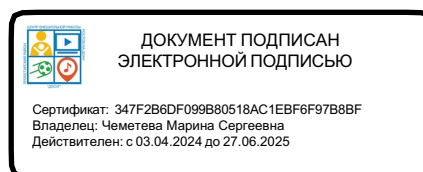


Принята  
на заседании методсовета  
Протокол № 4  
от 20.05.2026 года

Утверждаю  
Директор МБУ ДО ЦВР «Досуг»  
Чеметева М.С.  
Приказ № 133 от 20.05.2026 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«Хочу всё знать»**

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст учащихся: 5 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчики:

Бобырева Нина Анатольевна,

Агеева Наталья Юрьевна,

педагоги дополнительного образования

Ростов-на-Дону

2026

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....</b>	<b>3</b>
1.1. Актуальность программы.....	3
1.2. Педагогическая целесообразность программы.....	4
1.3. Новизна программы.....	5
1.4. Отличительные особенности программы.....	6
1.5. Прогнозируемый результат.....	8
<b>II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОДНОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....</b>	<b>10</b>
<b>III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....</b>	<b>12</b>
<b>IV. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>15</b>
3.1. Методическое обеспечение программы.....	15
3.2. Материально-технические условия реализации программы.....	19
<b>V. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>21</b>
<b>VI. ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b>23</b>
Приложение № 1.....	23
Приложение № 2.....	30

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать» разработана с учетом Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.23 г.); Распоряжения Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; Распоряжения Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказа Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; Приказа Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 02.02.2021г.); Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»); Устава Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Пролетарского района города Ростова-на-Дону «Центр внешкольной работы «Досуг»; Лицензии МБУ ДО ЦВР «Досуг» на образовательную деятельность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать» имеет социально-педагогическую (социально-гуманитарную) направленность, которая позволяет обеспечивать развитие личности детей дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности с учетом их возрастных, индивидуальных, психологических и физиологических особенностей и направлена на:

- создание условий, открывающих возможности для развития учащегося, его позитивной социализации, его личностного развития;
- развитие инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками посредством соответствующим возрасту видам деятельности;
- создание общеразвивающей общеобразовательной среды, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации детей.

### **1.1. Актуальность программы**

Сокращается количество детей, посещающих дошкольное учреждение. Дети, не посещающие дошкольные учреждения, не подготовлены даже на уровне элементарной информированности об окружающем мире. У них не развиты психические функции, такие как интеллектуальная, моторная, эмоционально-волевая, что делает процесс дальнейшего обучения таких детей сложным, а иногда и не возможным.

Учебная деятельность предъявляет высокие требования к психике ребенка - мышлению, восприятию, вниманию, памяти.

**Актуальность данной программы** состоит в том, чтобы посредством деятельности по данной программе решить следующие задачи:

- формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, на радость творчества;
- увеличение объема внимания и памяти;
- формирование мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии;
- развитие образного и вариативного мышления, фантазии, воображения, творческих способностей;
- развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;
- выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми;

- формирование умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

## **1.2. Педагогическая целесообразность программы**

Ребёнка нужно учить всем навыкам и умениям, которые необходимы в быту: учить правильно пользоваться предметами, окружающими его, именно научить действию, а не знанию о предметах быта.

Нужно учить играть – сначала просто оперировать с игрушками, подражая реальным действиям, их логике, последовательности. И только потом, когда ребёнок умеет самостоятельно действовать, разыгрывать целые сюжеты, в которых главное – отражение отношений между людьми.

Когда ребёнок проходит этот «игровой» путь, он приобретает очень многое, значительно продвигается в своём развитии. Сначала формируются, осмысливаются сами действия с предметами, потом отношения между людьми, окружающими ребёнка, их взаимная зависимость, собственное место ребёнка в этих взаимоотношениях. Дальше – нравственные нормы, этическая сторона взаимоотношений, нормы и способы общения, эмоциональный отклик на «хорошее» и «плохое». От уровня развития игры в значительной мере зависит развитие мышления и речи. Ребёнок, играя, учится планировать свои действия и это помогает ему в будущем перейти к планированию учебной деятельности. Но чтобы игра дала ребёнку всё, что может дать, его надо учить играть.

В раннем дошкольном возрасте совершенно необходимо научить ребёнка смотреть и видеть, слушать и слышать, ощупывать и осязать. Взрослым часто кажется, что это происходит само собой, но, к сожалению, это не так. Стихийный опыт, который дошкольник приобретает сам, конечно, играет огромную роль в его развитии, но далеко не всегда оказывается полноценной основой для школьного обучения. Даже то, что ребёнок видит ежедневно, с чем он постоянно имеет дело, можем оказаться «не увиденным» в сознании, неосознанным, непонятным. А ведь именно впечатления от окружающего мира, от наблюдений за неживой природой, её объектами, явлениями закладывают первые основы мироощущения ребёнка. И мы,

взрослые, можем и должны научить его быть внимательным к тому, что его окружает. Необходимо расширять кругозор детей, который у них и так достаточно велик.

### **1.3. Новизна программы**

Учитывая возрастные особенности детей, в основу организации образовательного процесса по данной программе положен деятельностный метод. Это означает, что новое знание не дается учащимся в готовом виде, а входит в их жизнь как «открытие» закономерных связей и отношений окружающего мира путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков и обобщения. Педагог подводит учащихся к этим «открытиям», организуя и направляя их совместную игровую деятельность через систему вопросов и заданий, в процессе которых они исследуют проблемные ситуации, выявляют существенные признаки и отношения — делают «открытия». Взаимодействие педагога с учащимися и учащихся между собой в ходе таких игр носит личностно ориентированный характер и позволяет вовлечь каждого в активную познавательную деятельность.

Большое внимание уделяется развитию у учащихся вариативного и образного мышления, воображения.

