

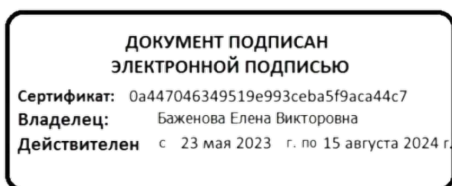
Управление образования Администрации города Усть-Илимска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА  
на заседании методического совета  
протокол от 09.01.2023 № 01

УТВЕРЖДЕНА  
приказом МАОУ ДО ЦДТ  
от 09.01.2023 № 002

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Развивающие игры»**

Уровень усвоения - ознакомительный  
Направленность – социально-гуманитарная  
Возраст учащихся – 5-7 лет  
Срок реализации – 1 год



Автор программы:  
Копылова Е.В., педагог дополнительного образования, МАОУ ДО ЦДТ

г. Усть-Илимск – 2023

**Пояснительная записка**

**Актуальность.** Согласно нормативным правовым актам: Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 №1726-р.п (ред. от 30.03.2020) «Концепция развития дополнительного образования детей, Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р «об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027г.», учреждение дополнительного образования детей должно осуществлять дополнительное образование детей с 5 лет. Есть дети дошкольного возраста, которые по разным причинам не посещают дошкольные образовательные учреждения или посещают нерегулярно. С началом обучения в общеобразовательном учреждении, как правило, эти дети испытывают трудности в адаптации к условиям школьного обучения. Дошкольники нуждаются в психолого-педагогической поддержке: развитие психических процессов и эмоционально-волевой сферы личности, формирование предпосылок универсальных учебных действий. Для детей, которым необходима помощь в формировании готовности к школьному обучению, составлена дополнительная общеразвивающая программа «Развивающие игры» (далее – программа «Развивающие игры»).

Игры учат действовать в уме, мыслить, что раскрепощает воображение детей, развивает их творческие возможности и способности. Развивающая игра является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль. Обязательные для всех правила регулируют поведение детей, ограничивают их импульсивность. Дошкольный возраст является наиболее благоприятным периодом для развития волевой сферы личности ребенка вследствие высокой сензитивности к развивающим воздействиям. Слабость волевой сферы является одной из основных причин трудностей поведения дошкольников, медленного освоения ими социальных норм и правил.

Готовность ребенка к школе определяется несколькими основными критериями - это произвольность поведения, способность «слушать», целенаправленность, произвольная память, развитая речь и мышление. При этом следует подчеркнуть приоритетность наглядно-образного мышления в структуре готовности к школе. По данным ряда отечественных исследований (Д.Б. Эльконин, Н.Н. Подьяков и др.), успешность обучения первоклассников обусловлена не столько уровнем развития логического мышления, сколько сформированностью наглядно-образного (схематического) мышления. Хорошее развитие наглядно-образного мышления имеет решающее значение на начальном этапе школьного обучения, поскольку усвоение детьми грамоты (первоначальных навыков чтения и письма) базируется, прежде всего, на способности к зрительному анализу графических изображений. Зрительный анализ предполагает умение вычленять составляющие элементы изображения, соотносить их друг с другом, синтезировать графический образ.

Уровень развития произвольности зачастую лежит в основе неуспеваемости ребенка в школе. Нередко случается, что детям, продемонстрировавшим при приеме в школу достаточно высокий уровень умственного развития, не сразу удается включиться в учебный процесс. Зачастую они не готовы выполнять простейшие дисциплинарные требования учителя, не умеют работать по образцу, выбиваются из общего темпа работы класса, имеют плохо развитую тонкую моторику. В то же время дети, показавшие не столь яркие результаты, но обладающие необходимым уровнем психологической зрелости, без труда справляются с требованиями школы.

Успешное освоение учебной деятельности: содержание и правила – также зависит и от благоприятных межличностных отношений (отсутствие конфликтов и взаимного отталкивания). Это возможно при наличии освоенных навыков общения детьми: установление контакта друг с другом, умение взаимодействовать со сверстниками, уступать и сдерживать свои непосредственные побуждения, выбирать партнера совместной деятельности.

Содержание программы направлено на приоритетные направления социально-экономического развития региона.

**Педагогическая целесообразность программы.** Основанием для построения данной программы послужило принятое в отечественной психологии представление о том, что ведущей в дошкольном возрасте деятельностью, создающей наиболее благоприятные условия для психического и личностного развития ребенка, является игра. В дошкольном возрасте усвоение новых знаний с применением игровой технологии происходит значительно успешнее, чем на учебных занятиях. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия. Знания, поданные в готовой форме, не связанные с жизненными интересами дошкольников, плохо ими усваиваются и не развивают их. В игре же как раз ребенок сам стремится научиться тому, чего он еще не умеет. Развивающая игра – это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность со своими побудительными силами и способами действий. Так как развивающая игра является активной и осмысленной деятельностью для ребенка, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным достоянием. Перенос усвоенного опыта в новые ситуации в его собственных играх является важным показателем развития творческой инициативы ребенка.

**Новизна программы «Развивающие игры».** Составлена на основе «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДТ» (2023) и методической литературы. Структурировано программное содержание по темам «Общение», «Внимание. Восприятие», «Мышление», «Воображение», «Зрительно-моторная координация», «Речь. Эмоциональный и социальный интеллект».

Каждое занятие включает в себя игру из каждой темы, таким образом, проектируется занятие:

- ритуал «начало занятия»: коммуникативная игра,
- игра «Внимание. Восприятие»,
- игра «Мышление».
- игра «Воображение»,
- игра «Зрительно-моторная координация»,
- игра «Речь. Эмоциональный и социальный интеллект»,
- ритуал «окончание занятия»: коммуникативная игра.

Ритуализированность занятия гармонизирует новизну с известными для учащегося условиями, формирует умения и навыки у учащихся.

**Цель:** развитие эмоционально-волевой, когнитивной сфер личности у учащегося дошкольника посредством применения игровой технологии.

#### **Задачи:**

1. Воспитывать ценностное отношение к «Человеку», «Творчеству»: общение, культура поведения, познавательный интерес, самостоятельность, работа индивидуальная и групповая.
2. Расширять у дошкольника общий кругозор об окружающем мире, пассивный и активный словарь.
3. Развивать у учащихся произвольные и произвольные психические процессы, моторику и координацию движений, умение ориентироваться в пространстве и во времени.

#### **Планируемый результат**

*Учащиеся будут знать:* правила поведения в группе, понятия – объекты окружающего мира.

*Учащиеся будут уметь:* сравнивать предметы с целью выявления в них сходства и различия; предметы по форме, по размерам (больше, меньше).

*Учащиеся будут иметь навыки:* счёта до 10, решения простых задач (одно действие), составления простого предложения, чтения отдельных слов, написания печатных букв, ровной штриховки силуэта, составления рассказа до 5-ти предложений.

*Учащиеся будут иметь опыт:* сотрудничества со сверстниками; выстраивания взаимодействия в межличностном общении; работы в группе и индивидуально.

*У учащихся развиваются:* зрительная и моторная, словесная и образная память, качество внимания и восприятие, способность к анализу и синтезу, пространственное и творческое воображение, наглядно-образное и ассоциативное мышление, пространственная ориентация, координация, произвольность поведения.

При реализации программы осуществляется промежуточная аттестация и аттестация учащихся по итогам освоения программы «Развивающие игры» в конце учебного года (приложение 1).

