

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

**ПРИНЯТО**

Протокол Малого педагогического совета  
отдела дошкольного образования  
№ 3 от «4» Мая 2017 г.  
Е.Е. Косенкова  
/руководитель структурного подразделения

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ № 1018-01 от «25» 05 2017 г.  
генеральный директор  
М.Р. Катунова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ. СТУПЕНЬКИ К ШКОЛЕ»**

Возраст учащихся: 6 лет  
Срок реализации: 1 год

**Разработчики:**

Гусарова Татьяна Анатольевна,  
Гиголо Светлана Станиславовна,  
педагоги дополнительного образования

**ОДОБРЕНО**

Протокол Методического совета  
№ 7 от «18» 05 2017 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры. Ступеньки к школе» (далее - программа) является составной частью комплексной программы «Калейдоскоп чудес».

**Направленность программы** – социально-педагогическая

**Актуальность.** Дошкольный период детства исключительно важен для развития ребёнка сам по себе, а не лишь как «этап подготовки к будущей жизни». Важно отметить, что наличие знаний не определяет успешность обучения. Гораздо важнее воспитание у дошкольника качеств, необходимых для овладения учебной деятельностью. Необходимо помнить, что ведущей деятельностью учащихся-дошкольников является *игра*, поэтому усвоение новых знаний происходит значительно успешней в игре, чем на формальных учебных занятиях. В ситуации игры ребёнку понятна сама необходимость приобретения новых знаний, способов общения и действия. Знания в готовой форме плохо усваиваются и не развивают ребёнка. В игре же ребёнок стремится научиться тому, что ещё не умеет. Каждый вид игр вносит свой вклад в развитие познавательной и творческой активности, становление детской личности и её отношения с миром, специфически влияя на формирование предпосылок учебной деятельности как ведущей деятельности следующего возрастного периода.

Формирование у детей позиции субъекта игровой деятельности предполагает использование пошаговой педагогической *технологии*, обеспечивающей нарастание их игровой самостоятельности и творчества. По мере взросления учащихся и овладения ими сложными видами игр меняется игровая позиция педагога: он последовательно выступает как носитель нового содержания игр и игровых умений, соигрок (партнёр), координатор игровых замыслов детей, наблюдатель за играми и помощник-консультант в случае возникновения затруднений. Гибкая тактика руководства детской игровой деятельностью является одним из основных условий, способствующих успешному и полному раскрытию её богатого воспитательного, развивающего, социализирующего, обучающего и адаптирующего потенциала.

**Уровень освоения программы:** общекультурный.

**Адресат программы**

Данная программа адресована учащимся 6 лет (мальчики и девочки). Данный период характеризуется активностью и наблюдательностью. Учащиеся испытывают потребность воплощать свои переживания, фантазии, стремятся творить. У многих уже формируются интересы и мотивация к дальнейшему саморазвитию.

**Цель программы** - развитие психических, интеллектуальных процессов, творческих способностей и эмоциональной сферы ребёнка для последующего успешного обучения в школе

**Задачи:**

**Обучающие:**

- способствовать овладению средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- формировать навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- обучить навыкам самовыражения и распознавания эмоций.

### ***Развивающие:***

- развить социальные умения, включающие умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- развить познавательные функции (восприятие, память, внимание, воображение, мышление);
- развить организаторские и творческие способности.

### ***Воспитательные***

- воспитать нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- воспитать нравственные качества: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- сформировать навыки партнерского и группового общения;
- сформировать интерес к истории ГДТЮ

### **Условия реализации программы**

#### ***Условия набора и формирования групп***

Прием проводится по записи для всех желающих детей без специального отбора.

При наличии свободных мест возможен прием детей в течение всего учебного года на основании собеседования и определения возможности включения в программу. Количество учащихся в группе – 12 человек.

Программа может быть реализована в **очном** и **дистанционном формате** с применением внеаудиторной работы, методов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием интернет-платформ и электронных ресурсов Zoom, GoogleClassroom, Microsoft Teams, а также других ресурсов, регламентированных локальными актами учреждения.

**Особенности организации образовательного процесса** заключаются в осуществлении индивидуального подхода к каждому ребенку и, тем самым, раскрытии его личностных творческих возможностей при помощи игры, как ведущего вида деятельности. Программа предполагает применение современных образовательных технологий: технологии развивающего обучения, игровых технологий, здоровьесберегающей технологии, технологии "портфолио" учащегося.

Программа может реализовываться с применением внеаудиторной работы, методов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием интернет-платформ и электронных ресурсов (сайтов с развивающими играми для детей, презентаций), а также других ресурсов, регламентированных локальными актами учреждения.

Для формирования у обучающихся навыков работы в формате электронного обучения, в том числе с использованием дистанционных технологий, педагоги оказывают информационно-методическую помощь в форме индивидуальных и групповых консультаций и инструктажей.

#### ***Сроки реализации программы***

Продолжительность освоения программы – 1 год (36 часов).

**Формы организации деятельности:** фронтальная (знакомство с теоретическим материалом посредством ЭОР), групповая (участие в подвижных играх, инсценировках). Занятия могут проводиться в малых группах, в парах. Основная часть занятия предполагает осуществление индивидуального подхода.

### ***Формы занятий***

- беседа;
- сюжетно-ролевая игра;
- выставка-презентация творческих работ учащихся;
- открытое занятие с приглашением родителей;
- комбинированные занятия, включающие интегрированные задания (беседа, обсуждение, анализ, прослушивание музыки, чтение сказок, стихов);
- игра-путешествие;
- занятие-праздник;
- создание выставок;
- зачёт в игровой форме.

### ***Материально-техническое оснащение программы***

- мягкие игрушки
- игровые комплекты (для настольного, теневого театра)
- комплекты для сюжетно-ролевых игр
- канцелярские принадлежности
- ширмы
- передвижной сундучок
- кубики Art-blocks
- квадраты Никитиных
- блоки Дьенеша

### **Планируемые результаты**

#### ***Предметные***

- овладеет средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- приобретёт навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- овладеет навыками самовыражения и распознавания эмоций.

#### ***Метапредметные***

- разовьёт социальные умения, включающие умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- разовьёт познавательные функции (восприятие, память, внимание, воображение, мышление);
- разовьёт организаторские и творческие способности.

