

Департамент образования  
Администрации города Ханты-Мансийска  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка-детский сад №8 «Солнышко»  
(МБДОУ «ЦРР-детский сад №8 «Солнышко»)

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1 от 28.08. 2022 г

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ  
«ЦРР-детский сад №8 «Солнышко»  
\_\_\_\_\_/Ермолина И.А.  
Приказ № \_\_\_\_ от 25.09.2022 г



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-педагогической направленности  
**«Юный гений»**

Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок реализации: 1 год.

Автор-составитель:

Картунова Надежда Викторовна,  
учитель-дефектолог

г. Ханты-Мансийск, 2022

## Содержание

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>стр</b>
I	Пояснительная записка	3
1.1	Нормативно-правовые основы разработки Программы	3
1.2	Актуальность Программы	4
1.3	Направленность Программы	4
1.4	Уровень освоения Программы	5
1.5	Адресат Программы	5
1.6	Цели и задачи Программы	5
1.7	Условия реализации Программы	5
1.8	Планируемые результаты Программы	6
1.9	Формы подведения итогов реализации программы	8
II	Учебно-тематический план Программы	8
III	Содержание Программы	10
IV	Методическое обеспечение Программы	12
V	Система результативности Программы контроля	14
VI	Материально-техническое обеспечение	15
VII	Информационные источники	16
	<i>Приложение №1</i>	18
	<i>Приложение №2</i>	25

## **I. Пояснительная записка**

*Мозг, хорошо устроенный, стоит больше, чем мозг, хорошо наполненный.*

*Мишель де Монтень*

Современный окружающий ребенка мир носит постоянно изменяющийся, динамический характер. Система образования должна способствовать тому, чтобы ребенок получил такие знания, умения и навыки, которые позволили бы ему успешно адаптироваться к новым условиям социума. В арсенале воспитателей не так много методического и практического материала, позволяющего углубленно работать над развитием определенных способностей. Кроме того, последнее время акценты делались на работу с детьми, имеющими трудности в усвоении программы. Дети же, имеющие высокий уровень познавательных способностей, оставались без должного внимания. Вполне естественно, что кроме задачи усвоения ребёнком определённой суммы знаний, умений и навыков, которую ставит перед ним детский сад, она должна предполагать создание условий, раскрывающих резервы организма, способствующих росту, развитию и сохранению здоровья.

### **1.1. Нормативно-правовые основы разработки Программы**

Нормативной базой разработки Программы являются:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации №882, Министерства просвещения Российской Федерации №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).
- Устав МБДОУ «Солнышко».

## **1.2. Актуальность Программы**

В качестве психолого-педагогических условий, направленных на развитие и гармонизацию ребёнка, в целом, и деятельности мозговых структур, в частности, можно опираться на нейропсихологический подход в развитии интеллектуальных способностей детей на этапе их подготовки к обучению в школе.

Разработанная дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Юный гений» для детей дошкольного возраста 6-7 лет позволит раскрыть резервы ребенка в интеллектуальном развитии, путем применения в педагогической практике нейропсихологического подхода.

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Юный гений» предназначена для работы с группой детей подготовительного к школе возраста и нацелена на качественную подготовку детей к обучению в школе, посредством применения в работе с детьми преимущественно педагогической, здоровьесберегающей технологии «Нейробика» (в совокупности с другими педагогическими и здоровьесберегающими технологиями).

«Нейробикой» называется комплекс упражнений, который разработан специально для человеческого мозга. «Нейробика» развивает и улучшает память, упражнения питают мозг дополнительной энергией, что позволяет повысить работоспособность.

Аэробика для мозга – так часто называют нейробикой, так как «нейрон» + «аэробика» означает «упражнения для нейронов». Чтобы быть в тонусе и поддерживать высокую работоспособность, необходима зарядка – причем, как для мышц, так и для мозга. И если для мышц существует огромное количество упражнений, то для мозга специально разработана нейробика – это именно то, что позволит мозгу быть в отличной форме.

### ***Отличительная особенность программы***

Отличие нейробики от других упражнений в том, что задачи, которые предлагает эта методика, направлены на задействование всех пяти чувств, которые должны использоваться в непривычных комбинациях. Именно такие неожиданные решения способны дать толчок мозгу для обдумывания решений, для новых, ранее несвязанных ассоциативных связей, которые ранее существовали между определенными видами информации. Нейробика рассматривается как здоровьесберегающая технология в образовательном процессе.

Ученые доказали, что нейробика полезна абсолютно в любом возрасте! Для детей такие упражнения помогут научиться концентрировать внимание и помогут мозгу усваивать новые знания. В основе создания дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Юный гений» для детей дошкольного возраста 6-7 лет» использован опыт работы педагогов, подкрепленный современными развивающими, образовательными программами Министерства Образования РФ, научно-методическими рекомендациями, инструктивными письмами, представленными в библиографии.

## **1.3. Направленность программы**

*Направленность Программы* - социально-педагогическая.

*Теоретическое направление:* интеллектуальное развитие детей, путем применения в педагогической практике нейропсихологического подхода.

*Практическое направление:* развитие у детей когнитивных функций

#### 1.4. Уровень усвоения

Программа имеет стартовый уровень и рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

На стартовом (ознакомительном) уровне осуществляется развитие ребёнка, в целом, и деятельности мозговых структур, в частности, можно опираться на нейропсихологический подход в развитии интеллектуальных способностей детей на этапе их подготовки к обучению в школе.

#### 1.5. Адресат программы

Программа разработана для детей дошкольного возраста от 6 до 7 лет. Группы формируются из детей, желающих заниматься в клубе.

Данная Программа может быть реализована с детьми ОВЗ (ТНР и ЗПР).

#### 1.6. Цели и задачи Программы

**Цель программы:** создание условий для активизации умственной деятельности детей в соответствии с их индивидуальными особенностями и возможностями, для развития познавательных, интеллектуальных способностей детей как основному фактору школьной готовности.

**Задачи:**

- формировать активное отношение к собственной познавательной деятельности умение выделять в ней цель, основы и способы достижения, рассуждать о них, объективно оценивать свои результаты;
- развивать умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения; объяснять ход решения творческой или проблемной задачи;
- формировать развитие логических действий (приёмов конвергентной мыслительной деятельности) на основе использования логического конструирования;
- развивать потребность в интеллектуальном общении, поддерживать разговор на интересующую ребёнка тему, помогать в разрешении проблемно – поисковых ситуаций, поощрять детское экспериментирование.

Рабочая программа к дополнительной общеразвивающей программе социально-педагогической направленности «Юный гений» направлена на создание условий для активизации умственной деятельности детей в соответствии с их индивидуальными особенностями и возможностями, для развития познавательных и интеллектуальных способностей детей.

#### 1.7. Условия реализации Программы

- Срок реализации Программы - 1 год.
- Возраст дошкольников – 6-7 лет
- Формы организации детей – специально организованные занятия по обучению детей (игры, упражнения, игровые задания). В конце каждого занятия обязательно проводятся игровые упражнения на снятие психофизической нагрузки, мышечных зажимов и эмоционального напряжения. *Приложение №2.*
- Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема и составляет не более 30 минут для детей подготовительной к школе группы (6-7 лет).

- Место проведения занятий – групповая комната.
- Форма обучения – очная. При проведении занятий используются следующие формы организации обучения (групповая, подгрупповая, индивидуальная).
- Диагностика - 2 раза в год (октябрь, май).
- Условия набора и формирования групп: количество детей – 10 в одной группе. При этом учитываются психические возможности детей. Критерием отбора в группы являются показатели уровня развития.
- Состав детей: постоянный.
- Основанием для зачисления в секцию является: подписание Договора с родителями (законными представителями), подписание согласия на обработку персональных данных; желание ребёнка.
- Кадровая обеспеченность:  
Должность руководителя клуба – учитель-дефектолог.  
Образование: высшее педагогическое (квалификация «Педагог-психолог», профессиональная переподготовка по программе дополнительного профессионального образования «Педагог-дефектолог»)  
Квалификация: I квалификационная категория.

## 1.8. Планируемые результаты Программы

Ожидаемые результаты ориентированы на сформированность и развитие умственных, возможностей и способностей, чувство уверенности в своих знаниях, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению. Дети будут учиться выполнять задания повышенной сложности по всем разделам образовательной программы детского сада. Так как приобретаемые способы мыслительной деятельности позволяют детям анализировать предметы и явления, выделять в них существенное, последовательно рассуждать и делать выводы, что так необходимо для успешного перехода их к школьному обучению. Таким образом, дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Юный гений» для детей дошкольного возраста 6-7 лет уделяет внимание не только конкретным компетенциям ребёнка, но и способам овладения ими, средствам решения познавательных и творческих задач самим ребёнком, а при сходстве задач и направлений имеются особые линии усложнения работы, обусловленные высоким развитием ребёнка. Предполагается, что при условии успешного усвоения программы, обучающиеся будут владеть следующим компетенциями:

### **Внимание**

- Выполнять задания, не отвлекаясь.
- Находить отличия между предметами или рисунками.
- Копировать узор или движение.
- Играть в игры на внимательность и быстроту реакции, по правилам.

### **Математика.**

- Цифры от 1 до 10; знаки « + », « - », « = », « > », « < ».
- Решать задачи в одно действие.
- Делить целое части.
- Прямой и обратный счет в пределах первого десятка.
- Уметь получать число (первого десятка), прибавляя единицу к предыдущему и вычитая единицу из следующего за ним в ряду.

- Знать название и характеристики геометрических фигур (плоскостных и объемных).

### **Память**

- Уметь запоминать несколько картинок.
- Запоминать считалочки.
- Рассказывать по памяти рассказы, сказки, стихи, содержание картинок.
- Уметь воспроизводить по памяти рассказанное событие или рассказ.
- Определять последовательность событий.
- Запоминать и удерживать в памяти действие, на определенном промежутке времени.

### **Мышление**

- Находить и объяснять отличия между предметами и явлениями.
- Находить среди предложенных предметов лишний, объяснять свой выбор.
- Складывать из конструктора, по образцу, любую фигуру.
- Вырезать ножницами сложную фигуру по контуру, нарисованному на листе бумаги.
- Выполнять аппликации на бумаге, как самостоятельно, так и по образцу.
- Складывать пазлы без посторонней помощи.
- Находить объяснения и устанавливать причинные связи.

### **Моторика, графические навыки**

- Регулировать силу нажима на карандаш или кисть и изменять направление движения руки в зависимости от формы изображенного предмета.
- Располагать изображение на всем листе или в заданных пределах: на одной линии, на широкой полосе.
- Штриховать фигуры, не выходя за их контуры. Аккуратно раскрашивать сложные рисунки.

### **Речевое развитие**

- Составлять рассказы по одной картинке, по серии картинок.
- Учить и рассказывать стихи.
- Составлять простые предложения из заданных слов и словосочетаний.
- Различать гласные и согласные буквы.
- Уметь аргументировать свои высказывания.
- Строить простые умозаключения, по явлению или признаку предмета.

Такая подготовка даст возможность детям учиться дальше в школе по программам развивающего обучения и достойно войти в общество, стать поистине настоящей личностью.

### **Прогнозирование результатов**

В содержании Программы планируемые результаты освоения Программы, которые в ФГОС ДО представлены как целевые ориентиры дошкольного образования, конкретизируются в виде базисных качеств личности.

#### *Личностные результаты*

Качества	Критерии отслеживания формируемых качеств
Здоровьесберегающая компетентность	- сформированные нравственно – волевые качества для становления характера.
Компетентность эмоционального интеллекта	- любознательный, активный; - эмоционально – отзывчивый.
Информационная компетентность	- владеет универсальными предпосылками учебной деятельности; - владеет необходимыми умениями и навыками.
Коммуникативная	- владеет вербальными и невербальными средствами общения со взрослыми и сверстниками;

компетентность	-способный управлять своим поведением и планировать свои действия на основе первичных ценностных представлений, соблюдать элементарные общепринятые нормы и правила поведения; - умеет работать в команде; - умеет ориентироваться в незнакомой обстановке.
----------------	---

### *Метапредметные результаты*

Базисные качества личности	Показатели
Информационная компетентность	- умение осуществлять действие по образцу и заданному правилу; - умение управлять своим поведением и планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; - умение находить ошибки и направлять их; - умение осуществлять поиск информации, анализировать и применять ее в деятельности.
Коммуникативная компетентность	- способность к установлению устойчивых контактов со сверстниками; - умение вести свободный диалог со сверстниками и взрослыми, выражать свои чувства и намерения с помощью речевых и неречевых средств; - умение адекватно воспринимать оценку взрослого и сверстника.
Здоровьесберегающая компетентность	- соблюдение в процессе занятий правил безопасности; - быть ответственным к собственному здоровью и негативно относиться к факторам риска.

### **1.9. Формы поведения итогов реализации Программы**

Итог реализации Программы –«Брейн-ринг», мониторинг.

## **II. Учебно-тематический план Программы**

### **Календарный учебный график реализации Программы**

	год обучения
возрастная группа	подготовительная к школе группа
начало учебного года	01 сентября
начало учебных занятий	19 сентября
учебные периоды: 1 полугодие	19 сентября – 23 декабря 14 недель
2 полугодие	9 января – 28 апреля 15 недель
итого учебных недель:	29 недель 19 сентября-28 апреля
количество занятий/ продолжительность в неделю	2/60 мин.
количество занятий/ продолжительность в месяц	8/4 часа
количество занятий/	58/29 часов

продолжительность в год	
всего часов (академических)	58 часов
окончание учебных занятий	28 апреля
окончание учебного года	28 апреля

### Учебно-тематический план Программы

Название занятия	Количество часов			Формы аттестации контроля
	Всего	Теория	Практика	
1. «Знакомство»	1	0,5	0,5	Беседа, устный опрос
2. «Делай, как я»	2	1	1	Наблюдение, практическое задание
2.«Путанка»	4	2	2	Наблюдение, практическое задание
4.«Сказка»	2	-	2	Практическое задание
5.«Счет»	2	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
6.«Ладонь-кулак»	4	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
7. «Запомянай-ка»	2	-	2	Практическое задание
8.«Слоги»	2	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
9.«4 лишней»	4	-	4	Практическое задание
10. «Головоломки»	2	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
11.«Логические цепочки».	4	1	3	практическое задание
12.«Блоки Дьенеша».	2	1	1	Наблюдение, практическое задание
13.«Фигуры»	6	1	5	практическое задание
14. «Фантазеры»	2	1	1	Наблюдение, практическое задание
15.«Противоположности»	2	1	1	практическое задание
16.«Алфавит»	2	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
17.«Отличия»	5	1	4	практическое задание
18.«Ритм»	2	0,5	1,5	Наблюдение, практическое задание
19.«Слух»	2	1	1	практическое задание
20.«Отгадай-ка»	2	1	1	Наблюдение, практическое задание
21.«Занимательные задачи»	2	0,5	1,5	практическое задание
22. «Смысловые пары»	1	-	1	Наблюдение, практическое задание
23.«Брейг - ринг»	1	-	1	Результат соревнований, награждение
<b>Итого:</b>	<b>58</b>	<b>15</b>	<b>43</b>	

### III. Содержание Программы

#### Содержание Программы

Название занятия	№ занятия	Содержание теории	Содержание практики
1. «Знакомство»	1	Способствовать развитию групповой сплоченности, навыкам кооперации, укреплению эмоциональных контактов, взаимопониманию и доверию.	Прямой счет и обратный счет. Фонематический слух, произвольное поведение, понятийное мышление.
2.«Делай, как я»	2,3	Способствовать развитию групповой сплоченности, навыкам кооперации, укреплению эмоциональных контактов, взаимопониманию и доверию. Развитие умения работать в группе	Внимание, переключение, зрительная память, фонематический слух.
2.«Путанка»	4,5,18,19	Развитие произвольного внимания. Обсуждение задания: Развитие воображения, связной речи.	Внимание связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.Слуховая память, связная речь.
4.«Сказка»	6,7	Развитие произвольного внимания. Развитие воображения, связной речи.	Внимание, память, скорости мыслительных процессов,способность к переключению внимания, расширение кругозора.
5.«Счет»	8,9	Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления.	Внимание, память, логическое умозаключение. Фонематический слух. Счет.
6.«Ладонь-кулак»	10,11,42,43	Развитие понятийного мышления.	Мышление, слуховое сосредоточение. Слуховое внимание и координация движений.
7. «Запомянай-ка»	12,13	Способствовать успокоению и организации. Развивать фонематический слух	Внимание, быстрота мышления. Переключение внимания, мышление, логическое умозаключение.
8.«Слоги»	14,15	Способствует успокоению и организации.	Переключению внимания, память, мышление. Слуховое внимание, логическое мышление.
9.«4 лишний»	16,17,36,37	Аутотренинг.. Формировать умение выделять закономерность.	Творческое мышление, логика. Зрительное восприятие. Исключение лишнего. Классификация, обобщение.
10. «Головоломки»	20,21	Умение концентрировать внимание; связную речь; самоконтроль. Развивать умение устанавливать последовательность взаимосвязей	Прямой счет . Внимание, Логические цепочки, упорядочение объектов по внешним признакам. координация рук.
11.«Логические цепочки».	22,23	Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развивать творческое мышление, воображение.	Творческое воображение, логика, мышление.