#### **Критерии отслеживания результативности программы**

№ п/п	Критерий	Механизм отслеживания
1	Произвольность поведения	Методики «Да» и «нет» не говорите», «Сривывание слова».
2	Уровень развития наглядно–образного поведения	Методики «Составь рассказ по картинке», «Мужская фигура»
3	Развитие речи	Методика «Составь рассказ по картинке»
4	Развитие пространственных представлений	Методика «Понимание логико–грамматических конструкций»

Принципы образования: природосообразность, диалогичность, культуросообразность, коллективность, связь теории и практики, систематичность и последовательность.

Направленность – социально-гуманитарная.

Образовательная область – интеграция: речевое, познавательное, социально-коммуникативное развитие.

Образовательный уровень - подготовительный.

Уровень усвоения – общекультурный (ознакомительный).

Ориентация содержания – практическая.

Характер освоения – развивающий.

Адресат – учащиеся 5-7 лет.

Срок освоения – краткосрочная, 1г.

Объем программы – 36ч.

Форма обучения - очная, очно-заочная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий – 1 в неделю, 1ч (30мин).

Количество учащихся в объединении – 16-20.

Принципы комплектования объединения: приём в объединение всех желающих детей без специального отбора с регистрацией в АИС «Навигатор дополнительного образования».

## Содержание программы

### Тема 1. Вводное занятие

*Практика:* знакомство с учащимися в играх «Раздувайся пузырь», «Паровозик». Беседа по охране труда и поведения на занятиях. Просмотр диафильма.

### Тема 2. Коммуникативные игры

*Практика:* знакомство с учащимися в играх «Раздувайся пузырь», «Куклы пляшут», «Паровозик», «Жучок», «Разминка». «Путаница», «Дружба начинается с улыбки», «Игра в мяч», «Веселый мячик», «Кто разбудил Мишутку?», «Запомни порядок», «Ладонь в ладонь», «Ладушки», «Имена», «Добрые слова». Просмотр диафильма.

### Тема 3. «Внимание. Восприятие»

*Практика:* игры «Будь внимателен», «Найди пропавшую игрушку», «Слушай хлопки», «Пальчик», «Слушай и исполняй!», «Кто здесь прячется?», «Генеральная уборка», «Ремонт комнаты», «Лабиринты», «Найди отличия», «Найди сходство», «Найди тень», «Загадочные домики», «2 одинаковых подноса», «Соедини половинки», «Рыбки», «Луноходы», «Мишка проснулся», «Одинаковые печенья», «Какие игрушки нарисованы?», «Какая игрушка пропала?». Просмотр диафильма.

### Тема 4. «Мышление»

*Практика:* «Я знаю», «Раз, два, три – говори!», «Переполох», «Мамины помощники», «Где спрятался зайчик?», «Загадки», «Лишняя игрушка», «Говори наоборот», «Пальчики», «Птички», «Самый лучший рецепт», «Расшифруй слово», «Заготовки бабушки», «Вершки-корешки», «Окончание слов», «Назови три предмета», «Дополни предложение», «Подбери слово», «Разные дома», «Разноцветные цепочки», «Как пройти к зайке», «Мяч в корзину». Просмотр диафильма.

### Тема 5. «Воображение»

*Практика:* игры «По дорожке Валя шла», «Сочини сказку», «Бывает – не бывает», «Узнай предмет по деталям», «Тропинка», «Небылицы», «Волшебный лес», «На что похоже?». Просмотр диафильма.

### Тема 6. «Зрительно-моторная координация»

*Практика:* игры «Кто раньше дойдет до флажка», «Замри», «Пустое место». «Лисонька, где ты?». «Сова», «Нитка – иголка», «Идёт бычок качается», «Ловкие ящерицы», «прыжки через газету», «Найди своё место», «Воздушные спирали», «Кто куда смотрит», «Замри». Просмотр диафильма.

### Тема 7. «Речь. Эмоциональный и социальный интеллект»

*Практика:* игры «Карусели», «Салочки–догонялочки». «Жмурки». «Хоровод», «Ролевая гимнастика», «Цветик–семицветик». «Лиса и гуси», «Этюд «Цветок», «Семья», «Стулечики», « Мальчик – пальчик, где ты был?», «Хозяин и тень», «Тройка», «Окончание слов», «Придумай рифму», «Обед», «Замри-отомри», «Хлопки по коленкам». Просмотр диафильмов.

### Тема 8. Итоговое занятие

*Практика:* аттестация по итогам освоения программы «Развивающие игры».

## Учебно–тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе		Аттестация
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	-	1	
2	Коммуникативные игры	4	-	4	
3	Внимание. Восприятие	6	-	6	
4	Мышление	6	-	6	
5	Воображение	6	-	6	
6	Зрительно-моторная координация	6	-	6	
7	Речь. Эмоциональный и социальный интеллект	6	-	6	Итоговая
8	Итоговое занятие	1	-	1	
<b>Всего</b>		<b>36</b>	<b>-</b>	<b>36</b>	

## Календарный учебный график

№ п/п	Название раздела	Количество часов по месяцам									Аттестация
		Сен	Окт	Нояб	Дек	Янв	Фев	Март	Апр	Май	
1	Тема 1	1									
2	Тема 2	1	1		1		1				
3	Тема 3	1	1	1	1		1	1			
4	Тема 4		1	1		1		1	2		
5	Тема 5		1	1		1	1	1	1		
6	Тема 6		1	1	1			1	1	1	
7	Тема 7				1	1	1	1	1	1	
8	Тема 8									1	1
<b>Всего</b>		<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

**Материально-технические условия:** учебный кабинет, комплект учебной мебели, учебная настенная доска, маты, шкаф для хранения игрушек и дидактического материала, игрушки и атрибуты для игр, мелки, бумага разного цвета, формата и фактуры, картон, природный и бросовый материал.

**Информационно-методические условия:**

- электронные образовательные ресурсы:

1. <http://ds310.ru/page/142/> (02.01 2020) – «Веселые уроки» онлайн, игры, задания
2. <https://xn----7sbabkauaucayksiop0b0af4c.xn--p1ai/testy-detyam/gotovnost-k-shkole-test/> (07.01.2020) электронный метод.материал
3. <http://www.vashpsixolog.ru/psychodiagnostic-school-psychologist/97-diagnosis-of-psychological-readiness-for-school/448-psychological-readiness-for-school> (05.01 2020)
4. [https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fvscolu.ru%2Fkorablik\\_archive%2Fkorablik\\_archiv.html](https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fvscolu.ru%2Fkorablik_archive%2Fkorablik_archiv.html) (02.01 2020)
5. <https://www.sites.google.com/site/sajtproba2012/podgotovka-k-skole> (02.01.2020);  
- информационно-коммуникационные технологии: Microsoft Word.

**Сетевые ресурсы:** программа «Развивающие игры» реализуется с использованием сетевой формы в соответствии с договором о сетевой форме реализации программы в муниципальных дошкольных образовательных учреждениях.

**Методические условия:**

- рекомендуемый тип занятий – комбинированное;
- рекомендуемые образовательные технологии: игровая, информационно-коммуникационные, диагностическая;
- методические материалы: методическая литература, дидактический материал, (Приложение 2).

По концепции Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова учебная деятельность включает четыре компонента:

1. Учебная задача, умение понять ее, принять и выполнить: создать изображение, передав основные свойства, образ предмета, явления и т.д.

2. Овладение способами решения учебной задачи в художественных деятельности – усвоение средств и способов создания образа. Способы создания образа предмета и явления специфичны для каждого вида художественной деятельности, но без овладения ими ребенок оказывается бессильным в передаче впечатлений от окружающего мира и возникших у него на этой основе замыслов. Это вызывает отрицательные эмоции, ребенок теряет интерес к художественной деятельности и отказывается ею заниматься. Овладение способами деятельности происходит в процессе обучения под руководством педагога.

