

Управление образования администрации Кемеровского городского округа
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 232
«Детский сад комбинированного вида»

Принята на заседании
педагогического
методического совета
от «02» сентября 2024г.
протокол № 1

Сметанина
Людмила
Викторовн
а

Подписано
цифровой
подписью:
Сметанина Людмила
Викторовна
Дата: 2024.11.07
13:10:58 +07'00'

УТВЕРЖДЕНА
Заведующим МАДОУ № 232
_____ Л.В. Сметанина
Приказ №3-од
«02» сентября 2024 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО - ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ЭВРИСТИКА»**

Возраст обучающихся: 5-6 лет

срок реализации: 1 год

Разработчик:
Шкапова Наталья Владимировна,
воспитатель

Кемерово, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	7
1.3.1. Учебно - тематический план	7
1.3.2. Содержание учебно - тематического плана	7
1.4. Планируемые результаты	17
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКСОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	18
2.1. Календарный учебный график	18
2.2. Условия реализации программы	22
2.3. Формы аттестации/контроля	24
2.4. Оценочные материалы	25
2.5. Методические материалы	26
2.6. Список литературы	30
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	32

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эвристика» имеет социально-гуманитарную направленность и составлена в соответствии со следующими документами:

- – Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу с 01 марта 2023г);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015г. №996-р);
- Устав и локальные акты учреждения.

Вид программы – модифицированная

Уровень программы: стартовый уровень (ознакомительный)

Актуальность программы:

В связи с изменениями в государственной политике в отношении социальных проблем, вопросов рождаемости, поддержки семьи и детства ситуация складывается таким образом, что одним из приоритетных направлений жизни россиян становится образование детей.

Большинство семей считают необходимым обеспечить своих детей - дошкольников дополнительным образованием. Ведь дополнительное образование является не только хорошим дополнением к общему, но создаёт мощный

полноценный фундамент для дальнейшего разностороннего развития детей, предоставляет возможность использовать раннее детство для развития многих психических процессов, способностей, талантов.

Таким образом, социальный заказ семьи представляет собой ориентацию на удовлетворение запроса ребёнка, его всестороннее развитие и результативность. Одной из наиболее актуальных и острых проблем, стоящих перед современной системой дошкольного образования, является проблема адаптации ребёнка к быстроменяющемуся окружающему миру.

Актуальность Программы «Эвристика» заключается именно в том, что в наше сегодняшнее быстроменяющееся время необходимо готовить маленького человека самостоятельно мыслить и добывать знания.

Отличительной особенностью данной программы является даже не само содержание, а способы преподнесения нового материала. Любая тема, предлагаемая на занятиях, обыгрывается не с точки зрения «представить как истину», а с позиции: - «попробуй сделать», «догадайся», «придумай», «сделай сам», «ответь сам на вопрос», «найди решение», «найди выход из ситуации», «объясни явление», «как бы ты назвал».

Именно пройдя самостоятельный путь познания, ребенок как нельзя лучше запомнит, как он искал ответ на вопрос, как пытался решить проблему. Любая информация, преподнесённая в ненавязчивой форме, легче усваивается и не всегда требует повторения.

На каждом занятии ставится учебная задача, или вопрос, или проблема. *Основная идея программы* заключается в том что, в работе педагога информация вся в полном объёме поступает не от педагога к ребёнку, а от совместных рассуждений - к рождению новых решений. Основной формой обучения является учебное занятие.

Учебные занятия включают теоретическая часть подачи учебного материала и практическая часть.

Успешное решение задач программы достигается путём изучения блока теоретических разделов с учётом постоянной нацеленности на практическую реализацию полученных знаний и навыков.

Практическая деятельность предусмотрена программой с первых занятий, когда детям предлагается исследовать свойства объектов неживой природы, самим придумать конец сказки или рассказа, найти правильный ответ на логическую задачу, при знакомстве с буквой или цифрой, детям предлагается с помощью, какого-либо материала выложить изучаемый объект и др.

Только в тесном взаимодействии теории и практики происходит развитие творческого потенциала начинающих юных исследователей и первооткрывателей.

Формы организации познавательной деятельности:

- групповая
- индивидуальная

Каждый вид занятия работает на общую цель-формирование познавательной активности детей среднего дошкольного возраста через знакомство с окружающим миром и развитие творческой личности ребёнка.

Все виды занятий способствуют развитию речи ребёнка, обогащению словаря, происходит творческое самовыражение через игру.

Для реализации программы по интеллектуальному развитию и воспитанию дошкольников используются следующие методы:

Наглядные методы обучения:

- наблюдение;
- рассматривание картин и демонстрация видео фильмов;
- разнообразны упражнения.

Практические методы:

- упражнения;
- игровой метод;
- элементарные опыты

Словесные методы:

- Рассказ педагога
- Чтение художественных произведений детям
- Беседы

Адресат программы: Предназначено для детей дошкольного возраста 5-6 лет
Принимаются все дети.

Количество детей в группе: не более 10 человек.

Объём и срок освоения программы: - 1 год обучения: занятий- 72 часа в год.
Курс – с сентября по май.

Режим занятий, периодичность и продолжительность:

Систематичность занятий: 2 раза в неделю, 72 часа в год, продолжительность занятия – 25 минут

Форма обучения: очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование познавательной активности детей старшего дошкольного возраста через знакомство с окружающим миром.

Задачи программы:

Образовательные:

- формировать познавательный интерес и способности детей к творчеству через введение их в мир проблемных ситуаций;

- способствовать овладению учащимися приемов умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия;
- способствовать расширению словарного запаса и общего кругозора детей.

Развивающие:

- развивать психические качества (память, мышление, воображение, внимание);
- развивать сенсорную сферу детей (глазомер, мелких мышц кистей рук, графические навыки);
- развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;
- развивать навыки системного, поискового, изобретательского мышления через рассматривание событий, предметов, явлений, веществ в их развитии, изменении, применении.

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся культуру общения и навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми через коллективную творческую деятельность;
- воспитывать аккуратность и трудолюбие, настойчивость и стремление к приобретению новых знаний и умений;
- поддерживать уверенность детей в своих силах и способностях, создавать условия для их актуализации.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

Программа состоит из 3 блоков: «Ознакомление с окружающим миром», «Математика и логика», «Развитие речи»

Учебно - тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие - давайте познакомимся	2	1	1	Беседа
1.1.	Диагностика детей (геометрические фигуры, величина, форма, вес., ориентировка в пространстве и др)...	2	1	1	Вопрос - ответ
2.	Математика и логика	22	4	18	
3.	Ознакомление с окружающим миром	30	5	25	
4.	Развитие речи	14	4	10	
5.	Открытое занятие	2	-	2	Наблюдение
	Всего:	72	15	57	

1.3.2. Содержание учебно - тематического плана

Раздел 1. Математика и логика (22 ч.)

Тема 1.1. Знакомство с геометрической фигурой квадрат

Теория: Показ и беседа о геометрической фигуре квадрат

Практика: Упражнения: -« На что похож квадрат»,

- Графическое упражнение «Продолжи ряд»,

- Работа с счётными палочками.

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.2 . Число и цифра 1

Теория: *Рассказ про единицу*

Практика: Письмо по клеточкам;

-Дидактическая игра «Подбери по цвету, Упражнение «Обведи по точкам».

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.3. Число и цифра 2

Теория: Рассказ про двойку, показ, как пишется цифра 2

Практика: Упражнения по картинке «Что по 2»

- Выкладывание из пластилина цифру 2.;
- Словесная игра «Два предмета».

Форма контроля: *наблюдение*

Тема 1.4. Число и цифра 3

Теория: Презентация , загадка о трёх сказочных персонажах

Практика: - Упражнения « Три разные дорожки» из камешков

Задание «Найди три сказочных персонажа и раскрась»; упражнение «Цифра 3 и три предмета».

Форма контроля: *наблюдение*

Тема 1.5 Число и цифра 4

Теория: Загадка, рассказ.

Практика: Графические упражнения по точкам;

Раскрась цифру восковыми карандашами; Отсчитай четыре предмета.

Форма контроля: *наблюдение*

Тема 1.6. Число и цифра 5

Теория: Презентация « Волшебная пятёрка»

Практика: Упражнения « Пять разных дорожек» из камешков ; «Лабиринт», планшетка с цифрой 5 «Посчитай предметы»

Форма контроля: *Беседа, вопрос – ответ*

Тема 1.7. Число и цифра 6

Теория: Рассказ о цифре 6, показ написания

Практика: Задания « Найди 6 отличий»

«Математические задачки», логические упражнения , «Посчитай»

Форма контроля: *наблюдение*

Тема 1.8 . Прямоугольник, равно, столько

Теория: Беседа о геометрических фигурах

Практика: Задание «Чего больше?»