12.«Блоки Дьенеша».	24,25	Развитие понятийного мышления. Развивать творческое и воссоздающее воображение	Логическое и творческое мышление. Головоломки .Слуховое внимание и координация движений.
13.«Фигуры»	26,27,32,33,34,35	Развивать творческое и воссоздающее воображение, фантазию	Мышления, речь, математические способности. Творческое и логическое мышление.
14. «Фантазеры»	30,31	Развитие воображения и творческих способностей. Развитие внимания, быстроты мышления, речи	Мышление, логика. Креативность. Слуховое внимание и координация движений. Релаксация «Отдых на море».
15.«Противоположности»	38,39	Развивать творческое воображение, фантазию. внимание, память, ассоциативное мышление.	Противоположности. Внимание, память, ассоциативное мышление.
16.«Алфавит»	40,41	Развитие логического мышления, памяти и внимания.	Зрительная и слуховая память, внимание. Координации движений.
17.«Отличия»	44,45,50,51,54	Достижение взаимопонимания и сплоченности, умение передавать положительное эмоциональное состояние.	Память, зрительное внимание.
18.«Ритм»	46,47	Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности, помочь детям включиться в общий ритм работы.	Зрительное внимание, память. координация движений.
19.«Слух»	48,49	Создание положительного эмоционального фона.	Умение узнавать друг друга по Слуховое внимание и координация движений.
20.«Отгадай-ка»	52,53	Снятие напряженности, невротических состояний; развитие сплоченности группы.	Внимание, быстрота мышления. переключение внимания. Память. фонематический слух.
21.«Занимательные задачи»	55,57	Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности.	Зрительное внимание. Математические представления, логика, мышление, слуховое внимание.
22. «Смысловые пары»	56	Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления.	Зрительное внимания. счет, логика, мышление, слуховое внимание.
23.«Брейг - ринг»	58	-	Итоговое мероприятие

#### IV. Методическое обеспечение Программы

Содержание работы с воспитанниками по дополнительной общеразвивающей программе социально-педагогической направленности для детей дошкольного возраста 6-7 лет «Юный гений» выстраивается на следующих принципах:

- принцип индивидуального подхода (предполагает всестороннее изучение воспитанников и разработку соответствующих мер педагогического воздействия с учетом выявленных особенностей (выбор форм, методов и средств обучения и воспитания с учетом индивидуальных образовательных потребностей каждого ребенка);
- принцип поддержки самостоятельной активности ребенка (индивидуализации).
- принцип социального взаимодействия (предполагает создание условий для понимания и принятия друг другом всех участников образовательного процесса с целью достижения плодотворного взаимодействия на гуманистической основе;
- принцип междисциплинарного подхода. Разнообразие индивидуальных характеристик детей требует комплексного, междисциплинарного подхода к определению и разработке методов и средств воспитания и обучения;
- принцип вариативности в организации процессов обучения и воспитания, предполагает наличие вариативной предметно-пространственной развивающей образовательной среды, т. е. необходимых развивающих и дидактических пособий, средств обучения, безбарьерной среды, вариативной методической базы обучения и воспитания и способность педагога использовать разнообразные методы и средства работы, как по общей, так и специальной педагогике;
- принцип партнерского взаимодействия с семьей. Усилия педагогов будут эффективными, только если они поддержаны родителями, понятны им и соответствуют потребностям семьи.

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Юный гений» для детей дошкольного возраста 6-7 лет определяется требованиями ФГОС ДО, обуславливается введением в деятельность детей применения ряда педагогических технологий, которые помогут в решении проблем, в создании условий, максимально стимулирующих развитие компетенций дошкольников:

- *Личностно-ориентированные* технологии ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий в семье и дошкольном учреждении, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов.
- *Технология интеграции* решает несколько задач развития: соединяет знания из разных образовательных областей на равноправной основе, эпизодическое включение материала других предметов.
- Использование приемов *технологии критического мышления, развития ассоциативного мышления* позволяет модернизировать деятельность детей.
- *Технология раскрепощенного развития В.Ф. Базарного* несет в себе задачу обучения и развития детей, при этом сохраняя и укрепляя их здоровье.
- *Технология сотрудничества* реализует принцип демократизации дошкольного образования, равенство в отношениях педагога с ребенком, партнерство в системе взаимоотношений «Взрослый - ребенок».
- Применение *инновационных педагогических технологий*, в том числе и ИКТ позволяет расширить виды обучения: объяснительно-иллюстративное, догматичное, проблемное. Применение данных педагогических технологий повышает резерв развития ребенка, что позволяет говорить об их положительном влиянии на ребенка в рамках подготовки к школе.

В основе работы с детьми 6-7 лет по программе «Юный гений» лежит *системно-деятельностный подход*, который обеспечивает способность ребенка к саморазвитию и

самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. Переход от традиционной модели взаимодействия взрослого и ребенка на партнерские взаимоотношения в процессе деятельности обосновывают новые способы постановки и решения поставленных задач программы, что влечет за собой изменение сложившегося стереотипа деятельности взрослых участников образовательного процесса.

*Современный подход* к образованию предполагает от педагогов реализации новых целей, изменения методов и форм работы с дошкольниками. Системно-деятельностный подход, в процессе подготовки дошкольников к обучению в школе обеспечивает у воспитанников культурную идентичность, социальную компетентность, толерантность, способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений. Реализация системно-деятельностного подхода будет эффективной при создании *предметно-развивающей среды*, в которой реализуется личностно-ориентированное взаимодействие взрослого и ребенка, созданы условия для речевого общения, атмосфера доверительности и доброжелательности, учитывается личностный опыт каждого воспитанника, организуется, направляется и стимулируется процесс самопознания и саморазвития.

В течение учебного года по дополнительной общеразвивающей программе социально-педагогической направленности «Юный гений» для детей дошкольного возраста 6-7 лет могут *быть внесены изменения*, связанные с учетом возрастных возможностей и индивидуальных траекторий развития детей.

Программой предполагается использование разнообразных методов, приёмов и технологий.

#### **Методы и приёмы:**

- Игровые: игры и упражнения на развитие высших психических функций, воображения, фантазии, творческого и логического мышления.
- Практические: практические задания, с применением нейропсихологического подхода в развитии высших психических функций (восприятие, внимание, память).

#### **Технические средства**, используемые на занятиях:

- Музыкальное оформление.
- Просмотры видеофильмов, видеороликов.
- Демонстрация слайд – шоу, презентации.
- Использование электронных сборников игр, направленных на развитие высших психических функций.

Применение этих средств в работе, позволит повысить активность и внимание детей на занятиях, развить воображение и фантазию. У дошкольников появляется устойчивый интерес ко всем видам деятельности.

Педагог должен стараться не оставлять без внимания ни одного детского высказывания, ни в коем случае не давать негативных оценок. Эффективно развивает логическое мышление прием ситуации «ловушки»: искусственно создаваемые ошибки педагога дети тут же поправляют, доказывая правильность ответа.

### **Психолого-педагогическое обеспечение**

Одна из главных задач учителя-дефектолога обеспечить каждому ребенку максимальный уровень физического, умственного и нравственного развития; организовать учебно-воспитательную работу, направленную на коррекцию, компенсацию и предупреждение вторичных отклонений в развитии и подготовке детей к обучению в школе с учетом индивидуальных возможностей каждого ребенка. Дефектолог должен видеть ребенка, а не дефект. Он должен уметь увидеть мир глазами такого ребенка. Специалисты называют это эмпатией - умением проникнуть в чувства другого, поставить себя на его место. Необходимо акцентировать внимание воспитанников на своих индивидуальных особенностях и возможностях. Это способствует активизации процессов самопознания – основы воспитания.

### **Формы взаимодействия с семьей**

Для положительного результата в развитии способностей детей необходима взаимосвязь педагога - психолога и родителей.

*Работа с родителями включает в себя:*

1. Организация совместной работы педагога - психолога и родителей по достижению положительного результата в развитии способностей:
  - ознакомление с программой;
  - групповая консультация;
  - выполнение домашних заданий с ребенком.
2. Индивидуальное консультирование родителей при возникновении личностных проблем у детей.

### **V. Система контроля результативности Программы**

Реализация Программы предполагает оценку индивидуального развития детей. Такая оценка производится в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития детей). Метод диагностики: тестовые контрольные задания на выявление уровня развития.

**Вариативность проведения оценки индивидуального развития ребенка:** оценка индивидуального развития ребенка осуществляется 2 раза в год (сентябрь, май) в форме педагогической диагностики, что обеспечивает возможность оценки динамики достижения детей. Получаемая в ходе мониторинга информация, является основанием для прогнозирования деятельности, инструментом оповещения родителей о состоянии затруднений или успехов, выявленных у ребенка.

#### **Предполагаемые умения и навыки к концу обучения (результат)**

Регулярные занятия по программе «Юный гений» позволят научить детей:

- описывать признаки предметов, слов и чисел;
- узнавать предметы по заданным признакам;
- определять различные и одинаковые свойства предметов, слов, чисел;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать предметы, слова, числа;
- определять последовательность событий;
- определять отношения между предметами типа род – вид;
- давать определения тем или иным понятиям;
- устанавливать причинно – следственные связи;

- высказывать суждения, делать выводы;
- уметь производить простейший анализ и синтез;
- формируется речь, находчивость, сообразительность.

У детей появляется возможность сознательно управлять своей памятью и регулировать её проявления (запоминание, воспроизведение, припоминание).

Формируется интерес к содержанию учебной деятельности, приобретению знаний. Перед обучением в начальной школе у ребёнка формируется трудолюбие, прилежание, дисциплинированность.

### **Уровни усвоения умений и навыков**

*Низкий.* Отказ от выполнения задания. Задания принимает и выполняет

*Средний.* Задания принимает и выполняет, требуется небольшая помощь; отвечает с помощью дополнительных, уточняющих вопросов, демонстрируя недостаточный уровень сформированности представлений об окружающем. Способен оценить свои действия.

*Высокий.* Задания принимает и выполняет. С заданиями справляется без помощи педагога; с интересом отвечает на поставленные вопросы, демонстрируя сформированность представлений об окружающем.

№	Ф.И ребёнка	Прямой обратный Счет		Обобщающие понятия		Сюжетные картинки		рассказ		4 линий		Отгадывание загадок	
1													
2													

## **VI. Материально-техническое обеспечение Программы**

### **Средства обучения:**

- Диск «Игровая карусель», «Игры на развитие памяти». интерактивные игры для общего развития.
- Игры-лабиринты.
- Настольные игры, направленные на развитие памяти, внимания, мышления.
- Дидактические игры «Найди лишнее», «Мемори», «Подбери нужную по смыслу картинку», «Противоположности», «Назови одним словом», « Логические цепочки», «Найди отличия» (предметные и сюжетные картинки)
- Наборы развивающих карточек «Расставь по порядку»
- Настольно – печатные игры на нахождение размера, цвета, формы, на классификацию предметов и др.
- Дидактический материал «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера».
- «Танграмм».
- «Математические пазлы».
- Материал на развитие пространственного воображения: строительные наборы, конструктор, счетные палочки.

- Серия картинок «Смысловые пары».
- Настольно-печатная игра «Предлоги», «Нелепицы»
- Развивающая игра «Чего не хватает».
- Набор схематических картинок «Сделай как я».
- Индивид карточки с цифрами, буквами, геометрическими фигурами, примерами, задачами; разрезные картинки.
- Пособие «Состав числа».
- Бланки «Головоломки».
- Мячи разной величины, разного цвета.
- Наборы для творчества (маркеры, карандаши, мольберт, бумага для рисования, кисти, краска акварельная).

### **Технические средства**

- магнитофон;
- Музыкальные записи, музыкальные динамические паузы.
- CD-диски (релаксация);
- флеш-карта (презентации, видеоролики, мультфильмы);
- Компьютерные игры, направленные на развитие ВПФ ребенка (электронные сборники игр).
- экран;
- проектор;
- ноутбук.

### **Дидактический и наглядный материал**

- иллюстрации;
- фотографии;
- схемы.

## **VII. Информационные источники**

1. Барташникова И.А. Учись играя.- Харьков., 1997.
2. Волина В.В. Занимательная математика для детей.- С-П., 1996.
3. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка //Вопросы психологии 1966. № 6. С.80–91.
4. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей. 3-е изд. – СПб.: Питер, 2007. – 368 с.
5. Доровской, А.И. «100 советов по развитию одаренности детей» – М;1997 г.
6. Заводнова Н.В. Развитие логики и речи у детей.- Ростов-на-Дону.,2005.
7. Лейтес, Н.С. «Возрастная одаренность и индивидуальные различия», Москва – Воронеж; 1997 г.
8. Личностно-ориентированный учебно-воспитательный процесс и развитие одаренности (методическое пособие). Синягина Н.Ю., Чирковская Е.Г. М.: Вузовская книга. 2001 – 131с.
9. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников. - С-П.,2008.
10. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л.Логика и математика для дошкольников.- С-П.,1997.

11. Поддьяков Н.Н., Говоркова А.Ф. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольника. – М., 1985.
12. Психология одаренности детей и подростков» /под ред. Н.С. Лейтеса – М; 2000 г.
13. Психология общих способностей. Дружинин В.М. Спб.: питер, 2007. – 368сю – 3-е изд.
14. Программа Л.А. Венгера «Одарённый ребёнок» (основные положения) – 1995 г.
15. Психология одаренности: от теории к практике /под ред. Д.В. Ушакова – М; 2000 г.
16. Рекомендации по выявлению умственно одаренных детей дошкольного возраста/ под ред. О.М. Дьяченко, Булычевой А.И. – 1996 г.
17. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания. М.: педагогика, 1986. – 224 с. /Под ред. Л.А. Венгера /Научно-исследовательский институт дошкольного воспитания Академии педагогических наук СССР.
18. Рибо, Т. Творческое воображение. Спб.: Эрлих, 1901.
19. Савенков, А.И. Одаренный ребенок дома и в школе – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 272 с.
20. Савенков, А.И. Одаренные дети в детском саду и школе – М.
21. Семенов, И.Н. Возрастные особенности одаренных детей // Инновационная деятельность в образовании. 1994. №1. С. 56-64.
22. Шадриков, В.Д. Способности и интеллект человека. – М.: Издательство Современного гуманитарного университета, 2004. – 188 с.
23. Щаева О.А. Развиваем логику у дошкольника. – Абакан., 2005.
24. Юзбекова Е.А. Ступеньки творчества. – М., 2006.
25. Юркевич, В.С. Одаренный ребенок. – М. 1999.

*Приложение №1*

**Перспективное планирование образовательной деятельности  
по программе «Юный гений»**

№ занятия Тема	Содержание	Оборудование
№1 «Знакомство»	Способствовать развитию групповой сплоченности, навыкам кооперации, укреплению эмоциональных	Упражнение «Знакомство». Игра с мячом «Прямой счет». Игры "Слушай хлопки", Мягкая игрушка

	<p>контактов, взаимопониманию и доверию.</p> <p>Настрой на занятия, развитие произвольного поведения, понятийного мышления.</p> <p>Развитие направленного внимания.</p> <p>Развивать активное внимание.</p>	"Послушай, что за окном".	
№2,3 «Смысловые пары»	<p>Способствовать развитию групповой сплоченности, навыкам кооперации, укреплению эмоциональных контактов, взаимопониманию и доверию.</p>	<p>Упражнение «Знакомство». Игра «Не пропусти растение».</p> <p>Упражнение «Делай, как я».</p> <p>Упражнение «КТО больше увидит и запомнит?».</p> <p>Игра «Внимательные руки».</p> <p>Игра «Змейка», или «Закончи слово».</p>	<p>Наборы картинок, игрушки, предметы, мягкая игрушка, набор схематических картинок</p>
№4 «Путанка»	<p>Развитие произвольного внимания.</p> <p>Развитие вниманиям связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.</p> <p>Развитие внимания и памяти.</p> <p>Обсуждение задания: "Нарисовать что-нибудь, чего на свете не бывает".</p> <p>Развитие воображения, связной речи.</p>	<p>Упражнение «Переключка-путанка».</p> <p>Игра «Четыре стихии»</p> <p>Упражнение «Слушай и исполняй»</p>	<p>Маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования набор схематических картинок</p>
<b>ОКТАБРЬ</b>			
№5 «Путанка»	<p>Развитие произвольного внимания.</p> <p>Развитие вниманиям связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.</p> <p>Развитие внимания и памяти.</p> <p>Обсуждение задания: "Нарисовать что-нибудь, чего на свете не бывает".</p> <p>Развитие воображения, связной речи.</p>	<p>Упражнение "Переключка-путанка".</p> <p>Игра "Четыре стихии "</p> <p>Упражнение "Слушай и исполняй"</p>	<p>Маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования набор схематических картинок</p>
№6,7 «Сказка»	<p>Развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.</p> <p>Развитие внимания, быстроты мышления.</p> <p>Развитие произвольного внимания.</p> <p>Развитие внимания, памяти, скорости мыслительных процессов.</p> <p>Развитие воображения, связной речи.</p>	<p>Игра "Не пропусти профессию" .</p> <p>Упражнение "Разноцветные мячики".</p> <p>Игра "Зеваки".</p> <p>Игра "Назови соседей", вариант с числами.</p> <p>Обсуждение задания: "Придумай сказку"</p>	<p>Мячи разного размера разного цвета. наборы цифр. сказочные персонажи, пальчиковый театр.</p>

№8,9 «Счет»	Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления. Способствовать успокоению и организации. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие внимания, памяти, логических умозаключений.	Игра "Синий, красный". Игра "Рыба, птица, зверь". Упражнение «Отгадай». Игра "Смотри на руки". Игра "Много — один". Игра «Животные».	Предметные картинки
№10,11 «Ладонь-кулак»	Развитие понятийного мышления. Развитие мышления, слухового сосредоточения. Развитие внимания, быстроты мышления Развитие слухового внимания и координации движений.	Упражнение "Закончи предложение". Игра «Правильно услышим и покажем, что услышали». Игра "Сколько в слове слогов?" (слоговые схемы) Игра «Ладонь! Кулак!»	Слоговые схемы
№12 «Запомянай-ка»	Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления. Способствовать успокоению и организации. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие внимания, памяти, логических умозаключений.	Игра «Синий, красный». Игра "Рыба, птица, зверь". Упражнение «Отгадай». Игра "Смотри на руки". Игра "Много — один". Игра «Животные».	Предметные картинки
<b>Ноябрь</b>			
№13 «Запомянай-ка»	Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления. Способствовать успокоению и организации. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие внимания, памяти, логических умозаключений.	Игра «Синий, красный» Игра «Рыба, птица, зверь» Упражнение «Отгадай» Игра «Смотри на руки» Игра «Много — один» Игра «Животные»	Предметные картинки
№14,15 «Слоги»	Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развитие памяти, внимания. Развитие внимания, речи,	Упражнение «Цветок, дерево, фрукт» Игра «Мячик-соединитель» Упражнение «Запомни свое место» Игра «Два и три слога» Игра «Ладонь! Кулак!»	Мячик, набор слоговых домиков, слоговые схемы.