Работа с дошкольниками в данном курсе ведется в зоне их ближайшего развития: наряду с заданиями, которые они могут выполнить сами, им предлагаются и задания, требующие догадки, смекалки, наблюдательности. Учащиеся не замечают, что идет обучение, — они перемещаются по комнате, работают с игрушками, картинками, мячами. Вся система образовательных ситуаций воспринимается ими как естественное продолжение их игровой и практической деятельности.

Занятия проводятся в технологии «Ситуация», которая является модификацией для дошкольной ступени технологии деятельностного метода Л.Г. Петерсон.

### **1.4. Отличительные особенности программы**

При разработке программы учитывался опыт педагогов дополнительного образования, работающих с дошкольниками (п.д.о. Литвиненко Т.Г., Забровская Е.А., Антонова Л.Н., Губай М.А. - ЦВР г. Таганрог; Басова И.П., Понеделко Ю.Ф. - ДТДиМ г. Ростов-на-Дону; Долматова И.Г., Коновалова И.Ю., Соколова Е.А., Дмитриева Г.Ю., учителя начальных классов, Горина Е.В., педагог-психолог - МОУ СОШ №13 г. Ирбит Свердловской области; Зиннатуллина В.С., Федорова Н.И. - ДТЮ г. Владимира, Привалова Н.В.- г. Красноярск и др.

Однако, отличительной особенностью программы является то, что образовательные цели реализуются в процессе освоения учащимися нового для них содержания в игровой форме. Одновременно учащиеся приобретают первичный опыт преодоления затруднения на основе рефлексивного метода. Учащиеся осваивают следующие способы преодоления затруднения: «придумаю сам», «спрошу у того, кто знает».

**Цель программы:** развитие познавательных способностей детей, интеллекта, творчества в решении поставленных задач, развитие речевой деятельности.

Исходя из этого, определяются основные задачи:

*Развивающие:*

- выявить и развить индивидуальные способности детей (развитие памяти, внимания, воображения, вариативности мышления);
- развить психологическую готовность ребенка к обучению;
- формировать и развить каллиграфические навыки, развитие малой мускулатуры рук;
- способствовать формированию мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии);
- способствовать развитию речи, умения аргументировать свои высказывания;
- развить образное и вариативное мышление, фантазию, воображение, творческие способности;
- содействовать формированию умений планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий;

- способствовать формированию начальных математических представлений.

*Обучающие:*

- познакомить с основами математических представлений; буквами русского алфавита;
- научить основам речевой культуры, культуры общения;
- создавать необходимые условия, способствующие формированию предпосылок общеучебных умений и навыков, познавательному, эмоциональному, нравственному развитию ребенка;
- создавать образовательную среду, способствующую развитию интеллектуальной, мотивационной и эмоционально-волевой сферы дошкольника.

*Воспитательные:*

- воспитать творчески активную личность;
- воспитать чувство коллективизма;
- воспитать граждански активную личность, любящую свою семью, свой Донской край, свою Родину;
- осуществлять взаимодействие с родителями (законными представителями), ориентировать их на ценность воспитания в семье, на взаимопонимание.

Реализация целей и задач осуществляется через освоение умений и навыков, личностного развития учащихся. Этому способствуют следующие разделы:

- «Добро пожаловать в страну Азбуку»;
- «Занимательная математика»;
- «В гостях у времен года»;

**Возраст учащихся**, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной программы - 5 лет.

**Зачисление** учащихся осуществляется по заявлению родителей (законных представителей).

Занятия проводятся, сочетая принцип **группового обучения с индивидуальным подходом**. Наполняемость групп – 12 – 15 человек.

Программа рассчитана на 1 год обучения:

1 год обучения (5-6 лет) - 36 часов в год.

Занятия для детей 5 лет проводятся по 30 минут.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 30 минут.

### **1.5. Прогнозируемый результат программы**

#### *Личностные результаты:*

- повышение уровня воспитанности, коммуникативности;
- знание основ русской азбуки, математического счета;
- знание основ речевой культуры, культуры общения;
- воспитание граждански активной личности, личности, любящей свою «малую» родину, Россию;
- умение применять полученные умения и навыки на практике.

#### *Ожидаемые результаты образовательной деятельности.*

Результативность образовательной деятельности обучения:

- правильно произносить звуки русского языка;
- зарисовывать крупные детали рисунка, не выходя за контур;
- правильно ставить ударение;
- правильно согласовывать звуки, слоги, слова;
- умение работать самостоятельно, в группе.
- правильно называть характерные признаки времен года;
- выделять особенности сезонной жизни природы;
- знать элементарные правила поведения в городе и на природе;
- сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, знать геометрические фигуры: квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, составлять узоры из геометрических форм.

По окончании одного года обучения учащийся лучше общается со сверстниками, взрослыми, приобретает навыки познавательной деятельности.

## II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название тем, разделов	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство. Путешествие по Досугу.	1	1	-	Беседа. Наблюдение.
2.	Планета звуков. Гласные и согласные звуки.	2	1	1	Беседа. Игры.
3.	«Путешествие на улицу гласных звуков». Гласные звуки [А], [О], [Э], [И], [Ы], [У]. Гласные звуки. «Гласные прекрасные»	4,5	3	1,5	Наблюдение. Беседа.
4.	Путешествие на улицу согласных звуков. Твердые и мягкие, глухие и звонкие согласные.	20,5	10	10,5	Наблюдение. Беседа.
5.	Дружные звуки [й], [йо], [йэ], [йу], [йа]. Дифференциация сложных звуков.	2,5	2,5	-	Наблюдение. Беседа.
6.	В гостях у времен года	1,5		1,5	Игры, загадки,

					рисунки, песни.
7.	«Занимательная математика»	3.5		3.5	Объяснение, работа с пособием.
8.	Итоговое игровое занятие «Прощание с веселой Азбукой»	0.5		0.5	Игры, конкурсы, стихи
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	16	20	
		<b>часов</b>			

### **III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

**Тема 1. Техника безопасности. Знакомство. Инструктаж. «Добро пожаловать в страну Азбуку».** Диагностика лингвистических способностей. Экскурсия по учреждению, знакомство с правилами поведения в Центре.