3. Формирование действий контроля. Создавая образ предмета или явления в поделке, ребенок контролирует свои действия и их результаты, оценивает их.

Можно сформировать у учащихся 6-7 лет действия контроля трех видов:

- контроль в процессе создания изображения (контроль способов действия),
- контроль по результату,
- контроль превосходящий (на основе создания образа будущего изображения).

Последний – наиболее трудный вид контроля.

Сформировать действия контроля можно постепенно, вначале показывая учащимся, как осуществить их, а затем лишь обращая внимание на необходимость контролировать процесс изображения, подводя их к самостоятельному использованию действий контроля. Применение этих действий не противоречит образно-творческому характеру художественно-прикладной деятельности, способствует совершенствованию создаваемых работ, углублению их образно-выразительного решения, повышению качества работ в целом. Это вызывает у учащихся чувство удовлетворения, повышает интерес к деятельности, стремление выполнять работу как можно лучше. Вместе с тем они приобретают необходимые для обучения в школе умения.

4. Формирование действий оценки. В процессе обучения той или иной художественно-прикладной деятельности у ребенка формируется потребность в оценке созданного образа. Постепенно от общей оценки «нравится», «красиво», следует подводить детей к выделению тех качеств работы, которые и составляют его красоту, вызывают чувство удовольствия. Для этого необходимо обращать внимание детей на то, как выглядит созданное изображение: какова форма, величина, расположение частей, как переданы характерные детали. При рассматривании с детьми созданного сюжетного изображения следует обратить их внимание на то, как передан сюжет, какие изображения в него включены, соответствуют ли они содержанию выбранного эпизода, как они расположены на листе бумаги, подставке, как передано соотношение предметов по величине (в композиции) и т. п. Задавая вопросы, педагог активизирует учащихся, направляет их внимание на качество работы, ее выразительность.

Сначала такую оценку он слышит от педагога. Эта оценка определяется учебной задачей, индивидуальными особенностями учащегося, спецификой творческой деятельности. Постепенно к оценке работы (его собственной и работ сверстников) следует привлекать и учащегося. Так он будет овладевать действиями оценки. Оценивая свою работу в процессе ее создания и по завершении, ребенок может ее усовершенствовать: уточнить, дополнить созданный образ, подчеркнуть его отдельные стороны. Овладение действиями оценки необходимо, прежде всего, для совершенствования деятельности. Оценкой детских работ должно завершаться каждое занятие.

***Кадровое обеспечение:*** педагог дополнительного образования.



**Для педагога**

1. Большая книга загадок – М.: Качели, 2021. – 96 с.
2. Борисова М.М. Малоподвижные игры и игровые упражнения. Методическое пособие для занятий с детьми 3-7 лет. - 3 изд. - М.: Мозаико-Синтез, 2020. - 48с.
3. Гиппенрейтер Ю.Б. Психологические игры и занятия с детьми. – М.: АСТ, 2022. – 20 с.
4. Буцик Н., Буцик Г. Размышляй. Сборник задачек для развития и веселья. – М.: Эксмо-детство, 2021. – 96 с.
5. Данилюк Т.В. Развиваем мышление. Коррекционно-развивающая программа для работы с младшими подростками (11-13 лет). – М.: Изд-во «Генезис», 2019. – 152 с.
6. Колос Г.Г. Сенсорная комната в дошкольном учреждении. Практические рекомендации. – М.: Изд-во «АРКТИ», 2019. – 80 с.
7. Микляева Н.В. Конструктор конспектов интерактивных групповых коррекционно-развивающих занятий с детьми дошкольного возраста. - М.: Изд-во «АРКТИ», 2021. – 136 с.
8. Михалков С.В., Сутеев В.Г., Барто А.Л. Большая книга сказок, стихов и рассказов. – М.: Малыш, 2021. – 512 с.
9. Попова Г.П. Коррекционно-развивающие занятия. Комплекс мероприятий по развитию воображения. ФГОС ДО. – Волгоград: Изд-во «Учитель», 2020 – 164 с.
10. Синицын В.А. Мастерская выразительного чтения. 2 класс. Рабочая тетрадь. Часть 1. ФГОС. М.: РОСТкнига, 2019. – 48 с.
11. Стребелёва Е.А. Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр. Пособие для педагогов. ФГОС. – М.: Изд-во «Владос», 2021. – 264 с.
12. Тинарелли Б. Большая книга умных игр. Развиваем логику, эрудицию и устный счёт. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 20 с.
13. Ульева Е.А. Энциклопедия добрых дел. Сказки для малышей. – М.: Феникс-Премьер, 2020. – 78 с.
14. Шваб Е.Д. Психологическая профилактика и коррекционно-развивающие занятия (из опыта работы). ФГОС. – Волгоград: Изд-во «Учитель», 2020 – 167 с.
15. 50 терапевтических сказок и игр от капризов, страхов и агрессии. Максимально полезные сказки/ под ред. Кокшаровой Ю. А. – М.: Умница, 2022. – 288 с.

**Для учащихся**

1. Орлова Т.Б. Игры с нейропсихологом дома. - М.: Тойвиль, 2022. – 64 с.
2. Орлова Т.Б. Игры с нейропсихологом на улице. - М.: Тойвиль, 2022. – 64 с.
3. Сказки, сказки, сказки... Русские народные сказки. - М.: Лабиринт, 2019. – 144 с.
4. Шаева В.К. Игры с нейропсихологом в дороге. - М.: Тойвиль, 2022. – 64 с.
5. 365+5 новогодних ребусов и заданий. ФГОС ДО/ под ред. Морозовой О.В. – М.: Феникс, 2023. – 48 с

**Для родителей (законных представителей)**

1. Кес Е.А. Азбука хорошего поведения. – М.: Феникс-Премьер, 2023. – 80 с.
2. Пьянкова Е.А. Веселые игры с цифрами и фигурами. Развивающая тетрадь. Подготовит. группа ДОО. 1 полуг. В 2-х ч.Ч.1. – М.: Русское слово, 2021. – 48 с.
3. Пьянкова Е.А. Веселые игры с цифрами и фигурами. Развивающая тетрадь. Подготовит. группа ДОО. 1 полуг. В 2-х ч.Ч.2. – М.: Русское слово, 2021. – 48 с.
4. Кес Е.А. Азбука чувств и эмоций. – М.: Феникс-Премьер, 2021. – 63 с.
5. Кес Е.А. Азбука чувств и эмоций. – М.: Феникс-Премьер, 2021. – 63 с.

**План воспитательной работы**

№	Название мероприятия	Время и место проведения	Ответственный
---	----------------------	--------------------------	---------------

п/ п			
<b>«Ключевые дела учреждения»</b>			
1	Участие в праздниках, выставках-конкурсах	В течение года	Педагог
<b>Модуль «Экскурсии. Выезды. Походы»</b>			
1	Экскурсии в учреждения культуры и спорта	В течение года	Педагог
<b>Модуль «Профориентация»</b>			
1	Участие в профориентационных мероприятиях	В течение года	Педагог
<b>Модуль «Работа с родителями»</b>			
1	Индивидуальные консультации родителей по работе в АИС «Навигатор Иркутской области». Участие в родительских собраниях. Вовлечение родителей в мероприятия МАОУ ДО ЦДТ	В течение года	Педагог
<b>Модули, заполняемые по выбору</b>			
<b>Модуль «Организация предметно-развивающей среды»</b>			
1	Оформление и наполнение кабинета учебно-материальными пособиями по ДОП	В течение года	Педагог

## Приложение 1

**Методические рекомендации по проведению аттестации учащихся****Программа диагностики психологической готовности детей старшего дошкольного возраста к школьному обучению**

Мы вправе ожидать, что поступающий в школу ребенок достиг определенного минимального уровня психологической зрелости, который позволит ему приступить к систематическому обучению. Поскольку центральной задачей первых месяцев обучения в школе является освоение ребенком начальных навыков чтения, письма, счета. Он должен быть готов начать учиться.