	быстроты мышления. Развитие слухового внимания и координации движений.		
№16,17 «4 лишний»	Развитие внимания, памяти, логического мышления. Способствует успокоению и организации. Развитие внимания, воображения, мышления, речи. Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Четвертый лишний» Игра «Расставить посты» Игра «Кто кем будет?» Игра «Ладонь! Кулак!»	Предметные картинки, настольно-печатные игры, Дидактический материал «Блоки Дьенеша».
№18,19 «Путанка»	Развитие внимания, воображения, памяти, мышления, речи. Развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка. Развитие воображения мышления, речи. Развитие внимания, мышления. Развитие слухового сосредоточения, мышления; моторная разрядка.	Упражнение «Кем был?» Игра «Мячик с путаницей» Игра «Волшебные кляксы» Упражнение «Отгадай вопрос» Игра «Что делать?»	Предметные и сюжетные картинки
№20,21 «Головоломки»	Развитие внимания, скорости мыслительных процессов. Развивать умение концентрировать внимание; связную речь; самоконтроль. Развивать умение устанавливать последовательность взаимосвязей, упорядочение объектов по внешним признакам. Развивать воссоздающее воображение, тренировать координацию рук. Развивать понимание количественных и качественных соотношений, творческое и логическое мышление.	Упражнение «Прямой счет». Игра «Лабиринт». Игра «Логические цепочки»; «Продолжи ряд предметов» «Рисование узоров». Сказочные головоломки «В лесу». Релаксация «Порхание бабочки»	Цифры, предметные картинки.
№22 «Логические цепочки»	Развитие понятийного мышления. Развивать логическое мышление, пространственное расположение предметов и их деталей, умение концентрировать внимание. Развивать логическое и творческое мышление. Развивать воссоздающее воображение, тренировать координацию рук.	Упражнение «Закончи предложение». Упражнение «Какую фигуру вырезали?». Упражнение «Логические цепочки». «Рисование узоров». Сказочные головоломки «Четверо братьев». Релаксация «Тихое озеро».	Геометрические фигуры, лист бумаги, карандаши.
<b>Декабрь</b>			
№23 «Логические цепочки»	Развитие понятийного мышления. Развивать логическое мышление, пространственное расположение предметов и их деталей, умение	Упражнение «Закончи предложение». Упражнение «Какую фигуру вырезали?». Упражнение «Логические	Геометрические фигуры, лист бумаги, карандаши.

	концентрировать внимание. Развивать логическое и творческое мышление. Развивать воссоздающее воображение, тренировать координацию рук.	цепочки». «Рисование узоров». Сказочные головоломки «Четверо братьев». Релаксация «Тихое озеро».	
№24,25 «Блоки Дьенеша».	Развитие понятийного мышления. Развивать логическое и творческое мышление. Развивать творческое и воссоздающее воображение. Развитие слухового внимания и координации движений.	Упражнение «Закончи предложение». Упражнение «Логические цепочки». «Рисование узоров». Сказочные головоломки «Кормушки». Игра «Ладонь! Кулак!» Релаксация «Полет высоко в небо».	Дидактический материал «Блоки Дьенеша». Геометрические фигуры, лист бумаги, карандаши.
№26,27 «Фигуры»	Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развивать логическое мышление, математические способности. Развивать творческое и логическое мышление. Развивать творческое и воссоздающее воображение, фантазию.	Игра «Мячик – соединитель». Упражнение «Дорисуй недостающие фигуры». Упражнение «Найди фигуры». Упражнение «Дорисуй картинки». Сказочные головоломки «Друг или враг?». Релаксация « Путешествие в волшебный лес».	Маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования. Мяч.
№28 «Логические цепочки».	Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развивать творческое мышление, воображение. Развивать воссоздающее и творческое воображение. Развивать логическое и творческое мышление.	Игра «Мячик – соединитель». Упражнение «Подбери рисунок». Упражнение «Нарисуй что получится». Сказочные головоломки «Семимильные сапоги». Игра «Логические цепочки». Релаксация « Пльвем в облаках».	Маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования. Мяч.
<b>Январь</b>			
№29 «Логические цепочки».	Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развивать творческое мышление, воображение. Развивать воссоздающее и творческое воображение. Развивать логическое и творческое мышление.	Игра «Мячик – соединитель». Упражнение «Подбери рисунок». Упражнение «Нарисуй что получится». Сказочные головоломки «Семимильные сапоги». Игра «Логические цепочки». Релаксация « Пльвем в облаках».	Маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования. Мяч.
№30,31 «Фантазеры»	Развитие внимания, быстроты мышления, речи. Развивать творческое мышление, логику. Развитие воображения и творческих способностей. Развитие творческого мышления (креативность). Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Мячик – соединитель». Упражнение «Какая из фигур не подходит к остальным?». Игра «Фантазеры». «Логические головоломки». Игра «Ладонь! Кулак!» Релаксация «Отдых на море».	Мяч, геометрические фигуры.
№32,33 «Фигуры»	Развитие внимания, воображения, мышления, речи. Развивать творческое мышление,	Игра «Кто кем будет?». Упражнение «Расставь цепочки из предложенных фигур».	Мяч, геометрические фигуры, Маркер,

	логику. Развивать внимание, мышление, логику. Развивать творческое и воссоздающее воображение, фантазию. Развивать логическое и творческое мышление.	«Ответьте на вопросы». Упражнение «Нарисуй что получится». ( маркер, карандаши, мольберт, бумага для рисования). «Логические цепочки». Релаксация «Радуга».	карандаши, мольберт, бумага для рисования.
№34 «Фигуры»	Развитие внимания, воображения, мышления, речи, памяти. Развитие логического мышления, внимания. Развивать творческое мышление, логику.	Упражнение «Кем был?». Игра «Составь цепочку из фигур». Упражнение «Нарисуйте необходимые фигуры в пустых клетках». Упражнение «Логические концовки». Упражнение на релаксацию.	Геометрические фигуры.
<b>Февраль</b>			
№35 «Фигуры»	Развитие внимания, воображения, мышления, речи, памяти. Развитие логического мышления, внимания. Развивать творческое мышление, логику.	Упражнение «Кем был?» Игра «Составь цепочку из фигур» Упражнение «Нарисуйте необходимые фигуры в пустых клетках» Упражнение «Логические концовки» Упражнение на релаксацию.	Геометрические фигуры.
№36,37 «4 лишний»	Развивать творческое мышление, логику. Развивать зрительное восприятие, умение выделять закономерность.	Упражнение «Выбери нужное» Упражнение «Пустой квадрат» Игра «Исключение лишнего» Упражнение «Собери цветок» (классификация, обобщение) Аутотренинг «Волшебный сон»	Карточки4 лишний, картинки по лексическим темам,серединка будущего цветка
№38,39 «Противоположности»	Развивать внимание, память , ассоциативное мышление. Развивать логическое мышление. Учить подбирать слова противоположные по значению. Развивать творческое воображение, фантазию.	Игра «Смысловые ряды» Игра Логическая цепочка «Занимательная геометрия» Упражнение «Поиск противоположных предметов» Игра «Точки» Релаксация «Ручей»	Фонограмма: журчание воды, шум леса.Дидактический материал «Блоки Дьенеша»
№40,41 «Алфавит»	Развивать зрительную память, внимание. Развитиелогическогомышления, памятиивнимания. Развитие слуховой памяти. Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Что изменилось?» Упражнение «Алфавитная игра». Игра «Магазин» Игра «Исключение лишнего» Игра «Ухо-нос!» Упражнение на релаксацию	
№42 «Ладонь! Кулак!»	Развитие воображения. Развитие зрительного внимания. Развитие слухового внимания и координации движений.	Разминка «Воображайка» Приветствие Игра «Чего не стало» Игра «Запомни слово» Пальчиковое упражнение «Апельсин» Игра «Запомни движение»	10 предметов
<b>Март</b>			
№43 «Ладонь! Кулак!»	Развитие воображения. Развитие зрительного внимания.	Разминка «Воображай-ка» Приветствие	10 предметов

	Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Чего не стало» Игра «Запомни слово» Пальчиковое упражнение «Апельсин» Игра «Запомни движение»	
№44,45 «Отличия»	Развивать в детях чувство эмпатии, настроить на спокойный лад. Развитие зрительного внимания. Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности.	Игра «Глаза в глаза» Игра «Найди отличия» Игра «Тень»	Предметные и сюжетные картинки
№46,47 «Ритм»	Помочь детям включиться в общий ритм работы. Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности, развитие зрительного внимания. Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Смена ритмов» Игра «Найди отличия» Игра «Тень» Игра «Ладонь! Кулак!»	Предметные и сюжетные картинки.
№48,49 «Слух»	Развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона. Развитие зрительного внимания. Развитие слухового внимания и координации движений.	Игра «Узнай по голосу» Игра «Найди отличия» Игра «Ладонь! Кулак!»	Предметные и сюжетные картинки
№50 «Отличия»	Достижение взаимопонимания и сплоченности, умение передавать положительное эмоциональное состояние. Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности. Развитие зрительного внимания.	Игра «Возьми и передай» Игра «Тень» Игра «Найди отличия»	Предметные и сюжетные картинки
<b>Апрель</b>			
№51 «Отличия»	Достижение взаимопонимания и сплоченности, умение передавать положительное эмоциональное состояние. Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности. Развитие зрительного внимания.	Игра «Возьми и передай» Игра «Тень» Игра «Найди отличия»	Предметные и сюжетные картинки
№52, 53 «Отгадай-ка»	Снятие напряженности, невротических состояний; развитие сплоченности группы. Развитие слухового внимания и координации движений. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к	Игра «Дракон кусает свой хвост» Игра «Ладонь! Кулак!» Игра «Синий, красный» Игра «Рыба, птица, зверь» Упражнение «Отгадай»	Серия картинок «Смысловые пары»

	переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления.		
№54 «Отличия»	Развитие умения делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками. Развитие зрительного внимания. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления.	Игра «Цветик – семицветик» Игра «Найди отличия» Игра «Синий, красный» Игра «Рыба, птица, зверь» Упражнение «Отгадай»	Предметные и сюжетные картинки
№55 «Занимательные задачки»	Развитие зрительного внимания. Развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности. Развитие математических представлений, логики, мышления, слухового внимания.	Игра «Найди отличия» Игра «Тень» «Занимательные задачки»	Предметные и сюжетные картинки
№56 «Смысловые пары»	Развитие зрительного внимания. Развитие математических представлений, логики, мышления, слухового внимания. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления.	Игра «Найди отличия» «Занимательные задачки» Игра «Синий, красный» Игра «Рыба, птица, зверь» Упражнение «Отгадай»	Предметные и сюжетные картинки. Серия картинок «Смысловые пары»
№57 «Занимательные задачки»	Развитие зрительного внимания. Развитие математических представлений, логики, мышления, слухового внимания. Развитие внимания, быстроты мышления. Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления. Развитие фонематического слуха, внимания, мышления.	Игра «Найди отличия» «Занимательные задачки» Игра «Синий, красный» Игра «Рыба, птица, зверь» Упражнение «Отгадай»	Предметные и сюжетные картинки
№58 «Брейн - ринг»		Итоговое занятие «Брейн - ринг»	

Приложение №2

**Конспекты занятий (содержание)**

## **Занятие № 1 «Знакомство»**

Цель: способствовать развитию групповой сплоченности, навыкам кооперации, укреплению эмоциональных контактов, взаимопониманию и доверию.

Настрой на занятия, развитие произвольного поведения, понятийного мышления. Развитие направленного внимания.

### **1.«Знакомство»**

Один ребенок бросает мяч другому, называя свое имя. Второй ловит мяч и называет свое имя. И так далее.

Один ребенок подходит к другому и прикасается своими ладошками к его ладошкам и называет свое имя, второй в ответ называет свое имя и т.д.

### **2.«Прямой счет»**

Ведущий бросает ребенку мяч и называет цифру 1, ребенок ловит мяч и продолжает счет - 2. Затем бросает мяч следующему ребенку, продолжая счет, 3. Тот ловит мяч, говорит: 4, и т.д.

### **3. «Слушай хлопки»**

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет ладоши один раз, дети останавливаются и принимают позу "плакучей ивы" (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). Если ведущий хлопнет в ладоши два раза, принимают позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). Три хлопка — поза "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны). На четыре хлопка возобновляют ходьбу.

### **4. «Обратный счет»**

Ведущий бросает ребенку мяч и называет цифру 12. Ребенок ловит мяч и продолжает счет в обратном порядке - 11. Бросает мяч другому ребенку, продолжая счет в обратном порядке — 10. Тот ловит мяч — 9. И так далее.

### **5. «Послушай, что за окном»**

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить, что происходит за дверью, затем за окном, затем за дверью. Каждый ребенок должен рассказать, что он слышал.

## **Занятие № 2 «Делай, как я»**

### **1.«Делай, как я»**

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей (произвольно) и спрашивает у всех детей, стоящих кружком: "Как зовут этого мальчика (девочку)?" Дети хором называют его имя. И так несколько раз.

### **2.«Не пропусти растение»**

Цель: развитие способности к переключению внимания

Играющие сидят в круге и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, дети должны вставать и тут же садиться.

Слова, к примеру, такие:

ДОРОГА, ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЕТ, ПШЕНИЦА, РОЗА, ЗМЕЯ, ДУБ, КУКЛА, ГРИБ,  
ШКОЛА,  
ШИПОВНИК, РОМАШКА, РАМА, ДОМ, МАШИНА, МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВАЗ,  
МУРАВЕЙ, ГРАФИН, ГВОЗДИКА, ГВОЗДЬ, МУЗЕЙ, ТЕАТР, ИГРА, ИВА, ИВОЛГА,  
ВОРОБЕЙ,  
БАОБАБ, КАШТАН, ПАЛЬМА, ПАЛАТКА, КИНО, КЕНГУРУ, КИВИ, ХОККЕЙ,  
ГОРОД,

СОБАКА, БАНАН, ВАСИЛЕК, КУВШИН, МОЛОКО, ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ТЕРЕМОК, ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА...

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

### **3. «Делай, как я»**

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребенок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу — второй ребенок и

т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала поднятую правую руку, затем левую.

Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. И во второй раз ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

### **4. «Кто больше увидит и запомнит?»**

Цель: развитие внимания и памяти

Детям предлагается следующее занятие: пока ведущий считает до 30, нужно найти в комнате и запомнить все предметы, в названии которых два слога. При произнесении ведущим последнего числа "тридцать" все дети закрывают глаза. Один из детей (названный ведущим) перечисляет все, что запомнил; затем остальные дети дополняют его. После того, как все пере числили все, что могли, все открывают глаза и вместе считают, сколько предметов пропущено.

Возможны разнообразные варианты этой игры. Например, на меньший счет (до 20) перечислить в комнате все предметы, в названии которых присутствует только одна гласная.

### **5. «Внимательные руки»**

Цель: развитие произвольного внимания, фонематического слуха.

Ведущий читает ряд слов, в которых есть звуки "И", "Й" или без них. Дети внимательно слушают и, если в слове есть звук "И", поднимают правую руку; если есть звук "Й" — левую; если нет ни той, ни другой, — руки остаются на коленях.