**Тема 2. Планета звуков. Гласные и согласные звуки. Занимательное азбукведение.**

**Теория (1ч.).** Знакомство со звуками и буквами. Знакомство с гласными и согласными. Игры «Назови звук» (с мячом). Чем отличаются звуки речи от других звуков (звуков природы, шуршание шин, мяуканье кота, мычания коровы, скрип двери...) Определенный порядок звуков речи. На что похожи звуки. На что похожи буквы. Грамматический строй речи. Звуковая культура речи.

**Практика (1ч.).** Упражнения на определение места звука в слове. (Шуточные стихи: «...на пожелтевшую траву роняет лев свою листву...»). Упражнения на различение гласных, согласных звуков. Сказка «Как звуки научились превращаться в буквы». Дыхательные упражнения

Упражнения на определение места звука в словах. Упражнение на развитие фонематического слуха. Стихотворение В. Берестова «Гласные-согласные». Раскраски. Соленое тесто. Палочки. Пластилин. Пальчиковые куклы. Плакаты. Опорные схемы. Развивающее лото.

**Тема 3. «Гласные прекрасные» игра. Гласные звуки [А], [О], [Э], [И], [Ы], [У]. Гласные звуки и их дифференциация.**

**Теория (3ч.).** Знакомство с гласными звуками. «Сказка о веселом язычке».

**Практика (1,5ч.).** Артикуляционная гимнастика. Игра «Звук и смысл». Две куклы-сестрички. Угадать, какую куклу звать А, а какую И. Ответ: маленькую И, а большую А, т.к. звук А ассоциируется с чем-то величественным, большим.

Правильная посадка на занятиях. Упражнение на развитие мелкой моторики рук: «Лепесточки», «Дружная семейка». Пальчиковая гимнастика. Закрашивание рисунков. Работа с пластилином. Складывание картинок с помощью камешков, палочек. Работа с соленым тестом. Упражнение на развитие способности к дифференцированию усилий кисти рук.

Раскраски. Пальчиковые куклы. Плакаты. Опорные схемы.

#### **Тема 4. Путешествие на улицу согласных звуков. Твердые и мягкие согласные.**

**Теория (10ч.).** Знакомство с мягкими-твердыми звуками.

**Практика (10.5ч.).** Упражнения на определение места согласного звука в слове. Чтение слогов. Игра «Буква спряталась». Стихотворение В. Берестова «Веселые рифмы». Грамматическая сказка «В стране согласных звуков». Упражнение на распознавание мягких-твердых звуков. Игра «Назови пару», игра «Веселый бубен» (у кого остается бубен после окончания считалочки, тот называет парный твердый-мягкий звук). Сказка «Парад звуков». Дидактическая игра «Скажи как я»

Раскраски. Картинки с изображением животных. Плакаты. Опорные схемы.

#### **Тема 5. «Дружные звуки» [й], [йо], [йэ], [йу], [йа]. Дифференциация сложных звуков.**

**Теория (2,5 ч.).** Знакомство с «Дружными звуками» [й], [йо], [йэ], [йу], [йа]. Дифференциация сложных звуков. «Сказка о своенравной букве Й». Грамматическая сказка «Незаменимая Й». Игра-превращение «Фокусник». Пальчиковая гимнастика. Игра «Веселые рифмы». Знакомство с понятием «Ударение». Как определять ударение. Игра «Ау» (на определение ударного звука – Например, «Ау», МАма, БАбушка!» с использование пальчиковых кукол).

Грамматические сказки «Гласные поссорились». Сказка об ударении (ударение подобно биению сердца...). Дидактические игры, головоломки.

Раскраски. Пальчиковые куклы. Плакаты. Опорные схемы.

### **Тема 6. В гостях у времен года.**

Времена года. «Осень золото роняет...», «Поет зима аукает», «В окно повеяло весною».

**Теория.** Знакомство с характерными признаками осени, зимы, весны. Развивать способность наблюдать, описывать, устанавливать простейшие причинно-следственные связи.

**Практика (1,5ч.).** Игры «С какого дерева лист», «Что бывает осенью», «Осенние приметы»; «Зимушка-зима», «Зима - хорошо, зима-плохо», «Угадай и расскажи», «Что изменилось», стихи, загадки.

Сюжетные картинки, настольные игры, детское домино, раскраски, проектор, магнитофон.

### **Тема 7. Занимательная математика.**

Геометрические фигуры. Круг. Квадрат. Овал. Прямоугольник. Треугольник.

**Теория.** Знакомство с треугольником, прямоугольником, квадратом, кругом, овалом, треугольником.

Различение и называние геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, прямая, кривая линия).

**Практика (3,5ч.).** Игры «Помоги муравьишке», «Заполни клетки», «Прозрачный квадрат» (на знакомство с геометрическими фигурами). «Геоконт» (знакомство с понятием «кривая линия».) Игра «Сложи орнамент из геометрических фигур».

Наборы кубиков, Наборы геометрических фигур. Рамки и вкладыши. Набор «Учимся считать». Детское домино.