Успешность вхождения ребенка в учебный процесс определяется рядом важных факторов. В первую очередь выделяют:

- развитие произвольности поведения;
- развитие наглядно-образного мышления;
- развитие пространственных представлений;
- развитие речи;
- развитие тонкой моторики руки.

На диагностику сформированности именно этих параметров готовности к школьному обучению и направлена предлагаемая программа. Программа опирается на основные закономерности психического развития ребенка старшего дошкольного возраста, на требования программы обучения в 1 классе.

Целью программы: определение меры соответствия психического развития ребенка основным возрастным нормам. Не предназначена для дифференциации детей при формировании разноуровневых классов.

Диагностическая программа состоит из 4-х заданий, проводимых индивидуально с ребенком. Общее время обследования – 20 минут.

Задания могут предъявляться с нарушением той последовательности, в которой они представлены ниже. Не рекомендуется начинать психологическое обследование с графического задания (срисовывание слова – образа), т.к. некоторым детям это задание представляется очень трудным и провоцирует у них чувство неуверенности в себе.

### **Методика 1. «Да» и «нет» не говорите» (Л. Красильниковой)**

**Цель:** установление контакта с ребенком и выявление уровня развития произвольного поведения.

**Инструкция:** мы с тобой будем играть в игру. Я тебе буду задавать вопросы, а ты – отвечать. Но договоримся так: ты не должен, не имеешь права, не будешь отвечать мне словами «Да» и «Нет». Например, если я спрашиваю: «У тебя есть игрушка?», ты не должен говорить: «Да». Ты должен ответить так: «У меня есть игрушка», т.е. без слова «да». Или, например, я спрашиваю: «Люди ходят по потолку?» Ты не говоришь: «Нет», а отвечаешь: «Люди по потолку не ходят». Итак, слова «да» и «нет» тебе говорить нельзя. Все понял? Договорились?

**Материал:** 10 вопросов провоцируют ответ «да», 10 – «нет», остальные – нейтральные.

1. Как тебя зовут? 2. Ты мальчик или девочка? 3. Ты ходишь в ясельную группу детского сада? 4. Ты любишь ходить в детский сад (школу)? 5. Ты живешь далеко от детского сада (школы)? 6. Ты любишь мороженое? 7. Какого цвета бывает мороженое? 8. Ты ел черное мороженое? 9. Ты умеешь ходить на руках? 10. Ты умеешь летать? 11. Твой папа (мама) играет в куклы? 12. Ночью солнышко светит? 13. Волк боится зайца? 14. Ты любишь ходить к врачу? 15. Какого цвета халат у врача? 16. Доктор стрижет детей? 17. Тебя зовут... (неверное имя)? 18. Корова умеет летать? 19. Ты спишь сладко? 20. Ты ходишь в школу? 21. На тебе надето платье (штаны)? 22. Зимой трава бывает? 23. Трава белая? 24. Какого цвета снег? 25. Снег горячий?

**Интерпретация:** во время проведения методики не давать обратную связь об успешности ответов. В протоколе фиксировать речевые ответы полностью, длительность пауз, недомолвки.

Показателем уровня произвольности речевого общения является количество ответов, соответствующих правилам игры. Возрастная норма для детей 6 -7 лет – число правильных ответов больше 11.

### **Методика 2 «Раскладывание картинок и составление рассказа по ним»**

**Цель:** определение особенностей речевого развития и наглядно – образного мышления.

**Материал:** наборы картинок, например, по шкале Векслера.

**Инструкция:** первоначально предлагается основной набор. Если не справляется с этим заданием ребенок, то дается упрощенный вариант.

Перед тобой несколько картинок. Разложи их по порядку: что сначала, а что потом. Объясни, почему так думаешь. Сочини рассказ по картинкам.

**Интерпретация:** оцениваются правильность раскладывания картинок, полнота, адекватность рассказа по ним.

3 балла – картинки разложены правильно. Рассказ связный, логичный, соответствующий содержанию картинок.

2 балла – картинки разложены с нарушением последовательности, но рассказ связный, отражает предложенную ребенком версию событий.

1 балл – картинки могут быть разложены правильно, но связный рассказ отсутствует. Описывает детали изображения.

0 баллов – картинки разложены неправильно, связный рассказ отсутствует.

**Методика 3. «Понимание логико– грамматических конструкций» (Т.Г. Богданова, Т.В. Корнилова)**

**Цель:** определение особенностей развития речи и пространственных представлений.

**Материалы:** карандаш, тетрадь, листок бумаги.

**Инструкция:** ребенку последовательно предлагаются следующие задания:

- покажи карандашом тетрадь,
- нарисуй крест под кружком, круг – под крестом,
- Колю ударил Петя. Кто драчун?

Если ребенок испытывает замешательство, задание повторяют.

**Интерпретация:** 1 балл за одно правильно выполненное задание.

**Методика 4. «Срисовывание слова»**

**Цель:** готовность руки к освоению письма. Развитие зрительно – моторной координации.

**Материалы:** карточка со словом на латинском языке, листок, карандаш.

**Инструкция:** посмотри, здесь что-то написано. Ты, может быть, еще не научился писать, но попробуй, ты, наверное, тоже сумеешь. Хорошенько посмотри, как это написано, и постарайся написать так же.

**Интерпретация:**

5 баллов – полное соответствие образцу. Размер букв не достигает двойной величины. Присутствует точка над буквой « i “ . Отклонение от горизонтальной строки - не более чем на 30 градусов.

4 балла – слово достаточно хорошо прочитывается. Допускается пропуск, повторение одного элемента при высоком уровне выполнения остальных.

3 балла – слово еще можно прочесть, но с трудом. Большинство элементов слова присутствует.

2 балла – видимость письма сохраняется, можно вычленить 2 -3 буквы.

1 балл – почти каракули, вычленяются элементы отдельных букв.

**Методика 5. «Рисование мужской фигуры» (тест Керн–Йирасека).**

**Цель:** дополнительная информация к психологическому портрету ребенка.

**Примечание:** при составлении заключения учитывать уровень сформированности каждого компонента общей структуры психологической готовности к школьному обучению. Результаты, полученные в каждом задании, имеют самостоятельное значение и не должны суммироваться. В противном случае общий суммарный показатель приводит к нивелированию индивидуальных различий.

Приложение 2

**Тема 1. Коммуникативные игры**

**Игра «Раздувайся пузырь».**

**Задача:** дать возможность ребенку попробовать себя в двух ролях – приглашаемого и приглашающего. Почувствовать внимание других детей и самому проявить это внимание.

*Описание:* взрослый подходит к одному из детей и приглашает его поиграть. Взяв его за руку, подходит к следующему и приглашает его. Так до тех пор, пока дети не образуют круг. Взрослый предлагает им сделать маленький кружок и «начинает надувать пузырь», делая шаги назад со словами: «Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся». Когда получится большой круг, ведущий говорит: «Пузырь лопнул». Дети хлопают в ладоши и произносят: «Хлоп». Сбегаются к центру.

### ***Игра «Куклы пляшут»***

*Задача:* научить детей действовать по очереди, небольшими группами.