#### ***Личностные***

- приобретёт нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- будет стремиться проявлять нравственные качества по отношению к окружающим: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- приобретёт навыки партнерского и группового общения;
- будет интересоваться историей ГДТЮ.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	Педагогическое наблюдение
2	Игры, развивающие коммуникативные навыки «Вместе весело шагать...»	1,5	3,5	5	Анализ самооценки учащегося с помощью методики "Лесенка" Наблюдение с фиксацией результатов
3	Игры, развивающие тонкую моторику рук «Ручки-непоседы»	2	6	8	Контрольное задание "Графический диктант" Анализ процесса деятельности
4	Конструирование «Построй-ка!»	2	5	7	Выполнение дидактического задания. Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте
5	Подвижные игры «Прыг да скок»	1,5	3,5	5	Визуальный контроль с фиксацией в диагностической карте
6	Игры, развивающие психические процессы «Познавая мир, познаю себя»	4	5	9	Тест "Керна-Йерасека" Выполнение детьми рисунков по теме занятия Диагностический комплект по методике "Четвёртый лишний" Выполнение дидактического задания "Домик"
7	Итоговое открытое занятие с приглашением родителей «Выпускной экзамен от профессора Кислых щей»	-	1	1	Итоговый контроль с фиксацией в диагностической карте
Итого		12	24	36	

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Развивающие игры. Ступеньки к школе»

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- способствовать овладению средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- сформировать навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- обучить навыкам самовыражения и распознавания эмоций.

#### **Развивающие:**

- развивать социальные умения, включающие умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- развивать познавательные функции (восприятие, память, внимание, воображение, мышление);
- развивать организаторские и творческие способности.

#### **Воспитательные**

- воспитать нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- воспитать нравственные качества: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- сформировать навыки партнерского и группового общения;
- сформировать интерес к истории Городского Дворца творчества юных

### **Планируемые результаты**

#### **Предметные**

- овладеет средствами познавательной деятельности (сравнение, анализ, классификация, обобщение, схематизация, моделирование);
- приобретёт навыки учебно-познавательной деятельности и мотивацию к дальнейшему обучению в школе;
- научится навыкам самовыражения и распознавания эмоций.

#### **Метапредметные**

- разовьёт социальные умения, включающие умение общаться со сверстниками и взрослыми, оценивать ситуацию и регулировать своё поведение;
- разовьёт познавательные функции (восприятие, память, внимание, воображение, мышление);
- разовьёт организаторские и творческие способности.

#### **Личностные**

- приобретёт нравственно-волевые качества: настойчивость в достижении цели, самостоятельность, активность, находчивость, смелость и объективную самооценку;
- будет стремиться проявлять нравственные качества по отношению к окружающим: доброжелательность, терпимость, вежливость;
- приобретёт навыки партнерского и группового общения;
- будет интересоваться историей Городского Дворца творчества юных

## Содержание программы

**1. Вводное занятие.** Ознакомление с образовательным маршрутом. Инструктаж по технике безопасности.

### **Раздел 2. Игры, развивающие коммуникативные навыки.** **«Вместе весело шагать...»**

#### **2.1 «Здравствуй, дружок!»**

**Теория.** Правила, поведение, поступок. Друзья и дружба. Игра. Правила поведения в игре, команда, общее дело, помощь. Друг, дружба. Моё и наше.

**Практика.** *«Снежный ком»* (игра на знакомство). *«Компот дружбы»* (дидактическая игра). *«Правила дружбы»* (Самостоятельное составление правил, КТД) *«Поймай импульс»* (коммуникативная игра с элементами тактильного взаимодействия). *«Салат дружбы»* (подвижная игра). *«Ладощечное солнце»* (коллективное творческое дело). *«Солнечный зайчик»* (подвижная орнаментальная игра). *«Солнечная буква»* (настольная игра на развитие визуального внимания). *«Блуждающий лучик»* (коммуникативная игра с элементами тактильного взаимодействия). *«Солнечный круг дружбы»* (групповая фотография).

#### **2.2 «Волшебство в словах»**

**Теория.** Вежливость, вежливые слова (здравствуйте, до свидания, спасибо, пожалуйста, будьте здоровы, счастливого пути, приятного аппетита). Формальный и неформальный тип общения (здравствуйте/привет, до свидания/пока). Телефонный разговор; лексика, необходимая для телефонного разговора.

**Практика.** Беседа на тему *«Вежливость»*. *«Пожалуйста»* (подвижная игра). *«Волшебные слова идут в школу, в магазин, в гости»* (сюжетно-ролевые игры). *«Алло! Алло!»* (игра на развитие аудиального внимания). *«Угадай кто!»* (игра на развитие памяти). *«Двойник»* (игра на развитие внимания и реакции). *«У меня зазвонил телефон. - Кто говорит?...»* (разыгрывание сюжетно-ролевого действия).

#### **2.3 «Сегодня бал, в огнях весь дом... »**

**Теория.** Аничков дворец. «Дворец царей, дворец детей». Бал, бал-маскарад, торжество, этикет, танец, салонные игры, светская беседа.

**Практика.** Бал в Аничковом. Беседа на тему *«История бала»*. *«О чем поведает нам веер?»* (дидактическая игра). *«Бирюльки»* (салонная игра). *«Блошки»* (салонная игра).

### **Раздел 3. Игры, развивающие тонкую моторику рук. «Ручки-непоседы»**

#### **3.1 «Маленький пианист»**

**Теория.** Название пальцев рук (большой палец, указательный палец, средний палец, безымянный палец, мизинец), кулак, ладонь, ребро ладони. Знакомство с линиями массажа на руке, приёмы массажа: поглаживание, растирание, постукивание.

**Практика.** *«Раз, два, три четыре, кто живёт в моей квартире»* (Игра-манипуляция). *«Господин Бемоль»* (Игра-манипуляция). *«Распускается цветок»* (сюжетная пальчиковая игра). *«Цветок, фрукт, овощ»* (сюжетная пальчиковая игра). Упражнения и игры с использованием массажных мячиков, юлы, клоунов на палочках. С.Я. Маршак *«Перчатки»* (игра в формате кукольного театра).

### 3.2 «Послушный пластилин»

**Теория.** Симметричные предметы, ось симметрии. Правая половина тела, левая половина тела. Пластилин, правила работы с пластилином.

**Практика.** «*Лево, право, посередине*», «*Зазеркалье*» (пальчиковые и кинезиологические упражнения). «*Перекрёстные танцы*» (подвижная игра). «*Пластилиновый человечек*» (работа с пластилином).

### 3.3 «Чудеса в квадрате»

**Теория.** Термин «Оригами», повторение основных приёмов оригами: складывание квадрата по диагонали, складывание квадрата в виде книжки, повторение базовых форм: «треугольник», «воздушный змей» и др.