**Тема 8. Игровое занятие (0,5ч.).** Совместный с родителями праздник «Прощание с веселой азбукой».

## IV. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 3.1. Методическое обеспечение программы

Занятия «Добро пожаловать в страну Азбуку» позволяют ввести ребенка в многоцветный мир слов. Рассказы и сказки о языке, возникновении букв и звуков воспитывают у малышей любовь к родному языку, любознательность, развивают языковое чутье. Дети младшего возраста очень эмоциональны, восприимчивы, чутки к слову, языку. Результативность образовательного процесса зависит от того, какая обстановка царит на занятиях, поэтому каждое занятие для малышей должно стать ярким, незабываемым, эмоционально приятным. Этот раздел предполагает комплекс занятий, задания в котором усложняются от занятия к занятию. Каждое занятие включает не только задания на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления и тонкой моторики, но и элементы здоровьесберегающих технологий: упражнения на выправление осанки, профилактики нарушения зрения; элементы дыхательной, координационной, пальчиковой гимнастики.

Основной формой осуществления образовательного процесса является занятие, которое строится по следующей схеме:

*Подготовительный этап: повторение материала предыдущих занятий:*

- дидактическая игра, создающая мотивацию к занятию;
- рассказ педагога об очередных приключениях «сквозных героев» пособия - игрушечных Ежика, Лисенка и Мудрой Совы. В ходе этих событий происходит знакомство с новым звуком. В конце рассказа педагог или дети формулируют тему занятия;

- работа по развитию умений звукового и слогового анализа, по развитию связной речи, игры со словами, физкультминутка, знакомство с буквой и звуковое «чтение»;
- подведение итогов.

*Педагогические приёмы и средства, используемые педагогом на занятиях:*

- эмоциональный фон чувств и настроений;
- занимательность, интерес;
- наглядность;
- игра-путешествие;
- юмор, смехопаузы;
- артикуляционная зарядка;
- зарядка для глаз;
- физкультминутка;
- проблемные методы обучения;
- организация речевой творческой деятельности детей с учетом мотивационного принципа: *чувствую, фантазирую, говорю, слушаю, рассуждаю, сочиняю.*

*В процессе реализации программы используются произведения:*

- К. Чуковского «Черепашка», В. Левина «Уж», «Глупая история»;
- С. Маршака «Мяч», «Жадина», «В гостях у королевы», «Кораблик»;
- В. Хотомской: «100-ножка», «Два гнома»;
- С. Черного «Зеленые стихи»;
- В. Бианки «Лис и мышонок»;
- Э. Успенского «Память»;
- Г. Остера «Вредные советы»;
- О. Григорьева: «Повар», «Две трубы»;
- Б. Заходер: «Бочонок-Собачонок», «Кит и кот»;
- Л. Каминского «Как крокодил заговорил»;
- А. Шиббаева «Переполох», Н. Кончаловской «Огород»;
- Е. Л. Сергеевой «Где живут сказки?»;
- Л. Е. Стрельцовой «Мастерская слова»;

- Н.Д. Тамарченко: «Мамина колыбельная», «Богатырская застава», «Страна фантазии».

Информационно – методическое обеспечение раздела «Занимательное азбуковедение».

1. Кислова Т.Р. «По дороге к азбуке» для детей среднего дошкольного возраста: методические рекомендации для педагогов. – М.: Баласс, 2010.

2. Глинка Г.А. Буду говорить, читать. Писать правильно. – СПб., 1996

Методика проведения занятий по разделу «В гостях у времен года» для дошкольников соответствует возрасту учащихся. В основе занятий лежит игра, так как именно она является для учащихся этого возраста ведущей формой деятельности; наряду с игрой важную роль выполняют слушание рассказов, сказок и стихов, рисование, лепка, аппликация, конструирование из строительных материалов. В процессе игры *дети моделируют реальные и вымышленные ситуации в созданном ими мире. Как можно больше вопросов и как можно меньше рассказов - это важнейший принцип проведения занятий. Задавая вопросы, пробуждающие фантазию и творчество детей, педагог незаметно руководит творчеством ребёнка, побуждая его самостоятельно открывать окружающий мир и его закономерности.*

К концу обучения игровых сюжетов становится меньше, их отчасти заменяет деятельность с предметами окружающего мира, прослушивание аудиозаписей и отрывков из художественных произведений, рассматривание репродукций и иллюстраций, что соответствует возрастным особенностям старшего дошкольника.

В процессе занятий учитывается уровень развития ребёнка: с одной стороны, вопросы должны формировать зону ближайшего развития ребёнка, с другой - соответствовать уровню его развития. Учащемуся задаются посильные вопросы.

*При организации занятий соблюдается ряд условий:*

- занятия должны проходить в спокойной обстановке;
- ни одно из достижений учащегося нельзя оставить незамеченным;

- в младшем дошкольном возрасте при обучении какому-либо действию важно уделять внимание непосредственному показу (как взять карандаш, как раскрашивать или проводить линии и т.п.);
- педагог не должен делать или говорить за учащегося то, что он уже может сделать или сказать сам;
- необходимо, чтобы требования к учащемуся со стороны педагога и родителей были одинаковы;
- последние занятия – обобщающие;
- занятия по данной программе проводятся как в помещении, так и на природе.

Раздел «Занимательная математика» предназначен для развития математических представлений детей и опирается на технологию «Ситуация». Суть данной технологии заключается в организации развивающих ситуаций с детьми на основе использования общекультурных знаний о законах эффективной деятельности с учетом возрастных особенностей дошкольников. Отсюда и название технологии – «Ситуация», так как в ее основе лежат различные ситуации, с которыми сталкиваются дети в течение дня.

Технология «Ситуация» дает педагогу возможность управлять возникшей ситуацией таким образом, чтобы помочь учащемуся сделать самостоятельный шаг в познании мира, приобрести опыт выполнения универсальных действий по фиксации затруднений, выявлению их причины, постановке цели, планированию своих действий, соотнесению поставленной цели с полученным результатом и др.

В своей целостности данная технология положена в основу *специально моделируемых* педагогом ситуаций. Следует отметить, что такие ситуации могут отличаться *по форме организации* (например, это могут быть занятия, экскурсии, праздники, игровые ситуации и пр.), а также *по локализации во времени* (например, занятия в рамках непосредственной образовательной деятельности, тематические проекты, проводимые в течение дня или недели и др.).