*Описание:* взрослый: «Дети, посмотрите какие куклы пришли к нам в гости. Таким нарядным куклам очень хочется поплясать, но сами они плясать не умеют. Ведь они совсем маленькие и любят, когда их берут на руки и танцуют с ними».

Потом предлагают нескольким детям выбрать кукол и потанцевать с ними (кукол можно заменить игрушками).

После этого взрослый предлагает: «А теперь подумайте, кому передать свою куклу». Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут участие в игре.

*Примечание:* игра проводится под музыку.

### ***Игра «Паровозик»***

*Задача:* сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться требованиям одного.

*Описание:* дети строятся друг за другом, держась за плечи. Паровозик везет детей, преодолевая различные препятствия.

### ***Игра «Жучок»***

*Задача:* раскрытие групповых отношений.

*Описание:* считалкой выбирают водящего. Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из – под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен угадать, кто из детей дотронулся до его руки (по выражению лица, движению).

### ***Игра «Разминка»***

*Задача:* создание положительного эмоционального фона, развивать произвольное поведение.

*Описание:* Здравствуйте, дети! Сегодня мы с вами познакомимся с маленькими волшебными человечками и будем с ними играть. Этих человечков зовут гномиками. Они такие же маленькие, как и вы. Бывают еще меньше (показ руками). Вот такие маленькие бывают гномики.

Еще у них есть длинная - предлинная борода, покажите, какая? На ногах у гномиков деревянные башмачки, которые громко стучат. Как стучат деревянные каблучки? (дети топаяют ногами)

А на головах у гномиков забавные колпачки с колокольчиками, которые звенят «динь – динь» (дети надевают шапочки и качают головками).

Живут гномики в лесной пещере (все побежали к стене и встали возле нее). Здесь в пещере гномики любят играть со своим дедушкой в хлопушки. Давайте поиграем. Я – дедушка, когда я буду хлопать в ладоши, вы будете шагать ко мне. А если я запою «ля-ля-ля», вы станете прыгать. Попробуем?

Еще гномики любят ходить гуськом, друг за другом, пяточку к носочку, пяточку к носочку. Чем быстрее я буду хлопать, тем быстрее идут гуськом гномики.

А теперь возьмемся за руки, кто-то ухватится за дедушку, и побежим за дедушкой играть в ниточку с иголочкой. Куда дедушка, туда вы. Только руки не отпускайте, не то ниточка порвется. Обходят разные препятствия с разным темпом.

Прибежали на полянку. Кругом трава зеленая, мягкая. Цветочки растут, птички поют. Колокольчики звенят на шапочках.

### ***Игра «Путаница»***

*Задача:* поддержание группового единства.

*Описание:* выбирается считалкой водящий. Он выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и образуют круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться – кто как умеет. Когда образовалась путаница, водящий заходит в комнату и распутывает, не разжимая рук у детей.

### ***Игра «Дружба начинается с улыбки»***

*Задача:* создание положительного эмоционального фона.

*Описание:* дети встают в круг, берутся за руки. Поворачиваясь к соседу справа, смотрят ему в глаза и молча дарят самую добрую улыбку.

### ***Игра «Игра в мяч»***

*Задача:* развитие самоконтроля.

*Описание:* дети свободно двигаются под веселую музыку. У водящего в руках мяч. Он кидает его и кричит: «Таня!» девочка из группы по этому имени быстро подбегает и ловит мяч. Она бросает мяч и называет новое имя. Тот, кто заигрался и не услышал своего имени, становится «Зрителем» (выбывает из игры). В игре должны участвовать все ребята.

### ***Игра «Веселый мячик»***

*Задача:* создание веселого настроения.

*Антураж:* мяч.

*Описание:* дети встают в круг. Передают друг другу мячик со словами:

- Ты катись, веселый мячик,  
Быстро, быстро по рукам.  
У кого веселый мячик –  
Гопака танцует нам.

У кого в руках на последнем слове оказывается мячик, выходит в круг и танцует.

### ***Игра «Кто разбудил Мишутку?»***

*Задача:* развитие умения прислушиваться к окружающим звукам.

*Антураж:* игрушка мишка.

*Описание:* дети со взрослым садятся на стулья, стоящие полукругом. Напротив них – свободный стул. Взрослый подзывает к себе одного ребенка, желательнее наиболее активного, дает ему игрушечного мишку, предлагает сесть спиной к остальным детям на свободный стул и не поворачиваться, пока его не позовут. Ребенок будет убаюкивать Мишутку, а кто-то из детей будет Мишутку будить.

Мишка должен сам догадаться, кто его разбудил, подсказывать ему нельзя.

Дети вместе со взрослым поют колыбельную песню, Мишутка засыпает. Но вот настало утро, надо разбудить Мишутку. Взрослый указывает на одного из ребят, не называя его по имени, и предлагает четко и достаточно громко произнести слова: «Мишутка, Мишутка! Довольно спать, пора вставать!».

Ребенок угадывает, кто произнес слова, и отдает ему мишку. И все повторяется.

### ***Игра «Ладонь в ладонь»***

*Задача:* развитие умения контактировать.

*Описание:* дети разбиваются на пары. Прижимают ладошки друг к другу и таким образом двигаются по комнате через препятствия, преодолевая их.

### ***Игра «Запомни порядок»***

*Задача:* развитие зрительной памяти.

*Описание:* из группы выбираются 5 -6 детей. Остальные – зрители. Один из выбранных – водящий. Другие 4- 5 участников становятся паровозиком. Водящий должен посмотреть на паровозик одну минуту, а затем перечислить детей по именам так, как они стояли паровозиком.

Затем дети меняются местами.

### ***Игра «Ладушки»***

*Задача:* создание атмосферы дружеского общения и развитие межполушарных взаимодействий.

*Описание:* дети становятся друг против друга и хлопают в ладоши сначала накрест (правая с правой, левая с левой), затем одновременно двумя ладонями.

- Ладушки, ладушки,  
Мы пекли оладушки,  
Маслом поливали,  
Детушкам давали.  
Даше два, Паше два,  
Ване два, Тане два.  
Хороши оладушки  
У нашей бабушки.

### ***Игра «Имена»***

*Задача:* создание атмосферы дружеского общения, развитие речи.

*Описание:* дети в кругу, на стульчиках. Предлагается послушать, как звучат их имена. Ребенок называет свое имя по слогам и на каждый слог хлопает в ладоши. Потом все вместе называют имя и на каждый слог хлопают в ладоши. И так по кругу.

### ***Игра «Добрые слова»***

*Задача:* создание атмосферы доверия, развитие памяти.

*Описание:* называние по кругу детьми добрых и ласковых слов. Условие – не повторяться. Тот, кто не может больше придумать доброе слово, выбывает из игры.

## **Тема 2. «Внимание. Восприятие»**

### ***Игра «Будь внимателен».***

*Задача:* стимулировать внимание. Обучить быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

*Описание:* дети свободно стоят в кругу. Звучит маршевая музыка. В ходе марширования дети по сигналу взрослого выполняют команды.

- зайчики – дети прыгают на двух ногах;
- лошадки – дети ударяют ногой;
- раки – дети пятятся спиной;
- птицы – дети бегают, раскинув руки;
- аист – стоять на одной ноге;
- лягушка – присесть и скакать в присядку;
- собачки – дети сгибают руки (собака служит) и лают;
- курочки – дети ходят, ищут зерна и произносят ко-ко-ко;
- коровки – дети встают на четвереньки и произносят му-у.