**Практика.** «*Кошка*» (изготовление фигурки в технике оригами). «*Звездочки*» (коллективная работа в технике бумажная пластика). *Тематические упражнения:* продолжи узор, графический диктант, дорисовывание симметричных фигур. Тестирование детей для изучения индивидуальных особенностей восприятия, произвольного поведения.

## Раздел 4. Конструирование. «Построй-ка!»

### 4.1 «Школа радости»

**Теория.** Школа, класс, учитель, ученик, одноклассники, учеба, урок, домашнее задание, перемена.

**Практика.** Беседа на тему «*Школьная пора*». «*Школа радости*» (конструирование при помощи крупного конструктора «Лего»). Упражнение на закрепление названий геометрических фигур, названий частей тела. «*Озорной человечек*» (творческая игра, задание на конструирование при помощи геометрического конструктора «Лего»). «*Озорной человечек в красках*» (творческая игра, рисование на заданную тему).

### 4.2 «Новогодний подарок»

**Теория.** Новый год, новогодние традиции в разных странах, новогодний подарок.

**Практика.** Беседа на тему «*Новый год стучится в дверь*». «*Новогодний подарок*» (конструирование при помощи мелкого конструктора «Лего»).

### 4.3 «Геометрический калейдоскоп»

**Теория.** Геометрическая фигура: цвет, размер, форма. Символы, описывающие фигуры. Повторение названий геометрических фигур: прямоугольник, квадрат, ромб, трапеция, круг, овал. Угол (верхний, нижний, левый, правый), сторона квадрата.

**Практика.** «*Геометрический калейдоскоп*» (индивидуальные и коллективные задания с использованием логических блоков Дьенеша). «*Чудо-дерево*» (работа с мягким геометрическим конструктором на индивидуальных ковриках). «*Моё Чудо-дерево*» (задания на развитие фантазии и умения формулировать мысли). Беседа о книге «*Аленький цветочек*». «*Магический цветок*» (работа с мягким геометрическим конструктором на индивидуальных ковриках). Тестирование детей для изучения различных видов мышления.

## Раздел 5. Подвижные игры. «Прыг да скок»

### 5.1 «Лови, бросай и узнавай»

**Теория.** Съедобные и несъедобные предметы. Повторение названий птиц, рыб и зверей. Отличительные особенности живых существ этих трёх групп. Кубик, имеющий обозначения, правила работы с таким кубиком. Значение символов на кубике.



**Практика.** «Съедобное-несъедобное» (игра с мячом). «Рыба, птица, зверь» (игра с мячом). «Говорящий кубик» (игра с кубиком-символом).

### 5.2 «Развесёлый хоровод и танцует, и поёт»

**Теория.** Хоровод, правила хороводных игр. Тексты песен, исполняемых во время движения в хороводе. Игра в кругу.

**Практика.** «Паучок» (игра в хороводе). «В лесу» (игра в хороводе). «Как у деда Ермолая» (игра в хороводе). «Свободный стульчик» (подвижная игра в кругу, развивающая внимание). «Перелётные птицы», «Кольца», «Корректирующая проба» (тестирование учащихся для изучения различных свойств внимания).

### 5.3 «Маленькие актёры»

**Теория.** Сказка, сюжет сказки, смысл сказки. Персонаж, положительные и отрицательные герои.

**Практика.** Сказка «Репка» (чтение сказки). Беседа о сказке «Репка». Спектакль «Репка» (инсценировка сказки «Репка»)

## Раздел 6. Игры, развивающие психические процессы. «Познавая мир, познаю себя»

### 6.1 «Календарь фантазий» (комплексные занятия на темы):

#### «Осенний пейзаж»

**Теория.** Времена года, название месяцев, последовательность месяцев. «Осенние» месяцы, характеристики осени: дождь, тучи, лужи, перелётные птицы, листопад, цветовая гамма осени. Картина, пейзаж, художник.

**Практика.** Беседа на тему «Осень». «Времена года», «Осень» (задания с использованием иллюстрированных образовательных плакатов). «Искусствовед» (игра на развитие внимания и памяти с использованием наглядных материалов). «Хоровод осенних листьев» (упражнение на релаксацию).

#### «Зимняя сказка»

**Теория.** Времена года, название месяцев, последовательность месяцев. «Зимние» месяцы, характеристики зимы: снег, снежинки, сугробы, мороз, метель, перелётные птицы. Иллюстрация, иллюстратор.

**Практика.** Беседа на тему «Зима». «Времена года», «Зима» (задания с использованием иллюстрированных образовательных плакатов). «Иллюстратор» (упражнения на развитие внимания, памяти и эстетического вкуса на материалах иллюстрированных книг). «Танец снежинок» (танец-импровизация).

#### «Весенняя капель»

**Теория.** Времена года, название месяцев, последовательность месяцев. «Весенние» месяцы, характеристики весны: появление травы, распускание цветов, солнечное тепло, таяние снегов, капель, перелётные птицы. Кинокритик, кино.

**Практика.** Беседа на тему «Весна». «Времена года», «Весна» (прослушивание музыкальных композиций, задания на развитие воображения и аудиального внимания). «Кинокритик» (просмотр мультипликационного фильма, задания на развитие аналитического мышления). «Дождик» (игра, направленная на развитие ощущения, восприятия, внимания и воображения).

#### «Моменты лета»

**Теория.** Времена года, название месяцев, последовательность месяцев. «Летние» месяцы, характеристики лета: жаркое солнце, зелёные растения, купание в водоёмах и т.д.

**Практика.** Беседа на тему *«Мой летний дневник»*. Плакат «Лето»: описать сценки с плаката (что делают на той или иной картинке). *«Летние небылицы»* (работа с интерактивной презентацией). *«Поймай бабочку»* (подвижная игра, направленная на развитие координации движения и ориентации в пространстве).

### **6.2 «Садовники»**

**Теория.** Сад, садовник. Названия цветов, характеристика цветов: форма, цветовая гамма, полевой/садовый.

**Практика.** Беседа на тему *«Садовники»*. *«Сорви цветок»* (игра на развитие аудиального внимания). *«Садочек»* (подборка дидактических игр, направленных на развитие высших психических функций, индивидуальная работа с раздаточным материалом). *«Садовник»* (подвижная коммуникативная игра).

### **6.3 «Чудо-птица»**

**Теория.** Орнитолог. Птица, названия птиц, характеристика птиц: большие/маленькие, дикие/домашние, перелётные/неперелётные.

**Практика.** Беседа на тему *«Птицы»*. *«Поймай птичку»* (игра на развитие внимания). *«Прятки с птичками»* (дидактическая игра на развитие умения строить связанные предложения, давать описания, а также на развитие визуального внимания, памяти). *«Совиная охота»* (подвижная игра, развивающая восприятие и внимание).