Игры со счётными палочками; Построй прямоугольник, Словесная игра «на что похож прямоугольник?»

Форма контроля: *наблюдение*

Тема 1.9. Число и цифра 7

Теория: Презентация «Великолепная семёрка»

Практика: Задание на листе « Что бывает семь...»

Математические задачки, художественное творчество – раскраски - «великолепная семёрка» по выбору

Форма контроля: *Выставка творческих работ «Великолепная семёрка»*

Тема 1.10. Геометрическая фигура – треугольник

Теория: Мультфильм про геометрические фигуры

Практика: Упражнение

«Составь треугольник из любых природных материалов»,

-Штриховка треугольников, словесная игра «На что похож треугольник?».

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.11. Число и цифра 8

Теория: Презентация

Практика: Задание «Найди 8 квадратов»

-Графический диктант по клеточкам, «Отсчитай 8 предметов в прямом и обратном порядке.

Форма контроля: устный опрос

Тема 1.12. Число и цифра 3 Закрепление понятий столько же, больше, меньше

Теория: Рассказ о цифрах

Практика: Игры с прищепками;

-Дидактическая игра «Найди парочку», «Сравни, чего больше?»

Форма контроля: устный опрос

Тема 1.13 Число и цифра 10 Счёт от 0 до 10

Теория: Презентация «Посчитаем вместе»

Практика: Упражнения с числовыми планшетами

Форма контроля: Мини викторина

Тема: 1.14. Ориентация в пространстве

Теория: Беседа, рассказ и показ

Практика: Графические задания на листе

Форма контроля: Просмотр и анализ работ

Тема 1.15. Узкий - широкий, длинный - короткий

Теория: Рассказ

Практика: Упражнение со счётными палочками, атласными лентами;

-Придумай и зарисуй свою историю (узкий...длинный..)

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.16. Геометрическая фигура – круг

Теория: Круглые истории

Практика: - Рисование разных мыльных пузырей

-Мягкие истории - рисунок из цветных нитей Словесная игра «На что похож круг?»

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.17. Путешествие в страну чисел

Теория: Презентация

Практика: Технология «Графическая практика»- рисуем математическую историю;

Работа с планшетами; Раскраска с цифрами на выбор.

Форма контроля: мини – викторина.

Тема 1.18. Математические задачи

Теория: Рассказ, беседа

Практика: Графические задания; Задание «Придумай и реши задачу»

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.19 Геометрическая фигура – ромб

Теория: Презентация

Практика: Упражнение «Друдлы»

-Работа со счётными палочками», словесная игра «На что похож ромб?»

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.20. Математические лабиринты

Теория: Беседа о лабиринтах

Практика: Графические задания

Упражнение «Создай свой лабиринт из подручных материалов»

Форма контроля: наблюдение

Тема 1.21. Путешествие в страну геометрию

Теория: Презентация

Практика: Квест- игра: Задание «Найди фигуры по количеству»

Сделай объёмную 3Д фигуру из пластилина и зубочисток»

Форма контроля: вопрос-ответ

Тема 1.22. Решение логических задач

Теория: Беседа о задачах

Практика: Графические задания

Математические задачки

Форма контроля: вопрос - ответ

Раздел 2 Ознакомление с окружающим миром (30 ч)

Тема 2.1. Беседа о предметах, которые сделаны руками человека, природой.

Теория: Презентация «Предметы, сделанные руками человека и природой»

Практика: Графические задания на соответствие

Рисование по замыслу

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.2. Обследование предметов на ощупь предметов

Теория: Беседа и загадки о предметах

Практика: Игра «Волшебный мешочек»

Технология «Волшебная лупа»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.3.Время года

Теория: Презентация с загадками о времени года

Практика: Работа с планшетами

Составление макета «Времена года»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.4. Беседа о домашних животных

Теория: Презентация о домашних животных

Практика: Дидактическая игра «Польза животных» «Чем питаются животные»,

-Обрывная аппликация по выбору «Домашнее животное»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.5. Домашние птицы

Теория: Презентация

Практика: Аппликация из ваты «Гусь»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.6. Дикие животные: мама и детёныш

Теория: Работа с картинками

Практика: Дидактическая игра «Подбери парочки»

Раскрашивание картинок

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.7.Лесные птицы

Теория: Презентация «Красная книга Кузбасса»

Практика: Лото «Лесные птицы»

Аппликация из пластилина «Лесная птица»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.8. Овощи

Теория: Презентация, разучивание стихотворения «Однажды хозяйка с базара пришла»

Практика: Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Смешивание красок

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.9. Ягоды

Теория: Презентация

Практика: Дидактическая игра «А у меня, а у кого»

Работа с планшетами по теме

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.10. Фрукты

Теория: Работа по картинкам

Практика: Упражнение «Фрукты из камней Марблс»

-Смешивание красок

Форма контроля: мини - викторина, загадки

Тема 2.11. Беседа о воде, свойства

Теория: Беседа, презентация

Практика: Опыты о свойствах воды (прозрачная, не имеет запаха, растворяет вещества, окрашивается...)

Форма контроля: беседа, вопрос - ответ

Тема 2.12 Цветы

Теория: Работа по картинкам, беседа

Практика: Аппликация из бусин любимого цветка

Форма контроля: Просмотр и анализ работ

Тема 2.13. Кошки

Теория: Презентация о кошках

Практика: Аппликация, рисовании, лепка кошки на выбор

Форма контроля: Выставка творческих работ «Кошки»

Тема 2.14. Песок, свойства песка

Теория: Беседа о разных видах песка, показ

Практика: Игры с песком, свойства песка, «Найди предметы,» «Отпечатки»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.15. Глина, свойства глины

Теория: Беседа о глине

Практика: Работа с глиной, свойства глины, лепка шарика

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.16. Радуга, цвета радуги

Теория: Презентация « Разные виды радуги»

Практика: Аппликация «Радужная тучка»

Опыт « Молочная радуга»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.17. Рыбы

Теория: Презентация «Водный мир»

Практика: Упражнение « В каком водоёме живут рыбы»

Аппликация на выбор «Акула», «Кит», «Дельфин»

Форма контроля: выставка творческих работ

Тема 2.18. Бытовые приборы пылесос

Теория: Презентация о бытовых приборах

Практика: Игра «Маленький исследователь»

Бытовой прибор будущего или робот

Форма контроля: беседа, наблюдение

Тема 2.19. Что притягивает магнит

Теория: Беседа о предметах

Практика: Опыты с магнитом

Технология «Волшебная лупа»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.20. Мир животных

Теория: Презентация

Практика: Дидактическая игра «Чем питается»

Раскрашивание животного или

Лепка из воздушного пластилина животного по выбору

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.21. Дятел - лесной доктор

Теория: Мини- фильм о птице «Дятел»

Практика: Рисование по точкам

Разучивание стихотворения

Форма контроля: беседа

Тема 2.22. Жираф - самое высокое животное

Теория: Фильм о жизни жирафа

Практика: Аппликация «Жираф»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.23. Кто, где обитает

Теория: Работа с картой

Практика: Беседа о материках

Аппликация Верблюды из шерсти

Форма контроля: вопрос – ответ

Тема 2.24. Мир камней

Теория: Беседа «Волшебные камни», показ

Практика: Рассматривание и сравнение разных видов камней

Игры с камнями Марблс, раскрашивание камней на выбор

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.25. Из чего сделаны предметы

Теория: Загадки о предметах

Практика: Технология «Волшебная лупа»

Игра «Чудесный, настольно - печатная игра «Разные предметы»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.26. Беседа о бумаге

Теория: Презентация «Откуда берётся бумага»

Практика: Исследование, свойства бумаги

Оригами «Лебедь»

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.27. Опыты с землёй

Теория: Беседа «Что растёт в земле»

Практика: Посадка косточек лимона

Посадка лука, зарисовка схем

Форма контроля: наблюдение

Тема 2.28. Животные жарких стран

Теория: Презентация «Кто живёт в Африке?»

Практика: Конструирование зоопарка

Аппликация «Лев - царь зверей»

Форма контроля: вопрос - ответ

Тема 2.29. Животные холодных стран

Теория: Фильм о нерпах

Практика: Рисование Северное сияние

Аппликация по выбору

Форма контроля: мини – викторина

Тема 2.30. Олимпиада «Юные знатоки»

Теория: Презентация «Юные знатоки»

Практика: Вопросы, задания

Форма контроля: Викторина «Самый умный»

Раздел 3 Развитие речи (14 ч)

Тема 3.1. Времена года

Теория: Презентация о времени года

Практика: Работа с планшетами «Времена года»

Рисование и презентация (рассказ) «Любимое время года»

Форма контроля: вопрос - ответ

Тема 3.2. Дни недели

Теория: Стихотворение про дни недели

Практика: Работа с планшетами

Изготовление своего расписания

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.3. Алфавит

Теория: Презентация

Практика: Задания и игры «Засели буквы в домики»

Форма контроля: вопрос – ответ

Тема 3.4 . Все профессии важны

Теория: Презентация

Практика: Составление рассказа «Кем я хочу стать»

Раскрашивание профессии

Форма контроля: просмотр и анализ работ

Тема 3.5. Знакомство с буквой А

Теория: Рассказ про первую букву алфавита

Практика: Графические задания

Украшаем букву А горохом

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.6. Знакомство с буквой О

Теория: презентация

Практика: Задание «На что похожа буква О?»