ЛИФТ, ВАТИН, ЙОД, МЕТРОПОЛИТЕН, ИНЖЕНЕР, ВОРОБЕЙ, ИГРА, КАРАНДАШ, ПЕРО, АЛМАЗ, БУЙВОЛ, ВАГОН, ЗЛАТОГРИВЫЙ, КЛИМАТ, ПРОГУЛКА, РАССВЕТ, АЛЛЕЯ, БАЙДАРКА, ВОЕВОДА, УЧЕНЫЙ, ДИКТАНТ, МЕЧТАТЕЛЬ, КОННИЦА, ЛАДОНЬ,

МАЛЕНЬКИЙ, СОСЕДИ, ПЕРВЫЙ, ПОДЪЕМ, АЙВА, СОЛОМА, ГИБКИЙ, ЯЙЦО, ИСКУССТВО, ИЛИСТЫЙ, ФАКЕЛ, ХЛЕБ, ТЕАТР, БАЛЕТ, ВОДОПОЙ, ВИЛЫ, ПОЛЕ, ПТИЦА, БАЛКОН, КАФЕТЕРИЙ, САМОЛЕТ, КОСМОНАВТ, СТАТУЯ, ХИЩНИК, МЕДВЕДЬ, ДВОЙКА, ЗМЕЙКА,

КОНЫКИ, ГАЗОН, ЖИВОПИСЬ, ПОРТРЕТ, ЛЕБЕДЬ, ФОНТАН, ПОРТНОЙ, БАЛАЛАЙКА,

ТАНЕЦ, ХОРОВОД, ЛЕЙКА, ВОДОПАД, КИНО, КОКТЕЙЛЬ, ХВАСТУН, КОНЕЦ

### **6. «Змейка», или «Закончи слово»**

Цель: развитие внимания, речи, памяти, умения работать в группе

6-10 детей встают в две равные шеренги друг против друга. Крайний в шеренге называет слог, стоящий напротив заканчивает слово, подбирая подходящий слог (можно два слога), и в свою очередь называет свой слог — задание для стоящего напротив второго член противоположной шеренги, и так далее до конца.

## **Занятие № 3 «Путунка»**

### **1. «Перекличка-путанка»**

**Цель:** развитие произвольного внимания

Ведущий называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия - нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

### **2. «Четыре стихии»**

**Цель:** развитие внимания связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов

Играющие сидят в круге. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово "земля", все должны опустить руки вниз, если слово "вода" вытянуть руки вперед, слово "воздух" поднять руки вверх, слово "огонь" произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах. Игра повторяется дважды. Тот, кто ошибается во второй раз, выбывает из игры.

### **3. «Слушай и исполняй»**

**Цель:** развитие внимания и памяти

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

### **4. Обсуждение задания: «Нарисовать что-нибудь, чего на свете не бывает»**

Победителем является тот, кто нарисовал самую забавную, увлекательную ситуацию и хорошо описал ее.

## **Занятие № 4 «Счет»**

### **1. «Профессии»**

**Цель:** развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте. Варианты слов:

ЛАМПА, ВОДИТЕЛЬ, НОЖНИЦЫ, МЕХАНИК, ЛИПА, ТОКАРЬ, СТАЛЕВАР, ЯБЛОКО, БОЛТУН, АРХИТЕКТОР, КАРАНДАШ, СТРОИТЕЛЬ, ГРОЗА, ОБРУЧ, СТОЛЯР, МЕЛЬНИЦА, ТКАЧ, ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЕР, ЛИСТОК, ЭКСКУРСОВОД, УЧИТЕЛЬ, СЕНО, ТЕРПЕНИЕ, КОНДИТЕР, ОЧКИ, РЕКА, ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН, ПАРИКМАХЕР, ФАНТАЗИЯ, ТРАКТОРИСТ, ВЕТЕРИНАР, ЛОЖКА, ПТИЦА, ЦВЕТОВОД, ОГОНЬ,

ЭКОНОМИСТ, СТРЕКОЗА, МАШИНИСТКА, ПУЛЕМЕТ, ПРЫГУН, ЧАЙНИК, ФОТОГРАФ, БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ, ПИРОГ, АРТИСТ, СВЕЧА, ГАЗЕТА, КОНТРОЛЕР, ШУТКА, СОЛНЦЕ, ПОЛЕВОД, ГОЛОВА, БЕРЕГ, ЧЕРТЕЖНИК, РОЩА, БУХГАЛТЕР, САМОВАР, ГЕОЛОГ, ПАЛЬТО, ПЕВЕЦ, БАЛЕРИНА, СЛОВАРЬ, ВОДОЛАЗ, ВАЛЬС, ПУЛЕМЕТЧИК, КОНЬКИ, МАЛЯР, БУТЕРБРОД, ОБРЫВ, СУДЬЯ, УЛЫБКА, СОВЕСТЬ, ИНЖЕНЕР, МОРОЗ, ОГОНЬ,

ГЛИНА, СКУЛЬПТОР, ТОЛСТЯК, ЛЕТЧИК, АГРОНОМ, ОКЕАН, КОМПАС, МИЛИЦИОНЕР, ВЛАСТЬ, МОДЕЛЬЕР, ПРЕЗИДЕНТ, ПОЖАРНЫЙ, РЕЧЬ, СЛЕДОВАТЕЛЬ, ПАМЯТЬ, ЭЛЕКТРОМОНТЕР, ЖИВОТНОВОД, ЛГУН, УПРЯМЕЦ, РАЗВЕДЧИК.

### **2. «Разноцветные мячики»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий молча бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч называет гласный звук, если мяч красного цвета; согласный если мяч синего цвета, и возвращает мяч ведущему.

### **3. «Зеваки»**

Цель: развитие произвольного внимания

Играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление движения, таким образом, меняется после каждого сигнала ведущего. Не выполнивший задание правильно после второй ошибки выходит из круга и внимательно наблюдает за игрой.

### **4. «Назови соседей», вариант с числами**

Цель: развитие внимания, памяти, скорости мыслительных процессов

Играющие сидят в кружок. Ведущий бросает мяч ребенку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать "соседей" данного числа, т.е. числа на 1 меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребенок дважды ошибается в названии "соседей", он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

### **5. Упражнение «Ухо-нос»**

#### **Занятие № 5 «Слоги»**

##### **1. «Правая, левая»**

Цель: развитие произвольного внимания, слухового сосредоточения, фонематического слуха. Ведущий читает ряд слов с согласными на конце. В паузах между словами дети поднимают руку: правую - если окончание твердое; левую - если мягкое. Варианты слов:

БРАТ, НОЖ, БЫЛ, МЕЛЬ, БРАТЬ, ЕЛ, ТОПЬ, ХОР, УГОЛЬ, МЕЛ, СТАЛ, ЕЛЬ, ТОП, БЫЛЬ,

СТАЛЬ, ПЫЛ, ВЕС, ЖАРЬ, ПЫЛЬ, ХОРЬ, ЖАР, ЛАЗ, ЦЕПЬ, ВЫСЬ, ВЯЗ, КОНЬ, ОБМЕН, ВОЗ,

МЫС, ПЕТЬ, ПЕЧАЛЬ, РОСТ, ПИР, СОЛИСТ, РЫХЛИТЬ, ТРУС, ХРУСТ, ХУДЕТЬ, ГРУСТЬ,

ГРУЗ, ШАГ, ШАЛЬ, ЯД, ЮГ, ЩЕБЕТ, ЯНТАРЬ, ЮНОСТЬ, ЩЕГОЛЬ, ЩИТ, ШТОРМ, ЧИТАТЬ, ЧТЕЦ, ФАСАД, УМЕТЬ, ШАР, УКСУС, УКАТАТЬ, ШАМПУНЬ, УКАЗ, УКАЗАТЬ, УКОР, УКОРЯТЬ

##### **2. «Мячик-смягчитель»**

Цель: развитие внимания, речи, темпа мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово с твердым окончанием. Ребенок, поймавший мяч, перед тем, как бросить его обратно, произносит то же слово, но с мягким окончанием.

Возможные слова:

УГОЛ, БРАТ, ЕЛ, ТОП, МЕЛ, ХОР, СТАЛ, ПЫЛ, ЖАР, БЫЛ, ЦЕП, ВЕС, ЛЮБИТ, ХОДИТ,

НОСИТ, МОЧИТ, ВАРИТ, СТРОИТ, ОБУТ, СЛУЖИТ, ТУЖИТ, ДОИТ, ПОИТ, ДУРИТ, ЦЕНИТ, ХМУРИТ, ПИЛИТ, ШУТИТ, МОЛ, ДАЛ, ПАР, ШАР, ВРАЛ, ВЯЗ, ЖЕСТ, ПРАВ.

##### **3. «Тропинка»**

Цель: развитие дисциплинированности, организованности, сплоченности

Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока ведущий не произнесет слово-задание. Если ведущий говорит: "Тропинка!", все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если ведущий говорит: "Копна!", — дети направляются к

центру круга, выставив руки вперед. Если говорит: "Кочки!", дети приседают, положив руки на голову. Задания ведущим чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит все задания, получит поощрительные очки. Чемпионом становится ребенок, набравший наибольшее количество поощрительных очков.

#### **4.«Назови соседей»**

Вариант с буквами алфавита

Цель: развитие памяти, способности к переключению внимания

Играющие встают в круг. Ведущий берет в руки мяч. Он бросает мяч одному из детей, называя любую букву алфавита. Поймавший мяч должен назвать "соседей" указанной буквы, т.е. предыдущую букву и последующую. После этого ребенок возвращает мяч ведущему. Тот бросает мяч другому ребенку, называя иную букву алфавита. И так далее. Ребенок, ошибающийся в назывании "соседей" дважды, выбывает из круга и наблюдает за игрой со стороны.

#### **5. «Найди себе пару»**

Цель: развитие внимания, наблюдательности, мышления Дети получают карточки со слогами:

НА	СОС
КА	МЫШ
ГО	РА
ЖИ	ВОТ
ПАР	ТА
ВО	ДА

Задание детям: найти пару и встать рядом так, чтобы получилось слово.

### **Занятие № 6 «Слух»**

#### **1. «Закончи предложение»**

Цель: развитие понятийного мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий кидает одному игроку мяч и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить его. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Ребенок, не сумевший дважды закончить предложение, выбывает из круга и внимательно наблюдает за продолжающими игру детьми.

Варианты предложений:

Лимоны кислые, а сахар...

Собака лает, а кошка...

Ночью темно, а днем...

Трава зеленая, а небо...

Зимой холодно, а летом...

Ты ешь ртом, а слушаешь...

Утром мы завтракаем, а днем...

Птица летает, а змея...

Лодка плывет, а машина...

Ты смотришь глазами, а дышишь.  
У человека две ноги, а у собаки...  
Птицы живут в гнездах, а люди... Зимой идет снег, а летом...  
Ты читаешь глазами, а пишешь...  
В России говорят по-русски, а в Англии...  
Из шерсти вяжут, а из ткани...  
Балерина танцует, а пианист...  
В Венгрии говорят по-венгерски, а в Швеции...  
В Эстонии говорят по-эстонски, а в Америке...  
В Польше говорят по-польски, а в Германии...  
Дрова пилят, а гвозди...  
Певец поет, а строитель...  
Композитор сочиняет музыку, а музыкант...

## **2. «Правильно услышим и покажем, что услышали»**

Цель: развитие мышления, слухового сосредоточения

Дети сидят в круге. Ведущий договаривается с ними, как они покажут, какую фразу услышали:

- если восклицательную, то обе поднятые руки соединены над головой;
- если вопросительную,- правая рука поднята и согнута полукругом, левая кулачок перед грудью;
- если утвердительную оба кулачка прижаты друг к другу.

Затем ведущий читает текст, делая паузы в конце предложений. Дети должны руками изображать то, что услышали (вопросительную, восклицательную или утвердительную фразу). Варианты текстов:

- Из русского фольклора.
- Где ты, брат Иван?
- В горнице.
- А что делаешь?
- Помогаю Петру.
- А Петр что делает?
- Да на печи лежит
- Лень, отвори дверь, сгоришь!
- Хоть сгорю, да не отворю.
- Федул, что губы надул?
- Да кафтан прожег.
- Зачинить можно.
- Да иглы нет.
- А велика дыра?
- Да один ворот остался.
- Ты пирог съел?
- Нет, не я!
- А хочешь еще?

- Хочу.
- Я медведя поймал!
- Так веди сюда!
- Не идет.
- Так сам иди!
- Да он меня не пускает!
- Из зарубежного фольклора.
- Который час?
- Двенадцать бьет.
- Кто вам сказал?
- Знакомый кот.
- А мышка где?
- В своем гнезде.
- Чем занята?
- Штанишки шьет.
- Кому?
- Супругу своему. - А кто ее супруг?
- Барон Кукарекух!
- Был сапожник? - Был!
- Шил сапожки?
- Шил!
- Для кого сапожки?
- Для соседской кошки!

### **3. «Сколько в слове слогов»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч ребенку, называет слово. Ребенок, получивший мяч, называет количество слогов в этом слове и возвращает мяч ведущему.

Варианты слов:

ДУБ, КОЗА, БРАТ, ВОДА, ШУМ, ПОЛЕ, ЗИМА, КИТ, СУНДУК, ЖИРАФ, КОТ, ШУБА, КАТОК,

ШАР, СЛОВО, КЛЯКСА, ЧАСЫ, РУКА, ШАРФ, ЧАШКА, КНИГА, МИР, ЛЕС, МАЛЬЧИК, ГОЛОВА, ХЛЕБ, СОБАКА, КОРОВА, ЗМЕЯ, МУКА, КИНО, КИРПИЧ, СЕМЕЧКО, УЧЕНИК, РЫБА, БОТИНКИ, РУБАШКА, ЦЫПЛЕНОК, БАБОЧКА, БОЧКА

### **Занятие № 7 «Отгадай-ка»**

#### **1. «Синий, красный»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово. Поймавший мяч ребенок называет количество в этом слове:

Гласных - если мяч красный, согласных - если мяч синий, И возвращает мяч ведущему.

Варианты слов:

ОКНО, ЛЕД, РАМА, КНИГА, ШУМ, ЛОМ, ВОДА, ДУМА, ПЕРО, ШЛЯПА, КОРОВА, КОШКА,

ПОЛ, ВОЛ, МЫС, РУКА, ЛИЦО, СТОЛ, СТУЛ, ШКАФ, ПОЛКА, ХЛЕБ, ЛЕС, ДЕРЕВО, КОРА, ЛИСТ, ЧАШКА, ЛУК, КИНО, РАКЕТА, БУКЕТ, СУМКА, ЗОНТ, ЖИВОТ, КОМПОТ, КУКЛА

## **2. «Рыба, птица, зверь»**

Цель: развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: "Рыба, птица! зверь, рыба, птица, зверь, рыба..." Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае?, рыбу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается ошибкой), то ребенок, выбывает из игры, оставляя свой "фант" ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому "фанту".

## **3. «Отгадай»**

Цель: развитие фонематического слуха, внимания, мышления

В игре принимают участие 3-4 ребенка. Остальные внимательно следят за игрой.

Одного из играющих детей просят на некоторое время выйти за дверь (или повернуться к играющим спиной), остальные получают карточки со словами из одного предложения, которые должны произнести по сигналу ведущего одновременно каждый свое слово. Задача "отгадчика" понять и произнести предложение целиком. Игра проводится несколько раз так, чтобы в ней приняли участие все дети. Если "отгадчик" не справляется с задачей сразу, можно повторить. Выигрывает тот, для кого делалось меньше повторений.

Варианты предложений:

Шел по улице отряд. Пошла коза за орехами. Вот два петуха. Стала жаба важно квакать.

Летела сорока высоко. Муха денежку нашла. Шла кукушка мимо сада.

Повар готовил обед. Бедная кошка порезала лапу. На болоте стоит пень. Жил на свете старичок. Слон шагает по дороге.

## **4. «Смотри на руки»**

Цель: способствует успокоению и организации

Дети стоят друг за другом, первый командир. Во время спокойной ходьбы по кругу командир показывает различные движения рук, остальные повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движения, остальные участники игры их повторяют.

## **5. «МНОГО — один»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов:

КОТЫ, ГРАЧИ, ЛЕСА, РЯДЫ, МОСТЫ, СТОЛБЫ, ХОЛМЫ, СЛЕДЫ, ДОМА, КРОТЫ, КОСЫ,

ГЛАЗА, ШКАФЫ, ШАРФЫ, СЛОНЫ, САДЫ, КУСТЫ, НОСЫ, БЛИНЫ, ЛИСТЫ, ГРИБЫ, СТОЛЫ, НОЖИ, КОРЖИ, БАНТЫ, ФАНТЫ, ПОЛЫ, БРАТЯ, ГНОМЫ, РТЫ, ЧАСЫ, БОЛТЫ, КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ

## **6. Животные**

Цель: развитие памяти

Ведущий бросает мяч ребенку, называя животное. Ребенок ловит мяч, вспоминает какое-то животное, называет его, бросает мяч другому ребенку и т.д.

