

Министерство образования и науки Самарской области

Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного профессионального образования Самарской области  
«Региональный социопсихологический центр»

**Областной конкурс психолого-педагогических программ  
«Психология развития и адаптации» 2023 года**

**Номинация**

**«Программы психологической коррекции поведения и нарушений в  
развитии обучающихся»**

**III место**

**Майорова Н.В.**

**Коррекционно-развивающая психолого-педагогическая  
программа для детей старшего дошкольного возраста  
«Играем, размышляем, развиваемся!»**



МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА - ДЕТСКИЙ САД № 377»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

**Областной конкурс психолого-педагогических программ  
«Психология развития и адаптации»**

**Номинация**

**«Программы психологической коррекции поведения и  
нарушений в развитии обучающихся»**

**Коррекционно-развивающая  
психолого-педагогическая программа  
для детей старшего дошкольного возраста  
«Играем, размышляем, развиваемся!»**



Автор программы:  
Наталья Владимировна Майорова,  
педагог-психолог

**Программа публикуется  
в авторской редакции**

Самара, 2023

## Содержание

Аннотация.....	3
1. Пояснительная записка.....	5
1.1 Актуальность, практическая направленность и новизна программы.....	5
1.2 Научно-методические, нормативно-правовые основания разработки и реализации программы.....	8
1.3 Цели и задачи программы.....	10
1.4 Сроки, этапы и алгоритм реализации программы.....	11
1.5 Участники реализации программы.....	11
2. Содержание программы.....	12
2.1 Характеристика курса программы.....	12
2.2 Учебный план программы.....	16
2.3 Учебно-тематический план программы.....	17
2.4 Методы, технологии, диагностические методики, используемые при реализации программы.....	19
2.5 Критерии ограничений и противопоказаний на участие в освоении программы.....	21
2.6 Способы обеспечения гарантий прав участников программы...	21
2.7 Сферы ответственности, основные права и обязанности участников реализации программы.....	22
3. Условия реализации программы.....	22
3.1 Ресурсы, необходимые для реализации программы.....	22
3.2 Ожидаемые результаты реализации программы.....	24
3.3 Описание психодиагностического инструментария, используемого для оценки достижения планируемых результатов....	25
3.4 Система организации внутреннего контроля за реализацией программы.....	26
3.5 Критерии оценки достижения планируемых результатов.....	27
4. Сведения о практической апробации программы.....	28
5. Основное содержание программы.....	29
6. Список литературы.....	68
Приложение 1. Гимнастика для глаз.....	70
Приложение 2. Физминутки .....	73
Приложение 3. Карточки для письменной работы.....	75

## Аннотация

Основной формой познания человеком действительности является интеллект. Интеллектуально-познавательное развитие детей в контексте современного образования рассматривается как жизненно необходимая составная часть формирования всесторонне развитой личности.

В дошкольном возрасте *познавательное развитие* – это сложный комплексный феномен, включающий развитие познавательных процессов (восприятия, мышления, памяти, внимания, воображения), которые представляют собой разные формы ориентации ребенка в окружающем мире и регулируют его деятельность [21]. Какие-либо дефекты познавательной сферы трудно восполнимы в более старшем возрасте и оказывают отрицательное влияние на все дальнейшее развитие и обучение ребенка.

В силу разных причин, у некоторых детей старшего дошкольного возраста диагностируются трудности в интеллектуально-познавательном развитии, что, впоследствии, при переходе на следующую образовательную ступень становится причиной их неуспеваемости в школе. Это, в свою очередь, говорит о необходимости коррекционно-развивающей психолого-педагогической помощи детям в этом направлении на этапе дошкольного образования.

**Практическая направленность.** Коррекционно-развивающая программа «*Играем, размышляем, развиваемся!*» разработана для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет, испытывающих трудности в интеллектуально-познавательном развитии. Программа направлена на преодоление проблем в развитии интеллектуально-познавательной сферы дошкольников, на коррекцию и развитие произвольного внимания и его свойств, восприятия, памяти, формирование мыслительных операций, совершенствование связной речи.

**Новизна** программы заключается в применении на коррекционно-развивающих занятиях с воспитанниками ДОО современных информационно-коммуникационных технологий - компьютерных дидактических игр и упражнений образовательной программы KidSmart [12]. Доказано, что применение информационно-образовательных технологий в индивидуальных занятиях с детьми приводит к развитию познавательной активности, формированию всех познавательных процессов, эффективному усвоению новых знаний, способствуя, тем самым, умственному развитию детей (О.И. Кукушкина, Е.И. Машбиц, О.К. Тихомиров).

**Научно-методологическими и методическими основаниями** для разработки программы определены: культурно-историческая теория психического развития, положения об актуальном и потенциальном уровнях развития, зоне ближайшего развития (Л.С. Выготский); положения о поэтапном формировании умственных действий и о ведущей роли обучения в процессе развития (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев); принципы учета возрастных особенностей и личностного роста (Л.С. Выготский, А.В. Петровский, А.В. Божович и др.); принцип деятельностного подхода (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, В.В. Рубцов и др.); концепция развивающего обучения (Л.В. Занков, В.В. Давыдов и др.)

**Цель программы:** коррекция и развитие интеллектуально-познавательной сферы детей 6-7 лет посредством информационно-коммуникационных технологий – компьютерных упражнений образовательной программы KidSmart.

**Основные задачи программы:**

1. Скорректировать и развить произвольное внимание и его свойства (устойчивость, переключение, распределение).
2. Скорректировать и развить восприятие на основе формирования сенсорных и пространственно-временных представлений.
3. Скорректировать и развить слуховую и зрительную память.
4. Сформировать мыслительные операции (анализ, синтез, обобщение, классификация, сравнение).
5. Совершенствовать связную речь.

**Адресат:** программа разработана для детей 6-7 лет, испытывающих трудности в интеллектуально-познавательном развитии.

**Продолжительность курса:** программа рассчитана на 1 учебный год и включает 30 занятий. Занятия с воспитанниками проводятся в индивидуальной форме 1 раз в неделю продолжительностью 25 минут.

Программа реализуется в 3 этапа: диагностический, коррекционно-развивающий, контрольно-диагностический.

**Планируемые результаты.** Результатами реализации программы являются наличие положительной динамики в развитии познавательных процессов и формирование когнитивных способностей у дошкольников. **Итоговым результатом** является повышение общего уровня интеллектуально-познавательного развития каждого воспитанника до среднестатистической условной возрастной нормы.

Данная программа прошла успешную практическую апробацию в течение двух лет на базе МАДОУ «Детский сад № 377» г.о. Самара, где реализуется по

настоящее время. Программа имеет положительную рецензию, а так же положительные отзывы администрации ДООУ, педагогов и родителей воспитанников.

## 1. Пояснительная записка

### 1.1 Актуальность, практическая направленность и новизна программы

Ребенок дошкольного возраста обладает поистине огромными возможностями познания. В нем заложен инстинкт познания и исследования мира. Основной формой познания человеком действительности является интеллект.

*Интеллект* (от лат. intellectus — понимание, познание) — обобщенная характеристика познавательных (когнитивных, умственных) способностей; способность к приобретению и эффективному использованию знаний [24].

Интеллектуально-познавательное развитие детей рассматривается как жизненно необходимая составная часть формирования всесторонне развитой личности. В дошкольном возрасте *познавательное развитие* – это сложный комплексный феномен, включающий развитие познавательных процессов (восприятия, мышления, памяти, внимания, воображения), которые представляют собой разные формы ориентации ребенка в окружающем мире, в себе самом и регулируют его деятельность [21].

В работах отечественных и зарубежных ученых дошкольное детство определяется как период, оптимальный для интеллектуально-познавательного развития. Какие-либо дефекты познавательного развития трудно восполнимы в более старшем возрасте и оказывают отрицательное влияние на все дальнейшее развитие ребенка (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Н.Ф. Добрынин, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, В.С. Мухина, Д.Б. Эльконин).

В каждом возрастном этапе для развития той или иной психической функции выделяют «норму», которая может быть соотнесена с каждым параметром временной структуры индивидуального развития. Понятие «нормы» условно и определяется через стандартизацию теста путем предложения его большой группе лиц определенного возраста. Относительно средней нормы интерпретируются результаты каждого ребенка (Л.В. Выготский).

В силу разных причин у некоторых детей старшего дошкольного возраста диагностируется *низкий уровень интеллектуально-познавательного развития*. Под низким уровнем рассматриваем такое развитие познавательных функций, которое не соответствует среднестатистической условной возрастной норме, системе предъявляемых ребенку социальных требований и ожиданий, но при этом не обусловлено органическим поражением центральной нервной системы.

Воспитанников, испытывающих трудности в интеллектуально-познавательном развитии (показавших в результате диагностики низкий уровень познавательного развития), характеризует наличие всех или большинства нижеперечисленных *психологических особенностей*:

- недостаточная сформированность устойчивости, переключения, распределения внимания и его произвольности;
- сниженный уровень развития целостности восприятия, трудности в восприятии сенсорных эталонов;
- трудности в формировании пространственно-временных представлений;
- слабое развитие зрительной, слуховой памяти (недостаточная сформированность процесса опосредованного смыслового запоминания, долгосрочного удержания информации и воспроизведения ее);
- несформированность всех или отдельных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения;
- несформированность способностей устанавливать временную последовательность событий, причинно-следственные связи; способности размышлять, выявлять закономерность, делать простые умозаключения;
- недостаточный уровень развития связной речи;
- сниженный уровень познавательной активности;
- произвольный характер познавательных функций;
- как следствие, частичное усвоение образовательной программы ДОУ.

В дальнейшем, проблемы в познавательном развитии ребенка дошкольного возраста при переходе на следующую образовательную ступень станут причиной его неуспеваемости в школе.

Наличие трудностей в интеллектуально-познавательном развитии дошкольников убедительно говорит о необходимости проведения коррекционно-развивающей работы с целью формирования у воспитанников познавательных процессов и интеллектуальных операций, развития навыков умственной деятельности и стимуляции интеллектуальной активности.

В научных исследованиях обнаружено, что дошкольникам с низким уровнем интеллектуально-познавательного развития доступно понимание общих связей, принципов и закономерностей, лежащих в основе научного знания. Однако достаточно хорошего уровня интеллектуального развития возможно достичь только в том случае, если:

- основной вектор развития интеллектуальных способностей направлен на коррекцию и развитие процессов познания — восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения;
- обучающее воздействие на ребенка специально организовано;

- обучение является развивающим и ориентировано на зону ближайшего развития ребенка.

Таким образом, вопрос коррекции и полноценного развития интеллектуально-познавательной сферы детей дошкольного возраста по-прежнему остается актуальным на сегодняшний день. Актуальность программы по данному направлению обусловлена, с одной стороны, объективной необходимостью преодоления проблем в познавательном развитии старших дошкольников, а с другой стороны - недостаточной разработанностью проблемы на методическом уровне.

**Практическая направленность.** Программа «*Играем, размышляем, развиваемся!*» является коррекционно-развивающей психолого-педагогической, предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста 6-7 лет, испытывающими трудности в интеллектуально-познавательном развитии. Программа направлена на преодоление проблем в развитии интеллектуально-познавательной сферы дошкольников, на коррекцию и развитие произвольного внимания и его свойств, восприятия, памяти, на формирование у воспитанников мыслительных операций, совершенствование связной речи.

Особенностью программы является применение *индивидуальной формы работы* с воспитанниками, что позволяет эффективно выстраивать коррекционно-развивающий процесс, исходя из трудностей конкретного ребенка, опираясь на зону ближайшего развития и его актуальные возможности.

**Новизна программы** заключается в применении на коррекционно-развивающих занятиях с воспитанниками современных информационно-коммуникационных технологий - компьютерных дидактических упражнений игрового характера образовательной программы KidSmart [12].

По мнению О.К. Тихомирова, исследования использования информационно-коммуникационных технологий в ДОУ убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого процесса, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и личности ребенка [19]. Использование электронно-образовательных ресурсов позволяет значительно повысить эффективность коррекционно-образовательного процесса, индивидуализировать обучение детей дошкольного возраста. Внедрение информационно-коммуникационных технологий способствует коренным изменениям широко используемых в традиционной методике демонстрационных и иллюстративно-объяснительных методов, ориентированных, в основном, на коллективное восприятие информации. Доказано, что применение компьютерных образовательных технологий в

индивидуальных занятиях с дошкольниками приводит к развитию положительной мотивации, познавательной активности, формированию всех познавательных процессов, эффективному усвоению новых знаний, способствуя, тем самым, умственному развитию детей (В.П. Беспалько, О.И. Кукушкина, Е.И. Машбиц, О.К. Тихомиров).

Применение электронных образовательных ресурсов дает возможность индивидуализировать и дифференцировать образовательный процесс, работать в зоне ближайшего развития ребенка, что весьма важно в коррекционно-развивающей деятельности с детьми дошкольного возраста.

## **1.2 Научно-методические, нормативно-правовые основания разработки и реализации программы**

Научно-методологической и методической основой программы в контексте отечественной психологической практики явились положения общей, возрастной и педагогической психологии, а именно:

- культурно-историческая концепция психического развития, учения о системном характере высших психических функций, об актуальном и потенциальном уровнях развития, зоне ближайшего развития (Л.С. Выготский);
- положения о поэтапном формировании умственных действий и о ведущей роли обучения в процессе развития (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев);
- принципы учета возрастных особенностей и личностного роста (Л.С. Выготский, А.В. Петровский, А.В. Божович и др.);
- принцип деятельностного подхода в формировании возрастных новообразований (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, В.В. Рубцов и др.);
- концепция развивающего обучения (Л. В. Занков, В. В. Давыдов);
- концепция о периодизации психического развития ребенка (Д.Б. Эльконин).

Определение содержания программы связано с методическими основами, которые раскрываются через **принципы** психолого-педагогической коррекционно-развивающей работы:

1. *Принцип единства диагностики и коррекции.* Прежде чем решать, нужна ли психологическая коррекция ребенку, необходимо выявить особенности его психического развития, уровень сформированности определенных психологических новообразований, соответствие уровня развития умений, знаний, навыков возрастным периодам. Задачи коррекционной работы могут быть правильно поставлены только на основе полной психологической диагностики как зоны актуального, так и ближайшего развития ребенка.

2. *Принцип гуманизма* - веры в возможности ребенка. Предполагает поиск позитивных ресурсов для преодоления возникших трудностей и проблем, сохранения веры в положительные качества и силы человека.

3. *Принцип развивающего образования*. Реализуется через деятельность каждого дошкольника в зоне его ближайшего развития.

4. *Принцип системности*. Предполагает понимание ребенка как целостной системы. В соответствии с принципом системности организация коррекционно-развивающей работы с детьми, имеющими трудности в развитии, опирается на компенсаторные силы и возможности ребенка.

5. *Принцип психологической комфортности*. Заключается в создании образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов.

6. *Принцип реальности*. Предполагает, прежде всего, учет реальных возможностей ребенка и ситуации.