Украшаем букву О пайетками

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.7. Знакомство с буквой У

Теория: Презентация

Практика: Рисование по точкам

Украшаем букву У ватой

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.8. Знакомство с буквой И

Теория: Презентация

Практика: Дидактическая игра «Игрушки»

Игра «Волшебный мешочек»

Украшаем букву И макаронами

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.9. Сочини сказку

Теория: Пример сочинения сказки, беседа, работа по картинке

Практика: Сочинение сказки с помощью картинок, предметов

Форма контроля: устный опрос

Тема 3.10. Сочини концовку сказки «Колобок»

Теория: Просмотр мультфильма «Колобок на новый лад»

Практика: Сочинение сказки и презентация

Форма контроля: устный опрос

Тема 3.11. Мои эмоции

Теория: Беседа по картинкам

Практика: Изготовление авторского смайлика

Форма контроля: устный опрос

Тема 3.12. Знакомство с буквой М

Теория: Разучивание пальчиковой игры «Моя семья»

Просмотр мультфильма о семье

Практика: Составление рассказа «Моя семья»

Рисование «Моя семья»

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.13. Знакомство с буквой Д

Теория: презентация

Практика: Упражнение «Штриховка»

Украшаем букву Д шерстяными нитями

Форма контроля: наблюдение

Тема 3.14. Олимпиада «Знатоки»

Теория: презентация

Практика: Игры, задания

Форма контроля: Викторина

1.4. Планируемые результаты

По окончании 1 года обучения учащийся будет знать:

1 Блок - математика и логика

- отличительные признаки геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник)
- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- сравнивать предметы по длине, высоте, толщине, цвету, форме
- различать основные цвета и их оттенки
- устанавливать равенство и неравенство двух групп предметов
- ориентироваться в пространстве.

2 Блок - развитие речи

- знать краткое содержание известных русских народных сказок;
- составлять короткие описательные рассказы;
- владеть доступными возрасту вопросами культуры речевого поведения.

3 блок- Ознакомление с окружающим

- знать отличительные особенности внешнего вида знакомых животных;
- знать некоторых домашних и диких животных, животных жарких и холодных мест обитания;
- уметь делать простые опыты разных объектов неживой природы (вода, песок, камень, соль, снег, лёд).
- владеть знаниями о временах года, суток и др.

В результате обучения по программе «Эвристика» обучающиеся приобретут такие личностные качества как: осведомленность, любознательность, сообразительность, умение анализировать, обобщать, слушать, доказывать свою точку зрения.

- расширятся возможности для разностороннего развития личности ребёнка;
- повысится творческий потенциал детей и профессиональное мастерство педагога;

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц, неделя	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия	Форма контроля
1.	сентябрь 2024 г. 1 нед	Вводное занятие «Давайте познакомимся»	2	беседа игра	наблюдение
	сентябрь 2024 г. 2 нед	Диагностика	1	игра	наблюдение
		Знакомство с геом. фигурой квадрат	1	игра	
	сентябрь 2024 г., 3 нед	Беседа о предметах, которые сделаны руками человека, природой	2	игра беседа	наблюдение
		Времена года			
	сентябрь 2024 г. 4 нед	Число и цифра 1	2	игра	
		Обследование предметов на ощупь предметов.		беседа	
2.	октябрь 2024 г., 1 нед	Дни недели	2	игра	
		Беседа о домашних животных		беседа	
	октябрь 2024 г., 2 нед	Число и цифра 2	2	игра	
		Домашние птицы		беседа	
	октябрь 2024 г., 3 нед	Алфавит	2	игра	
		Дикие животные :мама и детёныш		беседа	вопрос-ответ
	октябрь 2024 г., 4 нед	Число и цифра 3	2	игра	
		Лесные птицы		беседа	
3.	ноябрь 2024 г., 1 нед	Все профессии важны	2	игра беседа	

		Овощи			Выставка творческих работ
	ноябрь 2024г., 2 нед	Число и цифра 4 Ягоды	2	игра беседа	
	ноябрь 2024 г., 3 нед	Знакомство с буквой А Фрукты	2	беседа беседа	
	ноябрь 2024 г., 4 нед	Число и цифра 5 Беседа о воде, свойства	2	игра опытно-экспериментальная деятельность	
4	декабрь 2024 г., 1 неделя	Знакомство с буквой О Цветы	2	беседа игра	
	декабрь 2024, 2 неделя	Число и цифра 6 Кошки, снег свойства	2	беседа игра	Выставка творческих работ
	декабрь 2024 г. 3 неделя	Знакомство с буквой У Песок, свойства	2	беседа опытно-экспериментальная деятельность	
	декабрь 2024 г. 4 неделя	Прямоугольник Равно, столько же Глина, свойства глины	2	игра опытно-экспериментальная деятельность	
5	январь 2025 г 2 неделя	Знакомство с буквой И Открытое занятие	2	беседа викторина	
	январь 2025 3 нед	Число и цифра 7 Рыбы	2	беседа игра	
	январь 2025 4 неделя	Сочини сказку Бытовые приборы пылесос	2	беседа игра	
6	февраль 2025 г. 1 неделя	Геометрическая фигура – треугольник	1	беседа	
	февраль 2025	Продолжи сказку	2	беседа	

	г., 2 нед	Колобок Мир животных		игра	Загадки
	февраль 2025 г. 3 нед	Число и цифра 8 Дятел - лесной доктор	2	беседа беседа	творческая мастерская
	февраль 2025, 4 нед	Мои эмоции Жираф - самое высокое животное	2	беседа игра - путешествие	
	февраль 2025 г 5 нед	Что притягивает магнит? Викторина	2	Опытно- экспериментальная деятельность Вопрос- ответ	
7	март 2025, 1 неделя	Число и цифра 9 Закрепление понятий столько же, больше, меньше. Кто, где обитает	2	беседа игра	
	март 2025, 2 нед	Знакомство с буквой М Мир камней	2	беседа опытно - экспериментальная деятельность	творческая мастерская
	март 2025, 3 нед	Число и цифра 10 Счёт от 0 до 10 Из чего сделаны предметы	2	беседа опытно - экспериментальная деятельность	викторина
	март 2025, 4 нед	Знакомство с буквой Д Беседа о бумаге	2	беседа опытно - экспериментальная деятельность	наблюдение творческая мастерская
	апрель 2025 г. 1 нед	Ориентация в пространстве Радуга, цвета радуги	2	беседа опытно - экспериментальная деятельность	устный опрос творческая мастерская
	апрель 2025 г. 2 нед	Узкий - широкий, длинный -	2	беседа	наблюдение

		короткий. Опыты с землёй		опытно - экспериментальная деятельность	
апрель 2025г. 3 нед	Геометрическая фигура - круг	2	беседа	игра - путешествие	вопрос- ответ
апрель 2025 г. 4 неделя	Путешествие в страну чисел	2	беседа	игра - путешествие	вопрос- ответ
апрель 2025 5 нед	Животные жарких стран				
	Решение логических задач	1	игра-загадка		загадки
май 2025 г., 1 нед	Математические задачи	2	беседа		
	Олимпиада « Юные знатоки»		вопрос - ответ		вопрос- ответ
май 2025 г. 2 нед	Геометрическая фигура – ромб	2	беседа		
	Олимпиада « Юные знатоки»		вопрос - ответ		вопрос- ответ
май 2025 г. 3 нед	Математические лабиринты	2	игра		
	Открытое занятие		квест		викторина
май 2025 г 4 нед	Путешествие в страну геометрию	2	игра - путешествие		викторина
	Диагностика		вопрос - ответ		наблюдение

Количество учебных недель – 37 недель

Количество учебных дней -72 учебных дня

Продолжительность каникул -1 неделя

**Даты начала и окончания учебных периодов / этапов –
начало с 5.09.2024 г. по 30.05.2025 г.**

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение

Занятия могут проводиться в групповой комнате или в специально оборудованном помещении детского сада. Формы работы должны быть подвижными, разнообразными и меняться в зависимости от поставленных задач.

В целях обеспечения деятельности кружка дополнительного образования в специально оборудованном помещении сформирована развивающая предметно-пространственная среда.

