие животные, животные жарких стран, сходство, различие.

Игровые правила: действовать по сигналу воспитателя.

Игровые действия: поиск одинаковых картинок.

**Ход игры:** Учитель дает **группе детей задание**, найти среди карточек лежащих на столе определенное животное. Ответить на вопросы: «Кто это? Где живет? Чем питается?»

**Итог игры:** За правильный и полный ответ дети получают фишки.

*«Цветочный магазин»*

**Дидактическая задача:** Совершенствовать умения описывать комнатные растения, находить их существенные признаки, узнавать растение по описанию. Развивать сообразительность, активность и самостоятельность мышления. Закрепить знания о правилах поведения в магазине.

Словарь: резные, полосатые, разноцветные, яркие, душистые, ароматные, гроздья, лепестки, цветущие.

Игровые правила: Продавец продает цветок, если о нем хорошо рассказал покупатель.

Игровые действия: Считалочкой выбирают продавца; описание растения, отгадывание.

**Ход игры:** Учитель говорит, что открылся новый магазин. Сколько здесь много цветов. Что их купить, нужно выполнить одно условие: не называть цветок, а описывать его. По описанию, продавец догадывается, какой цветок вы хотите купить и продает его вам. Продавец выбирается считалкой.

**Итог игры:** Побеждает тот, кто купил больше цветов.

*«Отгадай, о ком расскажу»*

**Дидактическая задача:** Учить детей по описанию характерных признаков узнавать аквариумных рыб. Развивать слуховое внимание, память. Воспитывать желание играть с товарищами.

Игровые правила: Не мешать отгадчику самостоятельно отгадывать загадку. Внимательно слушать учителя.

Игровые действия: отгадывание, выбор карточки с изображением данной рыбки.

**Ход игры:** Учитель говорит о том, что в зоомагазине он приобрел рыбок для аквариума. А каких рыбок он купил, детям предстоит отгадать. Затем воспитатель описывает внешний вид рыбки, выделяя ее характерные особенности. Дети называют. Учитель выставляет карточки с изображением рыб, и отбирают ту, о которой шла речь.

*«Узнай рыбку по хвосту»*

**Дидактическая задача:** Учить детей узнавать рыб по хвосту. Развивать способность удерживать в памяти определенную цель, не отвлекаясь на постороннее. Самостоятельно выделять назначение частей тела и определять их словом. Развивать речь, внимание, слуховой анализатор. Воспитывать заботливое отношение к обитателям природного уголка.

Игровые правила: вертушка передается участникам **игры по очереди**. Дружно произносить слова помогая стрелке выбрать карточку. Тому, кто вращает стрелку нужно остановить ее по сигналу «Стоп!».

Игровые действия: Произнесение слов, вращение стрелки.

**Ход игры:** На столе выкладываются карточки, учитель говорит о том, что рыбки спрятались лишь хвосты. Нужно узнать и назвать рыбку, чей хвост покажет стрелка. Выбранный ребенок вращает стрелку, все вместе хором говорят: «Стрелка,

стрелка, **покружись**. Всем карточкам покажись. И какая тебе милей, укажи нам поскорей. Стоп!» Ту карточку, на которую укажет стрелка, дети откладывают и отгадывают.

**Итог игры:** За правильный ответ дети получают фишки.

*«Кто живет в аквариуме?»*

**Дидактическая задача:** Учить детей описывать рыб по характерным признакам и по описанию узнавать их. Воспитывать умение быть наблюдательным. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, речь детей. Воспитывать желание играть в коллективе.

**Игровое правило:** внимательно слушать товарищей, не подсказывать.

**Игровое действие:** составление описательного рассказа о рыбке.

**Ход игры:** Учитель загадывает **загадку**: «На окошке пруд, в нем рыбешки живут. У стеклянных берегов не бывает рыбаков». Дети отгадывают – аквариум. Учитель предлагает заселить аквариум рыбками. По одному дети подходят к столу и берут карточки, не подсказывая друг другу. Затем по очереди описывают рыбку на своей карточке. Остальные отгадывают. Если рыбка угадана карточка выставляется на столе.

**Итог игры:** За правильно угаданную рыбку ребенок получает фишку.

*«С чьей ветки детка»*

**Дидактическая задача:** Уточнить внешний вид комнатных растений. Учить узнавать растение по его листьям, цветам. Развивать внимательность, зрительные анализаторы. Воспитывать усидчивость.

**Словарь:** круглые, овальные, вытянутые, гладкие, шероховатые, резные.

**Игровые правила:** высказывать свои отгадки может только тот, кого назвал ведущий. Подсказывать друг другу не разрешается.

**Игровые действия:** ответы детей.

**Ход игры:** Учитель вместе с детьми рассматривает комнатные растения, называет их. Затем достает карточки с изображением листьев комнатных растений. Предлагает узнать, с какого комнатного растения этот лист или цветок.

**Итог игры:** тот, кто правильно назвал растение, получает фишку.

*«Что растет в аквариуме?»*

**Дидактическая задача:** Учить детей описывать водоросли, находить их существенные признаки, узнавать водоросли по описанию. Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей. Воспитывать умение радоваться успехам товарища.

**Словарь:** ричия, валиснерия, роголистник, людвигия болотная, ряска, кабомба, плоская, пушистая, игольчатая, длинные, узкие, вьющиеся, кудрявая.

**Игровые правила:** дать точное подробное описание водорослям, внимательно слушать.

**Игровое действие:** описание водорослей, отгадывание.

**Ход игры:** Учитель выставляет карточки с изображением водорослей. Говорит о том, что эти растения растут в воде, в аквариуме. Дает описание одному из них, предлагает найти его изображение и назвать.

**Итог игры:** Правильно ответивший получает фишку

*«Узнай животное по описанию»*

**Дидактическая задача:** Закрепить знания о животных содержащихся в уголке природы. Учить узнавать их по описанию. Развивать внимание, слуховое восприятие, память. Воспитывать заботливое отношение к животным.