## **Занятие № 8 «Слоги»**

### **1. «Цветок, дерево, фрукт»**

Цель: развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: "Цветок, дерево, фрукт, цветок, дерево..." Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, дерево. Причем, каждый следующий раз (когда выпадает дерево или фрукт, или цветок) названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный, или название повторяется, или ребенок не уложился во времени, то он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок (он победитель).

### **2. «Мячик-соединитель»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления, речи

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например: "собака, гулять". Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов и бросает мяч обратно ведущему. Повторяется от 10 до 20 раз. В зависимости от ситуации, числа участников игры и состояния детей.

Варианты несогласованных слов:

"СОБАКА, ГУЛЯТЬ" "ДЕРЕВО, РАСТИ" "ДОЖДЬ, ЛИТЬ" "СОЛНЦЕ, СВЕТИТЬ"

"КОШКА,

ЦАРАПАТЬ" "НОЖ, РЕЗАТЬ" "ДОМ, СТРОИТЬ" "ПОРТНОЙ, ШИТЬ" "ВРАЧ, ЛЕЧИТЬ"

"ФУТБОЛИСТЫ, ИГРАТЬ" "УЧЕНИК, ОТВЕЧАТЬ" "ТЕЛЕФОН, ЗВОНИТЬ"

"ТЕЛЕВИЗОР,

ПОКАЗЫВАТЬ" "ДЕВОЧКА, ПЛАКАТЬ" "ТРАВА, ЗЕЛЕНЕТЬ" "КНИГА, ЧИТАТЬ"

"ПАРИКМАХЕР, СТРИЧЬ" "ГОЛОВА, БОЛЕТЬ" "СТАРИЧОК, ХРАПЕТЬ" "МЫШКА, ШУРШАТЬ" "КАРАНДАШ, ТОЧИТЬ" "КРАСКИ, РИСОВАТЬ" "ХРУСТАЛЬ, РАЗБИТЬ" "МЯЧ, УРОНИТЬ"

### **3. «Запомни свое место»**

Цель: развитие памяти, внимания

Дети становятся в разных углах комнаты. Каждый ребенок должен запомнить свое место. По сигналу ведущего (один хлопок) все бегут со своих мест и ходят по кругу. По следующему сигналу ведущего (два хлопка) дети должны вернуться на свои места. Местоположение детей несколько раз меняется. Победителем является тот, кто ни разу не перепутал свое место.

### **4. «Два и три слога»**

Цель: развитие внимания, речи, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий бросает в случайном порядке мячи, произнося при этом односложное слово. Ребенок, поймавший мяч, перед тем, как вернуть его, изменяет слово так, чтобы оно стало: если мяч красный - двусложным (дом - дома); если мяч синий - трехсложным (дом - домики). Варианты слов:

САД, КУСТ, НОС, БЛИН, ЛИСТ, ГРИБ, СТОЛ, НОЖ, ШАР, КОРЖ, БАНТ, ФАНТ, ПОЛ, КОТ,

КОЛ, ШКАФ, ШАРФ, СЛОН, ДУБ, БРАТ, ГНОМ, ПЛОТ, РОТ, ЗУБ, ЧАС, БОЛТ, КОВШ, РУБЛЬ, ГЛАЗ, ЗОНТ, КЛАД, ЧАН, СУП, МУЛ, СЕРП

## **Занятие № 9 «4 лишний»**

### **1. «Четвертый лишний»**

Цель: развитие внимания, памяти, логического мышления

Дети сидят в круге. Ведущий бросает мяч ребенку и называет 4 предмета, 3 из которых относятся одному общему понятию. Ребенок должен определить лишний предмет, т.е. не подходящий к остальным, назвать его и вернуть мяч ведущему.

Варианты слов:

- 1) СТОЛ, СТУЛ, КРОВАТЬ, ЧАЙНИК;
- 2) ЛОШАДЬ, КОШКА, СОБАКА, ЩУКА;
- 3) ЕЛКА, БЕРЕЗА, ДУБ, ЗЕМЛЯНИКА;
- 4) ОГУРЕЦ, РЕПА, МОРКОВЬ, ЗАЯЦ;
- 5) БЛОКНОТ, ГАЗЕТА, ТЕТРАДЬ, ПОРТФЕЛЬ;
- 6) ОГУРЕЦ, АРБУЗ, ЯБЛОКО, МЯЧ;
- 7) ВОЛК, ЛИСА, МЕДВЕДЬ, КОШКА;
- 8) ФИАЛКА, РОМАШКА, МОРКОВЬ, ВАСИЛЕК;
- 9) КУКЛА, МАШИНКА, СКАКАЛКА, КНИГА;
- 10) ПОЕЗД, САМОЛЕТ, САМОКАТ, ПАРОХОД;
- 11) ВОРОБЕЙ, ОРЕЛ, ОСА, ЛАСТОЧКА;
- 12) ЛЫЖИ, КОНЬКИ, ЛОДКА, САНКИ;
- 13) СТУЛ, МОЛОТОК, РУБАНОК, ПИЛА;
- 14) СНЕГ, МОРОЗ, ЖАРА, ЛЕД;
- 15) ВИШНЯ, ВИНОГРАД, КАРТОФЕЛЬ, СЛИВА;
- 16) АВТОБУС, ТРАМВАЙ, САМОЛЕТ, ТРОЛЛЕЙБУС;
- 17) РЕКА, ЛЕС, АСФАЛЬТ, ПОЛЕ;
- 18) ПОЖАРНИК, КОСМОНАВТ, БАЛЕРИНА, МИЛИЦИОНЕР;
- 19) ПАРТА, ДОСКА, УЧЕНИК, ЕЖИК;
- 20) ЗМЕЯ, УЛИТКА, БАБОЧКА, ЧЕРЕПАХА;
- 21) КИСТИ, КРАСКИ, ЧАЙНИК, ПОЛОТНО;
- 22) ШЛЯПА, КРЫША, ДВЕРЬ, ОКНО;
- 23) МОЛОКО, ЧАЙ, ЛИМОНАД, ХЛЕБ;
- 24) НОГА, РУКА, ГОЛОВА, БОТИНОК

### **2. «Расставить посты»**

Цель: способствует успокоению и организации

Дети маршируют друг за другом. Впереди идет командир. Когда командир подаст сигнал (хлопнет в ладоши или свистнет в свисток), идущий последним ребенок должен немедленно остановиться и стоять на посту, не двигаясь, а остальные продолжают ходьбу. Так командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (линейка, круг, по углам и т.д.). Затем назначается новый командир и т.д., пока командиром не побывает каждый ребенок.

### **3. «Кто кем будет?»**

Цель: развитие внимания, воображения, мышления, речи

Дети сидят в кружок. Ведущий, обращаясь по очереди к каждому ребенку, задает вопрос: "Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок?" и т.д.

При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. Выигрывает тот, КТО назовет больше всего вариантов.

## **Занятие № 10 «Смысловые пары»**

### **1. «Кем был?»**

Цель: развитие внимания, воображения, памяти, мышления, речи

Дети сидят в кружок. Ведущий, по очереди обращаясь к каждому ребенку, задает вопрос: "Кем (чем), был раньше?"

ЦЫПЛЕНОК (ЯЙЦОМ), ЛОШАДЬ (ЖЕРЕБЕНКОМ), КОРОВА (ТЕЛЕНКОМ), ДУБ (ЖЕЛУДЕМ),  
РЫБА (ИКРИНКОЙ), ЯБЛОНЯ (СЕМЕЧКОМ), ЛЯГУШКА (ГОЛОВАСТИКОМ),  
БАБОЧКА  
(ГУСЕНИЦЕЙ), ХЛЕБ (МУКОЙ), ШКАФ (ДОСКОЙ), ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ),  
РУБАШКА  
(ТКАНЬЮ), БОТИНКИ (КОЖЕЙ), ДОМ (КИРПИЧОМ), СИЛЬНЫЙ (СЛАБЫМ),  
МАСТЕР  
(УЧЕНИКОМ, ЖЕНЩИНА (ДЕВОЧКОЙ), ЛИСТОК (ПОЧКОЙ), СОБАКА (ЩЕНКОМ),  
СВИТЕР  
(ШЕРСТЬЮ), ШУБА (МЕХОМ), ПТИЦА (ПТЕНЦОМ), КОЗЕЛ (КОЗЛЕНКОМ), ОВЦА  
(ЯГНЕНКОМ).

### **2. «Мячик с путаницей»**

Цель: развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка

Дети сидят в круге. Ведущий, бросая мяч ребенку, называет одушевленное существительное. Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим.

Например:

ВОРОНА ... мычит

ВРАЧ ... чирикает и т.д.

Варианты одушевленных существительных:

КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЕР, ПАРИКМАХЕР,  
БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЕТЧИК, РЫБА, ПТИЦА, МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА,  
БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА, КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН, БУРАТИНО,  
ДЕРЕВО, ЦВЕТОК и т.д.

### **3. «Волшебные кляксы»**

Цель: развитие воображения, мышления, речи

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

### **4. «Отгадай вопрос»**

Цель: развитие внимания, мышления

Дети сидят в круге. Ведущий, бросая мяч ребенку, называет имя существительное; ребенок, бросая мяч обратно, вопрос к этому имени существительному (кто? или что?).

### **5. «Что делать?»**

Цель: развитие слухового сосредоточения, мышления; моторная разрядка

Ведущий читает рассказ, делая остановку после каждого слова. Задание детям: если они услышат слово, отвечающее на вопрос "что делать?", нужно поднять обе руки над головой и помахать ими.

## **Занятие № 11 «Логические цепочки»**

### **1. «Путешествие»**

Сегодня мы отправляемся с вами в большое путешествие в страну Интеллектуалов. Вы готовы отправиться в путь? Тогда начнем.

Как вы думаете, сколько игр на свете? Сто? Двести? Пятьсот? Больше, гораздо больше. Какие они бывают? Игры бывают:

- домашние и уличные,
- детские и взрослые,
- сложные и простые,
- мальчишечьи и девчоночьи,
- с правилами и без правил,
- для учения и развлечения...

Целое море игр!

По этому морю игр плывет сейчас наш корабль, приближаясь к стране, где живут игры и задания, не дающие скучать. Труден этот путь. Вверх, все вверх, к вершинам знаний ведет она. Много препятствий нужно преодолеть на этом пути.

### **1. «Прямой счет»**

Цель: развитие внимания, скорости мыслительных процессов.

Ведущий бросает мяч ребенку и называет цифру 1, ребенок ловит мяч и продолжает счет – 2. Затем бросает мяч следующему ребенку, продолжая счет, - 3. тот ловит мяч и говорит: 4 и т.д. до 20.

### **2. «Лабиринт»**

Цель: развивать умение концентрировать внимание; связную речь; самоконтроль. Предложить детям найти правильный выход из лабиринта.

### **3. Логические цепочки «Продолжи ряд предметов»**

Цель: развивать умение устанавливать последовательность взаимосвязей, упорядочение объектов по внешним признакам.

### **4. «Рисование узоров»**

Цель: развивать воссоздающее воображение, тренировать координацию рук.

### **5. Сказочные головоломки «В лесу»**

Цель: развивать понимание количественных и качественных соотношений, творческое и логическое мышление.

Желая поупражняться в стрельбе из лука, королевские дети Абел, Бен и Пола вместе со своим старшим другом сэром Каем отправились в лес. Поначалу у каждого из них имелось одинаковое количество стрел. Когда все они были выпущены, выяснилось, что:

1) сэр Кай набрал больше очков, чем принцесса Пола; 2) принц Бэн чаще попадал в цель, чем сэр Кай; 3) принцесса Пола стреляла точнее, чем принц Абел.

Кто же в тот день стрелял лучше всех?

(Принц Бэн.)

### **6. Релаксация « Порхание бабочки»**

Дети ложатся на коврик на спину, руки вытянуть вдоль туловища, ноги прямые, слегка раздвинуты. Педагог: «Закройте глаза и слушайте мой голос. Дышите легко и спокойно. Представьте себе, что вы находитесь на лугу в прекрасный летний день. Прямо перед собой вы видите великолепную бабочку, порхающую с цветка на цветок. Проследите за движением ее крыльев. Движения ее крыльев легки и грациозны. Теперь пусть каждый вообразит, что он – бабочка, что у него красивые и большие крылья. Почувствуйте, как ваши крылья медленно и плавно движутся вверх и вниз. Наслаждайтесь ощущением медленного и плавного парения в воздухе. А теперь взгляните на пестрый луг, над которым вы летите. Посмотрите, сколько на нем ярких цветов. Найдите глазами самый красивый цветок и постепенно начинайте приближаться к

нему. Теперь вы почувствуете аромат своего цветка. Медленно и плавно вы садитесь на мягкую пахучую серединку цветка. Вдохните еще раз его аромат... и откройте глаза. Расскажите о своих ощущениях».

## **Занятие № 12 «Сказка»**

### **1.«Закончи предложение»**

Цель: развитие понятийного мышления.

Дети сидят в кружок. Ведущий кладет одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребенок поймавший мяч должен закончить его. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Варианты предложений:

Лимоны кислые, а сахар...

Собака лает, а кошка...

Ночью темно, а днем... Трава зеленая, а небо...

Зимой холодно, а летом...

Ты ешь ртом, а слушаешь...

Утром мы завтракаем, а днем...

Птица летает, а змея...

Лодка плывет, а машина...

Птицы живут в гнездах, а люди...

Зимой идет снег, а летом...

### **2.«Какую фигуру вырезали?»**

Цель: развивать логическое мышление, пространственное расположение предметов и их деталей, умение концентрировать внимание.

### **3.«Логические цепочки»**

Цель:развивать логическое и творческое мышление

### **4. «Рисование узоров»**

Цель:развивать воссоздающее воображение, тренировать координацию рук.

### **5. Сказочные головоломки «Четверо братьев»**

Рассердившись из-за того, что все попытки провести Абу закончились ничем, джинн превратил купца и трех его братьев в животных. Одного — в свинью, другого — в осла, третьего — в верблюда и четвертого — в козла.

1) Ахмед не стал ни свиньей, ни козлом.

2) Шариф — ни верблюдом, ни свиньей.

3) Если Ахмед не был верблюдом, то Омар не был свиньей.

4) Абу не обернулся ни козлом, ни свиньей.

5) Омар — ни козлом, ни верблюдом.

В кого превратился каждый из братьев?

(Омар — в свинью, Шариф — в козла, Ахмед — в верблюда, Абу стал ослом.)

### **6. Релаксация « Тихое озеро»**

Педагог: «Лягте в удобное положение. Вытянитесь и расслабьтесь. Теперь закройте глаза и слушайте меня.

Представьте себе чудесное солнечное утро. Вы находитесь возле тихого, прекрасного озера. Слышно лишь ваше дыхание и плеск воды. Солнце ярко светит, и это заставляет вас чувствовать себя все лучше и лучше. Вы чувствуете, как солнечные лучи согревают вас. Вы слышите щебет птиц и стрекотанье кузнечика. Вы абсолютно спокойны. Солнце светит, воздух чист и прозрачен. Вы ощущаете всем телом тепло солнца. Вы спокойны и неподвижны, как это тихое утро. Приятная истома охватывает вас, вы чувствуете себя спокойными и счастливыми, вам лень шевелиться. Каждая клеточка вашего тела наслаждается покоем и солнечным теплом. Вы отдыхаете... А теперь открываем глаза. Мы снова в детском саду, мы хорошо отдохнули, у нас бодрое настроение, и приятные ощущения не покинут нас в течение дня.»

### **Занятие № 13 Сказка»**

#### **1. «Закончи предложение»**

Цель: развитие понятийного мышления.

Дети сидят в кружок. Ведущий кладет одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребенок поймавший мяч должен закончить его. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Варианты предложений:

В России говорят по-русски, а в Англии...

Из шерсти вяжут, а из ткани...

Балерина танцует, а пианист...

В Венгрии говорят по-венгерски, а в Швеции...

В Эстонии говорят по-эстонски, а в Америке...

В Польше говорят по-польски, а в Германии...

Дрова пилят, а гвозди...

Певец поет, а строитель...

Композитор сочиняет музыку, а музыкант...

#### **2. «Логические цепочки»**

Цель: развивать логическое и творческое мышление

#### **3. «Рисование узоров»**

Цель: развивать творческое и воссоздающее воображение.

#### **4. Сказочные головоломки «Кормушки».**

Ослу Абу пришлось делить корм с лошадью и коровой.

1) Если Абу ест овес, то лошадь ест то же, что и корова.

2) Если лошадь ест овес, то Абу ест то, что не ест корова.

3) Если корова ест сено, то Абу ест то же, что и лошадь.

•Кто всегда ест из одной и той же кормушки?

(Абу.)

#### **5.Релаксация « Полет высоко в небо»**

Педагог:«Лягте в удобное положение. Закройте глаза и слушайте мой голос. Дышите медленно и легко. Представьте, что вы находитесь на летнем ароматном лугу. Над вами летнее теплое солнце и высокое голубое небо. Вы чувствуете себя абсолютно спокойными и счастливыми. Высоко в небе вы видите птицу, парящую в воздухе. Это большой орел с гладкими и блестящими перьями.