7. *Принцип деятельностного подхода*. Предполагает опору коррекционно-развивающей работы на ведущий вид деятельности, свойственный возрасту, а также его целенаправленное формирование, так как только в деятельности происходит развитие и формирование ребенка.

8. *Принцип индивидуально-дифференцированного подхода*. Предполагает изменение форм и способов коррекционно-развивающей работы в зависимости от индивидуальных особенностей ребенка, целей работы, позиции и возможностей специалистов.

9. *Принцип расширяющейся спирали*: одни и те же значимые представления и познавательные умения периодически актуализируются педагогом-психологом перед ребенком, причем их содержание постепенно усложняется.

10. *Принцип активного привлечения ближайшего социального окружения ребенка* к участию в коррекционной программе. Воспитывающие взрослые являются также связующим звеном между ребенком и педагогом-психологом, осуществляющим коррекционную работу. Только сотрудничество со значимым окружением ребенка может способствовать эффективности проводимых коррекционно-развивающих мероприятий.

Программа «Играем, размышляем, развиваемся!» разработана в соответствии с **нормативными правовыми документами**:

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155.

3. Постановление Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 - 2020 годы (Распоряжение правительства РФ от 22 ноября 2012 г. № 2148-р).
7. Устав ДОУ, локальные акты учреждения, нормативно-правовые акты, регулирующие деятельность педагога-психолога дошкольного образовательного учреждения.

### 1.3 Цель и задачи программы

**Цель программы:** коррекция и развитие интеллектуально-познавательной сферы детей 6-7 лет посредством информационно-коммуникационных технологий – компьютерных упражнений образовательной программы KidSmart.

**Задачи программы:**

1. Скорректировать и развить произвольное внимание и его свойства (устойчивость, переключение, распределение).
2. Скорректировать и развить восприятие на основе формирования сенсорных и пространственно-временных представлений.
3. Скорректировать и развить слуховую и зрительную память.
4. Сформировать мыслительные операции (анализ, синтез, обобщение, классификация, сравнение).
5. Совершенствовать связную речь.

Параллельно с решением основных вышеперечисленных задач реализация программы способствует развитию у детей воображения, формированию зрительно-моторной координации, способности работать по образцу и инструкции взрослого, повышению познавательной активности воспитанников.

**Адресат:** программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет, испытывающих трудности в интеллектуально-познавательном развитии (имеющих низкий уровень развития интеллектуально-познавательной сферы).

#### **1.4 Сроки, этапы и алгоритм реализации программы**

Программа реализуется в течение одного учебного года, рассчитана на 30 занятий, которые проводятся индивидуально с ребенком 1 раз в неделю в первой половине дня. Длительность каждого занятия составляет 25 минут.

Программа включает 3 этапа - диагностический, коррекционно-развивающий, контрольно-диагностический, реализующиеся поочередно.

**1. Диагностический этап** (сентябрь - 2 занятия), на котором реализуется *подготовительный модуль*, - предполагает диагностику первичного уровня интеллектуально-познавательного развития ребенка, особенностей развития, выявление недостатков познавательной сферы, а так же индивидуальных возможностей воспитанника.

**2. Коррекционно-развивающий этап** (октябрь – апрель, 26 занятий), на котором реализуются два модуля:

- *формирующий модуль* (13 занятий) - носит корректирующий и обучающий характер, и направлен на коррекцию и формирование у ребенка тех или иных познавательных функций.

- *закрепляющий модуль* (13 занятий) - носит закрепляющий и развивающий характер; рассчитан на закрепление и совершенствование изученных понятий, приемов, развитие познавательных процессов (предполагает выполнение заданий на более высоком уровне сложности).

**3. Контрольно-диагностический этап** (май - 2 занятия), на котором реализуется *контрольно-оценочный модуль*; предполагает оценку эффективности коррекционных воздействий - контрольную диагностику уровня интеллектуально-познавательного развития дошкольников, выявление динамики в их развитии.

#### **1.5 Участники реализации программы**

Данную программу реализует педагог-психолог ДООУ с воспитанниками старшего дошкольного возраста 6-7 лет, испытывающими трудности в интеллектуально-познавательном развитии, подготовительных к школе групп общеразвивающего вида.

По желанию на занятиях могут присутствовать родители (законные представители) воспитанников, при условии, что это не мешает работе ребенка на занятии.

## 2. Содержание программы

### 2.1 Характеристика курса программы

Программа «Играем, размышляем, развиваемся!» представляет собой цикл индивидуальных коррекционно-развивающих занятий с четко выделенными темами, целями и структурой построения каждого занятия. Сложность предлагаемого ребенку материала возрастает от занятия к занятию, а степень сложности может варьироваться в процессе одного занятия, исходя из индивидуальных особенностей и потребностей ребенка. Такую возможность дает нам использование на занятиях компьютерных дидактических упражнений игрового характера образовательной программы KidSmart, которые положены в основу данной программы.

Образовательная программа раннего обучения KidSmart, разработанная компанией IBM, успешно реализуется более чем в 60 странах мира, а с 2007 года применяется в России. Она предназначена для обучения и развития детей 3-7 лет посредством использования информационно-коммуникационных технологий и создания стимулирующей среды обучения, способствующей когнитивному и психическому развитию детей [12]. Обучение осуществляется с помощью русифицированного программного обеспечения, разработанного для данной программы.

Проанализировав возможности программы KidSmart с учетом ФГОС дошкольного образования и потребностей детей, испытывающих трудности в интеллектуально-познавательном развитии, были выделены *преимущества ее использования с воспитанниками в дошкольном образовательном учреждении:*

1. *Возрастная адекватность программы.* Обучающая программа предназначена для детей 3-7 лет и реализуется в форме игры, т.е. в форме специфической для детей данной возрастной группы. Для занятий с воспитанниками были отобраны только те дидактические упражнения, которые соответствуют уровню и задачам развития детей 6-7 лет.

2. *Гибкость программного обеспечения* (несколько уровней сложности в игре). Программа позволяет настраивать уровень сложности задания в каждом упражнении, подстраиваясь под индивидуальные возможности и потребности

ребенка, что позволяет работать в зоне его ближайшего развития.

3. *Наличие двух режимов в игре* - «Режим изучения» и «Режим заданий». «Режим изучения» позволяет детям свободно двигаться по игре в форме исследовательской деятельности и творческой активности, а «Режим заданий» позволяет сформировать познавательные действия, отработать полученные навыки.

4. *Красочность, динамичность, анимация* в упражнениях позволяет воспринимать материал на качественно новом уровне, привлекая внимание дошкольника, стимулируя его на активную деятельность.

5. *Наличие звукового сопровождения* позволяет воспитанникам воспринимать информацию не только с помощью зрительных анализаторов, но и с помощью слуховых, а значит эффективнее усваивать материал, развивать познавательные процессы на слуховом уровне.

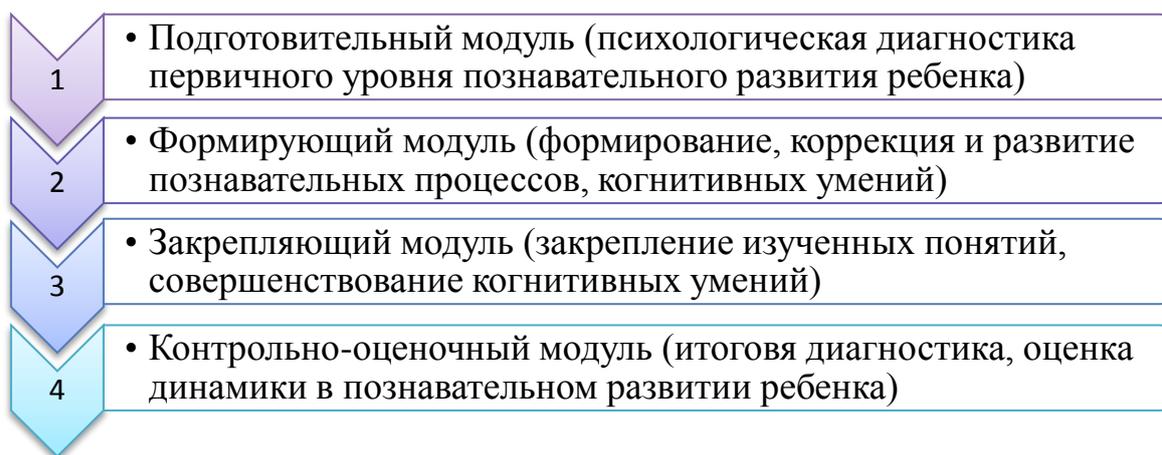
6. *Наличие персонажей, общающихся с ребенком.* В каждой игре есть персонаж (животное или птица), который общается с ребенком: дает инструкцию к игре, подбадривает при неверном выполнении, хвалит за правильное выполнение задания. Такой подход создает игровую ситуацию и формирует правильную реакцию ребенка на успех и неудачу.

7. *Большое разнообразие игр-упражнений,* направленных на развитие познавательной сферы и формирование когнитивных способностей:

- на развитие зрительного и слухового восприятия, внимания, памяти;
- на формирование сенсорных представлений;
- на развитие мышления и формирование мыслительных операций;
- на развитие пространственно-временных представлений;
- на формирование способности устанавливать временную последовательность событий, причинно-следственные связи;
- на развитие воображения и творческой активности;
- на формирование математических представлений, представлений об окружающем, развитие связной речи.

Все вышеуказанные преимущества послужили причиной для выбора данного электронного образовательного ресурса в качестве основы коррекционно-развивающей деятельности с дошкольниками.

Программа представлена несколькими *функциональными модулями*:



Каждое занятие выстроено по *следующей структуре*:

1. Вводная часть: приветствие, введение в тему занятия.
2. Компьютерная развивающая игра.
3. Гимнастика для глаз.
4. Дидактическая игра или упражнение.
5. Физминутка.
6. Письменная работа по карточке на печатной основе.
7. Заключительная часть: подведение итогов, поощрение ребенка (наклейка на карточку).

Начинается занятие с *взаимного приветствия*, педагог-психолог вводит ребенка в тему занятия, сообщает ему название компьютерной игры, знакомит с персонажем игры, который будет давать задания.

Затем ребенок выполняет задание *компьютерной игры*, цель которой отвечает общей цели занятия. Педагог-психолог вместе с персонажем игры объясняет задание, которое нужно выполнить ребенку, затем контролирует выполнение. Если ребенок ошибается, персонаж произносит реплики: «это неверный выбор», «попробуй еще раз», подбадривая и мотивируя ребенка на нахождение правильного решения. Если на I уровне сложности ребенок быстро справляется с заданием, осуществляется переход на II уровень сложности игры.

По завершении работы за компьютером проводится *гимнастика для глаз ребенка*, целью которой является профилактика нарушений зрения дошкольников, а именно предупреждение утомления, укрепление глазных мышц, снятие напряжения [9]. Упражнения выполняются вместе с педагогом-психологом или под его контролем. Комплекс упражнений, используемый на занятиях, представлен в *приложении 1* данной программы.

Затем проводится *дидактическая игра или упражнение* с наглядным, раздаточным материалом, способствующее развитию познавательных функций.

Обязательной частью занятия является *физминутка*. Ее задача заключается не только в том, чтобы ребенок подвигался и отдохнул. В процессе выполнения он заучивает текст физминутки, развивая слуховую память; выполняет определенные двигательные действия, синхронизируя речь с движениями, развивает моторную координацию. Тексты физминуток, используемые на занятиях представлены в *приложении 2* данной программы.

Следующая часть занятия – *письменная работа по карточке*, отвечающей основной цели занятия. Карточки для письменной работы с воспитанником представлены в *приложении 3*.

*Заключительная часть занятия* – подведение итогов занятия, рефлексия (ребенок сообщает, что ему больше всего понравилось, что было интересным, трудным). Педагог-психолог отмечает успехи воспитанника, в качестве поощрения приклеивает наклейку на карточку письменной работы.

### ***Особенности проведения занятий***

Занятия с применением дидактических упражнений программы KidSmart выстраиваются согласно действующим требованиям СанПиН по использованию компьютерных технологий в образовательной деятельности с детьми 6-7 лет: время работы ребенка за компьютером составляет 10 мин; занятия проводятся в первой половине дня; кратность работы на компьютере – 1 раз в неделю.

Большинство компьютерных упражнений используются в работе с ребенком 2 раза – первый раз на этапе формирования того или иного умения, второй – на этапе закрепления и совершенствования этого умения на более высоком уровне сложности. После работы на компьютере, как было сказано выше, проводится гимнастика для глаз.

При проведении упражнений на компьютере очень важно добиваться от ребенка объяснения производимых им действий, рассуждений по ходу игры, что позволяет не превращать развивающую игру в «угадайку», а также способствует развитию мышления и связной речи дошкольника.

Занятия носят интегративный характер и отражают содержание всех образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое», «Физическое развитие». Тема каждого занятия в планировании программы определяется по названию компьютерной игры, применяемой на занятии. Если игра в ходе реализации программы применяется 2 раза на разных уровнях сложности, то в учебно-тематическом плане указывается рекомендуемый уровень сложности на данном занятии.

Коррекционно-развивающая программа «Играем, размышляем, развиваемся!» реализуется с учетом возрастных особенностей детей старшего дошкольного возраста, способствует обеспечению единого процесса социализации — индивидуализации личности через осознание ребенком своих потребностей, возможностей и способностей. Программа является «открытой» и предусматривает вариативность, изменения и дополнения по мере профессиональной необходимости.

## 2.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### программы «Играем, размышляем, развиваемся!»

**Цель программы:** коррекция и развитие интеллектуально-познавательной сферы детей 6-7 лет посредством информационно-коммуникационных технологий – компьютерных упражнений образовательной программы KidSmart .

**Категория обучающихся:** воспитанники 6-7 лет, испытывающие трудности в интеллектуально-познавательном развитии.

**Срок обучения:** сентябрь – май.

**Режим занятий:** индивидуальный.

№	Наименование этапов, модулей программы	всего часов	в том числе		Форма контроля
			теоретических	практических	
1.	Диагностический этап Подготовительный модуль	50 мин.	10 мин.	40 мин.	Результаты диагностики, наблюдение
2.	Коррекционно-развивающий этап	650 мин.	156 мин	494 мин	Наблюдение, анализ работ воспитанника
2.1.	Формирующий модуль	325 мин.	91 мин.	234 мин.	
2.2.	Закрепляющий модуль	325 мин.	65 мин.	260 мин.	
3.	Контрольно-диагностический этап Контрольно-оценочный модуль	50 мин.	-	50 мин.	Результаты диагностики, наблюдение

	<b>ИТОГО</b>	<b>750 мин.</b>	<b>166 мин.</b>	<b>584 мин.</b>	
--	--------------	-----------------	-----------------	-----------------	--

## 2.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### программы «Играем, размышляем, развиваемся!»

**Цель программы:** коррекция и развитие интеллектуально-познавательной сферы детей 6-7 лет посредством информационно-коммуникационных технологий – компьютерных упражнений образовательной программы KidSmart .