### ***Игра «Найди пропавшую игрушку»***

*Задача:* снятие напряжения, развитие памяти, внимания, умения сосредотачиваться.

*Антураж:* 5 – 6 игрушек одного плана – пластмассовые фигурки, резиновые игрушки, машинки.

*Описание:* считалкой выбирается ребенок из группы детей. На столе перед ним выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, а затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек, то можно начинать игру с 3-4.

*Вариант:* предложить запомнить последовательность расположения игрушек на столе (какая за какой стоит). Затем поменять местами две игрушки и предложить угадать ему, какая игрушка стоит не на своем месте.

### ***Игра «Слушай хлопки»***

*Задача:* развитие активного внимания.

*Описание:* дети свободно двигаются. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу.

<b>Количество хлопков</b>	<b>Поза детей</b>
1	Аист (на одной ноге, поджав другую)
2	Лягушка (присесть, пятки вместе, носки и колени врозь, руки между ногами на полу)
3	Дети возобновляют ходьбу

### ***Игра «Пальчик»***

*Задача:* развитие целенаправленного внимания.

*Антураж:* набор картинок с изображением знакомых детям предметов.

*Описание:* ребенок должен выбрать из большого количества знакомых ему предметов, изображенных на картинках, тот, который назвал взрослый, и указать на него пальцем. Основное требование игры – искать картинку глазами, а не руками, и лишь в последний момент оставить на него пальчик. Можно помочь ребенку сдерживать себя, предложив ему держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.

В начале игры детям предлагается посмотреть все картинки, назвать изображенные на них предметы. После этого приглашается пара детей, перед которыми раскладываются все картинки. Объясняют правила игры. Затем произносят слова: «Кто из вас раньше найдет и укажет пальчиком, где находится ...яблоко?» дети показывают картинку, а взрослый обращается к остальным: «Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко?» дети отвечают, и победитель получает картинку. Второму ребенку дается возможность отыгаться, но если он и на этот раз не найдет картинку, ему заменяется партнер. Когда ребенок выиграет свою картинку, вызывается следующая пара детей. Отданные детям картинки заменяют новыми.

### ***Игра «Прятки с игрушками»***

*Задача:* Развитие устойчивого внимания.

*Антураж:* набор игрушек, призы.

*Описание:* взрослый ставит на стол несколько новых игрушек, подзывает к себе троих детей и предлагает им по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. Дети рассматривают игрушки. Затем встают лицом к стенке и закрывают глаза. Пока они стоят с закрытыми глазами, взрослый прячет каждую из игрушек в какое –нибудь заметное место среди других знакомых игрушек (кукла среди кукол, машинка среди машинок). Водящие сами находят свои игрушки. Когда они возвратятся с игрушками, детей спрашивают: «Кто нашел первым свою игрушку? Он свою игрушку нашел?» победителю дается приз. игра повторяется сначала.

### ***Игра «Слушай и исполняй!»***

*Задача:* развитие внимания и памяти.

*Описание:* ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Задание можно повторять 1-2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в той же последовательности, в которой они были названы.



- 1 задание: повернуть голову направо, прямо, опустить голову вниз, повернуть голову прямо.
- 2 задание: поднять правую руку вверх, левую руку вверх, опустить обе руки.
- 3 задание: повернуться налево, присесть, встать.
- 4 задание: поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.

### **Тема 3. «Мышление»**

#### ***Игра «Я знаю»***

*Задача:* развитие словаря и операции «классификация».

*Описание:* дети в круге бросают мяч друг другу со словами: «Я знаю пять имен, животных, деревьев». Мяч передается на каждое слово.

#### ***Игра «Раз, два, три – говори!»***

*Задача:* научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.

*Антураж:* картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья). Иметь дубликаты на тот случай. Если сразу двое детей дадут правильный ответ.

*Описание:* взрослый предлагает поиграть детям с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы – называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три – говорим!» кто первый правильно назовет картинку после моего сигнала, то ее и получит».

Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум - трем. Группы формируются в порядке очередности. В конце игры взрослый просит поднять руки тех детей, которые не выиграли ни одной картинке. «Почему вам ничего не дали? Как вы думаете?» в деликатной форме детям надо дать понять, что причина неуспеха в их невнимательности.

#### ***Игра «Переполах»***

*Задача:* развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

*Антураж:* объемные миниатюрные игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных и птиц; коробочки, различающиеся цветом дверей и окошек (домики животных).

*Описание:* животные находятся в домиках. Взрослый обращается к детям от имени тети Даши, хозяйки птичьего двора, и показывает им свое хозяйство. Тетя Даша хочет выпустить животных погулять, но боится, что они разбегутся и потом не найдут своих домиков. Она просит детей помочь ей в этом. Но для этого дети должны запомнить, кто в каком домике живет. Взрослый подробно рассказывает и показывает, кто в каком домике живет, чем домики друг от друга отличаются. Цвет окошек и дверей должен быть связан с каким – то существенным признаком животного (цыплята желтые – окошки желтые, гуси любят воду – окошки голубые, зайчик ест траву – окошки зеленые). Когда все игрушки окажутся во дворе, они некоторое время спокойно гуляют. Вдруг во двор вбегает пес Бобик, начинается переполах, персонажи сбиваются в кучу. Тетя Даша уводит Бобика и просит детей помочь ей вернуть животных домой. совместными усилиями дети отводят животных по местам. Если дети ошибаются, домик не открывается.

#### ***Игра «Мамины помощники»***

*Цель:* развитие словесной памяти.

*Антураж:* предметные картинки в комплектах по 3 -4 однородных предмета. Число комплектов равно числу участников игры.

*Описание:* взрослый говорит: «Я буду вашей мамой, а вы - моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Анечка, принеси мне, пожалуйста, для супа капусту, картошку, морковку. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ответив на вопрос взрослого, ребенок подходит к столу, где разложены все карточки, выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они оценивают, правильно ли выполнено поручение. Таким образом, в процессе игры мама поручает своим детям принести самые разные предметы (3 – 4 вида), каждый раз объясняя их назначение. Например, нужно купить детям игрушки, посуду, чтобы накрыть стол, принести все то, что нужно для уборки комнаты.

### ***Игра «Где спрятался зайчик?»***

*Задача:* развитие пространственных представлений и способности к их словесному обозначению.

*Описание:* взрослый говорит: «Нужно отгадать, где спрятался зайчик – озорник и что он там делает». Надо найти зайчика, сказать, где он прятался и что там делает. Взрослый подзывает одного из детей, предлагает ему встать подальше, закрыть глаза и уши и не оборачиваться, пока его не позовут. Взрослый шепотом договаривается с другими детьми, куда спрятать зайчика, и подсказывает, что он там будет делать. Подсказывать водящему нельзя. После слова «Пора» водящий отправляется на поиски. Если водящий затрудняется в правильном ответе, дети помогают. Кто – либо из детей подходит к водящему и шепотом ему сообщает, где спрятан зайчик. Но загадку, что он там делает, ребенок должен отгадать сам. Можно задать наводящий вопрос.

### ***Игра «Пальчики»***

*Задача:* развитие мелкой моторики кистей рук, памяти, внимания, навыков устного счета.

*Описание:* взрослый просит детей показать пальчиками, сколько ушек у зайчика, у трех зайчиков; сколько ножек у коровы, клювов у гуся. Хвостов у двух тигров, у кота Леопольда; какая отметка в школе лучшая.

### ***Игра «Птички»***

*Задача:* развитие мышления и памяти.

*Антураж:* таблички с указанием сторон света: запад – солнце заходит, восток - восходит, юг – лимон, север – снежинка.