Общая характеристика:

Название помещения	Название технических средств	Количество
Кабинет	Стеллаж с полками	1 шт
	Гумба с полками	1 шт
	Стол детский	4 шт
	Стул детский	10 шт
	Полка навесная	1 шт
	Магнитная доска	1 шт

Осветительное оборудование и оборудование по технике безопасности

Наименование помещения	Наименование оборудования	Количество
Кабинет	Выключатель	1 шт
	Розетка	2 шт
	Светильник потолочный	2 шт

2. Информационное обеспечение

Нормативные документы	
Табель посещаемости	1 шт
Рабочая программа для воспитанников 5-6 лет	1 шт
Программа интеллектуального развития «Эвристика»	2 шт
Рабочие тетради по Развитию речи, окружающему миру, математике для детей 5 лет	1 комплект
Рабочие тетради по математике, развитию речи, окружающему миру для детей 6 лет	1 комплект
Диски (обучающие для педагогов)	1 комплект

Интернет ресурсы

https://vk.com/topic-63516641_29256224

<https://school2minusinsk.gosuslugi.ru/glavnoe/doshkolnoe-obrazovanie/internet-resursy-dlya-doshkolnikov/>

<https://www.razumeykin.ru/zadaniya/dlya-detej-5-6-let>

<https://logiclike.com/igry-zadaniya/5-let>

3. Кадровое обеспечение

Развить творческий потенциал своих воспитанников может только педагог, являющийся творческой личностью.

Данную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу реализует педагог высшей квалификационной категории, педагогический стаж- 20 лет.

Диплом о профессиональной переподготовке по программе «Организация дополнительного образования детей в условиях дошкольной образовательной организации» от 30.09.2020г.

Удостоверение о повышении квалификации по программе « Внедрение технологии решения изобретательских задач в педагогический процесс дошкольной образовательной организации» от 4.09.2019 г.

2.3. Формы аттестации/ контроля

Правильный выбор форм аттестации обучающихся говорит о профессиональном мастерстве педагога дополнительного образования.

В данной программе используются такие формы как:

1. Устный опрос (вопрос - ответ), олимпиада;
2. Создание проблемных, затруднительных заданий (решение проблемных задач, загадывание загадок);
3. Демонстрационные: организация мини – викторин;
4. Разные виды игр (дидактические, настольно - печатные, словесные и др);
5. Педагогическая диагностика.
6. Творческие мастерские (рисование, лепка, аппликация);
7. Открытые занятия для родителей (2 раза в год).

Всё дошкольное детство строится на игре, поэтому в данной программе дети познают играя. Развивающие и познавательные игры способствуют развитию памяти, внимания, творческого воображения и аналитических способностей. Игры воспитывают наблюдательность, привычку к самопроверке, учат доводить начатую работу до конца. В познавательных играх, где на первый план выступает наличие знаний, учебных навыков, содержание игры должно соответствовать уровню подготовленности обучающихся. Различные виды дидактических игр помогают закрепить и расширить предусмотренные программой знания, умения и навыки. Данный вид контроля наиболее подходит для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

2.4 Оценочные материалы

Правильно построенная работа с детьми не может быть без диагностики анализа того состояния, с которого начинается работа, и анализа полученных результатов, диагностическое обследование знаний, умений, навыков проводится два раза в год (в начале года - в сентябре и в конце года – в мае) с целью фиксирования достижений ребёнка.

1. Диагностическое обследование проводится в ходе наблюдения, в процессе бесед, разрешения игровых проблемных ситуаций, в результате анализа детских работ.
2. Экран настроения
3. Олимпиады по трём блокам.

Диагностическое обследование проводится в ходе наблюдения, в процессе бесед, разрешения игровых проблемных ситуаций, в результате анализа детских работ.

Диагностика состоит из пяти пунктов, которые оцениваются по трехбальной шкале:

1. Особенности восприятия временных понятий (знание признаков времён года, части суток и др.)
2. Математические представления (различает круг, квадрат, треугольник, прямоугольник)
3. Пространственные представления.
4. Умения классифицировать. Назови лишнее, подбери пару
5. Общие представления (умение составлять рассказ по картинке)
6. Описание предметов

Оценка результатов:

1 балла: ребёнок справился с заданием самостоятельно, выполнил его без ошибок.

2 балла: ребёнок выполнил задание с незначительными ошибками, с небольшой помощью педагога.

2.5. Методические материалы

Для реализации данной дополнительной программы необходимы дидактические пособия по всем направлениям и возрасту ребёнка.

Для реализации данной программы есть дидактические пособия для данной возрастной группы.

- Комплекты тетрадей для детей 5-6 лет;

-Картотека для разучивания стихов, игр, опытов

Методическое обеспечение:

Название центра	Наименование оснащения	Количество
Центр познавательного развития Цель: развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. Задачи: -развитие познавательной сферы ребёнка;	<u>Дидактические игры:</u> <i>По сенсорному развитию:</i> Мозаика Вкладыши деревянные геометрические Вкладыши геометрические фигуры Вкладыши фрукты, овощи Пазлы большие из пенопласта Набор с прищепками Счётные палочки Пальчиковые куклы Шнуровка Камни разного цвета Куб с геометрическими фигурами	6шт 6шт 6шт 6шт 6шт 1шт 6шт 1 набор 2шт 3 набора 1шт

Объёмные фигуры	5шт
Набор геометрических фигур	1шт
<u>Тематические планшеты:</u>	2 набора
Карточки со словами	10шт
Рамки - вкладыши «Числа от 1 до 10»	10шт
Рамки - вкладыши «Алфавит»	10шт
Рамки-вкладыши «Состав числа»	10 шт
Рамки - вкладыши «Дни недели»	
Рамки-вкладыши «Месяцы»	6шт
Рамки – вкладыши «Времена года»	6 шт
Пластилиновые раскраски «Числа от 1 до 10»	10шт
Рамки-вкладыши «Ягоды»	
«Фрукты»	10шт
«Овощи»	10шт
Рамки - вкладыши «Рассели животных»	10шт
Рамки - вкладыши «Цвета»	10шт
Карточки для лепки	10шт
Зима	10шт
Домик	10шт
Зебра	10шт
Жираф	10шт
Мальчик	10шт
Лето	10шт
Шар	6шт
Цветок	
Дерево	
Солнце	
Туча	
Гриб	
Светофор	

<p>Центр художественного творчества</p> <p>Цель: Обеспечение творческой самореализации своего «Я» в различных видах продуктивной деятельности.</p> <p>Задачи:</p> <p>- Развивать творческие способности и стремление к самовыражению в различных видах художественной деятельности. животных</p>	<p>Мячики резиновые колючие</p> <p>Набор фруктов</p> <p>Набор овощей</p> <p>Набор животных жарких стран</p> <p>Набор домашних животных</p>	<p>1 шт</p> <p>1 шт</p> <p>1 шт</p> <p>1 шт</p>
		<p>6 шт</p> <p>20 шт</p> <p>10 шт</p>
	Трафареты	10 шт
	Бумажные тарелки	
	Доски для лепки пластиковые	1 шт
	Пластилин	4 шт
	Краски гуашь	7 шт
	Кисти	5 шт
	Ножницы	1 набор
	Бумага цветная	1 набор
	Картон	1 пачка
	Бумага для рисования	5 коробок
	Цветные карандаши	
	Пластиковые ложки	20 шт
	Пластиковые стаканы	10 шт
	Пластиковые трубочки	50 шт
	Шнурки	10 шт
	Набор формочек для песка	1 шт
	Набор губок	1 шт
	Набор шишек	1 шт
Палочки деревянные	10 шт	
Короб пластиковый большой	6 шт	
Короб пластиковый малый	3 шт	
Разнос	3 шт	
Мяч резиновый	2 шт	
Палочка пластиковая	5 шт	

Методы обучения:

- Наглядные методы обучения:

-наблюдение;

-рассматривание картин и демонстрация видео фильмов;

-Практические методы:

- упражнения

-игровой метод;

- опытно - экспериментальная деятельность;

Словесные методы:

-рассказ педагога;

-чтение художественных произведений;

-беседы.

Алгоритм учебного занятия:

Дидактическая игра, создающая мотивацию к занятию.

Возникновение проблемы.

В конце игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей и затем вместе определяют тему занятия.

В результате делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.

Эврика

Педагог с помощью диалога приводит их к открытию нового знания или умения.

Воспроизведение нового в типовой ситуации

На этом этапе проводятся игры, где детьми используется новое знание или умение.

Повторение и развивающие задания.

Итог занятия

Дети фиксируют устно: что нового узнали, где новое пригодится.