**Категория обучающихся:** воспитанники 6-7 лет, испытывающие трудности в интеллектуально-познавательном развитии.

**Срок обучения:** сентябрь - май.

**Режим занятий:** индивидуальный.

№	Наименование модулей, тем программы	всего часов	в том числе		форма контроля
			теоретических	практических	
<b>1</b>	<b><i>Подготовительный модуль</i></b>	<b><i>50 мин.</i></b>	<b><i>10 мин.</i></b>	<b><i>40 мин.</i></b>	Результаты диагностики, наблюдение.
1.1	Изучение особенностей познавательных процессов	25 мин.	5 мин.	20 мин.	
1.2	Изучение уровня познавательного развития дошкольника	25 мин.	5 мин.	20 мин.	
<b>2.1</b>	<b><i>Формирующий модуль</i></b>	<b><i>325 мин.</i></b>	<b><i>91 мин.</i></b>	<b><i>234 мин.</i></b>	Наблюдение, анализ работ воспитанника
2.1.1	«Малышка, Серединка, Великан»	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.2	«Мышкин дом» (I - II уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.3	«Ударник Оранга»	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы

2.1.4	«Бим и Бом»	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.5	«Мастерская» (I - II уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.6	«Сортировочная станция» (I - II уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.7	«Киноцех» (I - II уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.8	«Собери мармеладки» (I уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.9	«Чудо-Юдный магазин»	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.10	«Нарисуй гусеницу»	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.11	«Песочница» (I уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.12	«Лесное озеро» (лето и осень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.1.13	«Пернатые друзья» (I - II уровень)	25 мин.	7 мин.	18 мин.	Наблюдение, анализ работы
<b>2.2</b>	<b>Закрепляющий модуль</b>	<b>325 мин.</b>	<b>65 мин.</b>	<b>260 мин.</b>	Наблюдение, анализ работы воспитанника
2.2.1	«Игры с летучими фигурами»	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.2	«Гарик - Гагарик»	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.3	«Мастерская» (III уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.4	«Часы с календарем»	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.5	«Киноцех» (III уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.6	«Мышкин дом» (III уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.7	«Собери мармеладки» (II уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.8	«Сортировочная станция» (III уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.9	«Погодная машина»	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.10	«Фабрика печенья»	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.11	«Песочница» (II уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.12	«Лесное озеро» (зима и весна)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
2.2.13	«Пернатые друзья» (III уровень)	25 мин.	5 мин.	20 мин.	Наблюдение, анализ работы
<b>3</b>	<b>Контрольно-оценочный модуль</b>	<b>50 мин.</b>	<b>-</b>	<b>50 мин.</b>	

3.1	Изучение особенностей познавательных процессов	25 мин.	-	25 мин.	Результаты диагностики, наблюдение.
3.2	Изучение уровня познавательного развития дошкольника	25 мин.	-	25 мин.	
<b>ИТОГО</b>		<b>750 мин.</b>	<b>166 мин.</b>	<b>584 мин.</b>	

#### **2.4 Методы, технологии, диагностические методики, используемые при реализации программы**

В основе занятий данной программы лежит игра, так как она является наиболее оптимальным методом в работе с детьми дошкольного возраста. О преимуществе этого метода говорили в своих трудах отечественные исследователи Л.С. Выготский, А.И. Захаров, Д.Б. Эльконин, которые подчеркивали, что упор в коррекционно-развивающей работе с дошкольниками следует делать на игру, ведущую в данном возрасте деятельность.

Исходя из особенностей развития высших психических функций у дошкольников, в качестве *традиционных методов* применяются:

- наглядные (демонстрация и рассматривание предметов, картин, иллюстраций);
- словесные (объяснение, беседы, вопросы, чтение, рассказывание, пояснения, словесные поощрения);
- практические (дидактические игры и упражнения, динамические паузы и физминутки, письменные упражнения по карточкам на печатной основе).

Также используются *нетрадиционные методы*:

- методы повышения познавательной активности: элементарный анализ - установление причинно-следственных связей, сравнение, метод моделирования и конструирования, метод вопросов (Н.Н. Поддьяков, А.Н. Ключева);
- методы повышения творческой активности: мотивирование детской деятельности, проблемные ситуации и задачи, эмоциональная насыщенность окружения (Н.Н. Поддьяков);
- методы повышения эмоциональной активности: игровые и воображаемые ситуации, сюрпризные моменты, элементы творчества и новизны (С.А. Смирнов).

В ходе реализации программы используются следующие *технологии*:

- *информационно-коммуникационные технологии* – электронный образовательный ресурс – программа KidSmart;
- *игровые технологии* – совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр;
- *технологии развивающего обучения* – организация учебной деятельности, ориентированная на потенциальные возможности ребенка с учетом его индивидуальных особенностей и с опорой на закономерности этого развития (Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов, Л.В. Занков);
- *здоровьесберегающие технологии* – совокупность приемов и методов организации учебно-воспитательного процесса без ущерба для здоровья детей и педагогов, система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленная на сохранение и укрепление здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.

*Система мер по здоровьесбережению*, применяемая при реализации программы:

- соблюдение технических, санитарно-гигиенических требований к занятию с использованием компьютера;
- организация перерывов с использованием гимнастики для глаз после работы за компьютером, физминуток в процессе занятия;
- регулирование степени утомляемости ребенка за счет планирования порядка предъявления заданий по степени сложности;
- выбор оптимального темпа работы в соответствии с личностными особенностями воспитанника;
- контроль соблюдения дошкольником правильной осанки, положения карандаша и тетради, расстояния от глаз до рассматриваемого объекта;
- использование разнообразных дидактических, наглядных и игровых материалов, адекватных возрасту и уровню развития воспитанника.

В рамках реализации данной программы на диагностическом и контрольно-диагностическом этапе работы с воспитанниками проводится психологическая диагностика с использованием следующих *методик*:

1. «Методика обследования познавательного развития, диагностическое обучение, качественная и количественная оценка действий ребенка 6-7 лет» Е.А. Стребелева [14].
2. Методика «Прогрессивные матрицы Дж. Равена» (цветной вариант) [15].
3. Субтест 11 «Шифровка» методики Д. Векслера «Диагностика структуры интеллекта (WISC): детский вариант» [5].
4. Методика «Заучивание 10 слов» А.Р. Лурия [1].

5. Методика «Изучение пространственных представлений» Г.А.Урунтаева, Ю.А. Афонькина [22].

Выбор данного диагностического комплекса обоснован следующими причинами: все применяемые методики стандартизированы, валидны для изучения познавательной сферы дошкольников, отвечают возрастному критерию детей, а также, в совокупности, позволяют в полной мере оценить уровень развития интеллектуально-познавательной сферы воспитанников.

## **2.5 Критерии ограничений и противопоказаний на участие в освоении программы**

Ограничениями и противопоказаниями на участие в освоении коррекционно-развивающей программы являются:

- Отказ родителей (законных представителей) от коррекционно-развивающей работы с ребенком с использованием информационно-коммуникационных технологий. До начала коррекционно-развивающей деятельности с воспитанником, имеющим трудности в познавательном развитии, родителей знакомят с особенностями программы - использовании на занятиях дидактических компьютерных упражнений. В случае отказа родителей от занятий с ребенком с использованием электронных образовательных ресурсов, предлагаются другие варианты психолого-педагогической помощи воспитаннику.
- Грубые расстройства личности, интеллектуальная недостаточность.
- Наличие у ребенка медицинских противопоказаний к работе за компьютером.

## **2.6 Способы обеспечения гарантии прав участников программы**

Гарантия прав участников программы обеспечивается и определяется Конституцией Российской Федерации, Конвенцией о правах ребенка, Федеральным законом РФ «Об образовании в Российской Федерации».

- Родители (законные представители) должны быть ознакомлены с целью, методами и содержанием коррекционно-развивающей программы.
- Работа педагога-психолога с воспитанником начинается после получения от родителей (законных представителей) письменного согласия на ее реализацию.
- Педагог-психолог информирует родителей (законных представителей) о результатах реализации программы, а также доводит до их сведения любую

интересующую их информацию, касающуюся развития их ребенка.

- Педагог-психолог руководствуется «Этическим кодексом психолога», ориентируясь на основные принципы профессиональной этики, исходит из уважения личного достоинства, прав и свобод человека, безусловного принятия ребенка с учетом его психофизиологических особенностей.

- Каждый воспитанник имеет право на психологическую поддержку, имеет право высказать свою точку зрения; ни одно высказывание не может быть подвергнуто критике, осуждению со стороны педагога-психолога.

## **2.7 Сферы ответственности, основные права и обязанности участников реализации программы**

### ***Педагог-психолог:***

- *несет ответственность* за подготовку, планирование и проведение занятий с ребенком; за осуществление своей деятельности на высоком профессиональном уровне, обеспечивая в полном объеме реализацию программы;

- *обязан* соблюдать правовые, нравственные нормы, следовать требованиям профессиональной этики, уважать честь и достоинство всех участников образовательных отношений, соблюдать конфиденциальность в работе с воспитанниками и их родителями (законными представителями);

- *имеет право* на свободу выбора и использования форм, средств, методов обучения и воспитания; на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ; имеет право вносить изменения, корректировки в планирование программы; привлекать родителей для организации полноценного сотрудничества в интересах продвижения ребенка в развитии.

### ***Воспитанники ДОУ:***

- *имеют право* на получение дошкольного образования, на гарантированную охрану и укрепление здоровья, на защиту своих прав, уважение человеческого достоинства в процессе получения образования, на бесплатное пользование учебным оборудованием и бесплатную психолого-педагогическую коррекцию физических и (или) психических нарушений;

- *обязаны* соблюдать Устав и правила внутреннего распорядка образовательного учреждения, соблюдать режим посещения занятий.

### ***Родители (законные представители):***

- *имеют право* присутствовать на коррекционно-развивающих занятиях, получать консультативную помощь, а так же полную и достоверную информацию о результатах проведения коррекционно-развивающего процесса;
- *обязаны* создавать необходимые условия в семье для развития, обучения и воспитания ребенка, получения им образования в соответствии с его индивидуальными возможностями и потребностями.

### **3. Условия реализации программы**

#### **3.1 Ресурсы, необходимые для эффективной реализации программы**

##### ***Требования к педагогу-психологу, реализующему программу***

Необходимым условием реализации данной программы является сформированность на высоком уровне *профессиональных компетенций* педагога-психолога.

Педагог-психолог должен иметь профессиональную подготовку в сфере психологической диагностики детей дошкольного возраста; знать возрастные особенности детей, основы коррекционной работы с воспитанниками дошкольного возраста; иметь представления о планируемых результатах деятельности; уметь проектировать зону ближайшего развития; обеспечивать эмоционально-комфортную и предметно-пространственную развивающую среду.

Педагог-психолог, реализующий данную программу, должен владеть на высоком уровне информационно-коммуникационными, здоровьесберегающими технологиями, технологиями развивающего обучения, а также методами и приемами работы с воспитанниками и их родителями (законными представителями).

Коррекционно-развивающая деятельность предъявляет ряд требований к личностным качествам педагога-психолога. Специалист должен быть достаточно терпим, должен уметь гибко управлять процессом общения с ребенком на основе заинтересованности, а не принуждения, что потребует от педагога-психолога креативности в общении с воспитанниками, уважения к внутреннему миру ребенка.

##### ***Перечень учебных и методических материалов, необходимых для реализации программы***

1. Программа раннего обучения KIDSMART. Руководство для учителей. – М., 2012.

2. Земцова О.Н. Вправо - влево, вверх - вниз. Ориентируемся в пространстве. – М.: «Махаон», 2005.
3. Земцова О.Н. Задачи для ума. Развиваем мышление. – М.: «Махаон», 2005.
4. Земцова О.Н. Запомни картинки. Развиваем память. – М.: «Махаон», 2005.
5. Катаева Л.И. Коррекционно-развивающие занятия в подготовительной группе: Конспекты занятий. - М.: Книголюб, 2004.
6. Коновалова Н.Г. Зрительная гимнастика для занятий с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. ФГОС. Методическое сопровождение, комплексы упражнений на сюжетно-ролевой основе. – Издательство «Учитель», 2020.
7. Субботина Л.Ю. Игры для развития и обучения детей 5-10 лет. – Ярославль: Академия развития, 2001.
9. Третьякова Т.С. Играем и учимся: для старших и подготовительных групп детских садов. Иллюстративный материал. - М.: «Просвещение», 2006.

***Требования к материально-технической оснащенности организации для реализации программы***

1. Наличие отдельного кабинета педагога-психолога для осуществления коррекционно-развивающей работы с воспитанниками, в котором отсутствуют помехи и лишние шумы. Помещение должно быть хорошо освещено, а также иметь свободное пространство, на котором ребенок может выполнять физминутки.
2. Наличие компьютера/ноутбука с двумя компьютерными мышками (для свободной деятельности ребенка и осуществления помощи педагога-психолога в процессе прохождения упражнения воспитанником).
3. Наличие мебели, соответствующей возрасту ребенка (стулья, стол, за которым осуществляется коррекционно-развивающая деятельность).
4. Наличие дидактических материалов, предметов, игр, предметных картинок, иллюстраций, необходимых для проведения занятий.
5. Наличие принтера для распечатки цветных и черно-белых карточек для письменных заданий.
6. Простые и цветные карандаши.
7. Комплект наклеек для поощрения ребенка.

***Требования к информационной обеспеченности организации для реализации программы***

Для реализации программы необходимо наличие в компьютере/ноутбуке педагога-психолога русифицированной образовательной программы KidSmart.

### **3.2 Ожидаемые результаты реализации программы**

*Промежуточным результатом* реализации программы является наличие положительной динамики в развитии высших психических функций у каждого воспитанника, а именно:

- Повышение уровня развития произвольного внимания, сформированность его свойств (устойчивости, переключения, распределения).
- Расширение представлений воспитанника о сенсорных эталонах.
- Сформированность пространственно-временных представлений.
- Увеличение объема зрительной, слуховой памяти.
- Повышение уровня развития связной речи.
- Сформированность мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации) на доступном для ребенка уровне.
- Развитие способностей устанавливать причинно-следственные связи, определять временную последовательность событий, способности рассуждать, выявлять закономерность, делать простые умозаключения.

*Итоговым результатом* реализации программы является повышение общего уровня интеллектуально-познавательного развития воспитанников, соответствие их развития среднестатистической условной возрастной норме.

### **3.3 Описание психодиагностического инструментария, используемого для оценки достижения планируемых результатов.**

Для оценки достижения планируемых результатов используется следующий психодиагностический инструментарий:

1. Субтест 11 «Шифровка» методики Д. Векслера «Диагностика структуры интеллекта (WISC): детский вариант» [5]

Данный тест направлен на изучение свойств внимания (устойчивости, переключения), а так же кратковременной зрительной памяти, умения оперировать символами, работоспособности ребенка. Возможность получения количественной оценки результатов деятельности испытуемого позволяет определить уровень развития данных психодиагностических показателей (выше, ниже или в пределах возрастной нормы).