*Описание:* дети – птички. Таблички с указанием сторон света помещаются в соответствующих направлениях комнаты, их значение объясняется детям. :

Дети вместе со взрослым проговаривают:

- В гнезде воробышки живут,
- утром рано так встают,
- утром рано так встают,
- звонко песенку поют.
- Чик – чирик (5 раз)
- Попели, попели и
- Полетели на юг (север, запад, восток).

### ***Игра «Лишняя игрушка»***

*Задача:* развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.

*Описание:* дети приносят с собой игрушки из дома. Группа делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2 – 3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает три игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть из одного класса, а третья – из другого. Например, кукла, зайчик, мячик. Входит первая группа и, посоветовавшись, убирает лишнюю игрушку с объяснением.

**Игра «Говори наоборот»**

*Задача:* развитие мышления, речи, воображения.

*Описание:* игра со словами – антонимами: маленький – большой; толстый – тонкий; черный – белый; горячий – холодный; пустой – полный; легкий – тяжелый; чистый – грязный; больной – здоровый; ребенок – взрослый; огонь – вода; сильный – слабый.

**Игра «Летает – не летает»**

*Задача:* развитие логического мышления, речи, воображения.

*Описание:*

Отвечай быстро, не задумываясь.

Любой ребёнок точно знает,

Кто по воздуху летает.

Поскорее дай ответ:

Кто летает, а кто – нет?

Летит-летит самолёт? - ...Летит-летит бутерброд? - ...

Летит-летит лисица? - ...

Летит-летит синица? - ...

Летит-летит трава? - ...

Летит-летит сова? - ...

Летит-летит птичка? - ...

Летит-летит косичка? - ...

Летит-летит коса? - ...

Летит-летит оса? - ...

Летит-летит ворона? - ...

Летит-летит корона? - ...

Летит-летит пчела? - ...

Летит-летит стрела? - ...

Летит-летит папа? - ...

Летит-летит шляпа? - ...

(По О.В. Джелелей)

**Тема 4. «Воображение»****Игра «По дорожке Валя шла»**

*Задача:* развитие воображения.

*Описание:* все дети ходят по кругу в хороводе, а кто –нибудь один (Валя), кого заранее выбирает взрослый, находится в центре и выполняет движения, соответствующие следующим словам: «По дорожке Валя шла, Валя тапочки нашла». Дети, держась за руки, идут по кругу направо, а Валя, находясь внутри круга, - влево. «Валя тапки примеряла, чуть наде-ла – захромала». (Валя изображает, что надевает тапочки, поднимая то одну, то другую ногу, а затем прыгает на одной ноге, будто хромает). Стала Валя выбирать, кому тапочки отдать. Коле тапки хороши, на надень и попляши». Хоровод останавливается, все смотрят на сере-дину круга. Валя и Коля пляшут в середине круга, и игра начинается сначала.

**Игра «Сочини сказку»**

*Задача:* развитие воображения, тонкой моторики руки.

*Антураж:* лист бумаги с незаконченными изображениями.

*Описание:* каждому ребенку предлагается дорисовать изображение так, чтобы полу-чилась законченная картинка на тему «Сказочный замок», «Подземное царство». Затем все вместе рассматривают картинки сочиняют истории.

**Игра «Бывает – не бывает»**

*Задача:* развитие воображения.

*Описание:* детям предлагаются поочередно реальные и нереальные ситуации:

- волк бродит по лесу;
- волк на дереве сидит;
- в кастрюле чашка варится;
- лодка по небу плывет;
- девочку рисует домик и другие.

Предлагается детям сочинить свои небылицы.

### ***Игра «Узнай предмет по деталям»***

*Задача:* развитие восприятия целостного предмета.

*Антураж:* волшебный мешочек, раздаточный материал - карточки с нарисованными деталями по числу детей.

*Описание:* детям по очереди предлагается взять из мешочка карточку с нарисованными деталями какого – либо предмета. Необходимо угадать задуманный художником предмет.

### ***Игра «Тропинка»***

*Задача:* активизация воображения и образного двигательного представления, учить выполнять инструкцию взрослого.

*Описание:* дети встают в шеренгу и идут змейкой по воображаемой тропинке, по команде взрослого переходят воображаемые препятствия.

«спокойно идем по тропинке. Вокруг кусты, деревья, зеленая травка. Птицы поют. Шелестят листья. Вдруг на тропинке появились лужи. Обходим лужи. Одна, вторая, третья. Снова спокойно идем по тропинке. Перед нами ручей. через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила. Спокойно идем по тропинке. Тропинка пошла через болото. Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз, два, три, четыре. Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну. Осторожно идем. Наконец – то перешли. Идем спокойно! Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней. Еле – еле отдираем ноги от земли. Идем с трудом. Вновь хорошая дорога. Спокойно идем. А теперь через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны. Перелезаем через упавшее дерево. Идем спокойно по тропинке. Хорошо вокруг! Вот и пришли! Молодцы!»

### ***Игра «Небылицы»***

*Задача:* развитие воображения и внимания.

*Описание:* чтение небылицы:

Уместились на странице  
 Небольшие небылицы.  
 В них есть правда, есть и ложь,  
 Прочитаешь – все поймешь!  
 Я на дереве в лесу  
 Увидал вчера лису.  
 А в дупле ее ребята –  
 Рыжехвостые лисята.  
 А у нас в квартире кот  
 Дружбу с мышками ведет.  
 В кошки – мышки поиграет,  
 Чаем мышек угощает!  
 Вот потеха, наш щенок  
 Вдруг уселся на шесток!  
 Вместо курочек – хохлаток  
 Водит по двору цыпляток.  
 Возле речки шум и смех!  
 Кто плывет быстрее всех?  
 Рады все на улице –

Победила курица!  
 Подремав на ветке клена,  
 Вдруг закаркала ворона:  
 - Если только захочу,  
 Я на море улечу!  
 Здесь сплошные холода,  
 А там жарко и еда!

***Игра «Волшебный лес»***

*Задача:* развитие воображения.

*Антураж:* лист бумаги со схемой.

*Описание:* на листе со схемой предложить нарисовать картинку «волшебный лес», а потом рассказать про него историю. Нужно дорисовать так, чтобы получилась картина леса.

**Тема 5. «Зрительно-моторная координация»**

***Игра «Кто раньше дойдет до флажка»***

*Задача:* воспитание выдержки и умения управлять собой.

*Описание:* на стол кладут флажок. Дети выстраиваются на расстоянии 25 – 30 шагов от стола. Выбираются двое детей, им предлагается встать на старт и дойти до флажка. Именно дойти, а не добежать. Кто побежит, будет считаться проигравшим.

Игра проводится под веселую музыку. По окончании игры можно устроить парад победителей.

***Игра «Замри»***

*Задача:* развитие произвольного контроля за своими действиями, снятие двигательной расторможенности.

*Антураж:* плакаты со схематичным изображением тела в какой-либо позе.

*Описание:* участники встают в круг. Взрослый показывает схему, дети изображают её.

***Игра «Пустое место»***

*Задача:* создание условий по овладению своим поведением.

*Описание:* дети берутся за руки, строятся в круг и садятся на пол лицом внутрь круга. Взрослый, находясь за кругом, обходит его, приговаривая: «Огонь горит, вода кипит, тебя сегодня будут мыть, не буду я тебя ловить!». Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый дотрагивается до какого –нибудь ребенка, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три – беги!» - и показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Взрослый и ребенок с разных сторон оббегают круг. Взрослый дает возможность ребенку первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, давая детям возможность освоить правила игры. Выбрав другого ребенка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребенок становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию.