2.6. Список литературы

Для педагога:

1. Веракса, Н. Е., Галимов, О. Р. Мир физических явлений, опыты и эксперименты в дошкольном детстве. 4-7 лет/ Н.Е. Веракса, О. Р. Галимов – Издательство «Мозаика-Синтез»,2022.-88 с. ISBN: 978-5-43151-951-2
2. Вострухина, Т.В. Кондрыкинская Л.А. Знакомим с окружающим миром детей 5-7 лет/ Т.В. Вострухина, Л.А. Кондрыкинская – Издательство «Сфера», 2020.-192с.
ISBN:978-5-9949-1056-6
3. Гетман, Т.Б. Методическое пособие Эвристика/ Т.Б. Гетман - Челябинск: Издательство «Чудо-чадо», 2018 -80с.
4. Гризик, Т. И. Развитие речи детей 6-7 лет / Т.И. Гризик, Л.Е. Тимощук. - М.: Просвещение, Росмэн, 2018. - 224 с.- ISBN: 978-5-09-038577-0
5. Карпова, С. И. Развитие речи и познавательных способностей дошкольников 6-7 лет / С.И. Карпова, В.В. Мамаева. - М.: Речь, Сфера, 2022. - 144 с. ISBN: 978-5-9268-3877-7
6. Крупенчук, О.И. Тренируем пальчики - развиваем речь!/ О.И Крупенчук - Санкт- Петербург: Издательский дом «Литера», 2018.-32с. ISBN:978-5-94455-831-2
7. Нестеренко, А.А. Страна загадок. О развитии творческого мышления детей. ТРИЗ-ОТСМ/ А.А. Нестеренко- Издательство Весь 2020 г. -32 с.
ISBN: 978-5-9573-3189-6

Для родителей:

1. Агафонова А. Д. Рабочая тетрадь, тренажер по математике для дошкольника. Подготовка к школе. Обучение счету. Задания для детей 5 6 7 лет / А. Д. Агафонова.- Издательство Харвест, 2023.-64 с.
ISBN:9789851852075
2. Шевелев,К.В. Занимательная геометрия. Рабочая тетрадь для детей 5-6 лет. ФГОС ДО/ К.В. Шевелёв. - Издательство: Просвещение Бином, 2020 г. ISBN: 4602607004915
3. Аниашвили, К.С.Лучшие опыты и эксперименты дома для детей и взрослых/ К.С. Аниашвили, Л. Д. Вайткене, М. В. Талер.- Москва:

Издательство «АСТ», 2018. — 159 с. - ISBN: 978-5-17-107875-1

Приложение 1.

Диагностика для детей 5-6 лет

№	ФИО	Особенности восприятия временных понятий (времена года, части суток, дни недели и др.)		Математические представления (различает круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)		выкладывает ряд предметов по длине, ширине, высоте. Сравнивает на глаз, приложением и наложением.		Правильно пользуется порядковым и количественным числителями до 10. Уравнивает две группы предметов.		Общие представления (умение составлять рассказ по картинке)	
		сентябрь	май	сен	май	сен	май	сен	май	сен	май
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

Приложение 2

Диагностическое обследование проводится в ходе наблюдения, в процессе бесед, разрешения игровых проблемных ситуаций, в результате анализа детских работ.

Цель: выявление уровней познавательного интереса дошкольников 5-6 лет.

Задачи:

1. Выявить отношение детей к экспериментальной деятельности.
2. Провести диагностику уровней развития познавательного интереса у детей 5-6 лет.
3. Проанализировать полученные данные.

Диагностика состоит из пяти пунктов, которые оцениваются по трехбальной шкале:

1. Особенности восприятия временных понятий (времена года, части суток, дни недели и др.);
2. Математические представления (различает круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал);
3. Выкладывает ряд предметов по длине, ширине, высоте. Сравнивает на глаз, приложением и наложением;
4. Правильно пользуется порядковым и количественным числителями до 10. Уравнивает две группы предметов;
5. Общие представления (умение составлять рассказ по картинке).

Оценка результатов:

3 балла: ребёнок справился с заданием самостоятельно, выполнил его без ошибок.

2 балла: ребёнок выполнил задание с незначительными ошибками, с небольшой помощью педагога.

1 балл: ребёнок испытывал значительные затруднения при выполнении задания, ему понадобилась помощь педагога.

Кроме диагностики в конце учебного года проводится олимпиада по трём блокам: «Математика», «Развитие речи», «Ознакомление с окружающим миром»

Опыт №1

Тема. «Как окрасить воду?»

Цель: Формировать представления детей о зависимости интенсивности цвета окраски воды от количества пищевого красителя. Развивать умение различать темные и светлые оттенки, устанавливать причинно-следственные связи. Содействовать проявлению гуманного отношения к игровому персонажу.

Оборудование: Пищевые красители разных оттенков, прозрачные стаканчики, мерные ложечки, ёмкость с водой, цветные квадратики из бумаги.

Ход: Домовой Кузя обращается к детям с просьбой о помощи: «Ребята, летом я видел очень красивую радугу. И мне захотелось её нарисовать. Только вот беда - я не знаю никаких цветов. Может, вы научите меня различать и правильно называть цветовые оттенки?»

Воспитатель: «Конечно, Кузя, ребята не оставят тебя в беде. А поможет нам снова волшебница вода. Давайте расскажем Кузе, как с помощью воды можно получить разные оттенки (ответы детей). Вода приобретает цвет растворенной в ней краски. Сегодня мы будем окрашивать воду и получать цветовые оттенки с помощью пищевых красителей. Пищевые красители похожи на цветной песок, их используют для придания продуктам определённого цвета. Например, красят яйца на Пасху.

Обследовательские действия: « В один стаканчик с водой я положу одну ложку красного красителя, в другой стаканчик с водой я положу две ложки красного красителя. Что произошло с красителем в воде? (Он растворяется в воде). Что произошло с водой? В какой цвет окрасилась вода в обоих стаканчиках? (В красный). Одинаковые или разные оттенки воды в стаканчиках? (Разные). Почему? В каком стаканчике вода светлее, а в каком темнее? В стаканчике, где больше красителя, вода темнее. В стаканчике, где

меньше красителя, вода светлее».

Игровые задания: «Выберите на подносе квадратик, переверните его и узнайте цвет. В этот цвет нужно окрасить воду. Запомните, сколько ложек с красителем вы положите в воду».

Вопросы: «В какой цвет ты окрасил воду? Сколько ложек красителя положил?»

Игровое задание: «Сделай оттенок светлее (темнее)».

Воспитатель: «Давайте расскажем Кузе, в какие цвета мы окрасили воду».

Вывод: «Воду можно окрашивать пищевыми красителями. Чем больше красителя, тем ярче окраска воды».

Опыт №2

Тема. «Какие особенности у тёплой и холодной воды?»

Цель: Выявить, в какой воде (холодной или тёплой) быстрее растворяются вещества. Развивать умение размышлять, обобщать результаты опытов, строить гипотезы и проверять их. Содействовать положительному отношению к опытнической деятельности.

Оборудование: Прозрачные стаканчики, холодная и тёплая вода, сахарный песок, соль, кусочки льда, ложечки для размешивания, ракушки, камушки, две ёмкости с водой.

Ход: Домовой Кузя приходит к ребятам; у него завязано горло шарфом. «Ой, ребятки, заболел я. Попил вчера холодной воды, а сегодня чуть-чуть разговариваю. Какая плохая вода...»

Воспитатель: «Кузя, вода не плохая, просто её надо подогреть, пить теплую воду. Давайте сегодня узнаем, какие особенности есть у тёплой и холодной воды. Перед вами два стаканчика с водой: как узнать, в каком стаканчике вода холодная, а в каком тёплая? (Потрогать пальчиком). Я положу в оба стакана по ложечке сахара. Что произойдёт с сахаром в воде? (Растворится). В каком стакане сахар быстрее растворился? В каком медленнее? Как вы думаете, почему? В тёплой воде сахар растворился

быстрее».

Аналогично проводятся действия с солью.

Воспитатель: «А теперь добавим по кубику льда в стаканы с тёплой и холодной водой. Что происходит со льдом? (Тает). Одинаково ли тает лёд? В каком стакане лёд тает быстрее? В каком медленнее? Почему? Лёд тает быстрее от соприкосновения с тёплой водой. Какая стала вода в обоих стаканах? (Холодная). Почему исчезла тёплая вода? (В стакан добавили лёд, он холодный)».

Игровое упражнение: «Разложи ракушки и камушки»- в холодную воду положить ракушки, в тёплую камушки.

Вывод: «В тёплой воде вещества растворяются быстрее».

Опыт №3

Тема. «Как получаются цветные льдинки?»

Цель: Выявить свойство воды замерзать на холоде. Развивать умение устанавливать простейшие связи между предметами, различать основные цвета. Вызвать интерес к изготовлению цветных льдинок, к объектам неживой природы.