**Словарь:** пушистый, попрыгунка, глазастый, юркий, пестрый.

**Игровые правила:** Соблюдать полную тишину, запрещается называть предмет и подсказывать товарищу.

**Игровые действия:** Описание животного, отгадывание.



**Ход игры:** Один из детей выбранных учителем описывает животное уголка природы (*внешний вид, среда обитания, питание*) Остальные отгадывают.

**Итог игры:** Тот, кто назовет животное первым, получает карточку с его изображением.

*«Что где растет?»*

**Дидактическая задача:** Упражнять в классификации растений по месту их произрастания. На основе развития представлений детей о дефицированных условиях произрастания развивать логическое мышление, мыслительные операции (*анализ, синтез*). Воспитывать дружеские отношения в игре, радоваться успехам товарищей.

Словарь: полевой, садовый, комнатное растение, луговой.

Игровые правила: брать по одной карточке слева на право.

Игровые действия: брать карточку, называть изображенное растение, среда обитания.

**Ход игры:** Учитель выкладывает на столе карточки с изображением растений обратной стороной. Ребенок подходит, берет одну карточку по очереди и называет, что на ней изображено, где растет тот или иной цветок.

**Итог игры:** За правильный ответ получает фишку.

*«Узнай животное по его части».*

**Дидактическая задача:** закрепить знания детей о животных уголка природы. Воспитывать умение сравнивать части тела. Определять, кому они принадлежат, опираясь на характерные особенности строения. Развивать зрительные анализаторы, мышление, сообразительность. Воспитывать доброе отношение к животным.

Игровое правило: брать по одной карточке, называть животное четко, громко.

Игровые действия: отгадывание животных.

**Ход игры:** на столе учитель выкладывает карточки обратной стороной. Вызванный ребенок подходит и берет карточку, рассматривает ее и называет животное, чья часть тела изображена на ней.

**Итог игры:** за правильный ответ ребенок получает фишку.

*«Назови насекомое»*

**Дидактическая задача:** Учить детей отгадывать загадки. Развивать сообразительность, мыслительные операции. Закрепить знания о насекомых, их внешнем виде, повадках, о пользе и вреде которые они приносят. Воспитывать экологическое мышление.

Игровые правила: отвечает тот, кого спросили.

Игровое действие: отгадывание.

**Ход игры:** Учитель предлагает детям отгадать насекомое, которое спряталось в коробочке. Загадывает загадку. Ребенок, который правильно отгадал насекомое, получает карточку с его изображением.

1. Отгадайте кто такая – это муха золотая?

Отправляется в полет, чтобы в домике был мёд.

Хлопотлива и смела с нашей пасеки .... (*пчела*).

2. На ромашку у ворот опустился вертолет,

Золотистые глаза, кто же это? ... (*стрекоза*).

3. С ветки на тропинку, с травки на былинку

Прыгает пружинка, зелененькая спинка... (*кузнечик*).

*«Загадай загадку, а мы отгадаем!»*

**Дидактическая задача:** Учить детей описывать насекомых по их характерным признакам, узнавать по описанию. Формировать наблюдательность, сосредоточенность,

устойчивость и произвольность внимания. Воспитывать умение соблюдать определенные правила, учить контролировать свое поведение.

Игровые правила: внимательно слушать товарищей.

Игровые действия: загадывание загадки, имитация движений.

**Ход игры**: «Давайте представим, что мы находимся с вами на поляне, а вы все насекомые. Задумайте, каким насекомым вы будете, но не говорите вслух. Тот, кого вызовет учитель, рассказывает о насекомом, которое задумал, не называя его. Остальные должны угадать, кем он является. Если ответ правильный, дети имитируют движения отгаданного насекомого.

**Итог игры**: Ребенок, удачно загадавший загадку, получает фишку с изображением этого насекомого.

*«Что сначала? Что потом?»*

**Дидактическая задача**: Учить детей понимать последовательность сюжета, причинно- следственные связи. Развивать мыслительные операции, воображение, наблюдательность, связную речь, самоконтроль. Воспитывать интерес к природе.

Словарь: дружба, подружиться, навсегда, крошечный.

Игровое правило: слушать воспитателя.

Игровые действия: Разместить картинки по порядку.

**Ход игры**: Учитель хаотично раскладывает перед детьми серию картин и читает стихотворение: «*Мальши*»

Один небольшой мышонок,  
И маленький лягушонок,  
И крошечный кукушонок,  
Пока не встречались нигде.  
Поскольку в норке мышонок,  
Возле реки лягушонок,  
И высоко кукушонок  
Сидит у себя в гнезде.  
Но выйдет гулять мышонок,  
Припрыгает лягушонок,  
И крошечный кукушонок  
Спустится к ним из гнезда.  
И с этой поры мышонок,  
И маленький лягушонок,  
И крошечный кукушонок  
Подружатся на всегда.

Детям предлагается разместить картинки по порядку, объясняя свои действия.

**Итог игры**: Активные дети поощряются воспитателем.

*«Когда это бывает?»*

**Дидактическая задача**: Закрепить знания детей о временах года. Развивать умение припоминать, соотносить знания с изображением на картине. Развивать мышление.

Словарь: цветущие, осеннее, зимнее, теплое, холодное.

Игровое действие: слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Игровое правило: не мешать друг другу, слушать и отвечать.

**Ход игры**: Учитель показывает картинку с изображением времени года. Дети отвечают на вопрос: «Какое время года изображено? По каким признакам вы это узнали? Придумайте загадку».

**Итог игры**: За правильный и полный ответ дети получают фишку.

*«Что раньше, что потом?»*

**Дидактическая задача:** Уточнить и уяснить последовательность развития отдельных растений, а также последовательность сезонов. Развивать логическое мышление, быстроту реакции. Воспитывать умение соблюдать правила **игры**.

**Словарь:** зернышко, луковица, могучий, усатый, горький, желудь, золотистый.

**Игровые правила:** действовать по сигналу воспитателя.

**Игровые действия:** раскладывание карточек.

**Ход игры:** учитель выкладывает карточки на столе, предлагает детям посмотреть их. По сигналу, карточки выкладывают в определенной последовательности. Объяснить, почему выложили именно так, связывая это со временем года.