### **6.4 «Морское приключение»**

**Теория.** Море, стихия, волна, морские обитатели, морские растения.

**Практика.** Беседа на тему *«Море и его обитатели»*. *«Путешествие по морю»* (творческая игра на развитие внимания и зрительной ориентировки в пространстве). *«Летучая рыбка»* (игра, направленная на развитие волевой сферы ребёнка и внимания). *«Морская звезда»* (корректирующая проба). *«Море волнуется...»* (подвижная имитационная игра, направленная на развитие воображения).

## **7. Итоговое открытое занятие с приглашением родителей**

**«Выпускной экзамен от «Профессора Кислых щей»** (занятие в форме игрового зачёта):

*«Урок чтения»* (игра на развитие коммуникативных навыков).

*«Урок математики»* (пальчиковая игра на развитие моторики).

*«Урок ИЗО»* (конструирование при помощи мелкого конструктора ЛЕГО).

*«Урок биологии»* (дидактическая игра на развитие познавательных процессов).

*«Урок физкультуры»* (подвижная игра, направленная на развитие внимания, координации движений и коммуникации).

*«Урок музыки и танца»* (упражнение на релаксацию).

## **ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

В процессе реализации программы применяются современные образовательные технологии.

**Игровая технология «Выпускной экзамен от «Профессора Кислых щей»** используется при проведении итогового открытого занятия для родителей в конце учебного года.

Открытое итоговое занятие ведёт педагог, переодетый в «Профессора Кислых щей». В игровой форме он «экзаменует» учащихся по тем предметам, которые они изучали в рамках Комплексной программы «Раскрытие природных возможностей ребёнка». В то же время представленные игры и упражнения разработаны в соответствии с основными блоками данной программы.

*«Урок чтения».*

Детям раздаётся комплект карточек со словами вежливости. Дети по очереди читают надписи на карточках. Далее педагог показывает картинки, иллюстрирующие различные жизненные ситуации. Задача детей – поднять карточку с вежливым словом, подходящим для продемонстрированной картинки.

*«Урок математики».*

Жили-были в домике (сжимать и разжимать кулачки)

Маленькие гномики:

Тики, Бики, Лики, Чики, Микки (разгибать пальцы, начиная с мизинца)

Раз, два, три, четыре, пять (разгибать пальчики)

Стали гномики стирать (тереть кулачки друг о друга)

Тики – рубашки, (загибать пальчики, начиная с большого)

Бики – платочки,

Лики – штанишки,

Чики – носочки,

Микки умница был,

Всем водичку носил.

*«Урок ИЗО».*

Педагог предлагает ребятам подумать, что нужно взять с собой в школу. После этого они при помощи мелкого конструктора ЛЕГО «рисуют» на индивидуальных основах ЛЕГО школьные принадлежности.

*«Урок биологии».*

Дети получают раздаточный материал «Силуэты животных». Задание – назвать животное.

*«Урок физкультуры»*

Ребята выстраиваются друг за другом, чтобы определённым образом передать мяч. 1 хлопок педагога – мяч передаётся между ногами, 2 хлопка – мяч над головой, 3 хлопка – с левой стороны, 4 хлопка – с правой стороны.

*«Урок музыки и танца»*

Дети представляют себя семечком цветочка, которое постепенно начинает расти. Когда же «цветок» вырастает, он исполняет танец-импровизацию под музыку П.И. Чайковского «Вальс цветов».

Данная технология позволяет в игровой форме предъявить родителям результаты обучения по данной программе.

**Игровая технология "Календарь фантазий"** используется с дидактической целью. Данная технология включает в себя комплексные занятия по 4 временам года: "Осенний пейзаж", "Зимняя сказка", "Весенняя капель", "Моменты лета".

Детям предлагается понаблюдать за сезонными изменениями в природе. Педагог проводит беседу о наступившем времени года, задаёт детям вопросы по теме.

На следующем этапе педагог уточняет и расширяет представления детей о временах года. Здесь используется разнообразная наглядность: стихи и рассказы о природе, пейзажная живопись, музыкальные композиции.

Специально подобранные игры служат оптимизации учебного процесса: *«Искусствовед»*. Детям предлагается внимательно в течение определённого временного промежутка рассмотреть картинки осеннего пейзажа. По истечению времени, лицевая сторона картинок отворачивается от детей. Задача детей — ответить на вопросы, связанные с изображёнными объектами (Сколько листиков упало? Какого цвета шапочка у мальчика? и т.д.)

*«Хоровод осенних листьев»*. Дети вспоминают, как двигается упавший листик, описывают его падение, скорость перемещения, траекторию. После ребята «превращаются» в осенние листья и исполняют под музыку импровизационный танец, руководствуясь комментариями педагога.

*«Иллюстратор»*. Детям предлагается внимательно в течение определённого временного промежутка рассмотреть картинки — иллюстрации к сказкам про зиму. По истечению времени, страница с иллюстрацией переворачивается. Задача ребят — ответить на вопросы, связанные с изображёнными объектами (кто изображен на картинке? Какого цвета варежки у деда Мороза? И т.д.)

*«Танец снежинок»*. Дети описывают полёт снежинок. После ребята «превращаются» в снежинки и исполняют под музыку импровизационный танец, руководствуясь комментариями педагога.

*«Времена года», «Весна»*. Дети прослушивают фрагменты концерта №1 ми мажор «Весна» А.Вивальди. После описывают свои впечатления, эмоции, что «увидели» во время звучания.

*«Кинокритик»*. Для просмотра детям предлагается мультипликационный фильм на тему «Весна». По окончании мультфильма происходит обсуждение и анализ увиденного (О чём этот мультфильм? Кто главный герой? Кто прав/не прав? и т.д.)

*«Дождик»*. Имитация дождя посредством шумовых эффектов. Детки садятся вокруг на корточки и создают тишину, потом начинают стучать одним пальчиком по полу, затем подключают второй, все пальцы, ладошки, ножки. Затем следует имитация раската грома. Все дети подпрыгивают и с топотом опускаются на пол. После, подражая затихающему дождю, ребята производят вышеописанные действия, но в обратном порядке.

*Беседа на тему «Мой летний дневник»*. Дети дают характеристики летнего времени года, рассказывают о том, чем можно заниматься на каникулах, делятся личным опытом.

*«Летние небылицы»*. На каждом слайде представлены различные сценки из летней жизни. Однако один из объектов относится к другому времени года. Участники игры находят «небылицу» и комментируют изображённое.

