**Программа**

**психолого-педагогической коррекции**

**детей младшего школьного возраста**

**в группе продленного дня**

**в школе для обучающихся с задержкой психического развития.**

Составлено: воспитателем ГПД Сухоруковой О.В.

**Пояснительная записка**

Гуманизация школьного образования предполагает, в первую очередь, обращенность к личности ребенка, ее всестороннее развитие, создание благоприятных условий для раскрытия способностей обучающегося.

В связи с этим задача педагогов – обеспечить усвоение знаний по школьным дисциплинам, сформировать у обучающегося представления об обобщенных приемах и способах выполнения различных действий. Это есть, с одной стороны, механизм умственного развития, а с другой стороны – это путь формирования психологического базиса обучения, обладающего внутренним потенциалом развития, который позволит в будущем осуществлять не только саморазвитие, саморегуляцию личности, но и эффективное самостоятельное приобретение знаний. Следовательно, оказание действенной психолого - педагогической помощи учащемуся на начальном этапе обучения в настоящее время становится актуальной задачей.

Одной из наиболее острых проблем современной педагогики и психологии остается проблема стойкой неуспеваемости и трудностей школьной адаптации. Среди детей, испытывающих стойкие трудности в обучении и адаптации к школе, особое место занимают дети с ЗПР.

В последние десятилетия особенно остро обозначилась проблема существенного роста числа детей с нарушениями в психическом и соматическом развитии. По данным ВОЗ, только 20% рождающихся детей условно являются здоровыми, остальные по своему психофизиологическому состоянию либо занимают краевое положение между здоровьем и болезнью, либо страдают нарушениями психического развития, либо больны.

Своевременное выявление причин, которые приводят к неуспеваемости и дезадаптации учащегося, и внедрение [инновационных технологий](http://pandia.ru/text/category/innovatcionnie_tehnologii/) обучения могут улучшить условия обучения детей рассматриваемой категории.

Сегодня успешное функционирование образовательного учреждения становится немыслимым без квалифицированной [коррекционно-развивающей работы](http://pandia.ru/text/category/korrektcionnaya_rabota/), основанной на результатах комплексной диагностики.

В связи с этим была выдвинута следующая *цель:*

Создание внутреннего состояния эмоционального комфорта в процессе обучения у каждого ученика. Через все виды и формы занятий проводить идею сотрудничества, взаимовыручки и взаимопонимания и умения отстаивать свою позицию и учитывать интересы других позитивно реагируя на процесс взаимопомощи.

*Основными задачами* программы являются:

* создание коррекционных условий для развития сохранных функций

и личностных особенностей;

* формирование механизмов волевой регуляции в процессе осуществления заданной деятельности, положительной мотивации к обучению; воспитание самостоятельности, усидчивости при выполнении заданий
* развитие работоспособности, умения сосредотачиваться на заданном действии, коммуникативных навыков
* развитие психических функций внимания, памяти, восприятия, воображения.

Программа опирается на положение психологии о том, что психика проявляется в действии и формируется в нем.

Принцип организации деятельностного подхода к воспитанию и обучению детей с ЗПР предусматривает следующий аспект: успехов в коррекционной работе можно достичь только при условии опоры на ведущую деятельность.

Для младших школьников ведущая деятельность – учебная. Но значительное место по- прежнему, занимает игра. Кроме того игровая деятельность способствует облегчению усвоения материала в учебном процессе. А так-же способствует активному раскрепощению и проявлению личности ребенка.

Коррекционная работа по программе направлена на коррекцию всей личности и включает все формы средового, личностного, коллективного воздействия на ребенка и представлена следующими *принципами*

1. Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.Содержание программы построено с учетом развития основных особенностей развития детей, индивидуального подхода к каждому ребенку.

2. Принцип доступности. Использование в заданиях максимально разнообразного материала, относящегося к разным областям знаний и различным школьным предметам.

3.Принцип постепенности.Плавный переход от простых знаний, операций, умений к более сложным.

4. Деятельностный принцип. Занятия проходят на взаимоотношениях сотрудничества, взаимопомощи, соревнований учащихся, которые облегчают усвоение новых мыслительных операций и интеллектуальных действий, способствуют речевому развитию, формированию положительной мотивации к познавательной деятельности. При выполнении заданий, контролируется и оценивается правильность их выполнения, оказывается поддержка и стимулируется активность ребенка.

5.Принцип развивающего обучения. Данная программа реализуется на основе положения о ведущей роли обучения в развитии ребенка, учитывая «зону его ближайшего развития».

**Формы работы при реализации программы:**

При выполнении заданий для повышения учебной мотивации следует использовать различные формы деятельности учеников: фронтальную, групповую и индивидуальную. Задания выполняются в игровой форме, по мере выявления пробелов в развитии и обучении. При подготовке и проведении коррекционных занятий учитываются индивидуальный особенности каждого обучающегося, специфика мотивации его деятельности. На занятиях используются различного вида игровые ситуации, дидактические игры, игровые упражнения. Игровые задания позволяют сделать учебную деятельность более актуальной и значимой для обучающихся.

**Время проведения занятий:**

Систематический курс (один раз в неделю) по психолого – педагогической коррекции детей младшего школьного возраста в группе продленного дня. Количество занятий – 34. Занятия проводятся как в классе, так и во время прогулки детей.