Птица свободно парит в небе, крылья ее распростерты в стороны. Время от времени она медленно взмахивает крыльями. Вы слышите звук взмахивающих крыльев, когда они энергично рассекают воздух.

Теперь пусть каждый из вас вообразит, что он – птица. Представьте, что это ваши крылья медленно дарите, плывете в воздухе и ваши крылья распростерты в стороны. Ваши крылья рассекают воздух, упираясь в его плотные массы. Наслаждайтесь свободой и прекрасным ощущением парения в воздухе.

А теперь медленно взмахивая крыльями, приближайтесь к земле.

Вот мы уже на земле. Откройте глаза. Вы чувствуете себя хорошо отдохнувшими, у вас бодрое настроение и прекрасное ощущение полета, которое сохранится на весь день».

## **Занятие № 14 «Логические цепочки»**

### **1. «Мячик – соединитель»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления, речи.

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например «собака, гулять». Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих двух слов и бросает мяч обратно ведущему.

Варианты несогласованных слов:

Собака, гулять

Дерево, расти

Дождь, лить

Солнце, светит

Кошка, царапать

### **2. «Дорисуй недостающие фигуры»**

Цель: развивать логическое мышление, математические способности.

### **3. «Найди фигуры»**

Цель: развивать творческое и логическое мышление.

### **4. «Дорисуй картинки»**

Цель: развивать творческое и воссоздающее воображение, фантазию

### **5. Сказочные головоломки «Друг или враг?»**

Надо сказать, что одни обитатели Марса относились к землянам вполне дружелюбно и всегда говорили им правду. Зато другие, настроенные враждебно, им отчаянно врали. Астронавты никак не могли определить, кто им друг, а кто враг.

– Ты тот, кто говорит правду? — спросил астронавт полосатого марсианина.

– Он скажет «да», — заметил подошедший к ним пятнистый марсианин, — но он обманет.

Что ответит полосатый марсианин?

(Полосатый марсианин в любом случае скажет «да».)

### **6. Релаксация «Путешествие в волшебный лес»**

Педагог: «Лягте удобно и закройте глаза. Представьте себе, что вы в лесу, где много деревьев, кустарников и всевозможных цветов. В самой чаще стоит белая каменная скамейка, присядем на нее.

Прислушайтесь к звукам и насладитесь запахами вокруг вас: пахнет влажная земля, ветер доносит запах сосен. Вы слышите пение птиц, шорохи трав. Насладитесь этим ощущением, захватите это чувство с собой, возвращаясь из путешествия. Пусть оно будет с вами весь день».

## **Занятие № 15 «Логические цепочки»**

### **1. «Мячик – соединитель»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления, речи.

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например «собака, гулять». Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих двух слов и бросает мяч обратно ведущему.

Варианты несогласованных слов:

Нож, резать

Дом, строить

Портной, шить

Врач, лечить

Футболисты, играть

Ученик, отвечать

Телефон, звонить

Телевизор, показывать

## **2. «Подбери рисунок»**

Цель: развивать творческое мышление, воображение.

## **3. «Нарисуй что получится»**

Цель: развивать воссоздающее и творческое воображение.

## **4. Сказочные головоломки «Семимильные сапоги»**

Великан-людоед обнаружил, что в потемках достал из своего чулана шестимильные сапоги. И с досады зашвырнул их обратно. Чтобы поскорее добраться до намеченной цели, требовались только семимильные сапоги.

Если в кладовке у великана стояли четыре шестимильных сапога и восемь семимильных, то сколько всего сапог ему нужно вытащить не глядя, чтобы среди них оказалась пара семимильных? (Поскольку в кладовке хранилось четыре шестимильных сапога, то великан наверняка получит хотя бы пару семимильных, если достанет шесть сапог.)

## **5. «Логические цепочки»**

Цель: развивать логическое и творческое мышление.

## **6. Релаксация «Плывем в облаках»**

Педагог: «Лягте и займите удобное положение. Закройте глаза. Дышите медленно и легко. Вообразите, что вы находитесь на природе, в прекрасном месте. Теплый, тихий день. Вам приятно, и чувствуете себя хорошо. Вы абсолютно спокойны.

Вы лежите и смотрите в верх на облака – большие, белые, пушистые облака в прекрасном синем небе. Дышите свободно. Во время вдоха вы начинаете мягко подниматься над землей. с каждым вдохом вы медленно и плавно поднимаетесь навстречу большому пушистому облаку. Вы поднимаетесь еще выше на самую верхушку облака и мягко утопаете в нем. Теперь вы плывете на вершине большого пушистого облака. Ваши руки и ноги свободно раскинуты в стороны, вам лень шевелиться. Вы отдыхаете. Облако медленно вместе с вами начинает опускаться все ниже и ниже, пока не достигнет земли. Наконец, вы благополучно растянулись на земле, а ваше облако вернулось к себе домой на небо. Оно улыбается вам, вы улыбаетесь ему. У вас прекрасное настроение. Сохраните его на весь день».

## **Занятие № 16 «Фантазеры»**

### **1. «Мячик – соединитель»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления, речи.

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например «собака, гулять». Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих двух слов и бросает мяч обратно ведущему.

Варианты несогласованных слов:

Девочка, плакать

Трава, зеленеть

Книга, читать

Парикмахер, стричь

Голова, болеть

Старичок, храпеть

Мышка, шуршать

Карандаш, точить

Краски, рисовать Хрусталь, разбить Мяч, уронить.

**2. «Какая из фигур не подходит к остальным?»** Цель: развивать творческое мышление, логику.

**3. «Фантазеры»**

Цель: развитие воображения и творческих способностей.

Детям раздается стандартный лист картона и цветной скотч. Детям нужно придумать и создать картину.

**4. «Логические головоломки»**

Цель: развитие творческого мышления (креативность)

1. На столе лежат спички, из них сложено 6 квадратов.

Инструкция: «Убери 3 спички так, чтобы получилось 4 квадрата».

2. Разложить на столе 16 спичек как на рисунке.

Инструкция: «Попробуй сложить 5 квадратов, передвинув только 2 спички».

**5. Релаксация «Отдых на море»**

Педагог: «Лягте в удобное положение, закройте глаза и слушайте мой голос.

Представьте себе, что вы находитесь в прекрасном месте на берегу моря. Чудесный летний день. Небо голубое, теплое солнце. Вы чувствуете себя абсолютно спокойным и счастливыми. Мягкие волны докатываются до ваших ног, и вы ощущаете приятную свежесть морской воды. Появляется ощущение обдувающего все тело легкого и свежего ветра. Воздух чист и прозрачен. Приятное ощущение свежести и бодрости схватывает все тело: лоб, лицо, спину, живот, руки и ноги. Вы чувствуете, как тело становится легким, сильным и послушным. Дышите легко и свободно. Настроение становится бодрым и жизнерадостным, хочется встать и двигаться. Открываем глаза. Мы полны сил и энергии. Постарайтесь сохранить эти ощущения на весь день».

**Занятие № 17 «Фигуры»**

**1. «Кто кем будет?»**

Цель: развитие внимания, воображения, мышления, речи.

Дети сидят в кружок. Ведущий обращаясь по очереди к каждому ребенку задает вопрос:

«Кем (чем) будет

– яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань,

Ученик, больной, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок?»

**2. «Расставь цепочки из предложенных фигур»**

Цель: развивать творческое мышление, логику.

**3. «Ответьте на вопросы»**

Таня рисовала кошку, два ее братика играли: один – с машинкой, другой – с паровозиком. Вдруг мальчики поссорились. Пришлось Тане забрать у Андрея машинку. С какой игрушкой играл Миша? (с паровозиком).

Две девочки играли на скрипках, а одна – на гитаре. На чем играла Таня если Оля с Надей и Надя с Таней играли на разных инструментах? (Надя на гитаре, Оля с Таней на скрипках).

#### **4. «Нарисуй что получится»**

Цель: развивать творческое и воссоздающее воображение, фантазию.

#### **5. Релаксация «Радуга»**

Педагог: «лягте удобно, дышите ровно и глубоко. Представьте, что перед вашими глазами радуга.

Первый цвет – голубой. Голубой может быть мягким и успокаивающим, как струящаяся вода. Голубой приятно ласкает глаза в жару, он освежает тебя, как купание в озере. Ощути эту свежесть. Следующий – желтый. Желтый приносит нам радость, он согревает нас, как солнышко, он напоминает нам нежного пушистого цыпленка, и мы улыбаемся. Если нам грустно и одиноко, он поднимает настроение.

Зеленый – цвет мягкой лужайки, листьев и теплого лета. Если нам не по себе, и мы чувствуем себя неуверенно, зеленый цвет поможет чувствовать себя лучше.

### **Занятие № 18 «Фигуры»**

#### **1. «Кем был?»**

Цель: развитие внимания, воображения, мышления, речи, памяти.

Дети сидят в кружок. Ведущий по очереди обращаясь к каждому ребенку задает вопрос: «Кем (чем) был раньше?»

- цыпленок, лошадь, корова, дуб, рыба, яблоня, лягушка, бабочка, хлеб, шкаф, велосипед, рубашка, ботинки, дом, сильный, мастер, листок, собака, свитер, птица, шуба, козел, ягненок.

#### **2. «Составь цепочку из фигур»**

Цель: развитие логического мышления, внимания.

**3. «Нарисуйте необходимые фигуры в пустых клетках»** Цель: развивать творческое мышление, логику.

Мальчик смотрел в бинокль на море. По морю плыли три корабля: красный, зеленый, синий. Красный с зеленым плыли на юг затем зеленый свернул и поплыл с синим на запад. Скажите куда поплыл красный корабль после того как зеленый свернул на запад. (на юг).

У бабушки три внучки: Таня, Аня и Ира. Ответьте, какая из девочек самая высокая, а какая самая маленькая?. (Таня – маленькая, Ира – высокая).

#### **4. «Логические концовки»**

Лимоны кислые, а сахар ...(сладкий) Ты ходишь ногами, а бросаешь ...(руками).

Если стол выше стула, то стул...(ниже стола).

Если два больше одного, то один ...(меньше двух).

Если Саша вышел раньше Сережи, то Сережа вышел ...(позже Саши).

Если река глубже ручейка, то ручеек ...(мельче реки).

Если сестра старше брата, то брат ...(младше сестры).

Если правая рука справа, а левая ...(слева).

Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочка ...(женщинами).

Нож и кусок стекла – оба ...(острые).

## 5. Упражнение на релаксацию

Педагог: «Лягте на коврик, на спину, руки вытянуть вдоль туловища, ноги прямые, не скрещены. (Играет тихая спокойная музыка).

Устройтесь поудобнее и закройте глаза.

Ощущение приятного покоя и отдыха охватывает все мое тело и распространяется по нему. Я спокойно отдыхаю.

Отдыхают мои руки, отдыхают мои ноги, отдыхает моя нервная система. Приятная истома охватывает мое тело, мне лень шевелиться. Мое дыхание совершенно спокойно. Мне дышится легко и свободно. Мои руки расслаблены и теплеют. Я дышу легко и непринужденно. Каждый новый вдох снимает напряжение, успокаивает меня и приносит приятное расслабление. Чувство приятного покоя наполняет меня изнутри. Я отдыхаю. Мое тело полностью расслаблено. Приятная лень разливается по всему телу. Я наслаждаюсь полным покоем и отдыхом, который приносит мне силы и уверенность в себе. Я становлюсь спокойным, жизнерадостным. У меня хорошее настроение. 5, 4, 3, 2, 1. Откройте глаза. Сядьте. Сохраните наполнившее вас ощущение покоя и хорошего настроения на весь день».

## Занятие № 19 «4 лишний»

### 1. «Выбери нужное»

Цель: развивать творческое мышление, логику.

У сапога есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.

В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

Отец старше своего сына: часто всегда, редко никогда.

Время суток: год, месяц, день, неделя, ночь, понедельник, утро, вечер.

У дерева есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

Времена года: август, осень, суббота, зима, каникулы, весна, лето.

Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, поезд.

### 2. «Пустой квадрат»

В пустом квадрате ребенку предлагается нарисовать недостающую фигуру, используя найденную закономерность.

### 3. «Исключение лишнего»

Карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от других, и объяснить свой выбор

### 4. «Собери цветок» (классификация, обобщение)

Каждому ребенку выдается карточка – серединка будущего цветка (одному – дикие животные, другому – домашние, третьему – инструменты, четвертому – насекомое, пятому – овощи). Ведущий раздает карточки с изображением различных предметов.

Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к диким животным, домашним животным, насекомым, птицам, овощам, инструментам и т.д.

### 5. Аутотренинг «Волшебный сон»

Дети ложатся на пол, на ковер. Руки немного согнуты в локтях, лежат вдоль тела ладонями вниз, ноги немного разведены в стороны. «Сейчас, когда я начну читать стихи, заиграет тихая, спокойная музыка, вы закроете глаза и начнется игра «Волшебный сон». Вы не заснете понастоящему и будете все слышать, но не будете двигаться, и открывать глаза, пока я вам не разрешу. Внимательно слушайте и повторяйте про себя мои слова.

Шептать не надо. Спокойно отдыхайте, закрыв глаза. «Волшебный сон» закончится тогда, когда я громко скажу: «Открыть глаза! Встать!» Внимание ... Наступает «Волшебный сон»...

Реснички опускаются... Глазки закрываются... Мы спокойно отдыхаем...(2 раза) Сном волшебным засыпаем... Дышится легко...равно...глубоко...

Наши ручки отдыхают... Ноги тоже отдыхают... Отдыхают... засыпают...(2раза)

Шея не напряжена и рас-сла-аб-ле-на... Губы чуть приоткрываются...

Все чудесно расслабляется...(2 раза)

Дышится легко... равно... глубоко...

Напряженье улетело...

И расслаблено все тело...(2 раза)

Греет солнышко сейчас... Руки теплые у нас...

Жарче солнышко сейчас... Ноги теплые у нас...

Дышится легко... равно... глубоко... Губы теплые и вялые, но нисколько не усталые...

Губы чуть приоткрываются ... Все чудесно расслабляется...(2 раза) Нам понятно, что такое... состояние покоя...(2 раза)» Долгая пауза(до конца медленной музыки).

Начинает звучать бодрая, веселая музыка. Дети продолжают лежать с закрытыми глазами. «Мы спокойно отдыхали, сном волшебным засыпали... Хорошо нам отдыхать! Но пора уже вставать!

Крепко кулачки сжимаем, их повыше поднимаем.

Подтянуться! Улыбнуться! Всем открыть глаза и встать!»

## **Занятие № 20 «Противоположности»**

### **1.Игра «Смысловые ряды»**

Ведущий строит смысловой ряд и предлагает детям догадаться, каким будет четвертое слово. Например: карандаш – бумага, мел - ...(доска), то есть карандаш пишет по бумаге, а мел пишет по доске.

Смысловые ряды из игры «Ассоциации» - Пальто – пуговицы, ботинок - ...(шнурок).

- Птица – гнездо, человек - ...(дом).

- Человек – ребенок, собака - ... (щенок).

- Школа – обучение, больница - ...(лечение).

- Электричество – выключатель, вода - ...(кран).

- Хорошо – лучше, медленно - ...(медленнее).

**2. Логическая цепочка «Занимательная геометрия» Цель:** развивать логическое мышление.

### **3. «Поиск противоположных предметов»**

Цель: учить подбирать слова противоположные по значению.

Называется какой-либо предмет, например «дом». Надо перечислить как можно больше других предметов, противоположных данному.

### **4.«Точки»**

Цель: развивать творческое воображение, фантазию.

Показать детям на примере как можно, соединяя точки сделать рисунок. Затем предложить самим попробовать нарисовать что-либо, соединяя точки.

### **5.Релаксация «Ручей»**

*Фонограмма: журчание воды, шум леса.*

Вы лежите возле небольшой речки в лесу. Прислушайтесь к тихому журчанию и плеску воды в ручье. Вода в ручье чистая, прозрачная и прохладная. Ручеек журчит тихо-

тихо, как ваше дыхание. Прислушайтесь к своему дыханию, медленно вдохните, выдохните. Вам спокойно и тепло. Вокруг тихо, только слышно журчание воды и шелест ветра. Вода из ручейка обдает вас своими ласковыми брызгами. Ваши ручки становятся теплыми от волшебных брызг, все тело становится легким-легким от прикоснувшейся воды. Вы наполняетесь журчанием ласкового ручейка... *(пауза — поглаживание детей)*. Ручеек погладил... *(имя)* и... *(имя)* погладил. Журчание успокаивает вас. Вам легко и спокойно. Но пришла пора расставаться. Потянитесь и на счет «три» откройте глаза. Улыбнитесь ласковому ручейку.

### **Занятие № 21 «Блоки Дьеныша»**

Цель: развитие памяти, внимания

Педагог: Добрый день, дети, я рада вас всех видеть. Улыбнитесь мне, друг другу. Я пришла к вам сегодня на занятия не одна, а с мальчиком, который нас приглашает к себе в гости, возможно кто-то знает как его зовут, да, детки, это Петя Пяточкин (герой мультфильма). Он пришел не с пустыми руками, а с различными интересными заданиями, которые помогут нам подготовиться к школе.

#### **1. Игра «Назови свое имя и поздоровайся»**

Цель: объединить детей в группу и познакомить друг с другом для дальнейшей совместной работы.