Далее учащимися выполняется творческая работа по теме (рисунки, аппликации). Эффективность данной технологии проведения занятий заключается в одномоментном решении нескольких педагогических и художественных задач.

**Здоровьесберегающая технология «Послушай тишину»** используется с целью эмоционального расслабления.

Здоровьесберегающие компоненты:

- физкультминутки для глаз;

- улыбка- терапия;

- свободное перемещение по кабинету в ходе выполнения практической работы;

- свободное, спокойное движение под плавную музыку.

Эмоциональному расслаблению способствует игра *"В лесу"*:

Учащиеся стоят в кругу. Один – водящий стоит в центре. Дети водят хоровод и напевают:

- Маша (имя ребёнка), мы сейчас в лесу. Мы зовём тебя: «Ау!» Ну-ка глазки закрывай, не робей! Кто зовёт тебя, узнай поскорей!

Взрослый жестом показывает на ребёнка, который зовёт Машу. Маша по голосу определяет, кто её позвал. И этот ребёнок становится в круг.

**Развивающая технология "Почтальон"** нацелена на развитие памяти учащихся.

Для проведения занятия с использованием данной технологии необходим комплект двойных карточек "Мемо". Выбирается один водящий-"почтальон". Он запоминает карточки-"письма" игроков. Учащиеся переворачивают карточки. Задача "почтальона" правильно разнести такие же карточки игрокам.

Данная технология не только способствует развитию памяти учащихся, но и учит формулам словесной вежливости. Вместо традиционных карточек "Мемо" могут быть использованы любые парные предметы и игрушки.

**Технология "Портфолио учащегося"** является одной из форм диагностики и предъявления образовательных и творческих результатов по данной программе. В составлении "портфолио" важная роль отводится родителям учащихся. Они помогают выполнить не только оформительскую работу, участвовать в сборе документов, но и помочь ребёнку оценить свои результаты.

Применение технологии особенно актуально для учащихся, занимающихся по данной программе, так как "портфолио" может стать предметом анализа достигнутых результатов при поступлении в школу.

### **Описание игр, конкурсов**

*«Снежный ком»* (игра на знакомство). Дети садятся в круг. Педагог называет своё имя, затем первый ребёнок называет имя педагога и своё. Второй ребёнок называет имя педагога, первого человека, затем свое. И так до последнего ребёнка в группе.

*«Компот дружбы»*. Деткам предлагается «сварить» компот Дружбы. Для этого каждый ребёнок называет фрукт, начинающийся с той же буквы, что и его имя и кладёт в воображаемую кастрюльку. Если возникают затруднения с нахождением фрукта на первую букву, можно воспользоваться оставшимися буквами, составляющими имя.

*«Правила дружбы»*. Дети придумывают правила, которые позволят им общаться и заниматься как в текущей группе, так и в реальной жизни. Правила основаны на принципах гуманизма и взаимоуважения. Педагог помогает детям обобщить предложенные варианты и сформулировать правила.

*«Поймай импульс»*. Все ребята и педагог встают в круг и держатся за руки, один из участников аккуратно сжимает руку соседа и передаёт «импульс». «Импульс» можно пускать либо строго в одном направлении, чтобы он вернулся к пустившему. Либо в любую сторону, чтобы импульс свободно переходил к разным участникам.

*«Салат дружбы»*. Каждый ребёнок называет овощ, название которого начинается на первую букву его имени и придумывает элементарное танцевальное движение. Движение демонстрируется участникам игры, которые повторяют его под музыку.

*«Ладочечное солнце»*. Дети делают лучики для одного «Ладочечного солнца». Каждый ребёнок растопыривает пальцы руки и обводит ладонь на листе бумаги. Получившиеся «лучики» декорируются по желанию ребёнка. Затем все ладошки собираются вместе, наклеиваются на общую основу и образуют солнечный круг.

*«Солнечный зайчик»*. Дети танцуют под музыку, представляя себя солнечными зайчиками. Остановившая музыкальный трек, педагог называет любую цифру, не превышающую количество человек в группе. «Солнечные зайчики» объединяются в мини-группы, так, чтобы количество человек соответствовало названной цифре.

*«Солнечная буква»*. Дети делятся по парам, каждой паре выдается иллюстрация, на которой изображено множество предметов, начинающихся на букву «С». Ребят, работая в парах, находят эти объекты и обводят их.

«Блуждающий лучик». Ребята превращаются в маленькие лучики, которые должны собраться в один большой яркий луч. Детки закрывают глаза, вытягивают вперёд ручки и под плавную музыку перемещаются по залу. Если дети соприкасаются друг с другом, то они берутся за руки и продолжают движение до тех пор, пока не все дети не соберутся вместе.

«Алло, алло!». Один из участников отворачивается от группы, другой ребёнок говорит «Алло!». Отвернувшийся должен назвать имя того, кто его окликнул.

«Угадай кто!». Педагог описывает внешность любого ребёнка не называя имени, а группа угадывает, кто это был. Далее задание усложняется. В течение некоторого времени дети внимательно рассматривают друг друга, затем закрывают глаза и, не видя окружающих, угадывают по представленным характеристикам выбранного ребёнка.

«Двойник». Дети сидят в кругу. В центре находится большой пуфик. Водящий внимательно рассматривает детей, находит в них схожие признаки (2 девочки с косичками, три мальчика в черных штанишках и т.д.), объявляет один из них (например: «розовые колготки»). Дети, нашедшие у себя этот элемент одежды, причёски и т.д. выбегают в центр и садятся на пуфик.

«Пожалуйста». Педагог (водящий) просит детей выполнять какие-либо танцевальные движения. Если при этом водящий говорит слово «пожалуйста», то ребята выполняют его просьбу. Если «волшебное слово» не звучит, то дети замирают.

«Распускается цветок». Из сжатого кулака поочерёдно появляются пальцы.

«Зазеркалье». 1) Дотронься левой рукой до левого уха. 2) Закрой правой рукой левый глаз. 3) Положи левую руку на правое плечо и т.д.

«Школьная пора». Беседа с детьми о том, как они представляют себе будущую школу. Что должно быть в школе, чему учат в школе?

«Школы радости». Дети строят свою будущую школу такой, какой они ее представляют, используя конструктор Лего. По окончании «строительства» идёт обсуждение.

«Моё Чудо-дерево». После того, как дети сформировали при помощи мягкого геометрического конструктора своё «Чудо-дерево», педагог предлагает им пофантазировать и объяснить, что это за дерево, что может на нем расти, какой волшебной силой оно может обладать и т.д. В качестве дополнительного материала может использоваться книга К.И. Чуковский «Чудо-дерево».