***Игра «Лисонька, где ты?»***

*Задача:* развитие произвольности.

*Описание:* дети стоят полукругом, ведущий в центре. Ведущий дотрагивается до кого – то из детей, что означает, что он будет лисой. Все остальные зайцы. Дети стоят с закрытыми глазами. По сигналу все открывают глаза и поворачиваются.

Ведущий зовет: «Лисонька, где ты?» Лиса не отзывается.

Ведущий зовет второй и третий раз. На третий раз лиса бросается ловить зайцев. Если заяц присел на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

***Игра «Сова»***

*Задача:* развитие произвольности.

*Описание:* дети сами выбирают водящего «сову». Сова садится в «гнездо» (на стул) и спит. Ведущий произносит: «День». И дети начинают двигаться.

«Ночь» - дети останавливаются, замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить детей.

Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой. Игра проводится под легкую музыку.

### ***Игра «Нитка – иголка»***

*Задача:* развитие произвольности.

*Описание:* выбирается считалкой водящий из детей. Под веселую музыку водящий играет роль «иголки», а все другие – роль «нитки». «Иголка» бегаёт между стульями, а «нитка» (цепочка детей) – за ней.

*Примечание:* если в группе имеется зажатый, аутичный ребенок, то ему можно предложить роль «иголки».

### ***Игра «Дракон»***

*Задача:* снятие статического напряжения.

*Описание:* дети становятся в шеренгу, взяв за плечи друг друга. Первый ребенок – голова, последний – хвост. Голова должна дотронуться до хвоста.

## **Тема 6. «Речь. Эмоциональный и социальный интеллект»**

### ***Игра «Карусели»***

*Задача:* научить детей согласовывать свои действия друг с другом и ритмом текста.

*Описание:* игра начинается с приглашения детей друг друга. Когда дети собираются в цепочку, ее замыкают в круг. Взрослый проговаривает: «Сейчас мы будем кататься на карусели. Повторяйте слова за мной и двигайтесь дружно по кругу». Держась за руки, дети начинают двигаться и произносят слова:

- Еле – еле – еле – еле,  
завертелись карусели,  
а потом, потом, потом,  
все бегом, бегом, бегом!  
Побежали, побежали, побежали!  
Тише, тише, не спешите,  
карусель остановите.  
Раз – два, раз – два.  
Вот и кончилась игра.

### ***Игра «Салочки – догонялочки»***

*Задача:* воспитание смелости, способности мобилизоваться.

*Описание:* на полу выделяются две зоны – дом для салочки и дом для остальных. Между ними свободное пространство. Дети берутся за руки, строятся в шеренгу и шагают от черты со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, но попробуй нас догнать!» все поворачиваются спиной к салочке и бегут в свой дом, а салочка старается их догнать. Тот ребенок, кого поймала салочка, идет в ее дом, а игра продолжается дальше, если нет, то выбирается новый водящий.

### ***Игра «Жмурки»***

*Задача:* создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, повышение уверенности в себе.

*Описание:* выбирают считалкой кота, которому завязывают глаза. Дети подводят его к двери, ставят на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе нараспев начинают петь:

- Кот, кот Ананас,  
Ты лови три года нас!

Ты лови три года нас,  
Не развязывая глаз!

Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. Кот принимает-ся ловить играющих.

### ***Игра Ролевая гимнастика***

*Задача:* учиться передавать мимикой, жестами образы, различные эмоции.

*Упражнения:*

- а/ посидеть как пчела на цветке, наездник на лошади;
- б/ нахмуриться как осенняя туча, рассерженная мама, разъяренный лев;
- в/ попрыгать как кузнечик, кенгуру.

### ***Игра «Цветик–семицветик»***

*Задача:* научиться согласовывать желания друг с другом.

*Антураж:* бумажная модель «Цветик–семицветик».

*Описание:* один лепесток срывают двое детей. Держась за лепесток, они совершают полет под слова четверостишья, обдумывая и согласуя друг с другом общее желание.

### ***Игра «Лиса и гуси»***

*Задача:* воспитание организованности, умения управлять своим поведением.

*Описание:* выбирают ребенка на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей. Хозяин гусей – взрослый. На полу нора лисы, дом гусей и луг, по которому гуляют гуси.

- Гуси! Гуси! – говорит хозяин.
- Да – да – да, - отвечают гуси.
- Есть хотите?
- Да – да – да.
- Ну, летите же сюда!

Гуси бегут к хозяину. А лиса их ловит. Когда лиса осалит 2-3 гусей, она ведет их в свою нору. Дети выручают гусей со словами: «Лиса – лиса, отдай наших гусей!» Лиса: «Нет, не отдам!» Все: «Тогда мы сами их отнимем у тебя».

Взрослый выстраивает детей гуськом и берет за руку, обращается к гусям: «Держитесь крепко. Тянем – потянем. Ух!»

Дети: «Тянем!» (2 – 3 раза)

Когда лиса под нажимом гусей сделает первый шаг, пойманные гуси разбегаются из норы и возвращаются домой.

Игра начинается сначала.

### ***Игра «Этюд «Цветок»***

*Задача:* развитие мимики, пластики.

*Описание:* дети выполняют движения согласно тексту: «Теплый луч упал на землю и согрел в ней семечко. Из семечка проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая свою голову вслед за солнцем».

### ***Игра «Семья»***

*Задача:* развитие мелкой моторики кистей рук, памяти.

*Описание:* пальчиковая игра: поочередное поглаживание пальцев кистей рук по очереди на обеих руках.

- Этот пальчик дедка,
- Этот пальчик бабка.
- Этот пальчик папенька,
- Этот пальчик маменька.

А вот этот – наш малыш  
И зовут его Денис.

### ***Игра «Стульчики»***

*Задача:* развитие ловкости, внимания, умения выполнять действие в группе одновременно.

*Антураж:* стульчики.

*Описание:* два ряда стульчиков стоят у противоположных стен комнаты. Детям предлагается сесть на стульчики вдоль одной стены. У стены напротив стульчиков на один меньше. Взрослый читает стихотворение:

- Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть.  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

По окончании чтения стихотворения дети должны быстро перебежать на стульчики к другой стене. Проигравший выходит из игры. Игра повторяется несколько раз. Хвалятся все дети за ловкость и внимательность.

### ***Игра « Мальчик – пальчик, где ты был?»***

*Задача:* развитие мелкой моторики кистей рук, памяти.

*Описание:* пальчиковая игра:

- Мальчик – пальчик, где ты был?  
С этим братцем в лес ходил,  
С этим братцем воду пил,  
С этим братцем щи варил,  
С этим братцем кашу ел,  
С этим братцем песню пел.

### ***Игра «Хозяин и тень»***

*Задача:* учить детей согласовывать свои действия с партнером, развитие внимания координации движений.

*Описание:* дети разбиваются на пары. Один в паре хозяин, другой – тень. Хозяин в паре идет впереди на два – три шага, а тень – сзади хозяина, должна повторять все движения хозяина. Через 2 минуты дети меняются ролями.

### ***Игра «Тройка»***

*Задача:* учить детей согласовывать действия друг с другом.

*Антураж:* мелкие игрушки, коробочки.

*Описание:* дети делятся на тройки, в каждой тройке берутся за руки. По сигналу взрослого они начинают собирать разбросанные по ковру мелкие игрушки, не разнимая рук (то есть собирают только крайние дети), складывают в свою коробочку. Выигрывает та тройка, которая наберет больше предметов и ни разу не разъединит рук.