Оборудование. Вода, мелкие формочки, краски, ниточки.

Ход: Домовой Кузя приносит в группу льдинку: «Этот кусочек льдинки я взял с замёрзшей лужи. Посмотрите, какой он красивый!»

Вопросы воспитателя: «Каким цветом льдинка? (Прозрачная). Какая она на ощупь? (Холодная, гладкая, скользкая, твёрдая). Что происходит с льдинкой, когда мы её трогаем руками?(Тает). Почему она тает? (От тепла наших рук). Почему образовался лёд на луже? (Вода замёрзла в холодную погоду)».

Объяснение: «Такую льдинку сделал мороз. А мы с вами можем приготовить цветные льдинки. Для этого нужно выбрать любую формочку. Раскрасить воду в понравившийся цвет. Налить эту воду в формочку и вставить ниточку»

Вопрос: «Что нужно сделать, чтобы вода замёрзла? (Вынести формочки на улицу). Какая погода должна быть на улице? (Морозная). Где ещё можно заморозить воду?(В холодильнике).

В конце прогулки дети рассматривают получившиеся льдинки: «Почему держится ниточка на льдинке? (Она примерзла). Почему льдинки цветные? (Из цветной воды). Когда могут растаять льдинки? (При тёплой погоде).

Вывод: «Вода замерзает на холоде и превращается в лёд».

Опыты с песком, землей и глиной

Опыт №1

Тема. «Какими свойствами обладает глина?»

Цель. Дать детям представление о глине; помочь определить её качества и свойства(мягкая, пластичная, мнётся, бьётся и размокает). Развивать тактильные ощущения, мелкую моторику; активизировать словарь детей(глина, твердеет, мнётся, мягкая). Воспитывать бережное отношение к предметам рукотворного мира.

Оборудование. Глина, дощечки для лепки, слепленные фигурки из глины, шарики из влажной и сухой глины, баночки с водой, кусочки глины,

1 часть. Дети приносят в группу коробку с игрушками. « Ребята, вчера я целый день делал вам игрушки, занимался лепкой. Как вы думаете, из чего я сделал все эти предметы?»(Ответы детей).

Воспитатель: «Оказывается, лепить можно не только из пластилина. Есть такой материал, который называется глина. Хотите узнать, какая глина и как из неё лепить?»

Дети вместе с воспитателем рассматривают глину, обследуют её пальчиками. Вопросы: «Как вы думаете, на что похожа глина? (На песок). Каким она цветом? (Коричневая). Глина твёрдая или мягкая? (Мягкая)».

Сравнение шариков из сырой и сухой глины: «Давайте сравним два шарика из глины: один сделал Кузя несколько дней назад, а другой сделала я сейчас. Шарик одинаковые или разные? Чем они отличаются? Какой шарик можно

сжать? Что будет с шариками, если бросить их на пол?» (Один изменит форму, другой раскрошится на кусочки)

Объяснение: «Глина бывает влажной и сухой. Из влажной глины можно лепить, она мягкая, пластичная, вязкая; сухая глина твёрдая, может крошиться».

Игровое задание: «Найди шарик из сухой и влажной глины».

Игровые действия с кусочками глины: «Получится ли у вас отщипнуть маленькие кусочки? (Да). Получится ли скатать шарики, колбаски? Почему? (Глина мягкая, пластичная).

Воспитатель предлагает отложить слепленные изделия на полочку.

Вывод. «Влажная глина мягкая, вязкая, пластичная».

2 часть. **Ход.** Воспитатель с детьми рассматривают высохшие слепленные изделия из глины, проводят с ними обследовательские действия. «Потрогайте свои поделки. Какие они стали на ощупь? (Твёрдые). Как вы думаете, почему?(Глина засыхает). Изменился ли цвет поделок? Каким он стал? (Светлым) Постучите немного своей поделкой по столу. Что происходит? (Глина крошится). Почему? (Глина сухая)

Вывод. « Сухая глина твёрдая, крошится, светлее тёмной».

Опыт №2

Тема. «Зачем нужна земля?»

Цель. Формировать представления детей о свойствах земли (мягкая, состоит из мелких комочков, легко пропускает воду, бывает сухой и влажной). Развивать речь, умение выдвигать предположения и с помощью воспитателя делать выводы. Содействовать доброжелательному отношению к объектам природы.

Оборудование. Ёмкость с землёй, палочки, лейка с водой, сито, горшочек с песком и завядший в нём росточек растения.

Ход. Домовой Кузя приходит в группу и рассматривает комнатные растения.

«Ребята, сколько у вас в группе комнатных растений. И все такие красивые,

зелёные. А я вот посадил растение в горшок, поливал его каждый день, а оно сразу завяло и засохло. И я не знаю, почему».

Воспитатель: «Кузя, покажи нам своё растение. Ребятки, посмотрите, как вы думаете, почему завяло растение? Куда Кузя посадил растение? (в песок). Где должны расти растения? Вспомните, растут ли растения в нашей песочнице и почему?»

Кузя: «А какая земля? Как она выглядит? Ребята, вы мне расскажите?»

Игровое действие «Разомни комочек». Воспитатель: «Я насыпала на стол землю. Земля состоит из разных комочков. Попробуем размять комочки. У вас получается? Почему? Какие комочки на ощупь? (Мягкие)»

Игровое упражнение «Пересыпание и просеивание». Воспитатель:

«Пересыпьте землю в стаканчики. Пересыпается ли земля? Земля пересыпается, потому что она сухая. Давайте пропустим землю через сито. Просеивается ли земля? (Не вся). Что остаётся на дне сита? (Комочки). Разомнём эти комочки пальчиками».

Игровое упражнение «Волшебная палочка». Воспитатель: «Поводите палочками по сухой земле. Остаётся ли земля на палочке? (Нет). Сухая земля не липнет.

Теперь я полью землю водой. Куда спряталась водичка? Какой стала сухая земля? (Сухая земля впитала воду и стала влажной). Теперь поводите палочкой по влажной земле. Какой стала палочка? (Грязной). Почему? Влажная земля липнет. Какой цвет у влажной земли? (Чёрный). Давайте просеем влажную землю через сито. Просеивается ли земля? (Нет). Земля мокрая, не просеивается и не рассыпается».

Вывод: «Теперь Кузя будет сажать растения только в землю. Земля необходима для жизни растений; из земли растения получают питание».

Опыт №3

Тема. «Как движется сухой песок?»

Цель. Продолжать знакомить детей со свойствами сухого песка (сухой песок может сыпаться с разной скоростью- быстро и медленно). Закрепить понятия

«быстро-медленно», «полная- пустая»; развивать общую и мелкую моторику руки. Поддерживать дружеские взаимоотношения в процессе опытнической деятельности.

Оборудование. Сухой песок, лопатки, песочные часы, воронки большая и маленькая, пластиковые бутылки с красным и желтым кружками.

Ход. Домовой Кузя приносит в группу песочные часы и предлагает детям их рассмотреть. «Эти часы необычные, без стрелок и цифр. А песок в этих часах пересыпается и показывает определённое время».

Воспитатель: «Ребята, а давайте сделаем свои песочные часы. В воронки с разными отверстиями мы будем насыпать песок и смотреть, как он высыпается».

Вопросы: «Какой песок надо насыпать в воронки? Сухой или сырой? Почему сухой? (он рассыпчатый).

Игровые действия детей с песком.

Вопросы: «Одинаково ли сыпется песок в бутылках? (Нет). Как сыпется песок в бутылке с красным кружком? (Быстро). Как сыпется песок в бутылке с желтым кружком? (Медленно). Как вы думаете, почему в бутылках песок сыпется по - разному? (Потому что воронки имеют разные отверстия). С какой воронкой песок сыпется быстрее? (У которой большое отверстие). Какая бутылка быстрее заполнится песком? (С красным кружком). Какая медленнее? (С желтым кружком). Что сделать с бутылкой, чтобы она снова стала пустой? (Высыпать из неё песок).

Вывод. « Сухой песок сыпется быстро и медленно».

Опыт №4

Тема. «Как покрасить песок?»

Цель. Познакомить детей со способом изготовления цветного песка (с добавлением гуаши). Развивать координацию движений, умение обозначать действие словом, делать красивые куличики; закреплять основные цвета. Содействовать доброжелательное отношение к игровому персонажу.

Оборудование. Ёмкости с прозрачной и цветной водой, палочки для размешивания песка, мерные ложечки, баночки с песком, мелкие формочки.

Ход. Воспитатель: «Ребята, что-то Кузя сегодня к нам задерживается. Наверно, у него важные дела. А давайте придумаем для него что-нибудь интересное. С чем всегда любит играть Кузя? (С песком, водой). Сделаем ему подарок _____ из _____ песка».