«Геометрический калейдоскоп». Используя логические блоки Дьенеша, дети выполняют индивидуальные и коллективные задания на сравнение геометрических фигур по цвету, форме и размеру. Также обучающиеся ищут и предъявляют фигуры в соответствии с указанными на карточках заданиями).

«Рыба, птица, зверь». Педагог (ведущий) бросает детям мяч по очереди и говорит: «Птица!». Ребёнок, поймавший мяч, возвращает его ведущему, называя какую-либо конкретную птицу. Аналогично, с другими группами животного мира.

«Свободный стульчик». Дети сидят в кругу. Стульев на один больше, чем игроков. Педагог даёт описание какого-либо предмета одежды одного из участников. Ребёнок, имеющий этот предмет, быстро пересаживается на свободный стульчик.

Беседа на тему «Осень»: какое сейчас время года, какой месяц, перечислить месяцы.

Плакат «Времена года»

Используя иллюстрации на плакате, детям предлагается найти «осень», дать описание «осенней картинке»

Плакат «Осень»:

Ребята описывают сценки с плаката (что или кто изображен, что делают на той или иной картинке, какое настроение у героев и т.д.)

«Искусствовед». Детям предлагается внимательно в течение определённого временного промежутка рассмотреть картинки осеннего пейзажа. По истечению времени, лицевая сторона картинок отворачивается от детей. Задача ребят — ответить на вопросы,

связанные с изображёнными объектами (сколько листиков упало? Какого цвета шапочка у мальчика? И т.д.)

*«Хоровод осенних листьев».* Дети вспоминают, как двигается упавший листик, описывают его падение, скорость перемещения, траекторию. После ребята «превращаются» в осенние листья и исполняют под музыку импровизационный танец, руководствуясь комментариями педагога.

*«Иллюстратор».* Детям предлагается внимательно в течение определённого временного промежутка рассмотреть картинки — иллюстрации к сказкам про зиму. По истечению времени, страница с иллюстрацией переворачивается. Задача ребят — ответить на вопросы, связанные с изображёнными объектами (кто изображен на картинке? Какого цвета варежки у деда Мороза? И т.д.)

*«Танец снежинок».* Дети описывают полёт снежинок. После ребята «превращаются» в снежинки и исполняют под музыку импровизационный танец, руководствуясь комментариями педагога.

*«Времена года», «Весна».* Дети прослушивают фрагменты концерта №1 ми мажор «Весна» А.Вивальди. После описывают свои впечатления, эмоции, что «увидели» во время звучания.

*«Кинокритик».* Для просмотра детям предлагается мультипликационный фильм на тему «Весна». По окончании мультфильма происходит обсуждение и анализ увиденного (О чём этот мультфильм? Кто главный герой? Кто прав/не прав? и т.д.)

*«Дождик».* Имитация дождя посредством шумовых эффектов. Детки садятся в круг на корточки и создают тишину, потом начинают стучать одним пальчиком по полу, затем подключают второй, все пальцы, ладошки, ножки. Затем следует имитация раската грома. Все дети подпрыгивают и с топотом опускаются на пол. После, подражая затихающему дождю, ребята производят вышеописанные действия, но в обратном порядке.

*Беседа на тему «Мой летний дневник».* Дети дают характеристики летнего времени года, рассказывают о том, чем можно заниматься на каникулах, делятся личным опытом.

*«Летние небылицы».* На каждом слайде представлены различные сценки из летней жизни. Однако один из объектов относится к другому времени года. Участники игры находят «небылицу» и комментируют изображённое.

*«Поймай бабочку».* Из группы выбирается один ребёнок — бабочколов, ему вручается сачок, сделанный из ШДМ. Остальные дети превращаются в бабочек. Под музыку ребёнок с сачком начинает ловить «бабочек». Пойманный становится водящим.

*Беседа «Садовник».* Педагогом подготавливается перечень вопросов, которые обсуждаются с детьми в ходе занятия. Примеры вопросов: кто такой садовник? что он делает? какие цветы вы знаете (название, форма, где растут)?

*«Сорви цветок».* Педагог перечисляет названия растений: деревьев, трав, кустов, цветов. Задача ребёнка услышать название цветка и хлопнуть в ладоши.

*«Садочек».* Примеры заданий для индивидуального выполнения. 1. Какой цветок надо посадить на клумбу? Покажи стрелочкой. 2. Обведи цветы, которые выросли в этом году у человечков. 3. Этим летом в городе у человечков было очень жарко. Необыкновенный цветок чуть-чуть выцвел. Дорисуй орнамент.

*«Садовник».* Дети садятся в круг и каждый из участников выбирает себе название цветка (или вытаскивает картинку с изображением цветка). Ведущий садится в центре круга и произносит следующие слова «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»

И называет "имя" (название растения) любого игрока. Тот должен сразу отозваться, и завязывается такой диалог:

Игрок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Игрок: Влюблена

Садовник: В кого?

Игрок: В розу!

Игрок называет любое название растения. Диалог продолжается до бесконечности. Тот кто ошибся (не отозвался вовремя, перепутал название, откликнулся на чужое имя и т.д.) - выбывает из игры.

*«Поймай птичку»*. Педагог перечисляет названия растений, животных, птиц и т.д. Задача ребёнка услышать название птицы и хлопнуть в ладоши.

*«Прятки с птичками»*. Перед детьми на рабочую поверхность выкладываются карточки с изображением различных птиц. Дети называют увиденное, дают характеристику каждой птичке. Далее детки закрывают глаза, а в этот момент педагог убирает одну или несколько карточек. Ребята открывают глаза по сигналу педагога и угадывают «спрятанную» птичку.

*«Совиная охота»*. Среди учащихся выбирается водящий, он становится совой. Остальные дети превращаются в мышек. Пока звучит музыка, символизирующая День, «мышки» бегают по полянке. Остановка музыки означает наступление Ночи. «Мышки» замирают, «сова» выходит на охоту и отлавливает тех, кто пошевелился. Пойманный «мышонок» превращается в «сову» и становится водой.

*«Путешествие по морю»*. Педагог рисует на доске корабль, на котором группа отправится в путешествие. Путешествуя, ребята встретят различных морских обитателей, снарядят корабль, найдут клад и т.д. А для этого дети по сигналу педагога должны отвернуть от доски. В это время педагог рисует какой-либо элемент корабля, моря. По второму сигналу ребята поворачиваются и находят появившийся объект.