**Содержание программы:**

Обследование детей. Тестирование эмоционально-волевой сферы-1ч. Исследование особенностей памяти, внимания и работоспособности детей по методике Семаго-1ч.Снятие эмоционального напряжения, расслабление мышц. Психогимнастика-1ч.Снятие эмоционального дискомфорта. Мышечная релаксация. Развитие равновесия, сосредоточенности, совершенствование координации рук и глаз-1ч.Развитие эмоциональной сферы и способности понимать свои эмоции и эмоциональное состояние других людей. Развитие внимания и тактильных ощущений-1ч.Имитация простейших движений. Развитие зрительно-моторной координации, внимания-1ч.Снятие мышечных зажимов. Развитие коммуникативной сферы, обогащение словарного запаса. Релаксация-1ч.Развитие общей, мелкой моторики, слухового восприятия, зрительно-моторной координации, скорость реакции-1ч. Развитие моторной координации -1ч.Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков, упражнения на развитие межполушарных взаимодействий-2ч. Развитие зрительно-пространственного гнозиса-1ч.

Развитие зрительной памяти и внимания-1ч. Развитие слухового внимания и памяти -1ч. Развитие временных и пространственных представлений ориентировка в пространстве-2ч.Развитие восприятия-1ч.Развитие памяти -2ч.Развитие мышления-2ч.Развитие зрительной и слуховой памяти-2ч. Развитие зрительной и двигательной памяти-1ч.Развитие долговременной памяти-1ч. Развитие обонятельной, осязательной памяти-1ч.Формирование пространственных представлений-1ч.Развитие речи-4ч.Диагностика познавательной сферы.Проверка результатов работы-2ч