**Итог игры:** кто первым выполнил задание.

### **Игровые ситуации:**

**Учитель:** Я предлагаю, ребята, посмотреть на проблемные ситуации и решить их. Ситуации:

1. Во время игры ты нечаянно толкнул товарища, тот упал, ударился, и лежит, не встаёт. Твои действия?
2. На занятии твой товарищ мешает слушать воспитателя. Твои действия?
3. Ты взял у друга игрушку и сломал её. Твои действия?

**Учитель:** Давайте вспомним - кто из наших детей вдет себя по правилам

(дети описывают ситуацию, за ответ дается медаль)

### **Интеллектуальная викторина для детей**

#### **«Юный эрудит»**

**Цель:** закрепление знаний, умений и навыков у детей, полученных на занятиях по математике. Совершенствование умений детей самостоятельно выполнять задания в условиях соревнования. Активизация познавательной деятельности воспитанников на занятиях по математике.

#### **Задачи:**

- Закрепление счёта от 1-10;
- Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры.
- Развивать внимание, память, смекалку, творческие способности детей.
- Создать атмосферу радости от совместной деятельности.
- Воспитывать самостоятельность, дружеское отношение друг к другу, выслушивать мнения других, не перебивать.

**Виды деятельности:** игровая, коммуникативная, двигательная, познавательная.

**Предварительная работа:** Беседа о сказках, отгадывание математических задачек, прохождение лабиринтов, игры с счётными палочками.

**Оборудование:** листы А-4 с лабиринтами, фломастеры, карточки с цифрами (1-5), счётные палочки, математические пазлы, медали, призы.

#### **Учитель:**

- Добро пожаловать на интеллектуальную игру «Юный эрудит». Встречайте наших знатоков. *(Торжественно звучит музыка. Дети заходят в группу, выстраиваются полукругом перед игровыми столами)*

Команду группы

«Брусничка»

Команду группы «Радуга»

Весело и с пользой игру нам провести.

В этом поможет прекрасное жюри. За каждый правильный ответ, ребята получают 2 балла, если ответ был не полным, то 1 балл. Если другая команда дополняет правильно, то может получить дополнительный балл. Всем желаем удачи!

Я задам сейчас вопросы, а вы подумайте вместе и когда у вас готов ответ поднимайте эмблему, когда отвечает команда, другая слушает, если отвечающая команда ошибается – другая может ответить и заработать себе дополнительный балл. Будьте очень внимательны!

### 1. Задание «В гостях у сказки»

Оно состоит из 5 вопросов для каждой команды. Вопросы находятся в этом конверте. Прошу капитанов подойти и выбрать конверт для своей команды.

Какую песенку пел Колобок? (Я от бабушки ушёл)

Жених Мухи-цокотухи? (Комар)

На чём разъезжал Емеля в сказке «По щучьему велению? (На печке)

Из чего сварил кашу хитрый солдат? (Из топора)

Во что превратилась карета Золушки? (Тыква)

Какую песню пела мама Коза, когда возвращалась домой? (Козлятушки, ребятушки, отоприте, отворите...)

Почтальон из деревни Простоквашино? (Печкин)

Как зовут съедобного героя русской народной сказки? (Колобок)

Что не мог вытащить из земли дед и вся его дружная семья? (Репка)

Героиня какой сказки находилась в ореховой скорлупе? (Дюймовочка)

2. Задание Игра «Живые цифры» (каждому ребёнку даётся одна из цифр из набора от 1 до 5; дети бегают врассыпную, а по команде ведущего выстраиваются по порядку двумя шеренгами).

### 3. Задание «Конкурс капитанов «Математические пазлы»

(От 1 до 10 собрать пазлы и отгадать сказку)

#### Физкультминутка

Шёл король по лесу, по лесу, по лесу

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем

Головой покиваем и снова начинаем (проводится 2 раза)

### 4 задание. «Умные и смекалистые» (математические задачки)

1. На крыльце сидит щенок,

Греет свой пушистый бок.

Прибежал еще один

И уселся рядом с ним. **(2)**

2. Шесть веселых медвежат

За малиной в лес спешат.

Но один малыш устал:

От товарищей отстал.

А теперь ответ найди:

*Сколько мишек впереди?* **(5)**

3. Пять ребят в футбол играли.

Одного домой забрали.

Он в окно глядит, считает,

*Сколько их теперь играет.* **(4)**

4. У стены стоят кадушки,

В каждой кадушке по 1 лягушке

Если было 5 кадушек,

*Сколько было в них лягушек?* **(5)**

5. На полянке у дубка

Крот увидел два грибка.  
А подальше, у осин,  
Он нашел еще один.  
*Кто ответить нам готов,  
Сколько крот нашел грибков? (3)*

6. Пять ворон на крышу сели,  
Две еще к ним прилетели,  
Отвечайте быстро, смело:  
*Сколько всех их прилетело? (7)*

5 задание. «Чья команда быстрее пройдет лабиринт»

(-Помогите детям убежать от гусей – лебедей)

6.Задание. Собери картинку из счётных палочек (упражнение на внимание, восприятие, развитие мелкой моторики пальцев рук, закрепление цветов и размеров) – проводится сидя за игровым столом. (Игроки 2-х команд за столами выполняют задание – выкладывают из палочек разного цвета башню). Будьте внимательны! Чья команда выполнила задание – поднимают эмблему.

Жюри подводит и озвучивает итог

*Учитель:* Вот и закончилась наша игра. Пора подвести итоги викторины. (Слово жюри). Давайте дружно похлопаем команде, которая выиграла, и наградим сладкими призами, теперь похлопаем второй команде и тоже их наградим сладкими призами. Спасибо, всем ребята за интересную игру!

### **Викторина по речевому развитию «Юные грамотеи!»**

**Цель:** способствовать получению новых и закреплению имеющихся знаний в области речевого развития.

**Задачи:**

- образовательные: совершенствовать фонематический слух: продолжать учить называть слова с определенным звуком; учить составлять слова из слогов (устно); упражнять в составлении простых предложений;

- развивающие: способствовать развитию всех компонентов устной речи детей: грамматического строя речи, связной речи – диалогической и монологической формы; формированию словаря;

- воспитательные: воспитывать культуру речевого общения; доброжелательность, корректность по отношению к собеседникам.