2. Методика «Заучивание 10 слов» А.Р. Лурия [1]

Методика предназначена для оценки состояния произвольной вербальной памяти и позволяет исследовать процессы памяти: запоминание, сохранение и воспроизведение. Оцениваемые параметры:

- а) объем непосредственного воспроизведения - количество слов, воспроизведенных после 1-го предъявления (кратковременной памяти);
- б) объем отсроченного воспроизведения (долговременной памяти) - количество слов, воспроизведенных через 50-60 мин.;
- в) эффективность запоминания (оценивается характер «кривой запоминания»: платообразный, ломаный, возрастающий и др.)

### 3. Методика «Изучение пространственных представлений»

Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина [22]

Методика направлена на изучение пространственных представлений дошкольника, а именно на ориентировку в собственном теле; ориентировку относительно себя и относительно предмета, ориентировку на листе бумаги.

### 4. Методика «Прогрессивные матрицы Дж. Равена» (цветной вариант) [15]

Матрицы Равена предназначены для изучения уровня развития невербального интеллекта. При исследовании проявляются три психических процесса: внимание, восприятие, мышление. Методика выявляет способность ребенка к систематизации в мышлении, способность логически мыслить и раскрывать существенные связи между предметами и явлениями, сформированность мыслительных операций (анализа, синтеза). В результате анализа ответов испытуемых можно судить об уровне развития у них наглядных форм мышления.

### 5. «Методика обследования познавательного развития, диагностическое обучение, качественная и количественная оценка действий ребенка 6-7 лет»

Е.А. Стребелева [14]

Методика направлена на изучение уровня познавательного развития детей 6-7 лет и позволяет определить основные параметры познавательного развития ребенка: принятие задания, способы его решения, обучаемость во время диагностического обследования, отношение к результату своей деятельности, а так же изучить особенности развития познавательных процессов: восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения. Разносторонность диагностирования познавательного развития позволяет обнаружить трудности и определить стратегию коррекционного воздействия. Получение не только качественной, но и количественной оценки результатов позволяет отследить динамику в познавательном развитии воспитанников к концу реализации программы, определить уровень интеллектуально-познавательного развития ребенка и произвести оценку достижения планируемых результатов.

### 3.4 Система организации внутреннего контроля за реализацией программы

Внутренний контроль за реализацией программы осуществляется педагогом-психологом посредством проведения следующих мероприятий:

- отслеживание успешности выполнения заданий ребенком на занятиях;
- наблюдение за поведением, активностью ребенка в течение занятия и на протяжении всего цикла;
- заполнение журнала «Индивидуальной деятельности» с воспитанниками;
- проведение психологического мониторинга воспитанников в начале и в конце реализации программы, результаты которого фиксируются в рефлексивном отчете, включающем качественный и количественный анализ;
- сбор и анализ отзывов педагогов и родителей воспитанников, прошедших курс коррекционно-развивающих занятий;
- предоставление отчета по результатам реализации коррекционно-развивающей программы администрации и педагогам ДОУ на итоговом педагогическом совете.

### 3.5 Критерии оценки достижения планируемых результатов

В начале и в конце учебного года (на диагностическом и контрольно-диагностическом этапе) педагог-психолог проводит психологическую диагностику воспитанников с использованием методик, направленных на оценку особенностей развития высших психических функций, а так же на оценку общего уровня интеллектуально-познавательного развития ребенка. Сравнение полученных результатов по психологическим критериям позволяет оценить динамику в развитии воспитанников.

#### *Качественные критерии оценки*

<i>№</i>	<i>Критерий</i>	<i>Источник получения информации</i>
1	Внимание и его свойства (устойчивость, переключение, распределение)	Субтест 11 «Шифровка» методики Д. Векслера «Диагностика структуры интеллекта (WISC): детский вариант»
2	Целостность восприятия	Субтест 1 «Сложи» методики Е.А. Стребелевой
3	Общая осведомленность	Субтест 2 «Представления об окружающем» методики Е.А. Стребелевой
4	Временные представления (восприятие)	Субтест 3 «Представления о временах года» методики Е.А. Стребелевой
5	Пространственные представления (восприятие)	«Изучение пространственных представлений» Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина
6	Способность определять	Субтест 5 «Расскажи» («Зимой») методики

	последовательность событий, связная речь	Е.А. Стребелевой
7	Продуктивное воображение	Субтест 6 «Дорисуй» методики Е.А. Стребелевой
8	Способность устанавливать причинно-следственные связи, связная речь	Субтест 7 «Расскажи» («В лесу») методики Е.А. Стребелевой
9	Способность анализировать образец и работать по нему	Субтест 9 «Продолжи ряд» методики Е.А. Стребелевой
10	Зрительная память	Субтест 10 «Узнавание фигур» методики Е.А. Стребелевой (тест Бернштейна)
11	Слуховая память	«Запоминание 10 слов» А.Р. Лурия
12	Наглядно-образное мышление, способность к анализу, синтезу, невербальный интеллект.	Тест «Прогрессивные матрицы Дж. Равена» (цветной вариант)

#### ***Количественные критерии***

1	Уровень интеллектуально-познавательного развития	«Методика обследования познавательного развития, диагностическое обучение, качественная и количественная оценка действий ребенка 6-7 лет» Е.А. Стребелева
---	--	---

Суммарный балл, набранный воспитанником по методике, определяющей общий уровень интеллектуально-познавательного развития, по итогам реализации программы должен приблизиться к средним значениям условной возрастной нормы. Количественным критерием возрастной нормы для ребенка 6-7 лет по данной методике определяется сумма баллов в диапазоне **34 - 40 баллов**.

#### **4. Сведения о практической апробации программы**

Данная программа прошла успешную практическую апробацию в течение двух лет на базе МАДОУ «Детский сад № 377» г.о. Самара, где реализуется по сегодняшнее время.

Общее количество воспитанников, прошедших занятия по данной программе – 21 человек:

- 2020 - 2021 год - 11 воспитанников;
- 2021 - 2022 год - 10 воспитанников.

Результаты психологического мониторинга дошкольников на начало и конец проведения коррекционно-развивающей программы «Играем, размышляем, развиваемся!» в течение двух циклов ее реализации отразили положительную динамику в интеллектуально-познавательном развитии

воспитанников, показали эффективность и результативность проведения программы в условиях дошкольного учреждения.

По итогам реализации коррекционно-развивающая программа «Играем, размышляем, развиваемся!» получила положительные отзывы педагогов, администрации ДООУ, родителей (законных представителей) воспитанников.

Результаты реализации данной программы были представлены на итоговом педагогическом совете МАДОУ «Детский сад № 377» г.о. Самара в 2022 году, где был сделан вывод о целесообразности, результативности и эффективности ее применения, а также принято решение о дальнейшем ее использовании в рамках психолого-педагогического сопровождения воспитанников ДООУ.

Программа имеет положительную внешнюю рецензию.

## **5. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### ***ФОРМИРУЮЩИЙ МОДУЛЬ (13 занятий)***

#### **Занятие 1. Тема «Малышка, Серединка, Великан»**

**Цель:** познакомить воспитанников с основными действиями на компьютере при выполнении игровых упражнений; создать ситуацию успеха; корректировать и развивать познавательные процессы.

**Задачи:** научить пользоваться компьютерной мышкой в процессе выполнения задания (кликать на предметы, перетаскивать их и т.д.); корректировать и развивать зрительное восприятие, внимание, слуховую память (при разучивании текста физминутки); формировать способность устанавливать и упорядочивать различия между предметами по величине, длине, высоте.

#### **Материалы:**

- компьютерная игра «Малышка, Серединка, Великан»;
- серия матрешек - 5 штук; 5 карандашей разной длины; иллюстрация семьи;
- карточка № 1 «Теремки», цветные карандаши, наклейка на карточку.

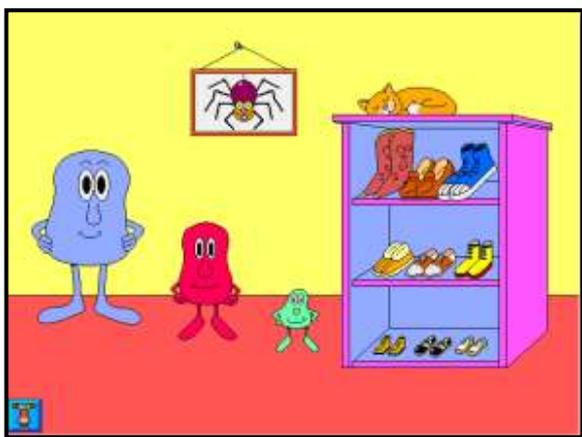
#### **План занятия**

##### **1. Вводная часть**

- Здравствуй. Сегодня ты будешь выполнять задания на ноутбуке. Ты играл(а) раньше в компьютерные игры? Наши игры будут необычными – выполняя задания, ты сможешь многому научиться.

##### **2. Компьютерная игра « Малышка, Серединка, Великан»**

- Игра называется «Малышка, Серединка, Великан». Покажи, кто из них кто. (В режиме изучения педагог-психолог показывает, как пользоваться компьютерной мышью, как перемещать предметы и т.д.)



#### *Режим изучения*

Ребенку предлагается примерить обувь Малышке, Серединке и Великану (Паучок сообщает, что это большие, средние или маленькие туфли).

#### *Режим заданий*

Каждый персонаж просит ребенка подобрать обувь по размеру. В ходе игры обувь на полках перемешивается.

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Жмурки», «Восьмерки взглядом», «Далеко – близко» (приложение 1).

### **4. Упражнение на установление и упорядочивание различий**

а) - Расставь этих матрешек по росту. Какая из них самая высокая? Какая самая низкая? Раздай им карандаши соответственно их росту. Как назовем этот карандаш? (самый длинный) А этот? (самый короткий).

б) Рассмотрите картинку семьи. Назови членов семьи, начиная с самого младшего, заканчивая самым старшим (дочка, сын, мама, бабушка).

### **5. Физминутка «Раз – подняться, потянуться!» (приложение 2).**

Разучивание стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Теремки» (приложение 3).**

Задание: назови персонажей сказки «Теремок» и соедини линией каждого животного со своим теремком, подходящим ему по размеру. Объясни свой выбор. Раскрась самого маленького зверька и самого большого животного.

### **7. Заключительная часть**

- Что для тебя было интересным на занятии? Ты молодец! Педагог-психолог в качестве награды приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

\* Первое занятие включает задания невысокого уровня сложности, чтобы создать для ребенка ситуацию успеха, пробудить интерес к занятиям.

## **Занятие 2. Тема «Мышкин дом» (I –II уровень)**

**Цель:** корректировать и формировать представления о сенсорных эталонах – геометрических формах, формировать мыслительные операции – анализ, синтез.

**Задачи:** расширять представления об основных геометрических фигурах, обучать умению дифференцировать их в предметах, развивать зрительное восприятие и его целостность, произвольное внимание, способность конструировать по образцу и воображению, способность к анализу и синтезу на предметном уровне при составлении целого из его частей.

**Материалы:**

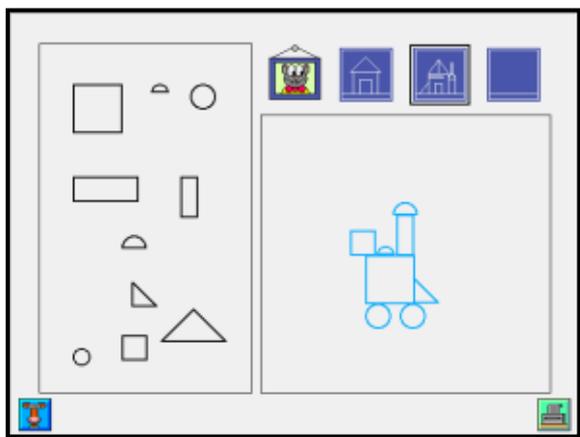
- компьютерная игра «Мышкин дом» (I - II уровни сложности);
- набор кубиков Кооса; схема-образец для конструирования из 4 кубиков;
- карточка № 2 «Найди знакомые фигуры», цветные карандаши, наклейка.

**План занятия**

**1. Вводная часть**

- Сегодня с тобой выполнять задания на ноутбуке будет Мышка. Ты знаешь, где живут мышки? Наша Мышка будет жить в домике, который ты построишь из геометрических фигур. Назови, какие геометрические фигуры ты знаешь?

**2. Компьютерная игра «Мышкин дом»**



*Режим изучения*

Ребенку предлагается перетащить на рабочее поле любые геометрические фигуры, называя их, и построить, что захочется (по воображению).

*Режим задания*

Мышонок просит построить ему дом по заданному чертежу, выбрав, при этом, нужные геометрические фигуру.

Используются I и II уровни сложности

(фигуры одного и двух размеров).

**3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Легкий отдых», «Быстрый поиск», «Далеко - близко» (приложение 1).

#### 4. Конструирование из кубиков Кооса «Сложи узор»



Задание: тебе нужно из кубиков собрать узор, такой же, как на этой схеме (1). Педагог-психолог проводит обучение, показывая, как выполнить задание, после чего говорит: «У меня получилось. А теперь ты собери точно также». Затем ребенок, анализируя последующие схемы, собирает узоры.

#### 5. Физминутка «Раз – подняться, потянуться!» (приложение 2).

Повторение стихотворного текста и соответствующих движений.

#### 6. Работа по карточке «Найди знакомые фигуры» (приложение 3).

Задание: назови, из каких фигур состоят дом, машина, солнышко, цветок. Сосчитай, сколько всего в предметах использовано треугольников, кругов, овалов и т.д. Ответ напиши ниже в соответствующих фигурах.

#### 7. Заключительная часть

- Что тебе больше всего запомнилось? Что было для тебя трудным?

Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

### Занятие 3. Тема «Ударник Оранга»

**Цель:** корректировать и развивать восприятие, память, внимание и его произвольность; формировать мыслительную операцию сравнения.

**Задачи:** развивать восприятие на слуховом и зрительном уровне, внимание, кратковременную память, их произвольность; расширять знания ребенка о музыкальных инструментах; формировать операцию сравнения, способность воспроизводить последовательность звуков по образцу.

#### Материалы:

- компьютерная игра «Ударник Оранга»;
- 3 сюжетные картинки «Цирковое представление», «На лесной поляне», «Мамина кухня» (по 9 предметных картинок из каждого сюжета на обратной стороне сюжетных картинок);
- карточка № 3 «Сравни домики», простой карандаш, наклейка.

#### План занятия

##### 1. Вводная часть

- Здравствуй! Ты любишь музыку? Какие музыкальные инструменты ты знаешь? На каких пробовал играть?

- Сегодня с тобой вместе на музыкальных инструментах будет играть Оранг.

## 2. Компьютерная игра «Ударник Оранга»



### *Режим исследования*

Щелкая по каждому инструменту, ребенок знакомится с его названием и звуками, которые он издает. Нажав кнопку «играть», Оранг произведет мелодию, созданную ребенком.