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Дата** | **Деятельность**  **учителя** | **Деятельность обучающихся** |
| 1 |  | Обследование детей  Тестирование эмоционально- волевой сферы (тревоги, страхов авторы А.И. Захаров и М.Панфилова, Прихожан А.М,) | Выполнение тестов |
| 2 |  | Исследование особенностей памяти, внимания и работоспособности детей по методике Семаго | Выполнение тестов |
| 3. |  | *Снятие эмоционального напряжения, расслабление мышц.Психогимнастика.* Воспитание эмоциональной отзывчивости на музыку.  Игра «Фея сна»  Игра «Шалтай –балтай»  «Воздушный шарик» | Дети сидят на стульях, стоящих по кругу на достаточно большом расстоянии друг от друга. Звучит «Колыбельная» К. Дуйсейкеева. К детям подходит девочка с тоненькой палочкой в руке — это фея сна (мальчик — волшебник). Фея касается плеча одного из играющих палочкой, тот засыпает (наклоняет голову и закрывает глаза). Фея обходит всех детей, касаясь их волшебной палочкой... Фея смотрит на них: все спят, она улыбается и тихонько уходит.  Ребенок поворачивает туловище вправо-влево, руки свободно болтаются, как у тряпичной куклы. На слова «свалился во сне» резко наклонить корпус тела вниз.  Дети глубоко вдыхают и выдыхают.Говорят себе «Расслабься». Если они чувствуют, что начинают нервничать или напрягаться еще раз вдохнуть, выдохнуть. Представить себе, что волнение и тревожные мысли улетают как воздушный шарик. |
| 4. |  | *Снятие эмоционального дискомфорта. Мышечная релаксация. Развитие равновесия, сосредоточенности, совершенствование координации рук и глаз.*  Мимическая гимнастика  Игра «Тугая тетива»  Психогимнастика. «Поза дерева» | Обучающиеся выполняют следующие мимические упражнения: сморщить лоб — расслабиться. Поднять брови — расслабиться. Сморщить лоб — поднять брови — расслабиться. Закрыть глаза — открыть и расширить глаза — поднять брови — раскрыть рот — расслабиться. Сморщить нос, расширить ноздри — расслабиться. Улыбнуться.  Детям предлагается немного отдохнуть. Отодвинуть стул от парты, поставить ноги на пол, сжать руки в кулаки. Как можно сильнее напрячь мышцы. Представить ощущение тугой тетивы, которую вот-вот отпустят. Потом перейти к ногам. Затем напрячь икры, колени и т.д.  Детям предлагается встать прямо. Сосредоточиться на любой точке перед собой. Руки это ветви они крепкие и сильные. Поднять руки вверх, сложив ладони вместе, завести их за голову так, чтобы между кистями рук и макушкой оставалось расстояние. Поднять и поставить левую ногу на правое бедро. Подержать секунд 30.Затем проделать тоже-самое с правой ногой. Держать голову нужно прямо. Медленно опустить ногу. Встать, опустив руки по швам. |
| 5 |  | *Развитие эмоциональной сферы и способности понимать свои эмоции и эмоциональное состояние других людей. Развитие внимания и тактильных ощущений.*  Игра «Мои эмоции»  Игра- обсуждение «Взаимоотношения»  Игра «Тактильный телеграф» | Детям предлагается нахмуриться, как рассерженный человек, как осенняя туча, позлиться, как голодный волк, как злая ведьма, испугаться, как зайчик-трусишка, как котенок, увидевший собаку, улыбнуться, как хитрая лисица, как счастливый ребенок, обрадоваться, как цветы солнышку, как птицы весне.  Стихотворение «Дом с колокольчиком» Л. Кузмина:  Стоит небольшой старинный Дом над зеленым бугром.  У входа висит колокольчик,  Украшенный серебром.  И если ты ласково, тихо  В него позвонишь, то поверь,  Что в доме проснется старушка,  Седая-седая старушка,  И сразу откроет дверь.  Старушка приветливо скажет:  — Входи, не стесняйся, дружок.  На стол самовар поставит  В печи испечет пирожок.  И будет с тобою вместе  Чаек распивать дотемна.  И старую добрую сказку  Расскажет тебе она.  Но если, но если, но если  Ты в этот уютный дом  Начнешь кулаком стучаться,  Поднимешь трезвон и гром,  То выйдет Баба-яга,  И не слыхать тебе сказки,  И не видать пирога.  После прочтения стихотворения проводиться обсуждение его с детьми и выясняется, что результат зависит от поведения, от отношения к людям, от намерений, что от того, как вы относитесь к другим, зависит то, как будут относиться к вам. Вопросы:  — Почему во второй части стихотворения вышла к ребенку из того же дома не добрая старушка, а Баба-яга?  — Почему старушка поила ребенка чаем с пирогами и читала добрую сказку?  Играющие, в кругу держаться за руки. Ведущий пожатием руки отправляет сигнал по кругу. То же он делает второй рукой. После этого он пытается запутать играющих и одной рукой передает сигнал из двух пожатий, а второй из трех. |
| 6 |  | *Имитация простейших движений. Развитие зрительно-моторной координации, внимания.*  Игра «Путешественник»  Игра «Черепаха»  Игра « Джаз тела» | Участники игры встают или садятся в круг. В центре круга стоит «путешественник». Сидящие игроки тихо, чтобы не слышал «путешественник» выбирают название города. Затем «путешественник» называет города, откуда и куда он хочет поехать. Участники игры, выбравшие эти города, встают и пытаются поменяться местами. Путешественник старается занять одно из свободных мест. Тот, кто остается без места, становиться путешественником. В игре могут использоваться названия улиц родного города, городов республики.  Потянуть плечи по направлению к ушам, а голову втянуть в плечи. Делать это с напряжением, а затем расслабить мышцы… Повторить.  Дети встают в круг. Звучит ритмичная музыка. Взрослый показывает порядок движений. Сначала нужно совершать движения только головой и шеей в разные стороны, вперед и назад в разном ритме. Затем двигаются только плечи, вместе – попеременно, вперед – назад, вверх – вниз. Далее - движения рук в локтях, потом в кистях. Следующие движения – коленями, далее ступнями. А теперь надо постепенно прибавлять каждое отработанное движение по порядку: голова+плечи+локти+кисти+колени+ступни. В конце упражнения надо стараться двигаться всеми этими частями тела одновременно. |
| 7 |  | *Снятие мышечных зажимов. Развитие коммуникативной сферы,обогащение словарного запаса. Релаксация.*  Игра «Рассмеши с помощью скороговорки»  Игра «Волшебный осторов»  Игра «Воздушный шарик» | Две команды располагаются напротив друг друга и начинают скороговорить так, чтобы рассмешить другую команду, при этом не сбиться. Та команда, которой удается сделать это быстро и весело становиться победительницей.  Детям предлагается разместиться на волшебном острове, сделанном на полу класса из газет. При этом газету нельзя рвать, раздвигать, но ребята должны разместиться все.  Детям предлагается глубоко вдохнуть, выдохнуть. Сказать себе расслабься. Представить себе воздушный шарик. Затем представить что все волнения и тревоги улетают вместе с воздушным шариком, когда они отпускают нитку. |