**Материалы и оборудование:** ИКТ, презентация для задания «Проложи ряд»; презентация для задания «Закончи предложение» (слайды с изображением отдельных картинок: один слайд – одна картинка); листы с письменным заданием для капитанов команд «Найди слово»; простые карандаши; указка; фишка (можно монетку).

**Ход викторины:**

**Ведущий.** Словесная разминка.

Ответы в разминке не оцениваются. Ответы (без ошибок) на остальные задания викторины оцениваются по пять баллов. Если команда допускает ошибку, то один балл (из пяти) вычитается и команда получает за задание четыре балла.

А теперь, друзья, внимание!

Ждут вас разные задания:

Словесные игры, шифровки из слов...

Посмотрим сейчас, кто ответить готов!

Кто дружит со звуком, слогом и словом.

Команды, я думаю, точно готовы.

Начнем, как обычно, с разминки.

Отвечайте точно, быстро, без запинки.

**Задание 0.** Игра «Какой? Какая? Какие?» (для разминки)

- сок из апельсина (какой?) – апельсиновый;
- кровать из дерева (какая?) – деревянная;
- шапка из меха (какая?) – меховая;
- кольцо из золота (какое?) – золотое;
- кувшин из глины (какой?) – глиняный;
- свитер из шерсти (какой?) – шерстяной;
- платок из пуха (какой?) – пуховый;
- кубики из пластмассы (какие?) – пластмассовые;
- каша из манки (какая?) – манная.

**Ведущий.** Показывает детям фишку или другой маленький предмет (например: декоративный камешек) и объясняет, что с помощью этого предмета будет определяться очередность хода. Можно произнести такие слова:

- Перед вами камешек...

В какой ладошке камешек надо угадать,

А если угадаете, вам первым отвечать!

**Задание 1.** Игра «Продолжи ряд» (на интерактивную доску выводится ряд картинок, названная команда продолжает его. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка. Каждой команде для продолжения дается пять рядов. Если команда ни разу не ошиблась, получает пять очков. Если команда допускает ошибку, одно очко (из пяти) отнимается и команда получает четыре очка.

**Ведущий** приводит пример словесного ряда: васильки, ромашки, ноготки – розы, гладиолусы, хризантемы:

<b>Словесный ряд для команды № 1</b>	<b>Словесный ряд для команды № 2</b>	
1. Банан, лимон, ананас	1. редис, огурцы, репа	
2. Валенки, кеды, сапоги	2. пила, молоток, плоскогубцы	
3. кувшин, стакан, чашка	3. платье, пальто, рубашка	
4. вишня, клубника, слива	4. стол, стул, шкаф	
5. утёнок, медведь, собака	5. жук, стрекоза, пчела	

**Задание 2.** «Подходящее слово или кто, где живет?»

Ведущий называет слово (жилище животного), дети должны назвать животного. Например: дом - человек. Команды отвечают по очереди. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

Если команда ни разу не ошиблась, получает пять очков. Если команда допускает ошибку, одно очко (из пяти) отнимается и команда получает четыре очка.

<b>Задание для команды № 1</b>	<b>Задание для команды № 2</b>
1. гнездо – птица	1. берлога – медведь
2. будка, конура – собака	2. дупло – белка
3. улей – пчелы	3. нора – лиса, барсук

**Задание 3.** «Зашифрованное слово».

Ведущий предлагает детям перепутанные слоги слов, дети должны поставить слоги в правильном порядке и назвать слово. Команды отвечают по очереди. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

Если команда ни разу не ошиблась, получает пять очков. Если команда допускает ошибку, одно очко (из пяти) отнимается и команда получает четыре очка.

<b>Задание для команды № 1</b>	<b>Задания для команды № 2</b>	
- ка – ру (рука)	- ша – ка (каша)	
- са – ко (коса)	- ба – шу (шуба)	
- ра – но (нора)	- бо – не (небо)	
- са – ли (лиса)	- ра – го (гора)	

**Задание 4.** «Разложите слова». Ведущий предлагает командам разложить сложные слова на два слова. Каждой команде предлагается разложить по четыре слова. Ведущий приводит пример: листопад – листья падают.

Слова для команды № 1	Слова для команды № 2
1. самосвал 2. хлеборезка 3. рыболов 4. самолёт 5. ледокол 6. водопад 7. трубочист 8. самолёт	9.

**Разминка**

Ну – ка, маленький народ,

Все выходим в хоровод!

Я принимаю такое решение -

Переходим все к движению:

Три хлопка руками: 1, 2, 3!

Топаем ногами: 1, 2, 3!

А теперь попрыгаем: 1, 2, 3!

Ножками подрыгаем: 1, 2, 3!

А теперь мы отдыхаем

И на месте все шагаем.

Мы на месте не стоим,

Все движения повторим:

Три хлопка руками: 1, 2, 3!

Топаем ногами: 1, 2, 3!

А теперь попрыгаем: 1, 2, 3!

Ножками подрыгаем: 1, 2, 3!



А теперь мы отдыхаем

И на месте все шагаем.

А теперь скажу я вам:

- Все садимся по местам!

**Задание 5.** «Повтори шифровку». Для капитанов команд. Каждому капитану предлагается запомнить и повторить по две шифровки. Ведущий предлагает капитану одной из команд угадать, в какой руке фишка (монетка). Первым начинает отвечать капитан, который угадал, в какой руке фишка:

Шифровка для капитана команды № 1	Шифровка для капитана команды № 2
- дом – стол – арбуз – кошка – миска	- лодка – цветы – двор – книга – ужин
- озеро – мак – заяц – карандаш – рис	- поле – конь – утка – стул – грабли

**Задание 6.** «Рифмы». Командам по очереди предлагаются слова, на которые нужно придумать рифму. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

Задание для команды № 1	Задание для команды № 2
- свечка – печка - день – пень - картина – корзина	- подушка – ракушка - ракета – конфета - губа – труба

**Задание 7.** «Продолжи слово». Детям предлагаются слоги, которые дети продолжают, чтобы получилось слово. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

Задание для команды № 1	Задание для команды № 2
<b>По</b> – поле, пол, поляна, порог <b>Ва</b> – ваза, вата, вагон	<b>Ре</b> – река, ремонт, рекорд <b>Ди</b> – диван, дикарь, Дима

**Задание 8.** «Предложение с заданным словом». Командам по очереди предлагается придумать предложения с заданными словами. Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

- Медведь, ветер, снег, солнце.