Зная целостную структуру технологии «Ситуация», педагог может использовать ее отдельные компоненты в процессе возникновения естественных ситуаций затруднения.

*Обязательными условиями проведения занятий по всем разделам программы являются:*

- использование игровых методов преподавания;
- смена видов деятельности;
- положительная оценка личных достижений каждого учащегося;
- отсутствие каких-либо отметок.

Связь с родителями осуществляется на протяжении всего учебного года в различной форме. В ходе такого общения родители имеют возможность составить представление об успехах ребёнка и получить рекомендации, позволяющие скорректировать как учебную, так и другие виды деятельности, влияющие на успешность обучения.

*Формы работы с родителями:*

- дни открытых дверей;
- консультации;
- устный журнал для родителей;
- педагогический лекторий для родителей;
- родительские собрания.

*Тематика:*

1. Родитель – это профессия.
2. Семейный кодекс о правах и обязанностях родителей и детей.
3. Здоровый ребенок – хороший ученик.
4. Советы практического психолога.
5. Как ребенку помочь стать самостоятельным.
6. Методические рекомендации по преодолению выявленных трудностей.

### **3.2. Материально-технические условия реализации программы**

Для реализации данной программы необходимо учитывать следующие материально-технические условия:

- просторное, хорошо освещенное и проветриваемое помещение, в котором проводятся занятия (учебный кабинет);
- учебный кабинет должен быть оборудован классной доской, столами и стульями

для учащихся и педагога, шкафами и стеллажами для хранения дидактических пособий и учебных материалов;

- необходимо иметь для занятий следующее техническое оборудование: компьютер, принтер, мультимедиа-проекторы, интерактивная доска, телевизор, музыкальный центр, видеомэгнитофон, DVD-проигрыватель;

- материалы, необходимые для занятий: ватман, клей, краски, заготовки из папье-маше, соленого теста, гипса;

- учебный комплект на каждого учащегося: тетрадь, ручка, карандаши цветные, простой карандаш, фломастеры, набор цветной бумаги, альбом, линейки разной длины, кисточки для рисования и др.

## V. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бунеев Р.Н., Бунеева Е.В., Кислова Т.Р. По дороге к Азбуке. Пособие по речевому развитию детей. Часть 3 (5–6 лет). – М. : Баласс. – 64 с.
2. Бунеев Р.Н., Бунеева Е.В., Кислова Т.Р. По дороге к Азбуке. Пособие по речевому развитию детей. Часть 4 (6–7 (8) лет). – М. : Баласс. – 64 с.
3. Гурская И.В. Радуга аппликации. - Спб.: Питер, 2007. – 212 с
4. Вахрушев А.А., Кочемасова Е.Е., Маслова И.В., Наумова Ю.И., Акимова Ю.А., Белова И.К., Кузнецова М.В. Здравствуй, мир! Окружающий мир для дошкольников 2–7 лет. Методические рекомендации для педагогов и родителей. – М. : Баласс. – 496 с.
5. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка – ступенька к школе. Рабочая тетрадь. Математика для детей 5-6/ 6-7 лет. – М.: Ювента, 2014.
6. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Части 1, 2. – М.: Ювента, 2012.
7. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка – ступенька к школе. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Части 3, 4 – М.: Ювента, 2014.
8. Светлова И.В. Развиваем мелкую моторику и координацию движений. - М., Эксмо. 2006. – 72 с.

### Нормативные документы

1. Конвенции о правах ребенка

2. Национальная образовательная инициативы «Наша новая школа» (утверждена приказом Президента РФ 04 февраля 2010 г. №271);
3. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования учащихся»;
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
6. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
7. Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Пролетарского района города Ростова-на-Дону «Центр внешкольной работы «Досуг».

## VI. ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение № 1

#### Квест- игра для детей 5 лет «Гласные – прекрасные»

**Описание:** Предлагаемая квест-игра, позволяет закрепить знания детей в игровой форме и непринужденной обстановке.

**Назначение материала:** игра может быть использована педагогами, родителями в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

**Цель :** закрепление и расширение представлений о гласных звуках и буквах А, О, У, И, Э, Ы .

**Задачи:**

**Коррекционно- образовательные:**

- закрепление умений различать гласные звуки по артикуляторным и акустическим признакам;
- закрепить умение определять положение гласного звука в слове;
- закрепить зрительный образ гласных букв.

**Коррекционно-развивающие:**

- развить фонематическое восприятие;
- развить общую, мелкую и артикуляционную моторику;
- развить внимание, мышление, память.

**Коррекционно- воспитательные :**

- воспитать умение слушать и слышать взрослого ,договариваться со сверстниками .

**Оборудование:** предметные картинки, карта- план, сундучок, картинки- буквы, шарики су-ждок, полоски бумаги (длинные, короткие), смайлики.

**Предварительная работа:**

- знакомство с гласными звуками и буквами;
- артикуляция гласных звуков;
- игра «Найди звук в слове» - определение положения звука в слове;
- отгадывание загадок на заданный звук;
- лепка буквы для каждого звука в отдельности;
- разучивание стихотворения о гласных звуках;
- игра малой подвижности «Живые звуки»;
- игра малой подвижности «Живые слоги».

**Содержание и ход квеста:**

К нам в детский сад прибыл гость из Звукобукваринска профессор Звукознайкин. Ребята, приглашайте гостя в нашу группу. Профессор Звукознайкин живет в старинном городе, очень любит его и хочет рассказать о нем.

**Презентация «Путешествие по Звукобукваринску».**

Ребята, вам письмо хотите узнать от кого оно? Тогда слушайте внимательно.

Нам, ребята, помогите

Вы пропажу нам найдите.

Звукоед зашел вчера,

Чтоб позавтракать с утра.