| 8 |  | *Развитие общей, мелкой моторики, слухового восприятия, зрительно-моторной координации, скорость реакции.*  Игра « Схвати!»  Игра «Услышь и вовремя поймай»  Игра «Семерки» | Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Проводиться на прогулке. Объясняются правила игры. Выполняются действия . Один игрок стоит, выставив вперед расставленные и чуть согнутые в локтях руки. Другой игрок держит коробок со спичками или другой предмет над руками первого и, выждав некоторое время, неожиданно выпускает его. Первый игрок должен схватить его прежде, чем он коснется земли.  Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Проводиться на улице во время прогулки. Все игроки стают в круг. Входящий в круге бросает мяч вверх и одновременно выкрикивает имя одного из играющих. Игрок, чье имя названо должен поймать мяч , пока он не коснулся земли. Тот игрок , который не поймал мяч, становиться водящим.  Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Для игры берется маленький мячик. Нужно бросить мячик о стену семью разными способами и поймать его очень быстро. Если мячик падает на землю, играющий начинает игру сначала. Например: бросить мяч прямо о стену, поймать мяч после одного отскока от земли, бросить мяч под ногой о стену и т.д. |
| 9 |  | *Развитие моторной координации*  Игра «Делай как я»  Игра «Зеваки»  «На одной руке» | Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Детям предлагается встать 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 поднимают все дети, на очередной сигнал в том же порядке начинают поднимать левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала поднятую правую , затем левую руки. Игра повторяется с ускорением темпа. Ребенок, допустивший ошибку выбывает из игры.  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.  Для каждого играющего подбирается много мелких и несколько больших предметов, которые не легко, но можно удержать в руке. За один раз нужно перенести их все не придерживая и не уронив. На расстояние 5-7 метров. Нельзя торопить играющих. Все кто выполнит это задание считаются победителями. |
| 10 |  | *Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков, упражнения на развитие межполушарного взаимодействия*  «Рисование по точкам»  «Силуэтные штриховки»  «Зеркальное рисование»  **«Ухо-нос»** | Детей просят соединить точки согласно инструкции под рисунком. Выполнять задания следует следующим образом: карандаш или ручка не отрывается от листа бумаги, лист фиксируется, и его положение не изменяется.  Детей просят скопировать рисунок, выполняя штриховку по заданному образцу.   Положить на стол чистый лист бумаги. Попросить детей взять в обе руки по карандашу или фломастеру. Попросить его рисовать одновременно обеими руками зеркально-симметричные рисунки, буквы (по предложенному образцу).  Левой рукой взяться за кончик носа, а правой рукой – за противоположное ухо. Одновременно отпустить ухо и нос, хлопнуть в ладоши и поменять положение рук «с точностью до наоборот». |
| 11 |  | *Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков, развитие межполушарного взаимодействия, устойчивости внимания*  «Колечко»  «Кулак-ребро-ладонь.»  «Вращение карандаша» | Поочередно и как можно быстрее необходимо перебирать пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т. д.  200 упражнений для развития общей и мелкой моторики  Упражнение выполняется в прямом (от указательного пальца к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. Вначале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем вместе.  Три положения руки на плоскости стола последовательно сменяют друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак ладонь, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола; выполняется сначала правой рукой, потом – левой, затем – двумя руками вместе. Количество повторений – по 8-10 раз. При усвоении программы или при затруднениях в выполнении ребенок помогает себе командами («кулак-ребро-ладонь»), произнося их вслух или про себя.  200 упражнений для развития общей и мелкой моторики  «Вращай карандаш сначала между пальцами правой руки, затем левой (между большим и указательным; указательным и средним; средним и безымянным; безымянным и мизинцем; затем в обратную сторону)». |
| 12 |  | *Развитие зрительно-пространственного гнозиса.*  Игра «Заметь все».  Игра «Муха»  Игра «Что изменилось?» | На доске выставляются 7-8 картинок. Учитель спрашивает у ребят, умеют  ли они быть внимательными? Спрашивает, хотят ли они проверить. Предлагается рассмотреть картинки. (10 сек.) Задаются вопросы: сколько было картинок? Какие картинки были? Какая картинка между… Картинки меняются. Дети должны ответить, что изменилось.  Дети воображают перед собой квадрат, разделенный на девять клеток, как при игре в крестики – нолики. Вообразите, что в правом нижнем углу сидит муха. Наша дрессированная муха умеет выполнять команды:  Передвигаем муху из одного домика в другой : вверх, вправо, влево, вниз. Закрываем глаза и мысленно двигаемся вслед за мухой.  Мелкие предметы (школьные принадлежности) раскладывают в разных местах в классе. Ребятам предлагают проверить свою наблюдательность. Необходимо отвернуться спиной или выйти из класса. Местоположение предметов меняется. Играющего спрашивают, что изменилось в расположении предметов? |
| 13 |  | *Развитие зрительной памяти и внимания.*  Игра «Запомни все»  Игра «Карусель»  Игра «Сосчитай предметы и запиши их числом» | Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними.  Детям предлагается за короткое время (20 сек) рассмотреть картинку с различными изображениями и запомнить их в определенном порядке. А затем воспроизвести максимальное количество фигур из предъявляемой таблицы.  Предлагается запомнить от 3 до 9 объектов. Затем предметы исчезают и появляются в измененном виде. Задача как можно быстрее найти их среди множества других.  Детям предлагается посмотреть на листы с предметами запомнить и записать числом - сколько было: зайцев, яблок, шаров, птиц, вишен и т.д. |