**Задание 9. Задание для капитанов команд.** «Найди слово». Письменное задание. Дети садятся за столы и выполняют задание на карточках. Для удобства подведения итогов выполнения задания можно использовать карточки разного цвета (белые, бледно – зеленые).

- УКЕНГШЩЗДОМХФЫВАДОМПРТМСЧЯДОМЮБЬТИДОМЦУКЕН;

- УКЕНГСАДНГШЩЗХСАДФЫВАПРОЛСАДЖЯЧМИТЬБЮСАДИТЬГШ.

**Задание 10.** «Закончи предложение». Командам по очереди предлагается закончить предложение (по три предложения каждой команде). Для завершения предложения предлагается картинка (выводится на интерактивную доску). Первой начинает та команда, которая угадает, в какой руке фишка.

Предложения для команды № 1	Предложения для команды № 2
<p>- Пять красных... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением <b>розы</b>).</p> <p>- На Новый год мне подарили рыжую ... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением рыжей <b>собаки</b>).</p> <p>- Маша помыла пять... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением <b>окна</b>).</p>	<p>- В сумке лежало семь... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением <b>яблока</b>).</p> <p>- Мальчики принесли шесть... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением <b>ведра</b>).</p> <p>- Во дворе гуляли четыре... (на интерактивную доску выводится картинка с изображением <b>утенка</b>).</p>

**Ведущий.**

Все шифровки повторили,

Рифмы нужные нашли.

Речевые испытания

Вы с достоинством прошли!

Можно в школу собираться,

Покупать портфель пора!

Вы – большие грамотеи,

Я хвалю вас, детвора!

## Дидактические игры для дошкольников по математике. Раздел «Величина».

### Дидактические игры "Собери снеговика"

**Цель:** развитие умения выполнять действия с предметами разной величины, тренировка мелкой моторики руки.

**Ход:** В игре используются шары разной величины (можно заменить плоскостными изображениями). Учитель предлагает ребёнку рассмотреть выложенные перед ними детали, потрогать их, прижать друг к другу. Затем показать малышу готового снеговика. Обращает внимание на то, что снеговик состоит из шаров разных размеров: внизу – большой, дальше – средний, наверху – самый маленький. Предлагает ребёнку собрать из шаров такого же снеговика.

Малыш действует самостоятельно, взрослый при необходимости помогает советом.

Аналогично можно собрать неваляшку, зайчика, птичку и т.д.

### «Построим домики для гномиков»

**Программное содержание:** Формировать элементарные математические представления у детей, учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание, мелкую моторику; закреплять слова, определяющие относительность величин «большой», «маленький»; закреплять цвета: синий, желтый, красный и зеленый.

**Материалы:** Фланелеграф, изображения двух гномиков - один большой, второй маленький; квадраты контрастной величины: большой- синего цвета, маленький- зеленого, с прорезями для дверей и окон- это стены домов; квадраты желтого цвета, двух контрастных величин-для окон; прямоугольники синего и зеленого цвета, двух контрастных величин-для дверей; треугольники красного цвета, двух контрастных величин-для крыш.

**Ход игры:** Учитель обращает внимание детей на гномиков, которые расположены на фланелеграфе и читает стихотворение:

Жили в лесу веселые гномики,  
Были у гномиков старые домики.  
Вдруг раскатился по небу гром  
И развалился у гномиков дом.  
Так и остались на улице гномики,  
Им сыро и холодно стало без домиков.

- Ребята, давайте поможем гномикам и построим для них новые дома. Посмотрите, гномики одинаковые по размеру или разные? Правильно, разные! Один большой, а второй маленький. А домики для них нужны одинаковые или разные? Правильно, дома тоже должны быть разного размера. Для большого гномика - большой дом, а для маленького – маленький. Дома должны быть аккуратными, ровными, чтобы ни гром, ни молния, ни сильный ветер не сломали их. У нас есть строительные детали для постройки домов. Все детали следует подбирать так, чтобы они подошли по размеру.

Учитель указывает на геометрические фигуры - детали изображающие стены, крыши, окна, двери, разложенные вперемежку на столе.

- У большого дома, должна быть большая крыша, большие окна и большая дверь. У маленького дома должна быть маленькая крыша, маленькая дверь и маленькие окна.

Дети по очереди, строят дома, путем наложения подбирают к стенам соответствующие по размеру крыши, окна и двери.

Учитель: Молодцы, ребята, красивые дома построили. Самому большому дому вы поставили большую дверь, большую крышу и большие окна. А в самом маленьком доме маленькое окно, маленькая дверь и маленькая крыша. Дома получились разноцветные, чтобы гномики их не путали. Какого цвета большой дом? Правильно, синего цвета. А какого цвета маленький домик? Правильно, зеленого цвета. У большого дома дверь какого цвета? Да, у большого дома дверь зеленого цвета. Какого цвета дверь у

маленького дома? Правильно, синего цвета. Какого цвета крыши? Да, крыши у домов красные. Какого цвета окошки? Верно, окошки желтые. Гномикам будет очень удобно жить в этих домах. А теперь послушайте песенку "Пряничные домики" муз. Александр Журбин сл. Синявский, видео - исп. солисты ДМЦ «Волшебный микрофон».

### Дидактические игры

#### **«Веселые матрешки».**

**Цель:** учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины.

**Материал:** 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

По приглашению педагога дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Педагог обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее).

Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Педагог называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т.д.

Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе воспитатель). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая)? Потом матрешки идут обедать. Педагог ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины.

Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Педагог ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит педагог. Становитесь в пары».

Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Педагог предлагает детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться.

Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Педагог ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) – это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой.

#### **«Длинное - короткое»**

**Цель:** развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

**Материал.** Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю.

Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но

затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясок куклы не сходится, а для куклы поясок слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая - длинная.

#### Дидактические игры

##### **"Раз, два, три - ищи!"**

**Цель:** научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

**Материал:** Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

**Содержание:** Дети усаживаются на стульчики полукругом. Учитель раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, воспитатель предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три-ищи!" Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

##### **"Кто скорее свернет ленту"**

**Цель:** продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

**Содержание:** Учитель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

#### Дидактические игры

##### **Игра «Сбор урожая»**

**Цели:** Формировать представление детей о величине предметов; учить находить сходство предметов по признаку величины

**Пособие:** Фрукты и корзинки разного размера.

**Ход игры:** Разложить фрукты по корзинам в зависимости от размера корзинки и фрукта.

##### **Игра «Приключения Колобка»**

**Цели:** Развивать умение сравнивать предметы по величине, закрепление понятий, определяющих размер предметов.

**Оборудование:** Изображения колобка разной величины, дорожки из цветного картона разной ширины.

**Ход игры:** Дети определяют размер Колобка и по какой дорожке он отправится в путешествие.

#### **Игра «Соедини пары»**

**Цели:** Формировать способность детей сравнивать предметы по величине, находить признаки сходства, активизировать словарь, речь детей.

**Оборудование:** Цветные фломастеры, перфокарты с изображением нескольких пар предметов разного размера.

**Ход игры:** Дети фломастерами соединяют пары предметов одинаковых по размеру.

#### **Дидактические игры**

##### **«Новогодние елочки»**

**Цель:** закреплять умение пользоваться меркой для определения высоты (одного из параметров высоты).

**Материал:** 5 наборов: в каждом наборе 5 елочек высотой 5, 10, 15, 20, 25 см. (елки могут быть изготовлены из картона на подставках). Узкие картонные полоски той же длины – мерки.

**Содержание:** Учитель собирает детей полукругом и говорит: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Давайте мы с вами поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. Я вам раздаю мерки, и вы будете подбирать елочки нужной высоты. Кто найдет такую елочку, подойдет ко мне с елочкой и меркой и покажет, как измерил свою елочку. Мерить надо, поставив мерку рядом с елочкой, чтобы низ у них совпадал, если верх тоже совпадает, значит вы нашли нужную елку (показывает прием измерения)». Дети едут в лес, где на нескольких столиках вперемешку стоят разные елочки. Каждый подбирает нужную ему елочку. Если ребенок ошибся, то он возвращается в лес и подбирает нужную елочку. В заключение обыгрывается поездка по городу и доставка елок по местам.

##### **«Достань мяч»**

**Цель:** закрепить понятие величины.

**Содержание:** В. играет с детьми, а затем прячет мяч и предлагает его достать. Мяч прячут то высоко, то низко. Сначала мяч лежит высоко на шкафу. Перед детьми стоит задача — принести мяч и продолжить игру. Но мяч лежит высоко, и достать его, протянув руку, невозможно. Здесь важно, чтобы дети смогли проанализировать условия задачи и найти правильное решение. Хочется продолжить игру, но для этого нужен мяч. В обсуждении того, почему трудно достать мяч и как это можно сделать, принимают участие все дети. Они предлагают разные способы: подставить стул, достать мяч палкой, подпрыгнуть и т. д.; поиске средств достижения цели выполняется важная мыслительная задача.

#### **Дидактические игры по математике. Раздел «Форма».**

##### **Дидактические игры**

##### **Упражнение «Соберем бусы»**

**Цели:** развить мелкую моторику пальцев рук; закрепить восприятие формы, цвета.

В игре «Собери бусы», направленной на развитие координации рук и мелкой моторики рук, некоторые дети четко и быстро выполнили задание. Но следует отметить, что не обошлось без трудностей, бусинки выпадали из рук, не наблюдалось четкой координации. У троих детей возникли сложности, им предлагалось выполнить задание еще раз.

**Отгадайте что в руке.**

#### **Дидактические игры**

##### **«Найди предмет»**

**Цель:** учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

**Материал:** Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

**Содержание:** Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Учитель рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет шавкой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, учитель показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети. Хлопают в ладоши. Затем учитель катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

### Дидактические игры

#### **«Где какие фигуры лежат»**

**Цель:** Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

**Игровой материал:** Набор фигур.

**Правила игры:** Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

#### **«Лото»**

**Цель:** освоение умений выделять различные формы.

**Материал:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Содержание:** Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

#### **Дидактическая**

#### **игра**

#### **«Кто быстрее найдет»**

**Цель:** упражнять в соотношении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

**Содержание:** Детям предлагают сесть за столы. Одного ребенка просят назвать фигуры стоящие на подставке. В. говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Вызывает сразу 4 ребенка. Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. Педагог задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое? Овальное?» и т. д.

В заключение педагог задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?

#### **«Путешествие по комнате»**

**Цель:** учить находить предметы разной формы.

**Содержание:** Детям показывают картинку, изображающую комнату с различными предметами. В. начинает рассказ: «Однажды к мальчику прилетел Карлсон: «Ах, какая красивая комната, - воскликнул он. - Сколько тут интересных вещей! Я такого никогда не видел». «Давай я тебе все покажу и расскажу, - ответил мальчик и повел Карлсона по комнате. «Вот это стол» - начал он. «А какой он формы?» - тут же спросил Карлсон. Тогда мальчик стал очень подробно рассказывать все про каждую вещь. А теперь попробуйте

вы так же, как тот мальчик, рассказать Карлсону все-все про эту комнату и предметы, которые в ней находятся.