Звуки гласные все испугались

Очень быстро разбежались.

**Звукознайкин :** Это письмо написали жители Звукобукваринска. Они зовут нас к себе на помощь.

**Педагог:** Какие звуки испугались Звукоеда и разбежались? (гласные звуки)

Назовите гласные звуки... Когда мы произносим эти звуки, то:

**Дети:** Воздух свободно идёт через рот

Нет препятствий разных.

Голос участвует , голос зовет,

Звук получается гласный .

**Педагог:** Расскажите нам об этих звуках.

**1ребенок:** А – по шире рот открой,

Не ленись и громче пой.

**2 ребенок:** У – надул капризно губки,

Их он вытянул, как трубки.

**3ребенок:** О как обруч, захочу – по дороге покачу.

**4 ребенок:** Ы-хоть гласный, но тихоня,

Всё зевает он с просони.

**5 ребенок:** Э – гей-гей! – крикун кричит, изо рта язык торчит.

**6 ребенок:** И – улыбка , весельчак

Он смеётся звонко так

На широком язычке

Скачет звук , как на седле .

**Дети:** Нет для них нигде преграды

Петь мы эти звуки рады.

**Педагог:** Ну что , ребята , пойдём на поиски гласных звуков ?

Звукознайкин приготовил для нас карту, которая поможет отыскать гласные звуки .

Отмечай на карте найденный звук значком – буквой.

**Педагог:** На вашем пути встретится много преград решайте их совместно ,  
советуйтесь друг с другом.

Прежде чем отправиться на поиски гласных, подготовимся.

**Артикуляционная гимнастика:** «Расческа»;

«Почистим зубки»;

«Умоемся».

Настроение хорошее? (да) - улыбнемся друг другу.

Напечём «блины» и возьмем «вкусное варенье».

**Педагог:** Пора в путь дорогу .

А вот и следы гласных звуков. ( Дети рассматривают «следы», называют гласные, идут по ним).

Вот развилка дорог.

Справа путь и слева путь.

Но куда же нам свернуть?

Э – Э – Э -, да тут не простая задача!

А рядом на дорожке конвертик с заданием.

### **Задание №1 «Пройди по длинной дорожке»**

Произнесите слова:

ТЭН – ЭМУ – ЭСКИМОС – ЭСКАЛАТОР – электроутюг

Какой звук часто повторяется? (Часто повторялся звук [э])

Определите самое длинное слово и спасете звук [э].

(самое длинное слово электроутюг- 5 слогов)

Стоит у длинной дорожки указатель

- круглая спинка , на спинке – горбинка и знаки подает

- Этот путь! Этот путь!

В эту сторону свернуть!

Даже язычок от волнения высунул !

Чем не знак – буква для обозначения звука..... ([ э])

**Педагог:** И гласную Э отыскали и дорогу куда идти дальше узнали.

А дальше пойдёт первым тот кого считалка выберет.

### **Считалка – скороговорка:**

Этажерка, экскаватор,

Эхо, эрудит, - экватор,

Эстафета, эталон –

Кто не понял, вышел вон!

Дорога идёт то направо, то налево и привела в дремучий лес. Стоп- волшебное место, а рядом конверт с заданием.

### **Задание №2 «Лесная»**

Угадайте загадки.

Круглый, зрелый, загорелый

Попадался на зубок,  
Расколется всё не мог  
А попал под молоток ,  
Хруснул раз, и треснул бок (орех).  
Не моторы, а шумят  
И не птицы, а летят  
Не змеи, а жалят ( осы).  
Держит девочка в руке  
Облачко на стебельке  
На него подуй слегка –  
Был цветок и нет цветка (одуванчик).

### **ОРЕХ - ОСЫ - ОДУВАНЧИК**

**С какого звука начинаются слова?**

**Дополни ряд ёще словом ( словами) на тот же звук.**

Орех что-то напоминает. На что похож орех ?

(на букву О)

Молодцы, ребята, гласную О спасли !

А орешек проворный, подпрыгнул и превратился  
в шарик, да не простой а попрыгунчик. Покатился шарик-попрыгунчик по  
дорожке, и мы поспешим за ним.

И вот уже красивая

### **Задание № 3 «Зоркий глаз»**

Выдели последний звук в словах и продолжи ряд.

Ромашки -медведи - сороки-ели...

Какой звук в конце слова ? [и]

Символ звука [И] -буква И

Буква И – как три иголки,

Три иголки очень тонки.

### **Задание № 4 «Смекалка»**

Подбери пары слов с одинаковым первым слогом .( У)

(Назовите первый слог. Назовите гласный звук)

Кубик	жуки
Муха	шуба
Букет	гусеница
Журавль	муравей
Шуты	бусы
Гуси	курица

Вот дерево бук стоит безмолвно тихо, а на дереве сук. Какую букву напоминает сук?  
(букву – У-).

Хвостиком болтает спасителей поджидает.

Вот и гласную «У» спасли, ребята.

И покатился попрыгунчик дальше .

#### **Задание № 5 «Волшебный сундук»**

И вдруг вдали остров. С острова слышно: «Спаситте - спасите!»

Испугался попрыгунчик и стал похож на ежа.

Самомассаж ладоней «ёжиком» -шариком су-джок.

Наш волшебный мудрый ёжик (прокатываем по левой руке)

Не нашел в лесу дорожек прокатываем по левой руке

Ёжик колет нам ладошки, (катаем между ладоней).

Поиграем с ним немножко (вертикально).

Если будем с ним играть (катаем между ладоней)

Ручки будем развивать горизонтально.

Ловкими станут пальчики, (катаем между ладоней по кругу)

Умными – девочки и мальчики.

Покатился колючий ёж и скрылся в чаще леса.

А мы поплывем на остров и спасём гласную[А].

Соберите из частей картинку и узнаете на каком транспорте мы поплывём на остров.