| 14 |  | *Развитие слухового внимания и памяти. Обогащение словаря.*  Игра «Да и нет не говорить»  Игра «Кто заметит больше небылиц»  Игра «Исправь ошибки» | Цель: Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними.  Ребенку предлагается ответить на вопросы. При этом запрещено говорить да и нет. Вопросы: ты любишь лето? Ты любишь зелень парков? Тебе нравиться купаться в реке, море? Ты любишь зиму? Любишь кататься на санках? И т.д.  Задание отметить все небылицы:  Кисель там варят из резины  Там шины делают из глины  Кирпич там жгут из молока  Творог готовят из песка  Стекло там плавят из бетона  Платины строят из картона.  Куклу выронив из рук  Маша мчится к маме  Там ползет большущий лук  с длинными усами.  Закричал охотник «ОЙ!»  Двери гонятся за мной!  Эй, не стойте очень близко  Я тигренок , а не миска!  Ехал дядя без жилета  Заплатил он штраф за это. |
| 15 |  | *Развитие временных и пространственных представлений и ориентация в пространстве*  Игра «Фигуры»  Игра «Самый внимательный»  Игра «Я робот» | Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. По сигналу учителя (один хлопок или свисток) дети сходят со своих мест и свободно перемещаются по залу (площадке); по второму сигналу (два хлопка или свистка) останавливаются в том месте, где застал их сигнал, и выполняют фигуру по заданию учителя в течение заданного интервала времени (5 сек., 10 сек., 15 сек.)  Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними.          Выбирается по желанию один ребёнок, который выходит в центр комнаты. Ему даётся задание внимательно оглядеться вокруг, постараться запомнить предметы, находящиеся в комнате. Затем ребёнок закрывает глаза, а другие участники занятия задают ему вопросы о предметах, которые находятся относительно него позади, спереди, справа, слева. Например: «Сколько стульев стоит справа от тебя?», «Есть ли позади тебя синяя парта?».          Важным моментом в этом упражнении является то, что ребёнок получает навык правильного обозначения местоположения предмета относительно не себя, а других объектов пространства  Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Ребенка просят представить, что он умный робот, который умеет точно выполнять команды своего конструктора. Взрослый подает команды:  «Робот, сделай два шага вперед, поворот налево.  Руки за спину, один шаг назад.  Поворот налево, три шага вперед.  Руки вперед».          Молодец! А теперь ты, робот, попал в очень темную пещеру, в которой ничего не видно. Закрой глаза и продолжай работать с закрытыми глазами.  «Поворот направо, руки вниз.  2 шага назад, 2 поворота направо, 3 шага вперед.  Вот ты и оказался в нужном месте. Открой глаза». |
| 16 |  | *Игры на развитие пространственных представлений и ориентация в пространстве*  «Убери четыре спички»  «Догадайся» | Ребенку предлагается посмотреть на рисунок и убрать четыре спички так, чтобы у него получилось три квадрата.  Цель: формирование пространственных представлений, целостного восприятия объекта.  Детям предлагается рассмотреть сюжетную картинку с изображением рисующих ребят и кошки в разных позах. Ребятам предлагается угадать кто из ребят какой портрет кошки нарисовал. |
| 17 |  | *Игры на развитие восприятия*  **Игра «Измеряем на глазок»**  **Игра «Делим на части»**  **Игра «Развиваем наблюдательность»** | Данная игра развивает восприятие величины предметов. Хороший глазомер пригодится в жизни каждому человеку. Участники разбиваются на две команды. Учитель предлагает детям посмотреть внимательно на какой-либо предмет. По 2-3 человека из каждой команды зарисовывают контуры данного предмета на доске в полную величину. Ведущий оценивает результаты, сравнивая рисунки с предметом. За почти точное воспроизведение - 5 баллов. За увеличение или уменьшение предмета почти вдвое очки не начисляются. Если ведущий отмечает небольшую разницу между предметом и его изображением, каждая команда получает 3 балла.  Все участники игры делятся на две команды. Каждому участнику игры дается полоска белой бумаги. Ведущий дает задание: не сгибая лист, разделить его на 4 части ручкой. При помощи сгибания ведущий проверяет правильность разделения полоски на части на глаз. Те участники у кого отметки ручкой и места сгибов совпадают, приносят в копилку своей команды по 5 баллов.  Эту игру можно проводить во время экскурсии, а также в обычном помещении. Играющие делятся на две команды, и участникам игры предлагается в течении 10 минут записать как можно больше предметов, группируя их по следующим признакам: форме, цвету, сделанные из одного материала, начинающиеся с одной буквы. Ведущий дает задание: Составьте списки предметов: 1. красного цвета, 2. черного цвета, 3.  зеленого цвета, 4.  круглых, 5.  прямоугольных, 6.  деревянных, 7. металлических, 8.  каменных, 9.  начинающихся с буквы К, 10. начинающихся с буквы М? За более длинный список предметов по каждому из признаков команде начисляется по 5 баллов. |
| 18 |  | *Игры на развитие памяти*  Игра «Пословицы»  Игра «Запомним слова»  Игра «Кто больше запомнит» | Учитель произносит начало какой-нибудь пословицы. Ребенок продолжает ее, а затем должен вспомнить начало новой.  Учить осмысливать правила и действовать в соответсвии с ними.Дети сидят за партой по 2 человека у каждого по листу бумаги. Пишется 10-15 слов. Пока они пишут, они должны запомнить эти слова. Дается 1 минута. После этого они обмениваются листочками и проверяют кто сколько запомнил.  Учить осмысливать правила и действовать в соответствии с ними. Первый участник называет любое слово. Второй должен повторить это слово и назвать свое, третий – два предыдущих и свое. Победит тот, кто запомнит больше слов. |
| 19 |  | *Игры на развитие памяти,*  *внимания*  «Зрительная память»  «Запрещенная буква»  Игра «На опушке леса» | Учитель предлагает детям внимательно прочитать три раза ряды из восьми слов, попытаться их запомнить, а затем закрывает написанное и просит письменно ответить на вопросы.  1. Сколько букв в последнем слове?  2. Какие два слова начинались с гласной буквы?  3. Напишите два слова, заканчивающихся на «о».  4. Назовите третье с начала слово.  5. Напишите два слова, заканчивающихся на согласную.  6. Сколько слов заканчивалось на «а»?  7. Встретилась ли в словах буква «ц»?  8. Было ли среди слов название ягоды?  Участники игры садятся по кругу. Ведущий объявляет, какая буква считается запрещенной, например «м». Нужно отвечать на вопросы так, чтобы не встретилась запрещенная буква.  — Что ты сегодня ел? (Игроки по очереди отвечают, кто ошибся, выходит из игры.)  — Как тебя зовут?  — Кем работает твоя мама?  — Что лежит в портфеле? И т. д.  Придумайте рассказ «На опушке леса», ведя повествование от имени дерева, пенечка, травинки, муравья, белки. |