### Дидактические игры

#### **«Подбери фигуру»**

**Цель:** упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

**Материал:** Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.

**Содержание:** В. объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».

#### **«Кто быстрее найдет предмет?»**

**Цель:** упражнять в определении формы предметов и в соотнесении формы с геометрическим образцом.

**Материал:** Модели геометрических фигур, предметы разной формы.

**Содержание:** На полочки подставки В. ставит по 2-3 модели геометрических фигур, на столе размещает предметы разной формы и обращается к детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет предмет указанной формы «Кто хочет назвать фигуры, которые стоят на полочках? Посмотрите, какие предметы находятся у меня на столе? Послушайте, как мы будем играть. Я буду вызывать по одному человеку из каждого ряда, и говорить, какой формы предмет надо найти. Тот, кто первый найдет подходящий предмет, и поместить его рядом с фигурой, получит фишку. Правила игры: если взял предмет, заменять его нельзя. В конце игры В. спрашивает: «Какие предметы стоят рядом с треугольником (квадратом и др.). Чем они все похожи?»

### **Дидактические игры по ознакомлению детей с ориентированием в пространстве**

#### **1. Замри**

**Дидактическая задача.** Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.

**Игровое правило.** Останавливаться строго по сигналу.

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «замри». Под музыку вы будете, свободно двигаются по группе. По сигналу (выключение музыки) вы останавливаетесь – «замираете». Я назначу детей, которые должны сказать: «Справа от меня..., слева ...». Затем я предлагаю детям, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

#### **2. Мяч по кругу**

**Дидактическая задача.** Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в пространстве. Закрепление значения слов обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

**Игровое правило.** Не уронить мяч, следовать команде.

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

#### **3. Аист**

**Дидактическая задача.** Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.

**Игровое правило.** Аист отвечает после того как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.



**Ход игры.** Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют:

Топаю правою ногой,

Топаю левою ногой.

Снова - правою ногой,

Снова – левою ногой.

После – правою ногой,

После – левою ногой,

Вот тогда придёшь домой.

**Дидактические игры (ориентировка в пространстве)**

**Поможем Элли вернуться домой**

**Задачи:** Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение

**Материалы:** Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

**Ход:** Учитель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:

3	4
	5
1	2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1 (В котором размещен текст с заданием на счет).

Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием).

Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5 рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

**Мастер- класс для родителей и детей «Я умею,я могу»**

**Цель:** обогатить воспитательный опыт родителей и повысить эффект семейной социализации дошкольников в преддверии школы, помочь родителям овладеть игровыми способами познавательного общения с ребенком в семье для подготовки к школе..

**Задачи:**

- Повысить родительскую компетентность по вопросам психологической готовности детей к школе.
- Научить родителей играм, развивающим у детей познавательные процессы (внимание, мышление, память, речь) волю.
- Оптимизация детско-родительских отношений.
- Формирование учебной мотивации у детей

- Показать родителям важность психических процессов для успешного обучения ребенка в школе.
- Способствовать сближению взрослых в процессе выполнения заданий и игр.

#### **Условия проведения практикума.**

- Данный практикум рассчитан на детей старшего дошкольного возраста, готовящихся к поступлению в школу, и их родителей.
- Желательно, чтобы количество пар участников (родитель-ребенок) было не менее 3 (6 человек) и не более 6 (12 человек).
- Практикум должен проводиться в просторном помещении, где предусмотрена зона для практической работы за столами и место для двигательной деятельности.

Длительность одной встречи 40 минут.

#### **Ход мастер - класса.**

Добрый вечер! Мы рады видеть вас на нашей сегодняшней встрече.

Спасибо, что дела свои отложили,

В зал наш светлый поспешили.

Пошутить и поиграть,

Много нового узнать.

#### **Упражнение “Цветик-семицветик”**

Предлагаю вам немного помечтать. Окунитесь в детство, когда вы были детьми. Ведь именно в этом возрасте все легко удается, нет ваших житейских “взрослых” проблем, зато всегда есть ощущение счастья и родительской любви. А еще вера в сказку, волшебство, чудо. Вспомните девочку Женю из сказки “Цветик-семицветик”. Представьте, что у вас в руках оказался такой волшебный цветок. Подумайте, какими вы хотели бы увидеть своих детей в конце учебного года? Запишите свои желания на разноцветных лепестках цветика-семицветика. (Выполняют задание).

- Кто из вас хочет озвучить свои желания? Кто хочет что-то дополнить?

Наши дети, конечно же, верят в чудеса и волшебство. Но мы с вами уже, к сожалению, твердо усвоили простой, но жизненно важный урок: чтобы наши желания сбывались, нужно хорошо потрудиться нам самим. Поэтому сбываться наши прогнозы будут не по щучьему велению, а только тогда, когда мы все вместе приложим свои усилия и способности, будем каждый день маленькими шажками и конкретными делами приближаться к намеченной цели.

Как же реализовать наши желания? Как подготовить ребенка к школьному обучению

Психологи в этом вопросе единодушны: готовить к школе нужно в игре.

Игра - это ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника. Она формирует все, что необходимо для полноценного развития личности. В играх ребенок развивается как активный деятель: он определяет замысел и воплощает его в игровом сюжете. В игре ребенок пробует свои силы и возможности. Самостоятельность, активность, саморегуляция – важнейшие черты свободной игровой деятельности, они имеют существенное значение для формирования личности будущего школьника.

С помощью игры можно развивать память, внимание, мышление, воображение - психические функции, необходимые для успешного обучения в школе, благополучной адаптации в новом детском коллективе.

Многие учителя начальных классов указывают, что отставание в учебе нередко связано с низким уровнем развития памяти, неумением поддерживать внимание, осуществлять самоконтроль. Поэтому необходимо научить ребенка играм, вырабатывающим у него способность следовать правилу, управлять своим вниманием, памятью, мышлением.

И сегодня мы предлагаем вам поиграть в те игры, которые так необходимы вашим детям, чтобы подготовиться к школе.

Играть мы будем в командах, за каждый правильный ответ команда будет получать фишку (магнит) в таблицу результатов (на магнитную доску).

### 1. Игра «Деление на команды»

Родители и дети получают буквы, из которых должно сложиться название двух команд «Умники» и «Знайки». Далее игра идет за 2 столами, по командам.

#### 1. Игра «Логические задачи»

Предлагается по три устных задачи детям и по три задачи родителям.