### *Режим заданий*

Оранг играет последовательность звуков и просит ребенка ее повторить.

Степень сложности задания изменяется с помощью шкалы сложности.

## 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Глазки отдыхают» (с использованием художественного текста), «Смотри на палец» (*приложение 1*).

## 4. Дидактическая игра «Запомни картинки»

Задание: рассмотри картинку. Расскажи, что на ней нарисовано, и запомни. Переверни картинку и ответь, какие из нарисованных предметов были на картинке, а какие появились вновь. Предлагаются иллюстрации «Цирковое представление», «На лесной поляне», «Мамина кухня». Если ребенок испытывает затруднения, можно показать картинку еще раз.

## 5. Физминутка «Леший» (*приложение 2*).

Разучивание стихотворного текста и соответствующих двигательных действий.

## 6. Работа по карточке «Сравни домики» (*приложение 3*).

Задание: рассмотри домики. Найди у каждого домика признак, которым он отличается от других. Обведи отличие карандашом.

## 7. Заключительная часть

- Что тебе больше всего понравилось на занятии? Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## Занятие 4. Тема «Бим и Бом»

**Цель:** корректировать и развивать познавательные процессы, связную речь; формировать когнитивные способности.

**Задачи:** развивать зрительное и слуховое восприятие и внимание, связную речь, слуховую память; формировать способность выявлять закономерность в расположении предметов, устанавливать временную последовательности событий, работать по образцу.

**Материалы:**

- компьютерная игра « Бим и Бом» (I - II уровни сложности);
- иллюстрации к упражнению «Что было раньше» (по тексту задания);
- карточка №4 «Продолжи ряд», простой карандаш, наклейка на карточку.

**План занятия**

**1. Вводная часть**

- Сегодня к нам в гости пришли Бим и Бом. Хочешь узнать кто они такие?
- Они создают модели из разных предметов, соблюдая последовательность.

**2.Компьютерная игра «Бим и Бом»**



*Режим изучения*

Ребенку предлагается назвать предметы, изображенные в рамках, щелкнув по ним, создать самостоятельно модель из 3-4 предметов. После этого полученную последовательность Бим повторит.

*Режим заданий*

Бом создает свою модель и предлагает ребенку ее закончить: «Что дальше?»

(1 уровень сложности: 3 предмета в последовательности.

2 уровень сложности: 4 предмета в последовательности).

**3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Быстрый поиск», «Легкий отдых» (приложение 1).

**4.Словесная игра «Ответь, что было раньше»**

а) Ребенку предлагается картинка «Девочка завтракает». Психолог: «Оля позавтракала после того, как сделала зарядку». Что Оля сделала раньше?

б) «Дима много тренировался, прежде чем выступить на соревнованиях. Что Дима сделал раньше?» (картинка с соревнованиями)

в) «Саша посмотрел телевизор после того, как пришел с улицы». Что Саша сделал раньше?

г) «Прежде чем пойти на работу, мама выпила чай».

д) «До того, как лечь спать, Вера убралась в комнате».

Необходимо стимулировать ребенка давать полный ответ на вопрос.

### **5. Физминутка «Леший» (приложение 2).**

Повторение стихотворного текста и соответствующих двигательных действий.

### **6. Работа по карточке «Продолжи ряд» (приложение 3).**

Задание: рассмотри внимательно геометрические фигуры в ряду. Назови их. Нарисуй продолжение узора в каждом ряду. Объясни свой выбор.

### **7. Заключительная часть**

- Что тебе было интересно сегодня на занятии? Ты очень старался! Психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## **Занятие 5. Тема «Мастерская» (I - II уровень)**

**Цель:** формировать целостность восприятия, развивать наглядно-образное мышление и мыслительные операции – анализ, синтез.

**Задачи:** формировать понятия «часть - целое», учить составлять целое из его частей, развивать воображение, произвольное внимание, слуховую память (при разучивании физминутки).

### **Материалы:**

- компьютерная игра «Мастерская» (I - II уровни сложности);
- целые и разрезанные на 5-6 частей предметные картинки: дом, корова, дерево, заяц, пылесос, клоун.
- карточка № 5 «Геометрическая ракета», цветные карандаши, наклейка.

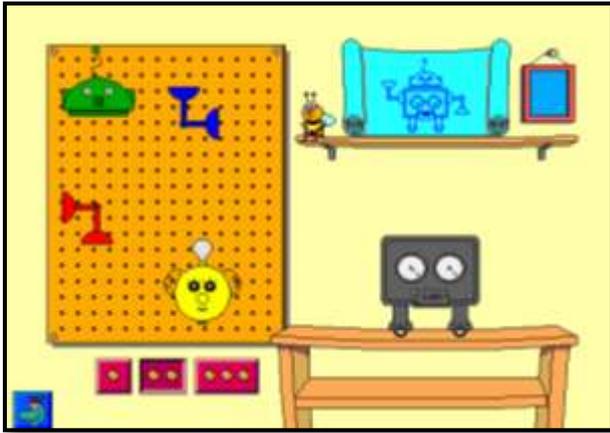
## **План занятия**

### **1. Вводная часть**

- Сегодня ты побываешь в мастерской. Как ты думаешь, что там делают?

В ней есть доска, на которой расположены детали, из которых по чертежу можно собрать предмет. Попробуем?

### **2. Компьютерная игра «Мастерская»**



### *Режим изучения*

Ребенку предлагается собрать предмет из частей, добавляя к основе различные детали.

### *Режим заданий*

Пчелка просит собрать предмет, изображенный на чертеже.

(I уровень сложности: при сборке используются все детали. II уровень

сложности: используются лишь некоторые детали).

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения: «Массаж глаз», «Маятник» (*приложение 1*).

### **4. Упражнение «Собери разрезные картинки»**

Задание: ребенку предлагается собрать несколько картинок, разрезанных разными способами (по диагонали, на квадраты и т.д.) на 5-6 частей. При затруднении (а также после выполнения) ребенку предлагается целая подобная картинка.

### **5. Физминутка «Мишка» (*приложение 2*).**

Разучивание стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Геометрическая ракета» (*приложение 3*).**

Задание: раскрась только те геометрические фигуры справа и слева от геометрической ракеты, из которых она составлена.

### **7. Заключительная часть**

-Что нового ты узнал сегодня на занятии? У тебя все получилось!

Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## **Занятие 6. Тема «Сортировочная станция» (I-II уровень)**

**Цель:** формировать мыслительные операции - обобщение и классификацию, корректировать и развивать познавательные процессы.

**Задачи:** обучать обобщению предметов в группы с использованием родовых понятий, классификации предметов по заданному признаку, исключению лишнего предмета из группы предметов, объединенных родовым понятием; развивать зрительное внимание, связную речь, совершенствовать знания о геометрических эталонах.

## Материалы:

- компьютерная игра «Сортировочная станция» (I - II уровни сложности);
- дидактическая игра «Четвертый лишний»;
- карточка № 6 «Разложи предметы на полки», карандаши, наклейка.

## План занятия

### 1. Вводная часть

- Сегодня ты будешь раскладывать предметы по группам. И в этом тебе будет помогать Белочка.

### 2. Компьютерная игра «Сортировочная станция»



#### *Режим изучения*

Ребенку предлагается разложить картинки по бакам. Картинки, которые должны попасть в определенные бак, в качестве подсказки начинают мерцать.

#### *Режим заданий*

Белочка просит разложить картинки по бакам с учетом родовых понятий.

Используется: I уровень сложности - 2

бака; II уровень сложности - 3 бака.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Жмурки», «Чудеса» (приложение 1).

### 4. Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Задание: найди лишний предмет и объясни, почему он лишний. Важно добиваться, чтобы ребенок называл обобщающее слово (родовое понятие) для предметов, изображенных на картинке (ягоды, овощи, транспорт, школьные принадлежности, одежда, мебель, посуда, и др.)

### 5. Физминутка «Мишка» (приложение 2).

Повторение стихотворного текста и соответствующих двигательных действий.

### 6. Работа по карточке «Разложи предметы на полки» (приложение 3).

Задание: распредели предметы на полки так, чтобы они подходили по форме (классификация по признаку формы). Нарисуй их.

### 7. Заключительная часть

- Что тебе сегодня было интересным? Ты хорошо потрудился! Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## Занятие 7. Тема «Киноцех» (I-II уровень)

**Цель:** формировать способность устанавливать причинно-следственные связи, временную последовательность событий; развивать связную речь, произвольность познавательных процессов.

**Задачи:** формировать способность устанавливать причинно-следственные связи, последовательность событий с опорой на наглядность, обучать составлению рассказа по серии сюжетных картинок; развивать связную, грамматически правильную речь, произвольность восприятия, внимания, памяти.

### Материалы:

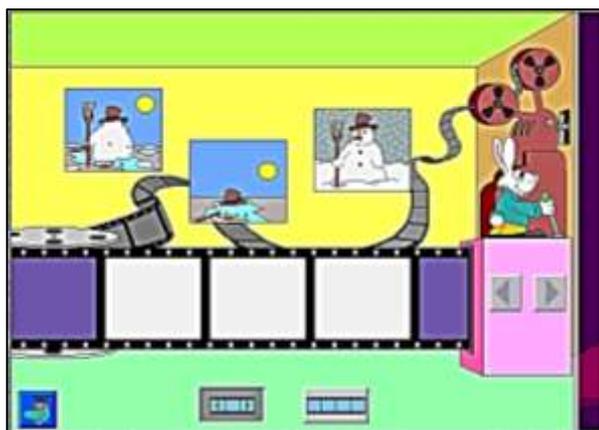
- компьютерная игра «Киноцех» (I - II уровни сложности);
- набор сюжетных картинок «Девочка и подсолнух», «Шорты для мишки»;
- карточка № 7 «Что сначала, что потом», карандаш, наклейка на карточку.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Здравствуй! Ты любишь смотреть мультфильмы? Какой твой самый любимый? Сейчас ты с помощью Кролика создашь свой мультфильм и сможешь его посмотреть.

#### 2. Компьютерная игра «Киноцех»



#### *Режим заданий*

Кролик предлагает ребенку создать фильм, расположив кадры в нужной последовательности. После выполнения задания можно его посмотреть.

I уровень сложности – создание фильма из 3 кадров;

II уровень сложности – из 4 кадров.

Ребенок выстраивает кадры в нужной последовательности, составляет связный рассказ, затем кролик прокручивает фильм. Фильм можно посмотреть в прямом и обратном порядке. На занятии используется 3-4 сюжета.

#### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения: «Массаж глаз», «Смотри на палец», «Овощи» (приложение 1).

#### **4. Упражнение «Составь рассказ по сюжетным картинкам»**

Задание: разложи картинки по порядку в правильной последовательности. Расскажи, что было сначала, что произошло потом, чем история закончилась. (Важно обращать внимание, чтобы дошкольник использовал грамматически правильные предложения). Берется набор из 4 картинок «Девочка и подсолнух» и набор из 5 картинок «Шорты для мишки». В зависимости от уровня выполнения 1-го задания, можно взять сюжет с меньшим или большим количеством картинок.

#### **5. Физминутка «Цыпленок» (приложение 2).**

Разучивание стихотворного текста и соответствующих движений.

#### **6. Работа по карточке «Что сначала, что потом?» (приложение 3).**

Задание: посмотри на пары картинок в каждой рамке. Укажи стрелкой от одного предмета к другому, что было сначала, а что потом. (Кто из чего появился? Что из чего выросло? Что из чего сделали?) Объясни свой выбор.

#### **7. Заключительная часть**

- Какой мультфильм тебе больше всего запомнился? Ты молодец! Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

### **Занятие 8. Тема «Собери мармеладки» (I уровень)**

**Цель:** корректировать и формировать пространственные представления; развивать зрительно-моторную координацию, познавательные процессы.

**Задачи:** формировать пространственные понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз», развивать способность ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительно-моторную координацию, умение работать по образцу, связную речь, устойчивость внимания.

#### **Материалы:**

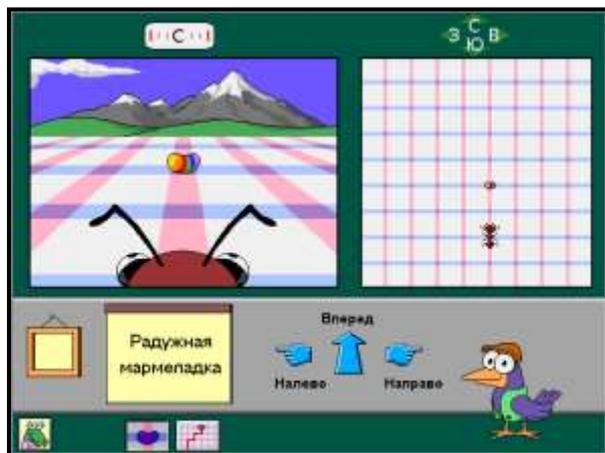
- компьютерная игра «Собери мармеладки» (I уровень сложности);
- иллюстрации «Магазин игрушек», «Детская комната», «Семья за столом» и по 8 предметных картинок из этих иллюстраций;
- карточка № 8 «Слоник», листок в крупную клетку, простой карандаш, наклейка на карточку.

#### **План занятия**

## 1. Вводная часть

– Здравствуй! Сегодня тебя ждет увлекательное путешествие – охота за мармеладками для голодного Муравья. А помогать тебе в этом будет Ворон.

## 2. Компьютерная игра «Собери мармеладки»



### *Режим изучения*

Ребенку предлагается изучить направления движения Муравья – вперед, направо, налево.

### *Режим заданий*

Ворон просит довести голодного Муравья до мармеладки. Ребенок может сам выбирать путь, двигаясь по клеткам, называя направление движения или дойти до мармеладки

по указанному пути.

Степень сложности заданий увеличивается по мере их выполнения.

## 3. Гимнастика для глаз

Упражнения: «Радуга», «Быстрый поиск» (*приложение 1*).

## 4. Дидактическая игра «Расскажи, что где находится»

Ребенку предлагают поочередно иллюстрации «Магазин игрушек», «Детская комната», «Семья за столом». Задание: найди и покажи на картинке предметы, изображенные внизу странички. Расскажи о местоположении предмета, употребляя слова: «слева», «справа», «вверху», «внизу», «под», «над», «между», «около», «рядом». Важно, чтобы ребенок использовал в речи полные предложения. Например: «Юла стоит на верхней полке слева», «Мяч лежит под кроватью», «Стол стоит у окна», «Мама сидит между дочкой и сыном» и т.д.

## 5. Физминутка «Цыпленок» (*приложение 2*).

Повторение стихотворного текста и соответствующих движений.

## 6. Работа по карточке «Слоник» (*приложение 3*).

Задание: посмотри на слоника и нарисуй такого же по клеточкам, начиная с этой точки и проговаривая направление движения своей руки.

## 7. Заключительная часть

- Что для тебя на занятии было сложным? Но ты все равно справился. Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

**Цель:** корректировать и развивать произвольное восприятие и внимание (слуховое и зрительное); формировать элементы логического мышления, мыслительные операции – анализ, синтез.