| 20 |  | *Развитие мышления*  Задание 1  Задание 2  Задание 3 | Цель: научить устанавливать логические связи и отношения между понятиями.  **Инструкция**: «Посмотри, здесь написано два слова – сверху «Лошадь», снизу – «Жеребенок». Какая между ними связь?   …Жеребенок – детеныш лошади. А справа то же – сверху одно слово – «Корова», а снизу - четыре слова на выбор. Из этих слов надо выбрать только одно, которое также относиться к слову «Корова» как «Жеребенок» к «Лошади», то есть, чтобы оно обозначало детеныша коровы. Это будет слово «Теленок». Значит нужно установить, как связаны слова вот здесь, слева, а затем установить такую же связь справа».  Образец:   |  |  | | --- | --- | | Лошадь | Корова | | Жеребенок | Пастбище, рога, молоко, теленок |  |  |  | | --- | --- | | Собака | Щука | | Шерсть | Река, Рыба, удочка, чешуя | | |  |  | | --- | --- | | Тонкий | Безобразный | | Толстый | Красивый, жирный, грязный, веселый | | Свинец | Пух | | Тяжелый | Перина, перья, легкий, куриный | | Ложка | Вилка | | Каша | Нож, тарелка, мясо, посуда | | Коньки | Лодка | | Зима | Каток, весло, лето, река | | Школа | Больница | | Обучение | Доктор, учреждение, лечение, больной | | Паровоз | Конь | | Вагоны | Поезд, овес, телега, конюшня | | Песня | Картина | | Глухой | Художник, слепой, рисунок, больной | | Дом | Хлеб | | Строитель | Мука, зерно, пекарь, масло | |  |   Цель: развитие образного мышления.  **Инструкция**: внимательно посмотри на рисунок. Сложи из палочек такую же фигуру.  http://festival.1september.ru/articles/534911/img1.jpg Рисунок 1  **Инструкция:** переставь 4 палочки так, чтобы из стрелок получилось четыре треугольника *(обучающимся данный рисунок не выдается).*  http://festival.1september.ru/articles/534911/img2.jpg Рисунок 2  **Инструкция**: внимательно посмотри на рисунок. Сложи из палочек такую же фигуру.  http://festival.1september.ru/articles/534911/img3.jpg Рисунок 3  **Инструкция:** переложи 2 палочки так, чтобы фигура похожая на корову, смотрела в другую сторону*(обучающимся данный рисунок не выдается).*  http://festival.1september.ru/articles/534911/img4.jpg Рисунок 4  Цель: развитие словесно-логического мышления (обобщение, систематизация).  **Инструкция**: прочитай слова.  Стол, чашка, стул, тарелка, чайник, шкаф, диван, ложка, табурет, кресло, кастрюля.  **Инструкция:** раздели слова на группы так, чтобы каждой группе можно было дать общее название. Слова ***одной группы*** подчеркни ***зеленым цветом***, а ***слова другой группы красным.***  **Инструкция:** назови каждую группу слов одним названием.  1. Вера,  Надя,  Света,  Оля.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  2. А,  Б,  В,  Г.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  3. Понедельник,  вторник,  среда,  суббота.   Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  4. Ручка,  карандаш,  линейка,  тетрадь.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  5. Заяц,  волк,  лиса,  медведь.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  6. Корова,  собака,  овца,  кошка.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  7. Москва,  Новокузнецк,  Кемерово,  Прокопьевск.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  8. Ботинки,  туфли,  сапоги,  лапти.    Это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  **Инструкция**: Раздели на две группы следующие числа:  1,  12,  3,  14,  5,  16,  7,  18,  9,  10.  Четные числа \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  Нечетные числа \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  Однозначные числа \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  Двузначные числа \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  **Инструкция:** существительные: ель,  гриб,  сосна,  дерево,  земляника,  гнездо, солнце,  одуванчик,  окно,  брошь – раздели на группы по родам.  Существительные ***женского рода*** подчеркни ***одной чертой;***  Существительные ***мужского рода*** подчеркни ***двумя чертами****;*  Существительные ***среднего рода*** подчеркни ***волнистой линией***. |
| 21 |  | *Развитие мышления*  Задание 1  Задание 2  Задание 3 | **Цель:** развитие наглядно-образного мышления.  **Инструкция**: посмотри внимательно на рисунок. Здесь изображен сложенный пополам платочек. Как ты думаешь, если платочек развернуть, какой у него вид? Дорисуй платочек так, чтобы он выглядел развернутым.  http://festival.1september.ru/articles/534911/img5.jpg  **Инструкция**: внимательно рассмотри картинки и заполни пустую клетку, не нарушая закономерности.  http://festival.1september.ru/articles/534911/img6.jpg  **Цель:** развитие словесно-логического мышления (обобщение, абстрагирование, умение выделять существенные признаки).  Инструкция: даны  4  слова,  3  слова связаны между собой по смыслу, а одно слово не подходит к остальным. Найди это «лишнее» слово и подчеркни его.  Например:  *Василий,  Фёдор,  Семен*,   *Иванов.*  *ИМЕНА                     ФАМИЛИЯ*  **Задания для самостоятельной работы**  1. Ботинки,  сапоги,  шнурки,  валенки.  2. Маленький,  дряхлый,  старый,  ветхий.  3. Молоток,  пила,  гвоздь,  топор.  4. Треугольник,  отрезок,  длина,  квадрат,  круг.  5. Дождь,  снег,  осадки,  град.  6. Приставка,  предлог,  корень,  окончание.  7. Учитель,  врач,  книга,  космонавт.  8. Горький,  горячий,  кислый,  соленый.  9. Грабеж,  кража,  нападение,  землетрясение.  10. Самолёт,  человек,  корабль,  велосипед.  **Цель:** развитие словесно-логического мышления (сравнение).  **Инструкция**: реши задачи.  **Задача**. Саша грустнее, чем Толя. Толя грустнее, чем Коля. Кто из мальчиков самый грустный.  Грустный =====> Веселый  Ответ. Самый грустный \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  **Задача**. Катя быстрее Иры, Ира быстрее Лены. Кто быстрее всех? Кто медленнее всех?  Медленный =====> Быстрый  Ответ. Самая быстрая \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Самая медленная \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  **Задача**. Заяц слабее, чем стрекоза.  Заяц сильнее, чем медведь? Кто самый слабый?  Решение.  Слабый =====> Сильный  Ответ. Слабее всего \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. |