#### Логические задачи родителям:

Без чего хлеб не испечь? (без корки)

Сколько месяцев в году имеет 28 дней? (все месяцы)

Что не войдет в самую большую кастрюлю? (Ее крышка)

Что поднять с земли легко, но трудно кинуть далеко? (пух)

#### Логические задачи для детей:

Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна внучка)

Горело 3 свечи, одна погасла. Сколько свечей осталось? (Одна осталась, две сгорели).

На сосне созрело 40 апельсинов, 10 упали. Сколько апельсинов осталось? (ни сколько)

Первый страус долетел до пруда за 5 минут, а второй за 10 минут. Кто оказался быстрее?

(Никто)

Под каким деревом сидит заяц во время дождя? (под мокрым)

### 1. Упражнение «Счетные палочки»

**Задача для детей:** Приготовьте по 6 палочек, составьте домик, а затем переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок

**Задача для взрослых:** Приготовьте 10 палочек, выложите фигуру, похожую на ключ (по образцу). Переложите 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата.

## **Перемена (звонит звонок) (работа в кругу)**

### **Игра «Поменяйтесь местами»**

Ведущий определяет тему, например поменяйтесь местами все, кто умеет читать. В это время все, кто считает, что высказывание касается его, меняются местами.

### **Упражнение «В детском саду хорошо, а в школе лучше».**

Ребенок начинает «В детском саду хорошо, потому что...», а дальше родитель говорит «А в школе лучше, потому что...»

### **Упражнение «Я положу в портфель»**

Первый участник начинает «Я положу в портфель...» и называет предмет, второй участник повторяет предмет предыдущего и добавляет свое слово и т.д., начиная со слов «Я положу в портфель». Чем больше слов запомнит следующий участник, тем лучше.

### **Звонок. Конец перемены.**

#### **1. Упражнение «Буквы»**

Родители ищут буквы в «зашумленных изображениях», чем больше, тем лучше.

Дети вставляют пропущенные буквы в слова из трех букв, чтобы получилось осмысленное слово.

М...Р Л...К М...К П...Р Б...К С... Р Р...К М...Л С...К

#### **1. Игра «Загадки»**

Ребенок из одной команды описывает скрытую картинку, на которой нарисована школьная принадлежность, взрослые противоположной команды отгадывают, и наоборот.

### **Рефлексия “Все у меня в руках”**

А теперь давайте подведем итоги нашей сегодняшней встречи.

Сейчас на листе бумаги в виде листочка напишите внутри контура свои ответы на вопрос.

- Больше всего мне понравилось...

Вопрос детям:

Если на нашей игре вам было скучно, задания были трудные и вам не понравилось, то топайте ногами, сделайте «кислое» лицо и громко скажите «У\_У\_У...»

Если же вам было весело, все понравилось, а задания были интересными, то хлопайте в ладоши, широко улыбайтесь и кричите: «Ура!»

Подведение итогов игры, награждение участников.

### **Завершение**

Не забывайте, что детство – это удивительное время в жизни каждого человека – не заканчивается с поступлением в школу. Уделяйте достаточно времени для игр, проводите

больше времени вместе. Ведь именно сейчас ваши внимание, любовь, забота нужны ребенку больше всего.

Берегите друг друга,  
Добротой согревайте!  
Берегите друг друга,  
Обижать не давайте!  
Берегите друг друга,  
Суету позабудьте.  
И в минутку досуга  
Рядом вместе побудьте!

Желаем вам добра, взаимопонимания и успехов!

(Из ответов родителей на лепестках и листочках выкладывается «цветок знания»)

## 2.5. Список литературы

### Для педагога

1. Бондаренко Т.М. Экологические занятия с детьми 6-7 лет. / Т.М. Бондаренко – Воронеж: ТЦ Учитель, 2009. – 192с.
2. Горбатенко О.Ф. Комплексные занятия с детьми. / О.Ф Горбатенко – Волгоград: Учитель, 2017. – 204с.
3. Горькова Л.Г, Кочергина А.В. Сценарии занятий по экологическому воспитанию. / Л.Г Горькова, А.В. Кочергина – Москва: «ВАКО», 2011. – 240с.
4. Дыбина О.В. Ознакомление с предметным и социальным окружением. / О.В.Дыбина – Москва: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014. – 80с.
5. Златопольский Д.С. Удивительные превращения. / Д.С. Златопольский– Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2007. – 95с.
6. Парамонова Л. А. Развивающие занятия с детьми 6 – 7 лет. / Л.А. Парамонова – Москва: Олма Медиа Групп/Просвещение, 2015. – 944с.
7. Сигимова М.Н. Формирование представлений о себе у старших дошкольников. Игры-занятия. / М.Н. Сигимова – Волгоград: Учитель, 2009. – 166с.

### Для обучающихся

1. Виноградова Н.В. Рассказы-загадки о природе. / Н.В. Виноградова – Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2007. – 143с.
2. Козлова С.А. Я и мои друзья. / С.Я. Козлова – Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2007. – 48с.
3. Куликова Г.А. Я и моя семья. / Г.А. Куликова – Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2007. – 94с.
4. Салмина Н.Г. Учимся думать. Что это такое? / Н.Г. Салмина – Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2019 – 64с.
5. Салмина Н.Г. Учимся рисовать. / Н.Г. Салмина – Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2019. – 62с.

**Интернет-ресурсы:**

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/11/12/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-obrazovatelnoy-oblasti>

[https://iqsha.ru/uprazhneniya/5-let/iskluchishnee/?utm\\_medium=cpc&utm\\_source=yandex&utm\\_campaign=logika\\_region](https://iqsha.ru/uprazhneniya/5-let/iskluchishnee/?utm_medium=cpc&utm_source=yandex&utm_campaign=logika_region)

<https://infourok.ru/programma-hudozhestvennoesteticheskogo-razvitiya-detey-let-kapelka-3105863.html>

Учебно-методический кабинет

<https://ped-kopilka.ru/detskoetvorchestvo/plastilinografija-dlja-shkolnikov>

ИНФОУРОК ведущий образовательный портал России