*«Летучая рыбка»*. Одна рука педагога изображает летучую рыбку, вторая водную поверхность. Когда «летучая рыбка» выпрыгивает из воды (выше уровня руки, изображающей воду), дети хлопают, когда ныряет под воду (ниже уровня руки) - топают. Если же рыбка плавает на поверхность, то детки в бездействуют и внимательно следят за дальнейшими перемещениями «рыбки».

*«Морская звезда»*. Ребятам раздаются листы с корректурной пробой, состоящей из различных элементов, среди которых присутствует «морская звезда». Ребята находят «морскую звезду» и закрашивают.

*«Море волнуется...»*. Произнося слова «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три. Морская фигура на месте замри», дети «превращаются» в различных обитателей. Водящий старается угадать, в кого превратились остальные дети группы



## **Формы контроля**

### *Входной контроль:*

- наблюдение, первичная диагностика способностей, выявление отношения учащегося к выбранной деятельности;
- проведение теста "Керна-Йерасека";

### *Текущий контроль:*

- наблюдение и анализ деятельности учащихся
- осуществление фиксации наблюдений в диагностических картах индивидуального развития учащегося

### *Промежуточный контроль:*

- тестирование учащихся с помощью методик "Четвёртый лишний", "Графический диктант", "Домик", "Корректирующая проба"
- анализ рисунков учащихся;
- сбор материала для "портфолио" учащегося;
- беседы с детьми и их родителями по окончании полугодия;
- фиксация образовательных результатов в диагностической карте группы;

### *Итоговый контроль:*

- проведение теста "Керна-Йерасека";
- беседы с детьми и их родителями по окончании учебного года;
- оформление "портфолио" учащегося;
- фиксация образовательных результатов и результатов личностного развития учащегося в индивидуальных диагностических картах и в Информационной карте учебной группы

**Для выявления, фиксации и предъявления результатов освоения программы разработан следующий методический инструментальный инструментарий:**

- «Карта диагностики индивидуального развития учащегося»
- «Карта наблюдений» (форма выявления и фиксации педагогических наблюдений развития учащихся с особыми образовательными потребностями)
- Информационная карта диагностики (для конкретной группы учащихся)

**Материалы**  
по индивидуальному сопровождению учащегося по программе  
**«Развивающие игры. Ступеньки к школе»**  
(карта диагностики)

Фамилия, имя ребёнка \_\_\_\_\_

<b>Критерии развития</b>	<b>ноябрь</b>	<b>февраль</b>	<b>май</b>
Коммуникативные навыки			
Графические навыки			
Выполнение заданий творческого характера (конструирование)			
Участие в подвижных играх			
Особенности развития мыслительных операций			
Примечание (наблюдения, рекомендации для родителей, индивидуальные задания ребёнку и др.)			

## КАРТА НАБЛЮДЕНИЙ

Ф.И. учащегося \_\_\_\_\_

Творческая деятельность учащегося

---

---

---

Какие качества и особенности изучались

---

---

---

### *Фиксация информации:*

Регистрация фактов (высказывания, действия, особенности поведения учащегося)

---

---

---

Выдвижение предположений

---

---

---

Обобщение, теоретические и практические выводы

---

---

---

*Педагог* \_\_\_\_\_ *Дата:* \_\_\_\_\_

## Общеобразовательная программа "Развивающие игры. Ступеньки к школе»"

Диагностика развития учебных навыков учащихся группы № \_\_\_\_\_

20\_\_-20\_\_ уч. год \_\_\_\_\_ полугодие

Уровни освоения навыка:

- начальный уровень; 
  - средний уровень; 
  - высокий уровень.

Н - начало полугодия

К - конец полугодия

Положительная динамика -

№	ФИ ребёнка	Коммуникативные навыки (1)		Познавательный интерес (2)		Графический навык (3)		Корректурная проба (4)		Моделирование (5)	
		Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К
1.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
10.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
13.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
14.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
15.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
16.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
17.		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

### Список литературы для педагогов

1. Афонькин С.Ю., Рузина М.С. Страна пальчиковых игр. -СПб, 1997.
2. Белая А.Е., Мирясова В.И. Пальчиковые игры.- Москва, 1999.
3. Белякова О.В. 100 лучших игр для подготовки к школе.- М., Айрис-пресс, 2007.
4. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры.- М., Просвещение, 1991.
5. Васильева Н.Н., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для дошкольников: Популярное пособие для родителей и педагогов. -Ярославль, 1996.
6. Галанов А.С. Развивающие игры для малышей.- М., АСТ-ПРЕСС , 2008.
7. Готовимся к школе. Популярная методика игровых уроков. -М., 2003.
8. Гойжа Н.В. Интенсивный курс подготовки к школе. - М., Айрис-пресс, 2007.
9. Занятия в УДОД. Спектр мнений участников образовательного процесса. Информационно-методический бюллетень материалов согласованного исследования проблем дополнительного образования детей. Вып. № 3. - СПб., РИЦ ГОУ «СПбГДТЮ», 2003.
10. Карабанова О.А. Игра в коррекции психического развития ребёнка. -М., 1997.
11. Леви В. Нестандартный ребёнок.- М., 1996.
12. Мониторинг образовательных результатов в учреждении дополнительного образования детей (методические материалы для педагогов и специалистов системы дополнительного образования детей). - Ярославль: ГОУ ЯО ЦДЮ ИЦ «Пионер», 2003.
13. Программы XXI века. Сборник авторских образовательных программ. Вып № 2, - СПб.: РИЦ ГОУ «СПб ГДТЮ», 2008.
14. Программы XXI века. Сборник авторских образовательных программ. Вып № 3, - СПб.: РИС ГОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2010.
15. Результативность образовательного процесса в УДОД. Информационно-методический бюллетень материалов согласованного исследования проблем дополнительного образования детей. Вып. №№ 5, 6. - СПб., РИЦ ГОУ «СПб ГДТЮ», 2007, 2008.
16. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения и коррекционные программы. -М., 1993.

### Список литературы для учащихся и родителей

1. Безруких М.М. Ступеньки к школе. -М.. Дрофа, 2002.
2. Бортникова Е.Ф. Проверяем готовность ребенка к школе. Для детей 6-7 лет. Тетрадь часть 1 и часть 2.- Екатеринбург, 2012.
3. Гаврина С.Е. Большая книга тестов. Для детей 5-6 лет. -М., 2005.
4. Гаврина С.Е. Большая книга тестов. Для детей 6-7 лет.- М., 2005.
5. Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе. -СПб.: Питер, 2004.
6. Герасимова А.С. Тесты для подготовки к школе: словарный запас, грамотная речь, память. -М., 2005
7. Герасимова А.С. Тесты для подготовки к школе: развитие речи, математика, мышление. -М., 2005.
8. Гордиенко Н. Занимательные игры и головоломки.- М., Астрель, 2012.
9. Детская психодиагностика: практические занятия. Сост. Филиппова Ю.В., - Ярославль, 2003.
10. Конева О.Б. Психологическая готовность детей к школе: учебное пособие, - Челябинск: ЮУГУ, 2000.