На берегу нас встречает пират.

Он не молодой, а старый

Не сердитый, а (радостный)

Не ленивый, а (трудолюбивый)

Не глупый, а (умный)

Не злой, а (добрый)

Пират по секрету сказал, что гласный [А] следует искать на острове в сундуке.

Посмотрим по плану где искать сундук.

Чтобы «откопать» сундук нужно выполнить задание:

Подобрать для каждого ряда слов еще одно слово с таким же последним слогом .

Лиса –оса- ... пиала

Вилка-ложка -... колбаса

Обезьяна-ворона -... булка

Акула-камбала -... ворона

Медуза-ваза -... ящерица

Курица– мельница-... коза

А вот и сундук. Что же там ?

В сундуке АЛФАВИТ.

Буковки в алфавите стоят ровненько как на параде, а гласные на своем месте .

Буквы гласные очень нужны.

Буквы гласные очень важны.

Без них никогда

Не получаться слова.

Жители Звукобукваринска благодарят вас, ребята, за помощь, и дарят вам книжки-раскраски «Гласные прекрасные».

## Приложение № 2

### Игра «Назови геометрическую фигуру»

**Цель:** научить детей зрительно обследовать, узнавать и правильно называть геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

**Материал:** 14 таблиц с геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), на каждой таблице контурные изображения двух-трех фигур в разных положениях и сочетаниях. Таблицы вложены в конверты.

**Ход:** Педагог достает из конвертов таблицы и предлагает детям рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, называет их, просит детей повторить название. На одном занятии используется не более трех таблиц (5-6) фигур. Детям, затрудняющимся самостоятельно обвести контуры, педагог помогает - рукой ребенка проделывать нужные действия в воздухе.

### Игра «Домино фигур»

**Цель:** научить детей находить среди многих одну определенную фигуру, называя ее. Игра закрепляет знания о геометрических фигурах. Дети знакомятся так же с новой фигурой-многоугольник.

**Материал:** 28 карточек, на каждой половинки изображена та или иная геометрическая фигура (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, овал, многоугольник). На карточках - «дублях» изображены две одинаковые фигуры, седьмой «дубль» состоит из двух пустых половинок.

**Ход:** в игре принимают участие 2-4 ребенка. Карточки выкладывают на стол фигурами вниз. Педагог знакомит детей с материалом игры, объясняет правила игры. Игра начинается с выкладывания карточки «дубль-пусто». Как в обычном домино, за один ход ребенок подбирает и прикладывает одну нужную карточку к любому концу «дорожки» и называет фигуру. Если у играющего нет на карточке требуемой фигуры, он подыскивает карточку с этой фигурой из общего числа карточек на столе (при условии, когда играющих двое-трое). Если ребенок не назовет фигуру, то не имеет право на очередной ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек. В ходе игры педагог дает дополнительные указания, пояснения.

### **Игра «Найди предмет такой же формы»**

**Цель:** научить детей выделять форму в конкретных предметах окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами. Дети впервые учатся сопоставлять форму предметов с геометрическими фигурами.

**Материал:** геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник), предметы круглой формы (мячи, шары, пуговицы), квадратной (строительный материал, платок, карточки лото), треугольной (строительный материал, флажок, морковь), овальной (яйцо, огурец, игрушка кит).

**Ход:** геометрические фигуры лежат на столе, предметы - на другом. Педагог просит подойти к столу (дети встают вокруг стола), обращает внимание на различные предметы, лежащие на столе, и объясняет задание. Сначала показывает фигуры и предлагает одному ребенку назвать ее форму, затем найти на другом столе предмет такой же формы, положить его к соответствующей фигуре, все дети хлопают в ладоши. На одном занятии можно подобрать не более трех форм каждому ребенку. Если ошибается, то педагог предлагает ребенку обвести фигуру и предмет. Этот прием помогает ребенку правильно выполнить задание.

### **Игра «Что лежит в мешочке?»**

**Цель:** закрепить знания детей о форме, упражнять в правильном соотношении нескольких предметов с одним и тем же геометрическим образцом.

**Материал:** набор геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, овал), мешочек с предметами разной формы: ягоды, фрукты, овощи (круглой и овальной формы), пуговицы (квадратной и треугольной формы), деревянные шарики, яички, бочонки, мячики, желуди, шишки; маленькие флажки (четырёхугольной и треугольной формы)

**Ход:** на краю стола раскладываются геометрические фигуры. Дети сидят полукругом. Мешочек находится у педагога. Дети по очереди вынимают предметы из мешочка, называют их, определяют форму. В случае затруднения педагог помогает соотнести предмет с геометрической фигурой: «Это яйцо, оно овальной формы». Кладет яйцо рядом с геометрической фигурой-овалом. Постепенно дети располагают все предметы на столе рядом с определенной фигурой. При повторном проведении игры можно изменить набор предметов в мешочке, увеличить или уменьшить количество этих предметов.

#### **Игра «Геометрическое лото»**

**Цель:** научить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой и подбирать предметы по геометрическому образцу.

**Материал:** 5 карточек с изображением геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглый (мяч, яблоко, футбольный мяч, шарик, воздушный шар), квадратной (коврик, платок, оконная рама, кубик, флаг), овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо), прямоугольной (портфель, конверт, книга, домино, картина).

**Ход:** педагог рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию педагога подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно называть форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная, и треугольная). В игре принимают участие 5 детей. Выигрывает тот, кто быстрее подберет все карточки к геометрическому образцу, затем дети меняются образцами друг с другом.

#### **Игра «Найди то, что я покажу»**

**Цель:** научить детей находить предмет определенной формы с использованием геометрических фигур-образцов.

**Материал:** набор плоскостных геометрических фигур(квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал) и два набора предметов различных форм.