**Задачи:** развивать слуховое и зрительное восприятие, устойчивость, переключение, распределение внимания; формировать способность анализировать и объединять признаки предмета, выделять предмет по нескольким признакам с использованием слов «и», «или», «но не».

**Материалы:**

- компьютерная игра «Чудо-Юдный магазин»;
- карточка № 9 «Хрюши», цветные карандаши, наклейка на карточку.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Сегодня ты пойдешь в магазин и будешь продавать игрушки, но они необычные, все очень разные, и называются Чудики-Юдики.

#### 2. Компьютерная игра «Чудо-Юдный магазин»

*Режим изучения.*

Ребенку предлагается щелкнуть по Чудика и послушать описание его внешности (цвет, размер глаз, прическа).



*Режим заданий*

Выслушав требования покупателя, ребенок выбирает нужного Чудика-Юдика. Например: нужен Чудик-Юдик с кудрявыми волосами **и** маленькими глазами, **но не** пятнистый.

Степень сложности задания можно изменить с помощью шкалы сложности.

#### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Жмурки», «Восьмерки взглядом», «Ночь» (приложение 1).

#### 4. Словесная игра «Ответь на вопрос»

Задание: внимательно послушай и ответь на вопросы:

- Собаку укусила оса. Кто кусался?
- Мама зовет домой дочку. Кто дома, кто на улице?

- Петю ударил Ваня. Кто драчун?
- Володю ждет папа. Кто задержался?
- Дима шел впереди Оли. Кто шел позади?
- Дуб выше березы. Что ниже?
- Иру слушал воспитатель. Кто говорил?
- Кошка больше собаки. Кто меньше?

### **5. Физминутка «Раз - подняться, потянуться!» (приложение 2).**

Повторение стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Хрюши» (корректирующие пробы), (приложение 3).**

Задание: а) обведи в кружок хрюшек совсем без ушей; б) зачеркни грустных хрюшек с одним правым ухом; в) раскрась желтым карандашом улыбающихся хрюшек с двумя ушами, но без челки.

### **7. Заключительная часть**

- Что понравилось на занятии? Ты очень старался. Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## **Занятие 10. Тема «Нарисуй гусеницу»**

**Цель:** корректировать и развивать познавательные процессы на основе формирования сукцессивных функций, временных, математических представлений.

**Задачи:** формировать сукцессивные функции на примерах числовой последовательности (до 10) , временной последовательности (дни недели); развивать восприятие, внимание, память, навыки счета до 10.

### **Материалы:**

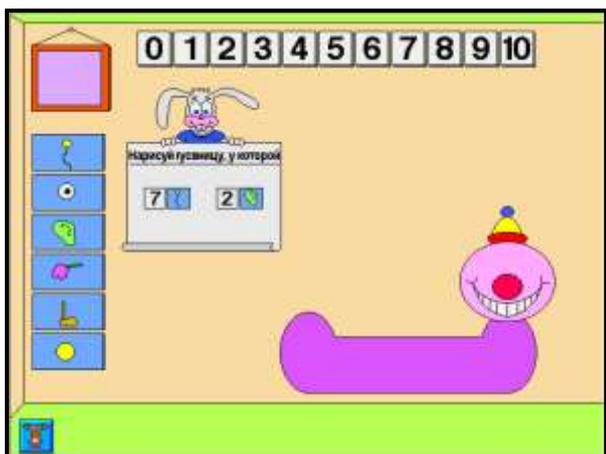
- компьютерная игра «Нарисуй гусеницу»;
- набор цифр от 1 до 10;
- карточки с названиями дней недели;
- карточка № 10 «Соедини точки по порядку», зеленый карандаш, наклейка.

### **План занятия**

#### **1. Вводная часть**

– Здравствуй! Сегодня с помощью Кролика ты будешь создавать гусеницу. Для этого тебе понадобится знание цифр и умение считать. Посчитай до 10.

#### **2. Компьютерная игра «Нарисуй гусеницу»**



### *Режим изучения*

Щелкнув часть тела гусеницы (хвост, глаз, ноги и др.) и любое число можно нарисовать гусеницу с любым количеством глаз, ушей, ног.

### *Режим заданий*

Кролик просит нарисовать гусеницу по его заданию: «Нарисуй гусеницу, у которой 4 уха, 2 глаза, 7 ног». Если ребенок выбирает правильное

количество, они будут названы и появятся на гусенице.

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Жмурки», «Восьмерки взглядом», «Далеко – близко» (приложение 1).

### **4. Дидактическое упражнение «Дни недели»**

Педагог-психолог читает стихотворение, показывая напечатанное название дня недели на карточке. Ребенок на каждый день недели выкладывает цифру, соответствующую дню недели (понедельник – цифра 1).

Среди дней любой недели первым будет понедельник.

День второй за ним пошел - это вторник к нам пришел.

Нам не деться никуда... третий день всегда среда.

Он четвертый там и тут, этот день четверг зовут.

В череде рабочих дней пятый пятница теперь.

Вся закончена работа - день шестой всегда суббота.

День седьмой? Его мы знаем: воскресенье, – отдыхаем!

Затем педагог-психолог снова читает стихотворение, делая паузу на названии дня недели, ребенок его называет. После - просит назвать все дни недели по порядку.

### **5. Физминутка «В зимнем лесу» (приложение 2).**

Разучивание стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Соедини точки по порядку» (приложение 3).**

Задание: соедини прямыми линиями все точки по порядку от 1 до 9 и посмотри, что у тебя получится (ёлочка). Раскрась ее.

### **7. Заключительная часть**

- Что было интересным на занятии? Ты - молодец!  
Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

### Занятие 11. Тема «Песочница» (I уровень)

**Цель:** формировать пространственные представления, абстрактное мышление, зрительно-моторную координацию; развивать познавательные процессы.

**Задачи:** формировать способность работать с символами, планом, способность ориентироваться в пространстве и на плоскости, закреплять пространственные понятия «слева», «справа», «вверх», «вниз»; развивать произвольное внимание, память, воображение.

#### Материалы:

- компьютерная игра «Песочница» (I уровень сложности);
- иллюстрация «Магазин игрушек» (изображение 3-х полок с игрушками, по 6 игрушек на каждой);
- карточка № 11 «Три дороги Ивана Царевича», карандаши, наклейка.

#### План занятия

##### 1. Вводная часть

– Здравствуй! Сегодня ты будешь выполнять задания в песочнице. Как ты думаешь, что можно построить из песка?

##### 2. Компьютерная игра «Песочница»



#### *Режим изучения*

Ребенку предлагается построить город по своему воображению, перетащив на карту символы: объекты, созданные руками человека (город, мост, дорога) и природные географические объекты (горы, холмы, озеро, река и др.)

#### *Режим заданий*

Бобер просит нанести на карту недостающие объекты: «Закончи эту карту песочницы». Объект нужно перетащить на белый квадрат. Если объект выбран правильно, он встанет на место.

Используется I уровень сложности – карта из 9 квадратов.

##### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Легкий отдых», «Радуга» (приложение 1).

#### **4. Дидактическая игра «Отгадай, кому что купили»**

Задание с использованием иллюстрации «Магазин игрушек»: Посмотри - на полках расположены игрушки. Сколько полок всего? (три). Как их можно назвать? (верхняя, средняя, нижняя). Я буду называть расположение игрушки, а ты отгадывать, кому что купили.

а) Маше купили игрушку, которая стоит на верхней полке слева. Что подарили Маше?

б) Оле купили игрушку, которая стоит на нижней полке справа.

в) Вите купили игрушку, которая стоит на средней полке слева от мишки.

г) Саше купили игрушку, которая стоит на нижней полке между мячиком и куклой.

д) Кириллу купили игрушку, которая находится на верхней полке справа от машинки; и т.д.

#### **5. Физминутка «В зимнем лесу» (приложение 2).**

Повторение стихотворного текста и соответствующих движений.

#### **6. Работа по карточке «Три дороги Ивана Царевича» (приложение 3).**

Задание: помоги Ивану Царевичу спасти Василису Прекрасную. На черные точки наступать нельзя. Начерти 3 дороги разными карандашами от Ивана Царевича до Василисы. Во время рисования рассказывай направление движения Ивана Царевича (налево, наверх, направо, вниз). Какая из дорог самая короткая?

#### **7. Заключительная часть**

- Что было интересным на занятии? Ты хорошо потрудился!

Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

### **Занятие 12. Тема «Лесное озеро» (лето, осень)**

**Цель:** формировать мыслительные операции - анализ, синтез, обобщение; корректировать и развивать познавательные процессы, связную речь.

**Задачи:** расширять кругозор ребенка, формировать способность узнавать времена года по существенным признакам; способность исключать «лишний» предмет; развивать произвольное внимание, слуховую память, связную речь.

#### **Материалы:**

- компьютерная игра «Лесное озеро» (времена года – лето, осень);

- картинки 4-х времен года, фишки;
- карточка № 12 «Обведи лишний предмет в ряду», карандаш, наклейка.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Сегодня мы совершим путешествие на лесное озеро, узнаем, кто там обитает осенью и зимой, а Мудрая Сова поможет тебе в этом.

### 2. Компьютерная игра «Лесное озеро»



#### *Режим изучения*

Ребенку предлагается исследовать лесное озеро, щелкая по картинкам на экране (про каждого животного или растение можно прослушать рассказ в каждом времени года).

#### *Режим заданий*

Мудрая Сова задает вопрос об одном из растений или животных, живущих

на озере (например: кто откладывает яйца?)

Исследуется 2 времени года: лето и осень.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения: «Массаж глаз», «Маятник», «Чудеса» (приложение 1).

### 4. Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Ребенку предлагаются картинки 4 времен года и фишки. Задание: ответь на вопрос «Когда это бывает?» и положи фишку к подходящему времени года.

- а) листья опадают и становятся разноцветными;
- б) в берлоге спит медведь;
- в) реки покрываются льдом;
- г) созревает малина, клубника, смородина;
- д) идут дожди, и в лесах появляется много грибов;
- е) появляются проталины, и расцветают подснежники
- ж) прилетают снегири, созревает рябина;
- з) самые жаркие и длинные дни;
- и) птицы улетают в теплые страны.

### 5. Физминутка «Шофер» (приложение 2).

Разучивание стихотворного текста и соответствующих движений.

## 6. Работа по карточке «Обведи лишний предмет в ряду» (приложение 3).

Задание: посмотри на ряд предметов, найди лишний и обведи его. Объясни свой выбор (в каждом ряду лишним является предмет, не подходящий к данному времени года).

## 7. Заключительная часть

- Что нового, интересного ты узнал на занятии? Ты очень старался! Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## Занятие 13. Тема «Пернатые друзья» (I - II уровень)

**Цель:** формировать элементы логического мышления, мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение); развивать способность рассуждать, строить простые умозаключения.

**Задачи:** обучать выстраивать логическую цепочку, основываясь на принципах сходства и различия, строить простые умозаключения, анализировать, сравнивать, выявлять закономерность, временную последовательность событий; развивать произвольное внимание, совершенствовать связную речь.

### Материалы:

- компьютерная игра «Пернатые друзья» (I - II уровни сложности);
- серия сюжетных картинок «Раненая галка»;
- карточка №13 «Дорисуй фигуру в каждом ряду», карандаш, наклейка.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Наша компьютерная игра будет называться «Пернатые друзья». Как ты думаешь, о ком пойдет речь? (о птичках). Что значит «пернатые?»

#### 2. Компьютерная игра «Пернатые друзья»



#### *Режим исследования*

Ребенку предлагается сделать пернатого друга из любых частей (цвет тела и рисунок, обувь, головной убор).

#### *Режим заданий*

Птенчики просят: «Пожалуйста, сделай недостающую птичку».

На занятии используется I и II уровень сложности. Степень сложности задания изменяется с помощью шкалы сложности (на разных уровнях сложности последовательность можно закончить, основываясь на принципах сходства и различия).

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Жмурки», «Смотри на палец», «Овощи» (*приложение 1*).

### **4. Составление рассказа по серии сюжетных картинок «Раненая галка»**

Задание: разложи картинки в правильной последовательности. – Как ты думаешь, что было сначала? Что потом? Расскажи историю по этим картинкам. (При затруднении воспитанником в составлении рассказа рекомендуется задать вопросы по каждой картинке, после ответов на которые ребенку предлагается повторить рассказ целиком).

### **5. Физминутка «Цыпленок» (*приложение 2*).**

Повторение стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Дорисуй фигуру в каждом ряду» (*приложение 3*).**

Задание: посмотри на фигуры в первом ряду. Какую закономерность ты замечаешь? Какой будет следующая фигура в ряду? Нарисуй ее.

### **7. Заключительная часть**

- Что тебе сегодня запомнилось на занятии? Ты хорошо потрудился. Педагог-психолог приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## ***ЗАКРЕПЛЯЮЩИЙ МОДУЛЬ (13 занятий)***

### **Занятие 1. Тема «Игры с летучими фигурами»**

**Цель:** закреплять представления о сенсорных эталонах (форма, цвет, размер), совершенствовать мыслительные операции.

**Задачи:** обобщать понятия о геометрических фигурах, величине, цвете; совершенствовать способность конструировать по образцу и воображению, анализировать, сравнивать, обобщать, выявлять закономерность.

#### **Материалы:**

- компьютерная игра «Игры с летучими фигурами»;

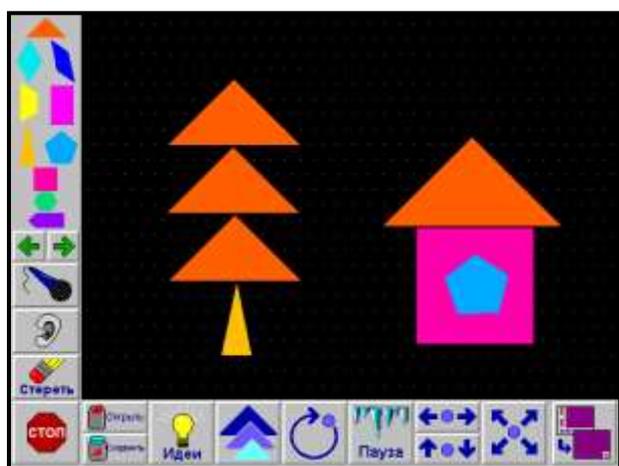
- иллюстрация с изображением геометрических предметов - домика, дерева, цветка, солнышка, медведя;
- набор разноцветных геометрических фигур для конструирования выше перечисленных предметов;
- карточка № 14 «Нарисуй недостающий домик», простой, цветные карандаши, наклейка на карточку.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Сегодня ты будешь работать с геометрическими фигурами, и превращать их в различные предметы. Вспомни, какие геометрические фигуры ты знаешь?

### 2. Компьютерная игра «Игры с летучими фигурами»



#### *Режим исследования*

Ребенку предлагается из различных геометрических фигур создать возможные предметы. Размер фигур можно увеличивать, цвет изменять.

При затруднении можно подсказать ребенку варианты построения: флажок, кораблик, домик, дерево.  
- Из каких фигур можно построить домик?