11. Ляпенкова Н.Г. Далеко и близко, высоко и низко: Развитие пространственного мышления. -М., 2008.
12. Ляпенкова Н.Г. Думай, думай, голова: Развитие логического мышления. -М., 2009.
13. Потому что весело. Полезная книга для весёлого досуга. -М., Махаон, 2008.
14. Ребёнок от 3 до 7: Книга для родителей / Под ред. Г. В. Болотовского, А.Д. Царегородцева. СПб: НПК «Омега», 2008.
15. Сержатова Т.Б. Оригами. Лучшие модели. -М., Айрис-пресс, 2005.
16. Сержатова Т.Б. Оригами. Новые модели.- М., Айрис-пресс, 2006.
17. Силберг Дж. 500 пятиминутных развивающих игр для детей от 3 до 6 лет. -М., 2005.

### **Интернет-источники**

- <http://nsportal.ru/>
- <http://1september.ru/>
- <http://pedsovet.su/>
- <http://www.it-n.ru/>
- <http://adalin.mospsy.ru/>
- [www.inteltoys.ru/artikles/cat2/artikle119.html](http://www.inteltoys.ru/artikles/cat2/artikle119.html).
- [rodnik.org/artikle/r-44.html](http://rodnik.org/artikle/r-44.html).

**Перечень учебно-методического комплекса  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Развивающие игры. Ступеньки к школе»**

<b>Нормативное обеспечение</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Общеобразовательная программа</li> <li>2. Рабочая программа</li> <li>3. План воспитательной работы (план мероприятий)</li> <li>4. Инструкции по технике безопасности</li> <li>5. Нормативная документация:             <ol style="list-style-type: none"> <li>5. <u>Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012</u></li> <li>6. <u>Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726 -р</u></li> <li>7. <u>Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011-2020 гг. «Петербургская Школа 2020» // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010</u></li> <li>8. <u>Стратегия развития воспитания в Российской Федерации в период до 2025 года // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996 -р</u></li> <li>9. <u>Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей» // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41</u></li> <li>10. <u>Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008</u></li> <li>11. <u>Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы»</u></li> <li>12. <u>Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617-Р</u></li> </ol> </li> </ol>
--------------------------------	---

<b>Разделы УМК</b>				
<b>Темы и разделы дополнительной общеобразовательной программы</b>	<b>Учебно-методические пособия для педагогов</b>	<b>Учебно-методические пособия для учащихся</b>	<b>Диагностические и контрольные материалы</b>	<b>Средства обучения</b>
1. Вводное занятие	Подборка инструктивного материала для	Маршрутный лист освоения	Анкетирование «Выявление образовательных	Мультимедийный проектор, экран,



	<p>ознакомления с правилами поведения во Дворце, на экскурсии, бесед по технике безопасности вне Учреждения.</p> <p>Методическое пособие «Игробанк» ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»</p>	<p>образовательной программы (презентация).</p> <p>Учебник Герасимовой А.С. «Тесты для подготовки к школе»</p>	<p>потребностей ребёнка». (начальная диагностика способностей).</p> <p>Анкеты для родителей</p>	<p>электронная презентация, фотоаппарат, настольные игры.</p> <p>ПК, веб-камера</p>
<p>2. Развитие коммуникативных навыков</p>	<p>Учебное пособие «Развивающие игры для дошкольников» Васильевой Н.Н.</p> <p>Словари, энциклопедии, журналы серии «РОСТ» ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» (материалы из опыта работы педагогов)</p>	<p>Методическая подборка материала «Волшебство в словах» (игры на развитие аудиального внимания, на разыгрывание сюжетно-ролевого действия).</p> <p>Подборка тематического материала «Дворец царей, дворец детей»</p>	<p>Задание на самостоятельный поиск решения ситуаций.</p> <p>Карта «Педагогическое наблюдение»</p>	<p>Магнитно-маркерная доска.</p> <p>Экспозиция парадных залов Аничкова дворца.</p> <p>ПК, веб-камера</p>
<p>3. Развитие тонкой моторики рук</p>	<p>Методическая подборка материала «Конспекты занятий с использованием игровых технологий»</p>	<p>Тематическая подборка «Маленький пианист» (для организации пальчиковых и кинезиологических упражнений)</p>	<p>Разрезные картинки для организации промежуточного контроля формирования понятийного аппарата</p>	<p>Иллюстративный материал для проведения дидактических игр «Снежный ком».</p> <p>ПК, веб-камера</p>

4. Конструирование «Постройка!»	Тематическая подборка материалов с использованием ЭОР. Методический, информационный, иллюстративный материал для проведения дидактических игр	Дидактические игры и задания «Геометрический калейдоскоп»	Карта оценки знаний «Педагогическое наблюдение». Тесты для изучения различных видов мышления	Презентация (CD-диск). Комплект-конструктор, передвижной сундучок. ПК, веб-камера
5. Подвижные игры «Прыг да скок»	Тематическая подборка материала для проведения подвижных игр «Описание игр и конкурсов». Методическое пособие «Игробанк» (ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»)	Иллюстрированный путеводитель для детей и родителей. Тематическая папка «Методика-игра «Нелепицы»	Оценочные таблицы	Мячи, скакалки, обручи, резинки. Большой мягкий конструктор. ПК, веб-камера
6. Развитие познавательных процессов «Познавая мир, познаю себя»	Методическая подборка материала «Конспекты занятий с использованием игровых технологий»	Тематическая подборка материала для проведения упражнений. Тематическая подборка «Думай, думай, думай, голова!» (рекомендации)	Диагностическая карта индивидуального развития ребёнка. Игровые формы контроля формирования понятийного аппарата	«Календарь фантазий» (иллюстрированный и игровой материал для комплексных занятий «Осенний пейзаж», «Зимняя сказка», «Весенняя капель», «Моменты лета»). Раздаточный материал для проведения дидактических игр. ПК, веб-камера
7. Итоговое открытое занятие с приглашением родителей	Методическая подборка «Итоговое занятие»	Рекомендации для родителей по подготовке ребёнка к школе. «Ребёнок от 3 до 7: Книга для родителей»	Портфолио учащегося	Иллюстрации. Магнитно-маркерная доска. ПК, веб-камера.

		Болотовский Г.В.		
--	--	------------------	--	--