#### **2. Упражнение «Мяч поймай и быстро ответ давай»**

Цель: развитие внимания и памяти

Педагог: Давайте поиграем с мячиком. Я буду бросать мячик и задавать вопросы, кто получит мяч, тот должен дать ответ.

Вопрос:

- Назови номер дома, в котором ты живешь?
- В какое время года твой день рождения?
- Какого цвета у тебя глаза?
- Какую сказку тебе читает мама?
- В какие игры ты играешь с папой?

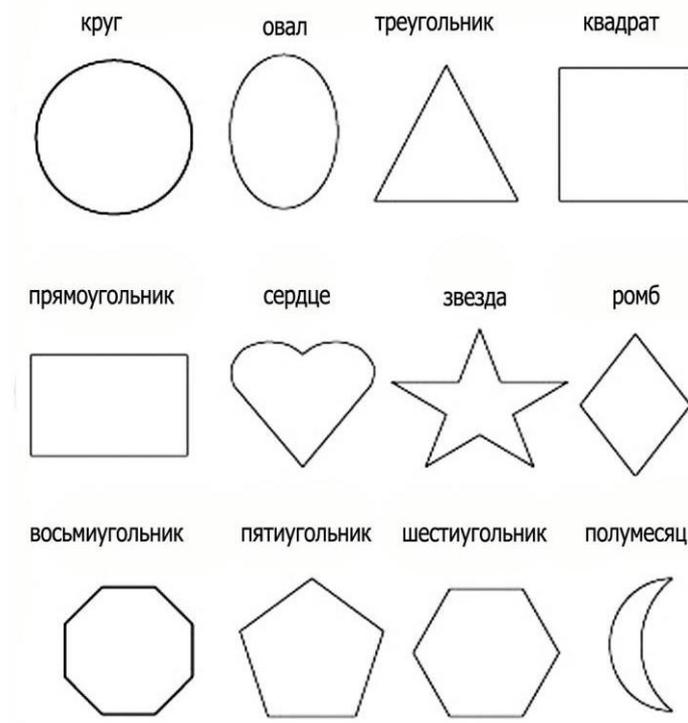
#### **3. Упражнение «Узнай фигуры»**

(у детей на столах бланки с изображением 16 фигур)

Цель: развитие зрительной памяти

Педагог демонстрирует иллюстрацию с изображением 5 - 6 фигур. Дети рассматривают 60 секунд.

Затем психолог забирает иллюстрацию; дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у педагога.



Педагог: молодцы, вы быстро выполнили эту задачу. Я предлагаю вам новую игру.

**4. Игра «Ухо - нос»** Цель: развивать слуховое и зрительное внимание, память, мышление.

Педагог предлагает детям поиграть в игру, дети должны повторять движения, которые выполняет педагог, и проговаривая слова «Ухо» или «Нос» и берет за ухо или нос, а затем пытается запутать.

**5. Игра «По порядку»**

Цель: развитие устойчивости внимания

У каждого ребенка на столах 10 картинок с изображением (животных, игрушек, бытовых предметов и т.п.). Педагог выставляет на доске 10 картинок (как у детей). Предлагаем детям внимательно рассмотреть и запомнить порядок размещения картинок в течение (1.5-2 минуты). Затем картинки закрывает и просит детей разложить картинки у себя на столах, так как было на доске. 6. Рисование «Что запомнилось из вчерашней прогулки» Цель: развитие мелкой моторики, памяти, внимания

**7. Прощание**

**Занятие № 22 «Слух»**

Цель: развитие памяти, внимания.

Педагог: Добрый день, дети, сегодня я опять получила письмо, хотите узнать от кого? Да, детки это письмо от нашего нового друга \_\_\_\_\_, он не смог сегодня быть на занятии, но чтобы вы не скучали, передал вам задачу.

**1. Приветствие**

**2. Игра «Чего не стало»**

Цель: развивать память, внимание, наблюдательность

Педагог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой по смыслу и которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому

подобное. Предлагает детям внимательно рассмотреть в течение 2 - 3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе.

Предлагает детям отвернуться, забирает два - три предмета, а потом спрашивает «Чего не стало?».

### **3. Игра «Запомни слово»**

Цель: развивать словесную - логическую память

Дети стоят в кругу, педагог называет какое - либо слово (например - цветок) и передает клубочек ниток ребенку; ребенок, взяв клубок, повторяет слово, которое назвал педагог и называет какое - либо свое (например: цветок - карандаш). Следующий ребенок повторяет предыдущие слова и добавляет свое слово.

### **4. Пальчиковое упражнение «Апельсин»**

Цель: развитие мелкой моторики рук

Мы делили апельсин, (пальцы в замок)

Много нас, а он один, (ладони повернуты от себя, пальцы стороны)

Эта долька коту, (пальчики сложить в базовую позицию «котика»)

Эта долька ежу (пальцы в стороны)

Эта долька улитке, (пальцы в кулак, вытянутый средний и указательный, перевернуть на ладонь левой руки правый кулак)

Эта долька для кукушки, (пальцы в стороны, полетать)

А для волка только шкурка! (ладонью правой руки провести по ладони левой руки).

### **5. Игра «Запомни движение»**

Цель: развитие зрительной памяти и внимания, мелкой моторики

Педагог придумывает несложные движения, просит детей повторить их за ним под музыку. Когда малыши запомнили, тогда повторяются те же движения в обратном порядке.

### **6. Игра «Магазин»**

Цель: развитие слуховой памяти

Педагог вызывает ребенка и дает ему задание сходить в магазин и купить там 5 - 8 предметов. Ребенок идет к столу - магазину, на котором выложены различные предметы (10 шт). Он по памяти выбирает, кладет в чемодан и несет покупку к педагогу. Группа детей проверяет выполнение задания.

### **7. Прощание.**

## **Занятие № 23 «Алфавит»**

Цель: развитие памяти, внимания

Ход занятия:

Педагог: Ребята, сегодня на занятия я пришла не одна, а с воспитательницей Пети Пяточкина, которая готовила его к школе и предлагает поиграть в те игры, которые играл ваш друг, когда ходил в детский сад.

### **1. Приветствие.**

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие коммуникативных навыков.

Дети стоят в кругу, приветствуют друг друга, поворачиваясь к соседу справа и к соседу слева.

Затем каждый ребенок встает в центр круга, называет свое имя, и имена всех детей по кругу.

## 2. Игра «Пирамидки»

Цель: развивать логическое мышление и внимание

Снимите со всех пирамидок насадки и смешайте их. Рассматривая по одной, называйте цвет и форму насадок. Позвольте детям собрать пирамидки так, как им захочется. Если на пирамидку «одеты» различные детали, обратите внимание детей на это.

Еще раз смешайте насадки, помогите детям собрать их правильно. Комментируйте свои действия: «Для этой пирамидки нам нужны кольца. Давайте найдем все кольца. Теперь нам нужны квадратные насадки. Сравните кольца по размеру и цвету. Объясните детям: «Вот это кольцо - большое, а вот это - поменьше, давайте найдем большое кольцо».

## 3. Упражнение «Алфавитная игра».

Цель: развитие логического мышления, памяти и внимания дошкольников.

Вариант 1.

Педагог выбирает какую-либо букву алфавита и просит детей назвать как можно больше слов, начинающихся с этой буквы. Существует еще один вариант этой игры.

Вариант 2.

Психолог повторяет алфавит, и пусть дети придумывают слова на каждую букву. Если на какую-то букву слова не придумываются, ничего страшного, не нужно останавливаться! Здесь важен темп.

## 4. Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать зрительную память, внимание; воспитывать усидчивость.

Педагог демонстрирует рисунок детской комнаты 1а и предлагает детям запомнить, что изображено на рисунке. Затем показывает рисунок 1б и спрашивает: «Что изменилось в комнате?». Пусть дети попробуют назвать все предметы, которые исчезли или изменили свое место в комнате.



### **5. Игра «Запрещенное движение».**

Цель: воспитывать внимательность, сообразительность, быстрое ориентирование в пространстве, произвольное внимание.

Дети становятся в полукруг около психолога. Договариваются о том, какое движение делать нельзя. Затем, под музыку психолог начинает делать движения, которые все должны повторять. Неожиданно психолог делает «запрещённое движение». Тот, кто его повторил, выбывает из игры.

**6. Рисование «Любимая игрушка»** Цель: развитие мелкой моторики рук, внимания и памяти.

### **7. Прощание.**

## **Занятие № 24 «Фантазеры»**

Цель: развиваем память, внимание, речь.

Ход занятия.

Педагог: Добрый день! Детки, Петя со своим классом отправился на экскурсию, оставив нам книгу, чтобы мы не унывали и поиграли в интересные игры.

### **1. Приветствие.**

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие навыков общения.

Дети стоят в кругу, поворачиваются направо, потом налево, говоря своим соседям приветствие.

Затем, каждый ребенок становится в центр круга, называет свое имя, другие дети его повторяют.

### **2. Чтение рассказа «Косточка»**

Купила мама сливы и хотела их дать детям после обеда. Они лежали на тарелке. Ваня никогда не ел слив и все нюхал их. И очень они ему нравились. Очень хотелось съесть. Он все ходил мимо слив.

Когда никого не было в комнате, он не выдержал, схватил одну сливу и съел. Перед обедом мать посчитала сливы и видит - одной нет. Она сказала отцу.

За обедом отец говорит:

- А что, дети, не съел ли кто-нибудь из вас одну сливу?

Все сказали: «Нет». Ваня покраснел, как рак, и тоже сказал:

- Нет, я не ел. Тогда отец сказал:

- Что кто-то из вас съел сливу, это нехорошо, но не в этом беда. Беда в том, что в сливах косточки, и если кто не умеет их есть и проглотит косточку, то через день умрет. Я этого боюсь.

Ваня побледнел и сказал:

- Нет, я косточку бросил через окно.

И все засмеялись, а Ваня заплакал.

Педагог проводит беседу по содержанию произведения, просит вспомнить отдельные фрагменты, правильно ли поступил главный герой.

### **3. Пальчиковая гимнастика «Клубника»**

Цель: развитие мелкой моторики

Ягодки клубники снимают с пальцев одной руки, затем процедуру повторяют с другой рукой.

Каждую ягоду как будто снимаем с указательного пальчика, безымянного, среднего, мизинца и кладем в тарелку и т.д.

### **4. Игра «Чей круг быстрее соберется»**

**5.** Цель: развитие памяти, внимания и ориентировки в пространстве.

Педагог делит детей на две команды, дети запоминают кто в какой команде; образуют два круга, под музыку бегают и выполняют произвольные движения, когда музыка замолкает, команды образуют свой круг.

**6. Игра «Из какого мультфильма эта мелодия»** Цель: развитие наблюдательности, внимания и памяти.

Педагог ставит мелодии из любимых мультфильмов детей и спрашивает детей из какого мультфильма звучит музыка.

**7. Прощание.**

### **Занятие № 25 «Счет»**

Цель: развитие памяти, внимания.

Ход занятия:

Педагог: Добрый день дети! Сегодня Петя Пяточкин пришел не один, а со своим другом Незнайкой. Петя говорит, что его друг все путает, забывает, поможем ему вспомнить то, что он забыл? А для этого нужно выполнить задачи, которые с собой принесли друзья.

**1. Приветствие** Цель: сблизить детей, создать положительную атмосферу.

Дети приветствуют друг друга, ласково называя соседа справа, который, в свою очередь ласково обращается и здоровается со своим соседом справа.

Упражнение выполняется по кругу.

**2. Игра «Отгадай загадки»**

Цель: развитие памяти и мышления

Педагог зачитывает загадки малыши дают ответы:

К примеру:

- Черный Ивашка

Деревянная рубашка, Где носом ведет, Там заметку кладет. (Карандаш)

- Они обычно для шитья

И у ежа их видел я,

Бывают на сосне, на елке А называются ....

(Иголки)

**3. Игра «Кто знает больше»**

Цель: развитие памяти, мышления, внимания

Педагог предлагает детям за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, 5 круглых предметов или 5 красных предметов. Проигрывает тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не учитываются.

**4. Игра «Узнай фигуры»** (у детей на столах бланки с изображением 16 фигур, предметов). Цель: развитие памяти, внимания.



Педагог демонстрирует иллюстрацию с изображением 7 - 8 фигур. Дети рассматривают фигуры в течение 60 секунд. Затем психолог забирает иллюстрацию, дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у психолога.

### 5. Игра «Запомни движение»

Цель: развитие произвольного внимания

Педагог придумывает несложные движения и просит детей повторить их за ним под музыку. Когда малыши запомнили, тогда повторяются те же движения, только в обратном порядке.

**6. Рисование «Мое вчерашнее настроение».** Цель: развитие мелкой моторики, памяти и внимания

### 7. Прощание

#### Занятие № 26 «Ладонь-кулак»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности у дошкольников, фонематического слуха. Ход занятия

Педагог: Добрый день! Малыши, сегодня мы с вами отправимся к Пете в гости, познакомимся с его семьей и, конечно, поиграем в разные игры.

#### 1. Приветствие

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие навыков общения.

«Волшебный клубочек»

Дети стоят в кругу и приветствуют друг друга с помощью «волшебного клубочка», наматывая на палец нить клубка передают его по кругу, не снимая нить с пальца. Таким образом образуют видимую связь между всеми участниками занятия. Как только клубочек добрался до последнего участника, тот возвращает клубочек назад и снимает нить с пальца, следующий повторяет тоже самое, и так до первого участника, пока клубочек не вернется в исходное свое состояние.

#### 2. Игра «Где чей портрет»

Цель: развитие зрительной памяти и внимания

Педагог демонстрирует детям 5 карточек разного цвета и 5 таких же карточек с наклеенными на них портретами людей: младенца, девочки, юноши, женщины, старика.

Детям предлагается запомнить пять цветных карточек с наклеенными на них портретами, причем нужно запомнить и предмет, и фон, на котором он изображен. Время запоминания - 10 секунд. Через несколько минут детям демонстрируют цветные картинки без портретов. Дети должны вспомнить, на карточке какого цвета был тот или иной портрет.

### **3. Игра «Угадай голос»**

Цель: развитие фонематического слуха, внимания

Педагог рассаживает по комнате детей или дети становятся полукругом. Выбирается один ребенок - он будет угадывать. Ребенок становится спиной к остальным детям. В это время кто-то из детей пусть скажет короткую фразу или назовет имя ребенка, а тот ребенок, который находится ко всем спиной, попытается угадать, чей голос он услышал. Если голос угадан, то ребенок садится на место, а тот, кто говорил фразу, занимает его место.

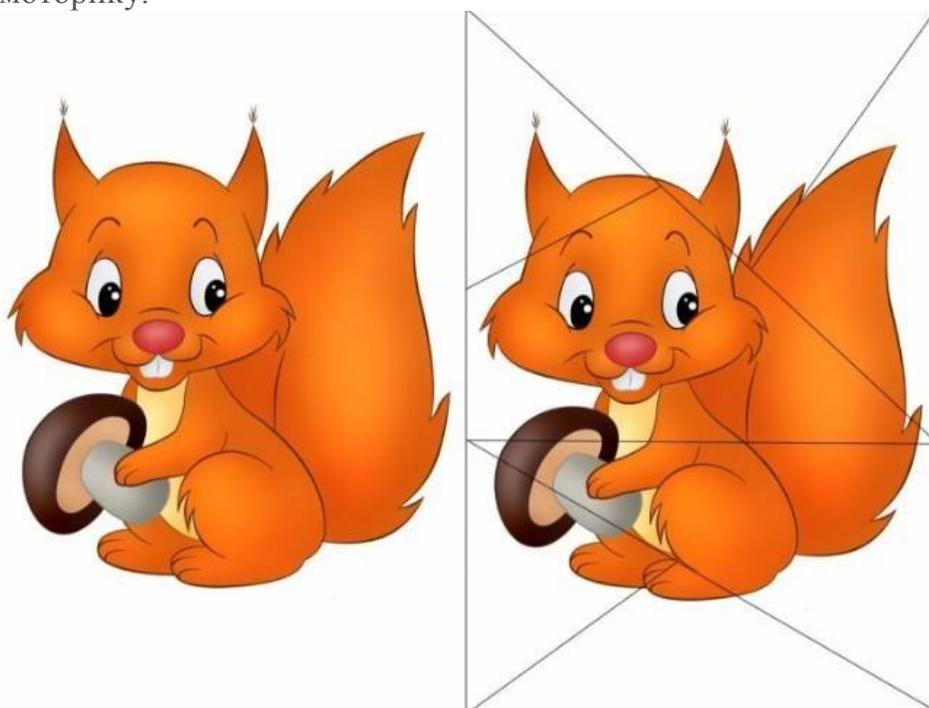
### **4. Игра «Расскажите по памяти»**

Цель: тренировка памяти

Педагог демонстрирует малышам в течение короткого времени (нужно сосчитать до пяти) какую-нибудь интересную игрушку (куклу, машинку), просит при этом, чтобы дети внимательно рассмотрели ее. Затем прячет ее и задает несколько вопросов о данной игрушке.

### **5. Игра «Соберите картинку»**

Цель: развивать логическое мышление, слуховое и зрительное внимание, мелкую моторику.