| 22 |  | *Развитие воображения*  **«Сложи квадрат»**  **«Угадай песню»**  **«Таможня»** | **Материалы и оборудование**: по 2 квадрата из бумаги для каждого участника: большой (15х15 см), маленький (10х10 см), ножницы.  **Описание игры**. Берется два квадрата: большой и маленький. Большой квадрат сначала разрезается пополам, а затем его половинки – на два треугольника.  Задача игрока: сложить квадрат из четырех треугольников и маленького квадрата.  **Описание игры**. Участники садятся, образуя круг. Один участник, который согласился выполнять роль ведущего, выходит из аудитории. Все остальные загадывают песню и распределяют по кругу ее слова. Каждому участнику дается одно слово из песни. Слова распределяются в той же последовательности, в которой они идут в песне. Ведущий приглашается в круг. Ему показывают участника, с которого начинается песня. Он задает каждому игроку по очереди один вопрос. Вопросы могут касаться различных сфер деятельности человека, предметов, явлений, но не касаться песни. Например: «Какая пора года тебе больше нравится?», «Что ты сегодня ела на обед?» В получаемых ответах он пытается определить слово, которое относится к песне. (В ответе участника слово должно прозвучать в оригинале. Игрокам не разрешается менять падежные окончания песенных слов.)  Задача участника-ведущего: отгадать песню. На это ему дается три попытки. Если песня угадана, то выбирается другой участник-ведущий. Если ведущий не справился с заданием, то загадывается другая песня, и он снова пытается ее определить.  **Описание игры**.  Из числа участников выбираются два «работника таможни» и два «иностранца». «Таможенники» остаются в аудитории, а «иностранцы» выходят, чтобы придумать легенду (из какой страны приехали, с какой целью, на какой период) и договориться, кто из них и какой будет провозить «контрабандный товар» и будет его прятать.  В это время «таможенники» готовятся к разговору с «иностранцами». Их задача: определить, кто провозит «контрабандный товар». Они должны решить эту задачу, опираясь на свою наблюдательность и интуицию, и задавая не более 10 вопросов, на которые «иностранцы» могут отвечать только «да» или «нет». Главная задача «иностранцев» – не вызвать подозрение. |
| 23 |  | ***Развитие воображения***  **«Нарисуй портрет»**  «Ассоциации»  «Придумай рисунок» | **Описание игры.** Каждый из участников игры берет себе лист бумаги формата А4, располагает его вертикально и рисует головной убор. Рисунок никому не показывает.  Затем перегибает лист по горизонтали таким образом, чтобы нарисованный головной убор не был виден, и отдает свой лист соседу справа. Сосед рисует голову, перегибает лист по горизонтали так, чтобы не было видно нарисованной головы, и передает его дальше – другому участнику игры.  Так, друг за другом, участники рисуют на листе бумаги шею, верхнюю часть туловища, ноги до колен, голень со ступнями и туфли. В результате лист оказывается свернутым в гармошку. Развернув лист, участники получают смешной рисунок.  **Описание игры.** Участники игры садятся, образуя круг. Среди них выбирается ведущий. Он выходит из помещения, а группа выбирает участника, и каждый придумывает ему характеристику. При составлении характеристики игроки используют определение погоды, названия цветов, деревьев, предметов одежды и другое.  Приглашается ведущий, который, находясь в центре круга, начинает задавать по кругу каждому игроку по одному вопросу. Например: «Если это книга, то какая она?», «Если это фильм, то какой его жанр?», «Если это дом, то какой он?». С помощью полученных ответов ведущий пытается составить образ участника, выбранного группой. Завершив круг вопросов, ведущий должен сказать, кого из участников загадала группа. Если он угадал, то выбирают следующего ведущего. Если нет – ему предлагают еще раз задать вопросы всем участникам игры и принять другое решение.  Если все попытки оказались неудачными, группа раскрывает свой секрет.  **Описание игры.** Участникам раздаются листы бумаги с изображенными на них геометрическими фигурами, и, предлагая, дополнить каждую из них до появления определенного образа. |
| 24 |  | *Игры на развитие зрительной и слуховой памяти*  «Рисуем на память узоры»  «Запомни слова»  «Внимание» | ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.  На листе бумаги нарисован узор. Предложить детям в течение 1 минуты посмотреть на этот узор и запомнить его. После этого узор убрать. Предложить детям воспроизвести его по памяти. Во время этой игры развивается не только память, а также мелкая моторика рук.  ЦЕЛЬ: Развивать слуховую память.  Вариант 1:  Предложить ребёнку внимательно прослушать несколько слов (овал, треугольник, круг, ромб, прямоугольник, квадрат, пятиугольник) постараться их запомнить.  Вариант 2:  На какие две группы можно разделить эти слова.  ЦЕЛЬ: развивать зрительную память.  Задание: Нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 10 сек. вам показывал взрослый. |
| 25 |  | *Развитие зрительной и двигательной памяти*  «Выполни движения»  «Запомни порядок».  «Кто ушел?» | Цель: Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.  Ход игры  Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.  Комплекс 1  (И. п. - основная стойка)  1) руки вверх;  2) хлопок над головой;  3) руки в стороны;  4) руки к плечам;  5) руки вниз.  Комплекс 2  1) руки на пояс;  2) наклон влево;  3) исходное положение;  4) наклон вправо;  5) исходное положение.  Варианты:  1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.  2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.  Цель: развивать память, внимание.  Ход игры  Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.  Цель: развивает память, внимание.  Ход игры  Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.  Вариант.  Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего. |
| 26 |  | *Развитие долговременной памяти, координации движений*  «Заколдованный шарик»  «Волшебная цифра»  «Вызови по имени» | Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.  Материал: два воздушных шарика.  Ход игры  Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:  Снип, снап, снуре - раз, два и три!  Шар заколдован – иди посмотри!  «Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.  Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.  Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.  Ход игры  Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.  На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к ковру и ищут свою цифру, затем обегают коврик справа и возвращаются к месту старта.  Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.  Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.  Материал: мяч.  Ход игры  Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз. |