**Ход:** педагог показывает детям геометрические фигуры-образцы, предлагает показать движением руки очертания этих фигур и назвать их. Затем дети рассматривают предметы различной формы: коробку, шарик, кольцо- круглой формы; флажок, кубик, пирамидку- треугольной формы; книжка, зеркало поднос – прямоугольной формы и т.п. после этого педагог ведет детей в другую комнату и рассматривает находящиеся в ней предметы, объясняет, что среди них есть предметы таких же форм, какие они сейчас видели. Затем объясняет детям, как они будут играть: «Надо правильно подобрать к предмету геометрическую форму соответствующей формы, например, к коробке круглой формы нужно подобрать круг, с этой фигурой в другой комнате найти такой же предмет круглой формы, т.е. такую же коробку». При повторном проведении игры воспитатель усложняет задание: ребенок в другой комнате находит, используя фигуру в качестве образца, другой предмет такой же формы. Например, к кругу подбирает кольцо круглой формы и отмечает : «Коробка и кольцо- предметы круглой формы».

Дети поочередно выполняют задание.

### **Игра «Какие бывают фигуры?»**

**Цель:** познакомить детей с двумя формами: кругом и квадратом. Научить обследовать геометрические фигуры (обводить пальцем контуры, называя их)

**Материал:** кукла. Демонстрационный: крупные картонные круги и квадраты. Раздаточный: круги и квадраты из картона разных цветов-по три фигуры каждой формы для каждого ребенка (в конвертах)

**Ход:** педагог: «К нам в гости пришла кукла Таня. Она что-то принесла. Давайте посмотрим, что у неё в корзиночке. (Взрослый достает из корзиночки пакет, а из пакета вынимает красные и синие круги и квадраты). Оказывается, она принесла нам разные фигуры. Вот это, дети, круг. Я обведу его пальцем, вот так. А теперь ко мне подойдет (имя) и покажет кукле Тане, как надо обводить пальчиком

круг. Правильно, (имя), садись. Давайте все вместе нарисуем пальчиками в воздухе кружок». Все делают нужное движение. При необходимости педагог вызывает ребенка, не справившегося с заданием, помогает ему. «Как называется эта фигура? Правильно, это круг. А вот это-квадрат. Я тоже обведу его пальцем, только теперь у меня палец двигается вот так: прямо, потом угол-палец повернул вниз, снова повернул, и снова угол-палец пошел на верх. Теперь все вместе покажем пальчиком в воздухе квадрат». Далее педагог попеременно показывает картонные фигуры (круги и квадраты) и спрашивает их название у отдельных детей.

«А теперь достаньте фигурки из своих конвертов и разложите их на две группы: в одной квадраты, в другой круги». Если кто-нибудь ошибается, педагог предлагает обвести фигуру пальцем по контуру.

Кукла Таня хвалит детей, за правильно выполненное задание.

### **Игра «Подбери фигуру»**

**Цель:** закрепить представления детей о геометрических фигурах, упражнять в их названии. научить подбирать фигуры по образцу. Закрепить навык обследования геометрических форм приемом обведения и накладывания.

**Материал:** демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник (вырезанные из картона).

**Раздаточный:** карточка с контурами пяти геометрических фигур по одной фигуре каждой формы той же величины, что и контурные изображения на карточках.

**Ход:** педагог показывает круг и обводя его пальцем, спрашивает: «Как называется эта фигура, какая она по форме?» Показывает овал, тоже обводит его пальцем: «А это какая форма?». Тоже самое проделывает с другими фигурами в следующей последовательности: треугольник, квадрат, прямоугольник. Обводя фигуры, следует фиксировать внимание на углах. Неточные и ошибочные ответы детей педагог исправляет.

«У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигура разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы совпадали с нарисованными». Педагог просит детей обводить пальцем

каждую фигуру, лежащую на подносе, затем накладывать ее на начертанную фигуру и только при полном совпадении-класть.

В конце занятия педагог подводит итог: «Мы сегодня научились подбирать фигуры по форме- круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник».

### **Игра «Подбери по форме»**

**Цель:** научить детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков: цвета, величины.

**Материал:** демонстрационный: по одной крупной фигуре из пяти геометрических форм. Раздаточный: карточка с контурами геометрических фигур- по две фигуры каждой формы двух величин разного цвета (большая фигура совпадает по величине с контурным изображением на карточке).

**Ход:** детям раздают на подносах фигуры и карточки. Педагог: «Дети, мы сейчас будем играть в игру «Подбери по форме». Для этого нам надо вспомнить названия разных форм. Какой формы эта фигура? (Показывает круг, вызывает отдельных детей для ответа.) Далее этот вопрос повторяется с показом других фигур в следующем порядке: овал, треугольник, квадрат, прямоугольник.

«Сейчас мы будем раскладывать фигуры по форме, на цвет не надо обращать внимание. Положите перед собой карточки и разложите по форме сначала большие фигуры, а потом на них поменьше». Детям, неправильно разложившим фигуры, педагог предлагает обвести пальцем, найти и исправить ошибку.

### **Игра «Узнай форму предмета»**

**Цель:** развитие у детей знаний геометрических форм и их назначение. Воспитание внимания, сосредоточенности.

**Правила игры:** посмотреть свою карту и назвать, что на ней нарисовано.

**Ход:** детям раздают большие карты с нарисованными на них геометрическими формами (круг, квадрат, треугольник).

У педагога маленькие карточки с повторением тех же форм, что в больших картах (геометрические формы могут повторяться как на больших, так и на маленьких карточках). Педагог показывает маленькую карточку и спрашивает, у

кого на карте есть треугольник. Ребенок отвечает: «У меня есть на карте треугольник».

Игра заканчивается, когда у одного из играющих в его карте будут закрыты все клетки.

Усложнение: геометрические формы могут быть покрашены в различные цвета. Тогда дети должны будут назвать: «У меня круг красный».