Вопросы: «Ребята, что произойдёт, если я налью в сухой песок воду? Куда спрячется вода? Каким станет песок? (Сухой песок впитает воду и станет мокрым). Что станет, если я добавлю в песок окрашенную воду?» (Воспитатель мерной ложечкой заливает песок красной водой). Вопросы: «Поменял ли песок цвет? (Да). Каким он стал? (Красным). Почему он стал красным? (Потому что добавили красную краску). Куда исчезла красная вода? (Песок впитал красную воду).

Игровое упражнение «Делаем цветные куличики». Воспитатель: «Возьмите по баночке с песком, добавьте в песок любую окрашенную воду, размешайте палочкой песок и сделайте куличик. Воды добавляйте мерной ложечкой».

Затем приходит Домовой Кузя и спрашивает детей о получившихся поделках: «Ребята, что вы делали? Из чего получились такие куличики? Почему они разноцветные? Как сделать цветной песок?» Кузя благодарит детей за красивые подарки.

Вывод. «Песок окрашивается цветной водой».

Игры с камешками

Каждому камешку свой домик

Задачи: классификация камней по форме, размеру, цвету, особенностям поверхности (гладкие, шероховатые); показать детям возможность использования камней в игровых целях.

Материалы: различные камни, четыре коробочки, подносики с песком, модель обследования предмета, картинки-схемы, дорожка из камешков. **Описание:** Зайчик дарит детям сундучок с разными камешками, которые он собирал в лесу, возле озера. Дети их рассматривают. Чем похожи эти камни? Действуют в соответствии с моделью (рис. 2): надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. Чем камни отличаются друг от друга? Затем обращает внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. За и чик просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую — гладкие и округлые; во вторую — маленькие и шероховатые; в третью — большие и не круглые; в четвертую — красноватые. Дети работают парами. Затем все вместе рассматривают, как разложен камни, считают количество камешков.

•Игра с камешками «Выложи картинку» — зайчик раздает детям картинки-схемы (рис. 3) и предлагает их выложить из камешков. Дети берут подносики с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают картинку по своему желанию.

•Дети ходят по дорожке из камешков. Что чувствуете? Какие камешки?

Описание: Зайчик дарит детям сундучок с разными камешками, которые он собирал в лесу, возле озера. Дети их рассматривают. Чем похожи эти камни? Действуют в соответствии с моделью (рис. 2): надавливают на камни, стучат. Все камни твердые. Чем камни отличаются друг от друга? Затем обращает внимание детей на цвет, форму камней, предлагает ощупать их. Отмечает, что есть камни гладкие, есть шероховатые. За и чик просит помочь ему разложить камни по четырем коробочкам по следующим признакам: в первую — гладкие и округлые; во вторую — маленькие и шероховатые; в третью — большие и не круглые; в четвертую — красноватые. Дети работают парами. Затем все вместе рассматривают, как разложен камни, считают количество камешков.

- Игра с камешками «Выложи картинку» — зайчик раздает детям картинки-схемы (рис. 3) и предлагает их выложить из камешков. Дети берут подносики с песком и в песке выкладывают картинку по схеме, затем выкладывают картинку по своему желанию.

- Дети ходят по дорожке из камешков. Что чувствуете? Какие камешки?

Дидактические игры на развитие познавательного интереса

«Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

«Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

«Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ... Дом — деревянный, каменный, новый.

«Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью(желтые).

Дорога широкая, а тропинка(узкая).

«У кого кто»

Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

«Кто (что) летает?»

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

«Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка

широким — река, дорога, лента, улица ...
Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

«Загадай, мы отгадаем»

Цели: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

Ход игры: Дети описывают любое растение в следующем порядке форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

«Бывает — не бывает» (с мячом)

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

капель летом ... (не бывает)

«Пятый лишний»

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 5 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)

«Игра в загадки»

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки.

Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

«Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

«Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (песня комарика). (Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок) Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

«Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет)

... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т. д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птеник, крокодильчик. То они получают дополнительные фанты.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

«Будь внимательным»

Цель: дифференциация зимней и летней одежды; развивать слуховое внимание, речевой слух; увеличение словарного запаса.

Внимательно послушайте стихи об одежде, чтобы потом перечислить все названия, которые встретятся в этих стихах. Назовите сначала летнюю. А затем зимнюю.

«Что сажают в огороде?»

Цель: учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления,

слуховое внимание.

Ход игры: Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

- Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т. д.

«Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать

находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсмен, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

«Отгадай — ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д.

«Закончи предложение»

Цель: учить дополнять предложения словом противоположного значения; развивать память, речь.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят противоположные по смыслу слова.

Сахар сладкий, а перец - (горький)

Летом листья зеленые, а осенью - (желтые)

Дорога широкая, а тропинка - (узкая)

Лед тонкий, а ствол - ... (толстый)

«Придумай другое слово»

Цель: расширять словарный запас; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (клюквенный кисель); суп из овощей (овощной суп); пюре из картофеля (картофельное пюре).

Игры для детей дошкольного возраста по развитию речи с использованием элементов ТРИЗ технологии. ПО КРУГУ

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. В руках воспитателя стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ЦЕПОЧКЕ

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком

Ход игры:

Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

АНТИЛОГИЧЕСКОЕ ЛОТО

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Ход игры:

Воспитатель поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

ПАРОВОЗ

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Вторым ребенком берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

НЕОБЫЧНЫЕ ЗАГАДКИ

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –... глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удастся сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

ЧТО ТАКИМ БЫВАЕТ?

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от обрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

ЗАПОМИНАЙ-КА

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с обрабатываемым звуком

Ход игры:

Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки на заданный звук

Ход игры:

В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?»». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

«ПОЛИНОМЫ ФАНТАЗИИ»

Загадать любое слово из 3 букв. Д О М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

«СОЗДАНИЕ ЛИМЕРИКА»

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличие от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно. Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик.

«ПАРОЛЬ»

Воспитатель говорит: «Я возьму с собой того, кто назовет мне сказку в названии которой есть число».

Возможные варианты детей:

- Три медведя
- Три толстяка
- Волк и семеро козлят
- Белоснежка и семь гномов

- Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях
- Дочь семилетка
- Семь Симеонов
- Три калача и одна баранка
- Мудрая девица и семь разбойников
- Али Баба и сорок разбойников

«УГАДАЙ, ЧЬИ СЛЕДЫ?»

Дети видят перед собой множество следов на «снежной дорожке». Воспитатель предлагает угадать, чьи следы они видят:

- След медведя – медвежий след
- След птицы – птичий след;
- След зайца – заячий след
- След волка – волчий след

«АУКЦИОН»

Задание детям, назвать сказки, в которых (например, волк) является главным героем.

Варианты ответов детей:

- Лисичка и Волк
- Волк, перепелка и дергун
- Иван-царевич и серый волк
- Волк и семеро козлят
- Колобок
- Теремок
- Рукавичка
- Три поросенка
- Красная Шапочка

«НАОБОРОТ»

Игра с мячом, вы игроки, я – ведущая, я бросаю мяч и называю какое-нибудь слово, а вы, возвращая мяч, называете мне слово с противоположным значением.

Добрый – злой
 Трудолюбивый - ленивый
 Вежливый - грубый
 Грустный - веселый
 Радостный – печальный
 Сытый – голодный
 Трусливый – храбрый
 Вредный – полезный
 Щедрый – скупой
 Упрямый – покорный

«ОБЪЯСНЯЛКИ»

Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ...
- Висели вкусные и спелые яблочки.
- Яблочки были спелые и поэтому сами ...
- Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка...
- Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка...
- Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому...

- Внуки ели его прямо ложками...

«ДА-НЕТКА» (линейная) (Метод контрольных вопросов)

Воспитатель предлагает детям среди 9 картинок угадать объект, который находится в сундучке. Напоминает, что вопросы задаются такие, на которые можно ответить либо «нет», либо «да». Задавайте умные, интересные вопросы.

- Это живое? – Да.
- Живет в воде? – Нет.
- Живет на земле? – Да.
- Живет в лесу? – Нет.
- Живет дома? – Да.
- Это мама? – Нет.
- Это мальчик? – Да.

(Из коробки на наборное полотно выставляется графический рисунок мальчика). Это мальчик Вова.

«ХОРОШО – ПЛОХО» (Метод контрольных вопросов)

— Ребята, вы рады, что весна наступила?

— А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т.д.)

— Что плохо весной? (Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т.д.)

Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. Например:

- В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.
- Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.
- А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.

Вопросы к детям:

- Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?
- Что в этом хорошего?
- А что плохого в том, что шарик легкий

«МОИ ДРУЗЬЯ»

Воспитатель: «Я – воздушный шарик. Мои друзья – это те, кто умеет летать».