| 27 |  | *Развитие обонятельной и осязательной памяти*  Игра «Запахи и звуки»  Игра «Вкус и запах»  **Игровое упражнение «Поможем обезьянке».** | Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.  Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?  Цель: развитие обонятельной памяти.  Задание № 1: Представь лимон.  Каков он на вкус?  Вспомни как пахнет лимон? Расскажи об этом.  Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?  Задание № 2: нарисуй лимон.  Задание № 3: представь апельсин.  Каков он на вкус?  Вспомни как пахнет апельсин.  Какого цвета апельсин?  Представь что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?  Задание № 4: нарисуй апельсин  Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.  Цель: развивать умение детей определять по запаху съедобное – несъедобное.  Материал: разложены по стаканам продукты питания: хлеб, фрукты, овощи; предметы туалета: мыло, духи, зубная паста.  Ход игры: предложить детям от имени больной обезьянки, которая потеряла нюх и зрение, определить по запаху съедобные для нее продукты. |
| 28 |  | *Игры и упражнения на формирование пространственных представлений*  **«Определи по следу».**  Усвоение ориентировок слева-справа.  «Рисунок на спине». | На листке в разных направлениях нарисованы отпечатки рук и ног.  Нужно определить, от какой руки, ноги (левой или правой) этот отпечаток.  Стихотворение В.Берестова.  Стоял человек на развилке дорог.  Где право, где лево – понять он не мог.  Но вдруг ученик в голове почесал  Той самой рукою, которой писал,  И мячик кидал, и страницы листал,  И ложку держал, и пол подметал,  «Победа!» – раздался ликующий крик:  Где право, где лево узнал ученик.  Дети рисуют друг у друга на спине буквы, цифры, геометрические фигуры, простые предметы.  Нужно догадаться, что нарисовал партнер. |
| 29 |  | *Игры на развитие речи*  Игра «Внимательные руки»  Игра «Много-один»  Игра «Кто кем был?» | Обогащение словарного запаса, развитие слухового восприятия, внимания, общей моторики.  Ведущий читает слова, в которых есть звуки «Й» и «И» и слова, в которых нет таких звуков. Дети должны выслушать слова и если есть звук «И» поднять правую руку, если звук «Й», то левую, если нет ни того, ни другого руки остаются на коленях  Обогащение словарного запаса, развитие внимания, слухового восприятия, развитие общей моторики.  Ведущий, бросая мяч детям, называет слово во множественном числе. Дети возвращая мяч должны сказать слово в единственном числе.  Обогащение словарного запаса, развитие внимания, формирование ммышления.  Ведущий по очереди обращаясь к каждому задает вопрос : «Кем? Чем? Был раньше.» |
| 30 |  | *Игры на развитие речи*  «Переставь буквы»  «Пословицы шутят»  Развивающая игра "Картинки-загадки". | Обогащение словарного запаса, развитие зрительного восприятия, внимания.Педагог предлагает детям переставить буквы в словах так, чтобы получилось новое слово. Например танк, кант, колос, сокол, шнурок, коршун и т.д.  Цель: закрепление поговорок, сравнение с эталоном, исправление ошибок.Педагог предлагает детям исправить расшалившуюся пословицу и назвать ее правильно.Пример: два сапога-тара и т.д.  Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).  Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.  Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ. |
| 31 |  | *Игры на развитие речи*  Игра "Сочини предложение".  Игра "Противоположность".  Что означает выражение?" или "Пословицы". | Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.  Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.  Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.  Выполнение задания "Что означает выражение?" поможет ребенку правильно использовать фразеологизмы в собственной речи.  Пословицы:  1. "Дело мастера боится". 2. "Всякий мастер на свой лад". 3. "На все руки мастер". 4. "Портной испортит - утюг загладит". 5. "Картошка поспела - берись за дело". 6. "Без труда и в саду нет плода". 7. "Каков уход, таков и плод". 8. "Больше дела - меньше слов". 9. "Всякий человек у дела познается". 10. "Горе есть - горюй, дело есть - работай". 11. "Без дисциплины жить - добру не быть". 12. "Заработанный хлеб сладок". 13. "У кого сноровка, тот и действует ловко". 14. "Без начала нет конца". 15. "Без порядка толка нет". 16. "Без работы пряников не купишь". 17. "Глаза боятся - руки делают". 18. "Чтоб не ошибиться, не надо торопиться". |
| 32 |  | *Игры на развитие речи*  Игра "Два круга"  Я был в цирке...  Цепочка. | Дети строятся в два круга - внешний (большой) и внутренний (3-4 человека). Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: "Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое".  Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается ("...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое" и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.  Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут.  Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например, на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.  Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова. Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.  Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.  Выигрывает тот, кто придумал больше слов. |
| 33 |  | Диагностика познавательной сферы. Проверка результатов работы | Выполнение тестов |
| 34 |  | Диагностика познавательной сферы. Проверка результатов работы. | Выполнение тестов |

**Литература**

1. Ануфриев, А.Ф. Как преодолеть трудности в обучении детей / А.Ф. Ануфриев, С.Н. Костромина. – М.: Издательство «Ось-89», 2001.

2. Битянова, М.Р. Адаптация ребенка в школе: диагностика, коррекция, педагогическая поддержка / М.Р. Битянова. – М.: Образоват. центр «Педагогический поиск», 1997

3. Блинова, Л.Н. Диагностика и коррекция в образовании детей с задержкой психологического развития: Учеб. пособие / Л.Н. Блинова. – М.: Из-во НЦ ЭНАС, 2001.

4. Локалова, Н.П. Как помочь слабоуспевающему школьнику / Н.П. Локалова. - М.: Издательство «Ось-89», 2003.

5.Ковалько В.И. Младшие школьники после уроков:750 развивающих игр , упражнений, физкультминуток-М:Эксмо, 2007.

6.Е.А. Солнцева Т.В.Белова Двести упражнений для развития общей и мелкой моторики

7.Карелина И.О.Эмоциональное развитие детей 5-10лет.Ярославль 2006

А.В. Семенович Комплексная методика психокоррекции Москва 1998