Затем предлагается изменить построенные предметы: сделай такую же елочку, но большего размера; сделай такой же домик, но других цветов.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Приближение и отдаление», «Быстрый поиск», «Маятник» (приложение 1).

### 4. Конструирование из геометрических фигур по образцу

Задание: посмотри внимательно на картинку. Что здесь нарисовано? (дом, медведь, ромашка, солнышко, дерево). Что ты замечаешь? (они составлены из геометрических фигур). Создай такие же предметы с помощью набора геометрических фигур.

### 5. Физминутка «Раз - подняться, потянуться!» (приложение 2).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

## 6. Работа по карточке «Нарисуй недостающий домик» (приложение 3).

Задание: Рассмотрй домики в каждом ряду. Чем они похожи, а чем отличаются? Подумай, какого домика не хватает в нижнем ряду, свой ответ обоснуй. Нарисуй нужный домик, и раскрась все домики подобной формы на карточке.

## 7. Заключительная часть

Ребенок делится впечатлением о занятии. Педагог-психолог оценивает работу ребенка, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## Занятие 2. Тема «Гарик - Гагарик»

**Цель:** развивать познавательные процессы, закреплять когнитивные навыки.

**Задачи:** совершенствовать зрительное и слуховое внимание, память, образно-логическое мышление; закреплять умение воспроизводить на слух музыкальную последовательность, выявлять закономерность предметов в ряду.

### Материалы:

- компьютерная игра «Гарик - Гагарик»;
- дидактическое пособие «Что изменилось?» (2 иллюстрации «Предметы на столе» с разным набором предметов и их расположением на столе);
- карточка №15 «Нарисуй недостающий предмет», карандаши, наклейка.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Ты любишь музыку? Вспомни, какие музыкальные инструменты ты знаешь. Сегодня ты познакомишься с музыкантом Гариком-Гагариком, который будет играть на ксилофоне. Посмотри, как выглядит этот музыкальный инструмент.

#### 2. Компьютерная игра «Гарик-Гагарик»



#### *Режим изучения*

Щелкая по пластинам ксилофона, ребенку предлагается прослушать издаваемые им звуки и создать собственную мелодию, которую может повторить Гарик.

#### *Режим заданий*

Гарик исполняет мелодию и просит ребенка повторить ее: «Можешь сыграть это?»»

Степень сложности задания изменяется с помощью шкалы сложности.

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения: «Легкий отдых», «Чудеса», «Квадрат» (*приложение 1*).

### **4. Дидактическая игра «Что изменилось?»**

Задание: Внимательно рассмотри и запомни предметы, расположенные на данной иллюстрации - какой они формы, цвета, сколько их и т.д. Картина демонстрируется 1 минуту, затем убирается и предлагается другая с измененным расположением предметов. Ребенок отвечает на вопрос: «Что изменилось?» Если ответы ребенка исчерпаны, а неназванные им изменения остались, первая картинка демонстрируется повторно в течение 20-и секунд.

### **5. Физминутка «В зимнем лесу» (*приложение 2*).**

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Нарисуй недостающий предмет» (*приложение 3*).**

Задание 1. Выбери из шариков справа тот, который подходит по размеру в пустой квадрат. Объясни свой выбор. Нарисуй шарик нужного размера.

Задание 2. Выбери из кругов справа тот, который подходит в пустой квадрат. Объясни свой выбор. Нарисуй подходящий круг.

### **7. Заключительная часть**

Воспитанник делится впечатлением о занятии.

Педагог-психолог оценивает деятельность ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## **Занятие 3. Тема «Мастерская» (III уровень)**

**Цель:** совершенствовать, развивать зрительное восприятие, внимание, конструктивное мышление, мыслительные операции – анализ, синтез.

**Задачи:** совершенствовать целостность зрительного восприятия, закреплять навык составления целого из его частей (способность к анализу и синтезу на предметном уровне), способность выделять существенные признаки на основе зрительного анализа в процессе дорисовывания предметов.

**Материалы:**

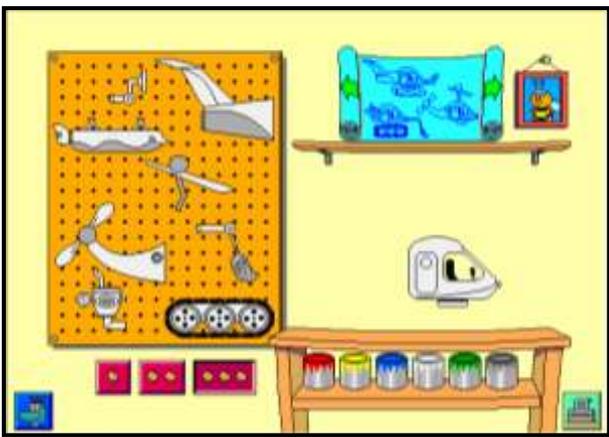
- компьютерная игра «Мастерская» (III уровень сложности);
- кубики Кооса, образцы-схемы из 4 - 9 кубиков;
- карточка № 16 «Дорисуй предметы до целого», карандаши, наклейка.

## План занятия

### 1. Вводная часть.

– Сегодня ты снова будешь работать в мастерской, собирать различные предметы по схемам, которые тебе предложит Пчелка. Но будь внимателен. Пчелка приготовила тебе новые интересные схемы, более сложные.

### 2. Компьютерная игра «Мастерская»



#### *Режим заданий*

Пчелка просит собрать предмет, изображенный на чертеже.

III уровень сложности: для сборки используются не все предложенные детали, более сложная конструкция предмета.

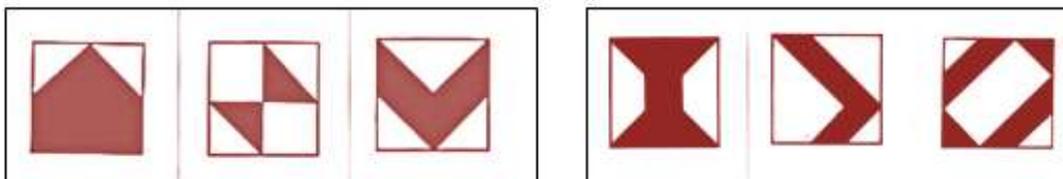
Если ребенок не справляется с выполнением задания на III уровне, предлагаем ему задания II-го уровня, где конструкция предмета проще.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Жмурки», «Далеко - близко», «Глазки отдыхают» (*приложение 1*)

### 4. Конструирование из кубиков Кооса «Сложи узор»

Задание: посмотри на схему и сложи точно такой же узор из кубиков (предлагаются схемы из 4-х и из 9-и кубиков). Если ребенок затрудняется



выполнить задание из 9 кубиков, необходимо провести обучение на самих кубиках, и попросить сделать точно так же по образцу.

4 кубика

9 кубиков

### 5. Физминутка «Цыпленок» (приложение 2).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### 6. Работа по карточке «Дорисуй предметы до целого» (приложение 3).

Задание: рассмотри, что здесь нарисовано. Что ты замечаешь? (у предметов не хватает деталей, их не дорисовали). Дорисуй предметы и раскрась их.

### 7. Заключительная часть

Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ребенком.

## Занятие 4. Тема «Часы с календарем»

**Цель:** развивать познавательные процессы, успешные функции на примере временных последовательностей, связную речь.

**Задачи:** закреплять изученные временные понятия, знания последовательностей частей суток, дней недели, времен года; развивать произвольное внимание, слуховую память, связную речь.

### Материалы:

- компьютерная игра «Часы с календарем»;
- сюжетные картинки «Части суток»;
- карточка №17 «Дорисуй четвертую картинку», простой и цветные карандаши, наклейка на карточку.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Сегодня мы будем повторять все то, что ты знаешь о времени и о том, как оно меняется. В этом тебе будет помогать Божья коровка.



### 2. Компьютерная игра «Часы с календарем»

*Режим изучения*

Ребенку предлагается посмотреть мультфильм о сезонных изменениях, а также об изменениях, происходящих каждый месяц.

#### *Режим заданий*

Божья коровка рассказывает, в какое время года происходит то или иное событие, и просит изменить время, чтобы увидеть это событие.

### **3. Гимнастика для глаз**

Упражнения «Легкий отдых», «Ночь» (*приложение 1*).

### **4. Упражнения «Разложи по порядку», «Назови по порядку»**

Задание 1: назови, какие ты знаешь части суток? Разложи картинки (части суток) по порядку и расскажи, что делает на них девочка.

Задание 2: вспомни, сколько дней в неделе? Назови их (при затруднении педагог-психолог читает стихотворение, пропуская название дня недели).

Среди дней любой недели первым будет... (понедельник).

День второй за ним пошел, это (вторник) к нам пришел.

Нам не деться никуда... Третий день всегда (среда).

Он четвертый там и тут, этот день (четверг) зовут.

В череде рабочих дней пятый (пятница) теперь.

Вся закончена работа, день шестой всегда (суббота).

День седьмой? Его мы знаем: (воскресенье), – отдыхаем!

### **5. Физминутка «Леший» (*приложение 2*).**

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Дорисуй четвертую картинку» (*приложение 3*).**

Задание: нарисуй нужную картинку, используя закономерность (часть суток, день недели, время года).

### **7. Заключительная часть**

Ребенок делится впечатлением о занятии. Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## **Занятие 5. Тема «Киноцех» (III уровень)**

**Цель:** развивать наглядно-образное, логическое мышление, совершенствовать мыслительные операции, связную речь.

**Задачи:** развивать способность устанавливать последовательность событий на основе анализа причинно-следственных связей, развивать наглядно-образное,

логическое мышление, связную речь в процессе составления рассказов по серии сюжетных картинок.

### Материалы:

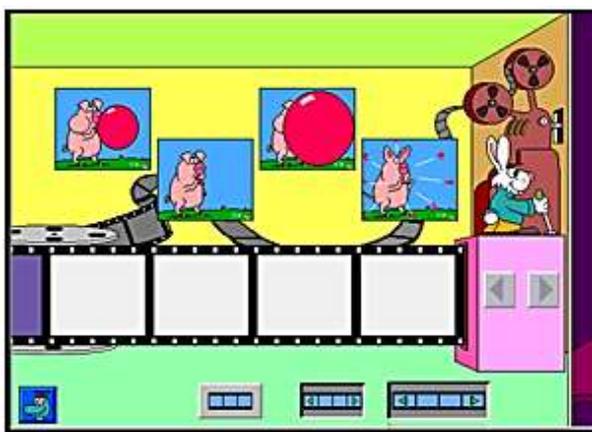
- компьютерная игра «Киноцех» (III уровень сложности);
- серии сюжетных картинок: «Заяц и снеговик» (4 шт.), «Разбитая чашка» (6 шт.);
- карточка № 18 «Соедини стрелками по порядку», простой карандаш, наклейка на карточку.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Сегодня ты снова будешь создавать мультфильмы, а Кролик тебе поможет.

#### 2. Компьютерная игра «Киноцех»



#### *Режим заданий*

Кролик предлагает ребенку создать фильм, расположив кадры в нужной последовательности. После выполнения задания можно посмотреть созданный фильм.

Используется II и III уровень сложности: создание фильма из 4 кадров или 5 кадров соответственно.

#### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Глазки отдыхают», «Приближение и отдаление» (*приложение 1*).

#### 4. Составление рассказов по сериям сюжетных картинок

Задание 1: разложи картинки в нужной последовательности и составь по ним рассказ «Как заяц морковку доставал».

Задание 2: разложи картинки в нужной последовательности и составь по ним рассказ, который будет называться «Разбитая чашка».

(Важно обращать внимание на грамматический строй речи ребенка).

#### 5. Физминутка «В зимнем лесу» (*приложение 2*).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

#### 6. Работа по карточке «Соедини стрелками по порядку» (*приложение 3*).

Предлагаются 2 последовательности: «Постройка дома» и «Рост растения».

Задание: посмотри на картинки и покажи стрелками, что было сначала, а что потом. Расскажи, как стоят дом, и как растет цветок.

## 7. Заключительная часть

Ребенок делится впечатлениями о занятии. Педагог-психолог оценивает его работу, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## Занятие 6. Тема «Мышкин дом» (III уровень)

**Цель:** совершенствовать зрительное восприятие, развивать конструктивное мышление, свойства внимания, память.

**Задачи:** обобщать представления о геометрических фигурах, закреплять навыки конструирования из геометрических фигур, счетных палочек, развивать целостность восприятия, устойчивость и переключение внимания, долговременную память, способность работать по схеме, образцу.

### Материалы:

- компьютерная игра «Мышкин дом» (III уровень сложности);
- счетные палочки - 20 штук; схема «Построй из палочек»;
- карточка № 19 «Поставь нужный знак», наклейка на карточку.

### План занятия

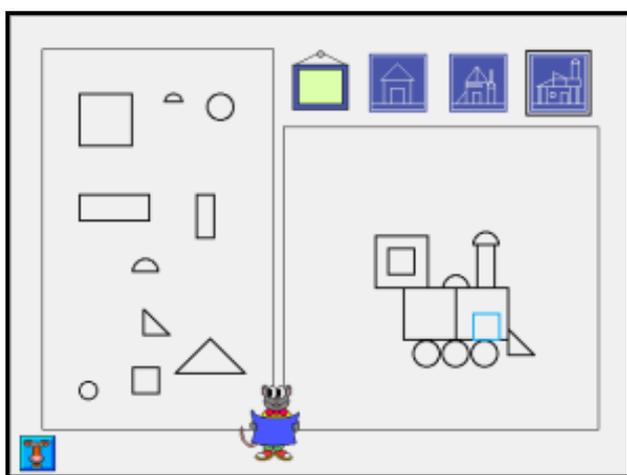
#### 1. Вводная часть

– Сегодня ты снова будешь строить домики для Мышонка. В этот раз она предлагает тебе более сложные схемы для постройки дома, будь внимателен.

#### 2. Компьютерная игра «Мышкин дом»

##### *Режим заданий*

Мышонок предлагает выполнить постройку, ориентируясь на чертеж и называя необходимую геометрическую фигуру. Фигуры используются разных размеров (большие и маленькие), конструкция постройки усложняется.



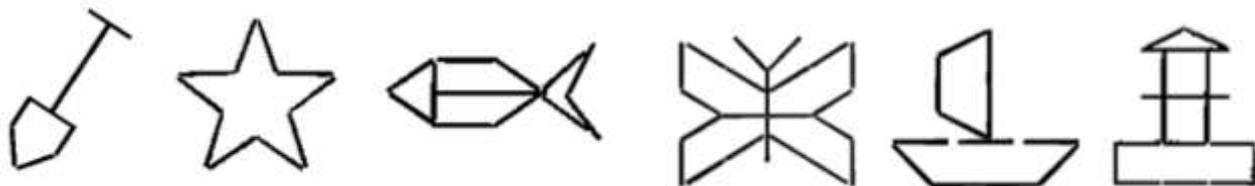
Используется III уровень сложности - усложненные конструкции построения дома. Если ребенок не справляется, рекомендуется вернуться на II уровень.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения: «Жмурки», «Восьмерки взглядом», «Овощи» (приложение 1).