Дети называют объекты и изображают

«ДРАЗНИЛКА»

Воспитатель предлагает «подразнить» например комариков по-доброму. Дети преобразуют действия объекта в слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом – лка, – чк,

«РИФМЫ»

Дети придумывают слова-рифмы к слову, например «лягушка».

Лягушка – подушка

Лягушка - подружка и др.

СОСТАВЛЕНИЕ СКАЗКИ методом «Каталога»

Воспитатель предлагает совместно придумать сказку как настоящие сказочники.

С помощью Умной Ромашки выбирается зачин («Жили-были...», «В некотором царстве, в некотором государстве...», «Однажды...» и т.д.)

Вопросы:

- Жил-был... Кто?
- Какое добро умел делать?
- Встретил кого злого?
- Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?
- Был у нашего героя друг.

- Как он мог помочь главному герою?
- Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

По завершению сказки дети создают книгу. Придумывают название и записывают сказку, а также делают к ней иллюстрации.

«ДОБАВЬ СЛОВЕЧКО» (Метод прямой аналогии).

Яркое, теплое (Что?) – солнце

Руки, лужи (Какие?) – грязные

Снег, мороженое (Что делают?) – тают

Звенит, бежит (Что?) — ручей

Котенок, девочка (Какие?) – маленькие

Чашка, тарелка (Что делают?) – стоят

«НА ЧТО ПОХОЖЕ?» (Метод графической символической аналогии)

Вова приготовил для вас загадку:

Днем оживает,

Ночью засыпает.

(Выставляется графическая модель загадки о сосульке)

— На что похожа сосулька? (На нос, морковку, колпак, ножик, карандаш, иголку, клюв, указку).

— Давайте назовем красивые слова о сосульке. Сосулька какая? (Прозрачная, длинная, мокрая, холодная, блестящая, прозрачная, острая)

«Что это может быть?» (Метод ассоциаций)

— А что еще может быть мокрым и блестящим? (Лед, лужа, трава, зеркало, окно, машина)

«ЛЕСЕНКА ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ» (Прием «Наоборот»)

— Ребята, вы так много знаете о весне, а зиму с весной не перепутаете? Давайте быстренько поднимемся по лесенке противоположностей (Два контрастных маленьких человечка выставляются на лесенку)

Пособие «Лесенка противоположностей»

Зима ушла, а весна... пришла

Зима холодная, а весна... теплая.

Зимой солнце морозит, а весной... греет.

Зимой сугробы высокие, а весной... низкие.

Зимой надевают шубы, а весной ... куртки

«УВЕЛИЧЕНИЕ – УМЕНЬШЕНИЕ».

- Вот у меня карандаш, меня он не устраивает, я хочу его увеличить. Показываю детям огромный карандаш, теперь он похож на волшебную палочку.

Что бы вы хотели увеличить или уменьшить?

Хотел бы уменьшить зиму, а увеличить лето.

Хотела бы увеличить выходные.

Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

Усложним эту игру дополнительными вопросами:

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

«В СТРАНЕ НЕБЫВАЛОЙ», нелепицы по картине найдите, что неправильно нарисовал художник-шутник, и почему так в жизни не бывает, объясните, в чем нелепость и неправдоподобность.

ПИКТОГРАММЫ - (у детей на столах карточка)

Внимательно рассмотрите рисунки, которые называются пиктограммами. Закройте рисунок кружком, на котором изображены: девочка, море, зима, лето, сад, лес, радость, грусть.

Животные из страны «ВЫДУМЛЯНДИЯ».

Отыскать в каждом из фантастических животных части тела знакомых тебе зверей. Рассказать, что может делать это необычное животное (летать, плавать, ползать, жить среды льдов, долго находиться без воды и пр.) Как его назвать?

«ПОДАРОК»

Дети встают в круг. Одному дают в руки коробку с бантом просят передать ее соседу с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Я дарю вам козленка, рожки у него еще не выросли", или "Я дарю вам большую конфету, "В коробке кактус, не уколитесь".

«ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ?»

Ведущий называет предмет, а дети рассказывают, что он умеет делать. Например, велосипед может катать, перевозить груз, падать, его можно разобрать на запчасти, подарить, поменять и.т.д. Предложите детям поместить предмет в фантастические условия. К примеру, велосипед можно «подарить» Красной Шапочке. Как велосипед помог бы ей?

«МОИ ДРУЗЬЯ».

Ведущий «превращается» в какой-то предмет и «ищет» друзей.

- Я – водяной. Мои друзья – те, кто живёт в воде. Дети подбегают или подходят к ведущему, называя подходящие предметы.

«ЧТО БЫЛО – ЧЕМ СТАЛО»

Можно предложить детям называть предметы, изготовленные из названного материала:

- Что изготовлено из дерева? (бумага, мебель, спички).

- Было зёрнышком, а стало... (деревом)

- Чего было много, а стало мало? (Звёзды, потому что днём их не видно; снег, потому что растаял и.т.д.

- Было зелёным, а стало жёлтым. Что это?

Вариант задания: называем предмет, а дети рассказывают, из чего он сделан.

«ПАРОВОЗИК»

Детям предлагаются карточки с изображением предметов в разных временных периодах. Например: зёрнышко, колосок, мука, тесто, пирог. Дети составляют «паровозик». Вариантов заданий множество, все они направлены на формирование понятий «объект в прошлом», «объект в настоящем», «объект в будущем».

«ПОМОГИ ЗОЛУШКЕ» (нахождение внутренних и внешних ресурсов решения задачи) Злая мачеха велела Золушке на обед напечь пирожков. Золушка замесила тесто, сделала начинку. Теперь ей нужно раскатать тесто, но скалки нигде нет. Наверно, вредные сёстры спрятали скалку специально, чтобы досадить бедной Золушке. Как поступить?

Варианты: попросить у соседей, купить в магазине новую, сделать самой из полена или бутылки, формировать лепёшки рукой и.т.д.

«КОЛЛАЖ ИЗ СКАЗОК»

В чудесном лесу жили Незнайка, Колобок и Буратино. Однажды пошёл Колобок в лес за грибами и не вернулся. Пошли Незнайка и Буратино его искать. Видят, навстречу им Красная Шапочка идёт и горько плачет... Затем сказка продолжается совместно с ребёнком.

«ЗНАКОМЫЕ ГЕРОИ В НОВЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ».

Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Вини-Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит.

А вокруг костра Бармалей скачет.

«АУКЦИОН»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.

- Что можно делать ложкой? (кушать, перемешивать, копать, и.т.д.)

«ДРАЗНИЛКА»

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, мама даёт им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки и др.- ... глаза

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка - ... молоток.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить пальчики на соответствующую картинку. Можно поменяться ролями, дети сами придумывают и загадывают загадки, а родители должны угадать, о чём идёт речь.

«ПО КРУГУ»

Дети сидят вокруг стола. В руках мамы стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к маме, папе, брату и т.д. каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

«ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ»

Понадобится коробочка с 8-10 любыми игрушками.

Содержание: Мама предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

«ПРЕВРАЩЕНИЯ»

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

«ИСПРАВЬ ОШИБКУ»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п

ЭВРОРИТМ – прием фантазирования, при котором конкретный объект рассматривается по плану:

1. Функция и противоречия в данном объекте;
2. Варианты, которыми представлен объект (фантазирование: каких вариантов не существует?);
3. Анализ ситуации: данный объект на земле остался один-единственный, какие последствия этого могут быть?;

4. Анализ ситуации: объект исчез, как будет выполняться функция?;
5. Анализ причин в ситуации: объект есть, а функция не выполняется;
6. Придумывание новых объектов путем объединения данного объекта с другими (можно произвольными).

КРУГИ ЛУЛЛИЯ.

Пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. Круги и стрелка подвижны. Свободное вращение всех частей приводит к тому, что под стрелкой оказываются определённые сектора на каждом из кругов.

Цель данного пособия: уточнять знания дошкольников в различных предметных областях; развивать вариативность воображаемых образов.

"Составь слово" - используется для составления слов.

"Смешивание цветов" - закрепление получения цвета и его оттенков.

"Сочини сказку" - используется для составления различных вариантов сказок.

«ГУСЕНИЧКА»

Пособие формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам. Составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов. Учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы.

«ВОЛШЕБНАЯ ДОРОЖКА»

В основе сюжета многих сказок - действия какого-либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевают препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

«ДИДАКТИЧЕСКИЙ МЯЧ»

Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

«ЧАСЫ»

Пособие. Символы имён признаков вводились постепенно: от простых (цвет, форма, размер) к более сложным (температура, вес, расстояние, запах и т.д.). В пособиях расположили 17 имён признаков, оставили ещё дополнительные пустые ячейки для будущего. Пособие стало универсальным: использовалось на разных видах занятий и как алгоритм для составления описательных рассказов и загадок.

«ВЕРТОЛИНА»

Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.