У детей на столах разрезанные картинki. Педагог демонстрирует детям картинку в течение 30 секунд идентичную тем картинкам, что у детей. Собирает образец (первую картинку), и дает задание детям составить картинку из предложенных им фрагментов.

### **6. Упражнение «ладонь-кулак».**

#### **Занятие № 27 «Отличия»**

Цель: развитие памяти, внимания

Ход занятия

Педагог: Здравствуйте! Петя Пяточкин пришел сегодня со своей любимой книгой. Это книга, где много интересных сказок, а вы любите сказки, а хотите узнать, какие сказки любит наш друг? А чтобы узнать это нам нужно выполнить различные задания, вы согласны?

### 1. Приветствие

### 2. Игра «Сказочная викторина» Цель: развитие памяти, внимания

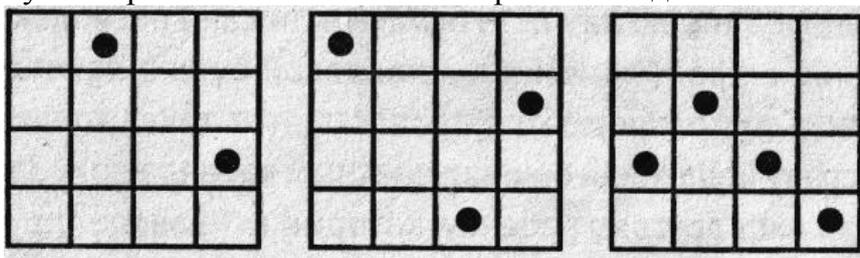
Педагог называет несколько героев сказок и просит детей вспомнить названия сказок, где есть данные герои.

### 3. Упражнение «Расставьте точки»

Цель: развитие зрительной памяти, внимания, мышления

Педагог в течение 2- 3 секунд показывает детям картинку, на которой в квадрате нарисованы точки.

Затем закрывает квадрат листом бумаги. Просит детей расставить точки в пустых квадратах, которые лежат у них на столах, как было в предложенном варианте. Заранее нужно приготовить несколько вариантов заданий.



### 4. Игра «Чего не стало»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Педагог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой по смыслу и которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому подобное. Предлагаем детям внимательно рассмотреть в течение 2 - 3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе. Предлагает детям отвернуться, убирается 2 -3 предмета, а потом психолог спрашивает: «Чего не стало?»

### 5. Пальчиковое упражнение «Замок»

Цель: развитие мелкой моторики, внимания

На двери висит замок

пальцы обеих рук сцеплены между собой «в замке»

Кто его открыть бы смог?

потянуть кисти рук в разные стороны, пытаясь расцепить замок

Покрутили,

сделать круговые движение кистями рук, не расцепляя замок

Повертели,

сделать волнообразные движения кистями рук

Постучали

Не разжимая пальцы между собой постучать ладонями друг о друга

И открыли

Расцепили кисти рук

### 6. Игра «Повтори рисунок»

Цель: развитие внимания, памяти, наблюдательности, мелкой моторики рук.

Педагог показывает рисунок, дети внимательно смотрят и запоминают его. Затем психолог прячет рисунок, а дети рисуют его на листе. (Заранее готовятся 5 демонстрационных рисунков)

## **7.Прощание.**

### **Занятие № 28 «Смысловые пары»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход занятия

Педагог: Добрый день! Ребята, сегодня наш друг Петя так спешил к нам, что не успел сделать все задачи, которые ему задали в школе, поможем ему в этом.

#### **1. Приветствие.**

Цель: преодоление психоэмоционального напряжения, налаживание работы группы.

Педагог предлагает детям здороваться необычными способами, сначала носиками, потом ручками, ножками, плечиками, спинками, лобиками.

#### **2. Игра «Уменьшилось или прибавилось».**

Цель: развитие внимания, памяти, наблюдательности.

Педагог раскладывает на стол картинки с изображением предметов из разных групп: например, 3-4 картинки деревьев, овощей, одежды и т.д. Раскладывает картинки вперемешку на столах. Дети должны внимательно посмотреть на них в течение 1-2 минут, запомнить и отвернуться. Затем забрать со стола 4-5 картинок, которые касаются как минимум трех различных групп. Дети должны определить каких картинок не хватает. В нашем варианте можно не только забирать картинки, но и добавлять новые, или же одновременно одни забирать, а другие добавлять.

#### **3. Игра «Картинка помогает слову»**

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти

Педагог должен подготовить 10 слов и 10 картинок, связанных с этими словами по смыслу. Например: свет, гнездо, дерево, музыка, школа, обед, сад, река, лес; картинки: электрическая лампочка, ласточка, стол, листочек, скрипка, портфель, тарелка, яблоко, волк, щука.

Последовательно зачитывают слова, а дети для каждого слова подбирают картинку, подходящую к нему по смыслу. После того, как все картинки подобраны, предлагают ребенку в течение 1-2 минут посмотреть на картинки и вспомнить связанные с ними слова. Во время этого можно смотреть на картинки.

#### **4. Игра «Составь рисунок из геометрических фигур»**

Цель: развитие внимания, памяти, мелкой моторики

Педагог раздает детям комплект геометрических фигур на каждого ребенка; три образца рисунков, по 4 копии для каждого, для обмена между собой (всего 12 рисунков). Педагог просит детей наложить геометрические фигуры на заданный образец (кот, собака, птица).

#### **5. Игра «Повторите за мной»**

Цель: развитие фонематического слуха и внимания

Педагог выбирает несложный ритм и просит детей повторить его после одного прослушивания.

Постепенно задача может усложняться.

#### **6. Игра «Построй конструкцию по памяти»**

Цель: развитие памяти

Педагог строит из шести деталей конструктора дом. Дети в течение 2 минут смотрят и запоминают. Психолог накрывает конструкцию коробкой и предлагает детям из таких же деталей конструктора составить такой же дом по памяти.

## **7. Прощание.**

## Занятие № 29 «Головоломки»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход занятия

Педагог: Добрый день, ребята! Петя Пяточкин сегодня к нам не пришел, но я думаю, что мы скучать не будем, а поиграем в игры, с которыми нас познакомил Петя.

### 1. Приветствие.

Цель: преодоление психо-эмоционального напряжения, налаживание работы группы.

Педагог предлагает детям здороваться необычными способами, сначала носиками, потом ручками, ножками, плечиками, спинами и т.п.

### 2. Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Педагог вызывает ребенка и дает ему задание сходить в магазин и купить там 5-8 предметов. Ребенок идет к столу - магазину, на котором разложены разные предметы (10 шт.). Он по памяти выбирает, кладет в корзину несет покупку к Педагогу. Группа детей проверяет выполнение задания.

### 3. Игра «Угадай голос».

Цель: развитие фонематического слуха, внимания.

Педагог рассаживает малышей в комнате. Выбирается один ребенок - он будет угадывать. Ребенок становится спиной к остальным детям. В это время кто-то из детей должен сказать короткую фразу, например: «Сегодня очень жарко», а тот ребенок, что находится ко всем спиной, пытается угадать, чей голос он услышал. Если голос угадан, то ребенок садится на место, а тот, что говорит фразу, занимает его место.

### 4. Игра «Расставь точки»

Цель: развитие зрительной памяти, внимания, мышления

Педагог в течение 2-3 секунд показывает детям картинку, на которой в квадрате нарисованы точки. Затем закрывает квадрат листом бумаги. Просит детей расставить точки в пустых квадратах, которые лежат у них на столах, как было в первом. Заранее нужно приготовить несколько вариантов заданий и чистых квадратов.

### 5. Игра «Чей круг быстрее соберется»

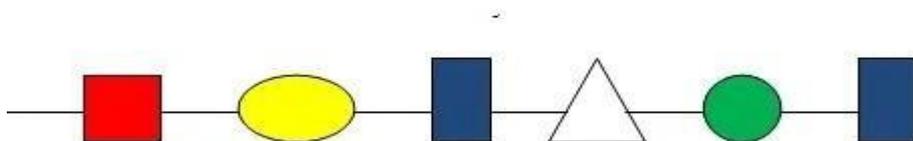
Цель: развитие памяти, внимания и ориентировки в пространстве.

Педагог делит детей на две команды, дети запоминают кто в какой команде, образуют два круга, под музыку бегают и выполняют произвольные движения. По сигналу каждая команда образует свой круг.

### 6. Игра «Бусы»

Цель: развитие внимания и мелкой моторики рук

Педагог предлагает детям рассмотреть, из каких геометрических фигур сделаны бусы на картинке. В какой последовательности эти фигуры расположены. Просит детей нарисовать бусы, так, как они запомнили.



## Занятие № 30 «Запомянай-ка»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход занятия

Педагог: Добрый день ребята! Я пришла сегодня не одна, а вместе с вашим другом Петей, мы многому научились за время наших встреч.

### **1. Приветствие.**

### **2. Игра «Чего не стало»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности

Педагог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой, которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому подобное. Предлагает детям внимательно рассмотреть в течение 2-3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе.

Предлагает детям отвернуться, забирает два - три предмета, а потом спрашивает: «Чего не стало?».

**3. Игра «Вспомни фигуры»**(у детей на столах бланки с изображением 16 фигур) Цель: развитие памяти, внимания.

Педагог демонстрирует иллюстрацию с изображением 8-9 фигур.

Дети рассматривают 60 секунд. Затем психолог забирает иллюстрацию, дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у психолога.

### **4. Игра «Слушай команду»**

Цель: развитие внимания, памяти

Педагог показывает движения и сопровождает их определенными командами. Дети должны повторить движение, услышав соответствующую команду, несмотря на показ психологом другого движения. После, ведущим может стать ребенок.

### **5. Игра «Волшебные бантики»**

Цель: развитие мелкой моторики

Педагог предлагает детям завязывать бантики из разных ленточек, веревочек, шнурков и т.д.

### **6. Игра «Угадай мелодию»**

Цель: развитие слуховой памяти

Педагог ставит мелодию из любимых мультфильмов малышей и спрашивает их из какого мультфильма звучит та или иная песенка.

### **7. Прощание.**

## **Занятие № 31 «Занимательные задачки»**

### **1. «Закончи предложение»**

Цель: развитие понятийного мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий кидает одному игроку мяч и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить его. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Ребенок, не сумевший дважды закончить предложение, выбывает из круга и внимательно наблюдает за продолжающими игру детьми.

Варианты предложений:

Лимоны кислые, а сахар...

Собака лает, а кошка...

Ночью темно, а днем...

Трава зеленая, а небо...

Зимой холодно, а летом...

Ты ешь ртом, а слушаешь...

Утром мы завтракаем, а днем...

Птица летает, а змея...  
Лодка плывет, а машина...  
Ты смотришь глазами, а дышишь.  
У человека две ноги, а у собаки...  
Птицы живут в гнездах, а люди... Зимой идет снег, а летом...  
Ты читаешь глазами, а пишешь...  
В России говорят по-русски, а в Англии...  
Из шерсти вяжут, а из ткани...  
Балерина танцует, а пианист...  
В Венгрии говорят по-венгерски, а в Швеции...  
В Эстонии говорят по-эстонски, а в Америке...  
В Польше говорят по-польски, а в Германии...  
Дрова пилят, а гвозди...  
Певец поет, а строитель...  
Композитор сочиняет музыку, а музыкант...

## **2. «Правильно услышим и покажем, что услышали»**

Цель: развитие мышления, слухового сосредоточения

Дети сидят в круге. Ведущий договаривается с ними, как они покажут, какую фразу услышали:

- если восклицательную, то обе поднятые руки соединены над головой;
- если вопросительную, - правая рука поднята и согнута полукругом, левая кулачок перед грудью;
- если утвердительную оба кулачка прижаты друг к другу.

Затем ведущий читает текст, делая паузы в конце предложений. Дети должны руками изображать то, что услышали (вопросительную, восклицательную или утвердительную фразу). Варианты текстов:

- Из русского фольклора.
- Где ты, брат Иван?
- В горнице.
- А что делаешь?
- Помогаю Петру.
- А Петр что делает?
- Да на печи лежит
- Лень, отвори дверь, сгоришь!
- Хоть сгорю, да не отворю.
- Федул, что губы надул?
- Да кафтан прожег.
- Зачинить можно.
- Да иглы нет.
- А велика дыра?
- Да один ворот остался.
- Ты пирог съел?
- Нет, не я!
- А хочешь еще?
- Хочу.
- Я медведя поймал!
- Так веди сюда!
- Не идет.

- Так сам иди!
- Да он меня не пускает!

Из зарубежного фольклора - Который час?

- Двенадцать бьет.
- Кто вам сказал?
- Знакомый кот.
- А мышка где?
- В своем гнезде.
- Чем занята?
- Штанишки шьет.
- Кому?
- Супругу своему. - А кто ее супруг?
- Барон Кукарекух!
- Был сапожник?
- Был!
- Шил сапожки?
- Шил!
- Для кого сапожки?
- Для соседской кошки!

### 3. «Сколько в слове слогов?»

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч ребенку, называет слово. Ребенок, получивший мяч, называет количество слогов в этом слове и возвращает мяч ведущему.

Варианты слов:

ДУБ, КОЗА, БРАТ, ВОДА, ШУМ, ПОЛЕ, ЗИМА, КИТ, СУНДУК, ЖИРАФ, КОТ, ШУБА, КАТОК.

ШАР, СЛОВО, КЛЯКСА, ЧАСЫ, РУКА, ШАРФ, ЧАШКА, КНИГА, МИР, ЛЕС, МАЛЬЧИК.

ГОЛОВА, ХЛЕБ, СОБАКА, КОРОВА, ЗМЕЯ, МУКА, КИНО, КИРПИЧ, СЕМЕЧКО, УЧЕНИК, РЫБА, БОТИНКИ, РУБАШКА, ЦЫПЛЕНОК, БАБОЧКА, БОЧКА.

## Занятие № 32 «Брейн-ринг»

### 1. «Синий, красный»

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово. Поймавший мяч ребенок называет количество в этом слове:

*Гласных - если мяч красный, согласных - если мяч синий, И возвращает мяч ведущему.*

Варианты слов:

ОКНО, ЛЕД, РАМА, КНИГА, ШУМ, ЛОМ, ВОДА, ДУМА, ПЕРО, ШЛЯПА, КОРОВА, КОШКА,

ПОЛ, ВОЛ, МЫС, РУКА, ЛИЦО, СТОЛ, СТУЛ, ШКАФ, ПОЛКА, ХЛЕБ, ЛЕС, ДЕРЕВО, КОРА, ЛИСТ, ЧАШКА, ЛУК, КИНО, РАКЕТА, БУКЕТ, СУМКА, ЗОНТ, ЖИВОТ, КОМПОТ, КУКЛА

### 2. «Рыба, птица, зверь»

Цель: развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: "Рыба, птица! зверь, рыба, птица, зверь, рыба..." Тот игрок, на котором

остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае?, рыбу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается ошибкой), то ребенок, выбывает из игры, оставляя свой "фант" ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому "фанту".

### **3. «Отгадай»**

Цель: развитие фонематического слуха, внимания, мышления

В игре принимают участие 3-4 ребенка. Остальные внимательно следят за игрой.

Одного из играющих детей просят на некоторое время выйти за дверь (или повернуться к играющим спиной), остальные получают карточки со словами из одного предложения, которые должны произнести по сигналу ведущего одновременно каждый свое слово. Задача "отгадчика" понять и произнести предложение целиком. Игра проводится несколько раз так, чтобы в ней приняли участие все дети. Если "отгадчик" не справляется с задачей сразу, можно повторить. Выигрывает тот, для кого делалось меньше повторений.

Варианты предложений:

Шел по улице отряд. Пошла коза за орехами. Вот два петуха. Стала жаба важно квакать.

Летела сойка высоко. Муха денежку нашла. Шла кукушка мимо сада.

Повар готовил обед. Бедная кошка порезала лапу. На болоте стоит пень. Жил на свете старичок. Слон шагает по дороге.

### **4. «Смотри на руки»**

Цель: способствует успокоению и организации

Дети стоят друг за другом, первый командир. Во время спокойной ходьбы по кругу командир показывает различные движения рук, остальные повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движения, остальные участники игры их повторяют.

### **5. «Много — один»**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов:

КОТЫ, ГРАЧИ, ЛЕСА, РЯДЫ, МОСТЫ, СТОЛБЫ, ХОЛМЫ, СЛЕДЫ, ДОМА, КРОТЫ, КОСЫ,

ГЛАЗА, ШКАФЫ, ШАРФЫ, СЛОНЫ, САДЫ, КУСТЫ, НОСЫ, БЛИНЫ, ЛИСТЫ, ГРИБЫ, СТОЛЫ, НОЖИ, КОРЖИ, БАНТЫ, ФАНТЫ, ПОЛЫ, БРАТЬЯ, ГНОМЫ, РТЫ, ЧАСЫ, БОЛТЫ, КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ

### **6. «Животные»**

Цель: развитие памяти.

Ведущий бросает мяч ребенку, называя животное. Ребенок ловит мяч, вспоминает какое-то животное, называет его, бросает мяч другому ребенку и т.д.