### 4. Конструирование «Построй из палочек»

Задание: посмотри на схемы и построй предложенные предметы из палочек.



### 5. Физминутка «Мишка» (приложение 2).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### 6. Работа по карточке «Поставь нужный знак» (приложение 3).

Задание: посмотри на карточку: здесь нарисованы геометрические фигуры. Назови их. Внутри каждой фигуры нужно поставить соответствующий знак, такой же, как в образце в первом ряду.

### 7. Заключительная часть

- Что тебе сегодня было интересным на занятии?

Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## Занятие 7. Тема «Собери мармеладки» (II уровень)

**Цель:** совершенствовать и развивать пространственные представления, зрительно-моторную координацию, познавательные процессы, их произвольность.

**Задачи:** закреплять пространственные понятия («слева», «справа», «вверх», «вниз»), навыки ориентировки в пространстве и на плоскости, развивать произвольное внимание, память, умение работать по инструкции и образцу.

### Материалы:

- компьютерная игра «Собери мармеладки» (II уровень);
- счетные палочки – 20 штук; маленькая машинка;

- карточка № 20 «Кто где живет?» простой, цветные карандаши, наклейка.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Сегодня ты снова будешь помогать голодному Муравью искать мармеладки. А дорогу тебе будет указывать ворон Карл. В этот раз ты будешь прокладывать путь к «особой» мармеладке и идти до нее нужно будет по особому пути.

### 2. Компьютерная игра «Собери мармеладки»



#### Режим заданий

1. Ворон просит довести муравья до мармеладки: «Иди к красной мармеладке». Ребенок сам выбирает путь, двигаясь по клеткам с помощью направлений «вперед», «налево», «направо».

2. Чтобы найти «особую» мармеладку, нужно двигаться по

особому пути, который озвучивает Ворон.

Степень сложности заданий II уровня увеличивается по мере их прохождения.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Легкий отдых», «Определение расстояния», «Массаж глаз» (приложение 1).

### 4. Конструирование из счетных палочек «Выложи дорожку»

Задание: выложи дорожку из палочек под диктовку: 1 палочка направо, 1-вверх, 2 - направо, 1 - вниз, 3 - направо, 1 – вниз, 1- налево, 1- вниз, 4 – направо, 1- вверх, 1 - налево, 1 – вверх. Постарайся проехать по этой дорожке на маленькой машинке.

### 5. Физминутка «Леший» (приложение 2).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### 6. Работа по карточке «Кто где живет?» (приложение 3).

Задание: тебе нужно провести стрелку от животного до его окна в доме, затем его там нарисовать. Известно, что котенок живет на среднем этаже слева от цветка, щенок – на верхнем этаже в самом правом окне, попугай живет в окне под цветком, черепаха - на нижнем этаже справа от двери, а хомячок – на верхнем этаже слева.

Ребенок проводит стрелки к нужным окнам и схематически рисует животных.

## 7. Заключительная часть

- Что тебе сегодня больше всего запомнилось на занятии?

Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## Занятие 8. Тема «Сортировочная станция» (III уровень)

**Цель:** развивать мыслительные операции, познавательные процессы, их произвольность.

**Задачи:** закреплять навыки обобщения, классификации (с обобщающим словом и без него), анализа, синтеза; способность находить недостающую фигуру по нескольким признакам; развивать произвольное внимание, память.

### Материал:

- компьютерная игра «Сортировочная станция» (III уровень);
- набор геометрических фигур: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, овал - каждая фигура красного, желтого, синего, зеленого цветов;
- карточка № 21 «Поиск недостающей фигуры», цветные карандаши, наклейка на карточку.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Здравствуй! Сегодня ты будешь помогать Белочке раскладывать предметы по бакам. Но баков стало больше. Будь внимателен.

#### 2. Компьютерная игра «Сортировочная станция»

*Режим заданий.*

Белочка просит разложить картинки по бакам с учетом заданных категорий.



III уровень сложности – предполагает 4 бака - 4 категории, при этом некоторые картинки могут попасть в два бака.

### **3 . Гимнастика для глаз**

Упражнения «Легкий отдых», «Радуга» *(приложение 1)*.

### **4. Дидактическая игра «Разложи на группы разными способами»**

Задание: разложи эти геометрические фигуры на группы так, чтобы в каждой группе было что-то общее (1 способ: классификация по цвету; 2 способ - классификация по форме, 3 способ: классификация по наличию или отсутствию углов у фигур). При затруднении ребенком найти какой-либо из способов, помочь ему проанализировать признаки фигур.

### **5. Физминутка «Шофер» *(приложение 2)*.**

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Поиск недостающей фигуры» *(приложение 3)*.**

Задание: ребенку предлагается внимательно посмотреть на фигуры, нарисованные в квадратах, проанализировать их сходство и различие, нарисовать недостающую фигуру в пустом квадрате.

### **7. Заключительная часть**

- Что тебе сегодня было интересным на занятии?

Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## **Занятие 9. Тема «Погодная машина»**

**Цель:** совершенствовать произвольное внимание и его свойства, развивать познавательные процессы, связную речь.

**Задачи:** закреплять навык выполнения задания с учетом нескольких признаков, умение работать по инструкции; развивать слуховое внимание и память, операции анализа, синтеза, логическое мышление, воображение, связную речь.

### **Материалы:**

- компьютерная игра «Погодная машина»;
- иллюстрация «Зимние забавы» с недорисованными предметами; набор недостающих предметных картинок (лопата для дворника, ворота и шайба для хоккеистов, поводок для собаки, ведро для снеговика и т.д.)
- карточка № 22 «Девочки», простой карандаш, наклейка на карточку.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Здравствуй. Расскажи мне, пожалуйста, какая сегодня погода на улице. Сегодня ты с помощью погодной машины сам будешь создавать погоду.

### 2. Компьютерная игра «Погодная машина»



#### *Режим изучения*

Ребенок самостоятельно создает погоду, задавая любые погодные условия, используя характеристики: температура, осадки, ветер. Затем можно прослушать прогноз погоды и посмотреть ролик, соответствующий выбранной погоде.

#### *Режим заданий*

Бурый медведь просит создать день с определенными погодными условиями: «Можешь создать жаркий день, когда небольшой дождь и небольшой ветер?» После создания предлагается прослушать прогноз погоды и посмотреть соответствующий ролик.

### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Жмурки», «Маятник», «Чудеса» (приложение 1).

### 4. Дидиктическая игра «Что не дорисовал художник?»

Задание: посмотри на картинку. Расскажи, что ты видишь? (мальчики играют в хоккей, девочка выгуливает собачку, дворник убирает снег и т.д.) Художник, который рисовал эту картину, был очень рассеянным, и не дорисовал некоторые предметы. Назови их. (Ребенок называет недостающие предметы, педагог-психолог кладет этот предмет на иллюстрацию - варежка для девочки, хоккейные ворота, поводок для собаки, лопата для дворника и т.д.).

### 5. Физминутка «Мишка» (приложение 2).

Воспроизведение ребенком стихотворного текста и разученных движений.

### 6. Работа по карточке «Девочки» (корректирующие пробы), (приложение 3).

Задания: рассмотри внимательно лица девочек. Чем они отличаются?

- зачеркни не улыбающихся девочек со светлыми волосами;
- раскрась лица девочек с темными волосами и темным бантом;
- обведи в кружок улыбающихся девочек с темными волосами, белым бантом.

## 7. Заключительная часть

Ребенок делится впечатлениями о занятии. Педагог-психолог оценивает работу ребенка, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

### Занятие 10. Тема «Фабрика печенья»

**Цель:** развивать познавательные процессы, успешивные функции, закреплять счетные навыки.

**Задачи:** закреплять знания о цифрах и числовой последовательности, навыки счета в пределах 10 в прямом и обратном порядке, счетные операции в пределах 10; развивать внимание, память, элементы логического мышления.

#### Материалы:

- компьютерная игра «Фабрика печенья»;
- иллюстрации для решения математических задач («Рынок», «День рождения», «Зайцы за сугробом», «Гуси за забором»);
- карточка № 23 «Числовые домики», простой карандаш, наклейка.

#### План занятия

##### 1. Вводная часть

– Здравствуй! Ты любишь печенье? Сегодня ты попадешь на фабрику, где конь Гаврюша печет печенье и украшает его мармеладками. Поможешь ему?

##### 2. Компьютерная игра «Фабрика печенья»



#### *Режим изучения*

Ребенку предлагается испечь печенье и украсить его мармеладками в любом количестве (при этом голос считает мармеладки, а их число отображается в рамке).

#### *Режим заданий*

Гаврюша предлагает ребенку положить определенное количество мармеладок на печенье. Если ребенок выполнил задание правильно, Гаврюша съедает печенье и благодарит.

##### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Быстрый поиск», «Далеко - близко», «Ночь» (приложение 1).

#### 4. Упражнение «Математические задачи на логику»

а) Таня купила на рынке две морковки, одну свеклу и три яблока. Сколько овощей купила Таня?

б) На день рождения червяк пригласил жука, лису, улитку и божью коровку. Сколько насекомых пригласил червяк?

в) За сугробом спрятались 3 зайчика, а ушки остались торчать. Сколько ушек виднелось из-за сугроба?

г) За забором стояли гуси. Были видны только лапки. Я насчитала 4 лапки. Сколько гусей за забором?

Для визуализации ситуации ребенку демонстрируются иллюстрации к задачам.

#### 5. Физминутка «Раз - подняться, потянуться!» (приложение 2).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

#### 6. Работа по карточке «Числовые домики» (приложение 3).

Задание 1: рассмотри домики с точками. Что ты замечаешь? (на каждом домике разное количество точек). Проведи стрелки от домика к домику, чтобы число точек каждый раз увеличивалось.

Задание 2: Рассмотри домики с цифрами. Проведи стрелки от домика к домику так, чтобы цифра на домике каждый раз уменьшалась.

#### 7. Заключительная часть

Ребенок делится впечатлениями о занятии. Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

### Занятие 11. Тема «Песочница» (II уровень)

**Цель:** совершенствовать пространственные представления, закреплять когнитивные навыки, развивать зрительно-моторную координацию, познавательные процессы.

**Задачи:** закреплять навыки ориентировки в пространстве и на листе в клетку, работы со схемой и планом, способность рассуждать; развивать восприятие, внимание, мышление, связную речь.

#### Материалы:

- компьютерная игра «Песочница» (II уровень сложности – 12 квадратов);
- Дидактическая игра «Смысловые ряды» (пособие с заданиями «Развиваем мышление»);

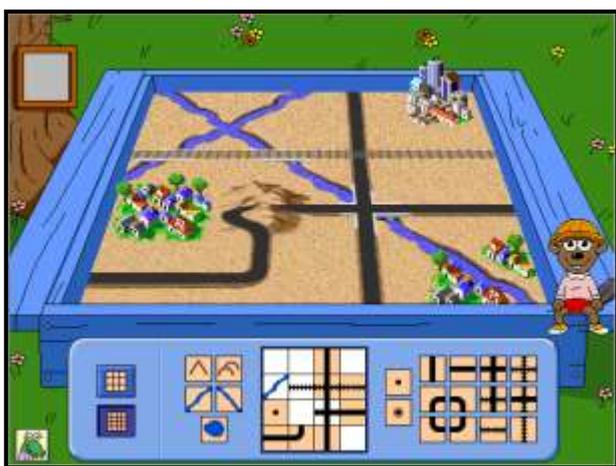
- карточка № 24 «Дорисуй половинку домика», простой карандаш, наклейка.

## План занятия

### 1. Вводная часть

– Сегодня ты будешь помогать бобру Боре доделывать карту песочницы.

### 2. Компьютерная игра «Песочница»



#### Режим заданий

Бобер Боря просит нанести на карту недостающие объекты – природные (горы, реки, озера) и сделанные человеком (дорога, город и др.): «Закончи эту карту песочницы»

Используется II уровень сложности – карта из 12 квадратов. Если ребенок не справляется, возвращаемся на I уровень, где карта из 9 квадратов.

### 3. Гимнастика для глаз

Упр. «Смотри на палец», «Маятник», «Глазки отдыхают» (*приложение 1*).

### 4. Дидактическая игра «Смысловые ряды»

Задание: ребенку предлагаются задания в иллюстрациях, в которых нужно закончить второй смысловой ряд (вставить нужную картинку), опираясь на первый смысловой ряд. Даже если ребенок сразу определяет правильное слово, необходимо, чтобы он объяснил свой выбор. Например: собака живет в конуре, а ласточка живет в гнезде (кладет предметную картинку в смысловой ряд).

СОБАКА	→	КОНУРА
ЛАСТОЧКА	→	...
ПАЛЬТО	→	ПУГОВИЦЫ
БОТИНКИ	→	...

Варианты смысловых рядов:

- квадрат – куб, круг – (шар);
- человек – ребенок, кошка – (котенок);
- суп – соль, чай – (сахар);
- машина – колесо, дом – (окно);

д) скрипка – смычок, барабан – (барабанные палочки) и др.

### **5. Физминутка «Леший» (приложение 2).**

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

### **6. Работа по карточке «Дорисуй половинку домика» (приложение 3).**

Задание: посмотри и скажи, что здесь нарисовано? (половина дома). Какая половина? (левая). Тебе нужно внимательно, считая клеточки, дорисовать правую половину домика, что бы он стал целым. Педагог-психолог направляет ребенка в выполнении задания: с чего начнем? (с крыши). Верхняя левая линия крыши - сколько клеток? (3). Значит и вправо нужно нарисовать линию в 3 клетки и т.д.

### **7. Заключительная часть**

Ребенок делится впечатлениями о занятии. Педагог-психолог оценивает работу ребенка, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## **Занятие 12. Тема «Лесное озеро» (зима, весна)**

**Цель:** совершенствовать познавательные процессы, их произвольность; развивать связную речь, зрительно-моторную координацию.

**Задачи:** расширять знания об окружающем, развивать связную речь; закреплять умение отгадывать загадки, опираясь на существенные признаки; развивать слуховое и зрительное внимание, наглядно-образное мышление, способность работать по зрительно-двигательным траекториям.

### **Материалы:**

- компьютерная игра «Лесное озеро» (времена года: зима, весна);
- загадки про животных леса, предметные картинки – отгадки;
- Карточка № 25 «Щенок и конура» (лабиринт), карандаши, наклейка.

## **План занятия**

### **1. Вводная часть**

– Сегодня мы снова побываем в лесу у Мудрой Совы. Мудрая – это значит какая? (умная, все знает). Она расскажет тебе про жизнь обитателей лесного озера зимой и весной.

## 2. Компьютерная игра «Лесное озеро» (времена года: зима, весна).



### *Режим изучения*

Ребенку предлагается познакомиться с жителями лесного озера зимой и весной (про каждого животного и растение можно прослушать рассказ).

### *Режим заданий*

Мудрая Сова задает вопрос об одном из растений или животных, живущих на озере (например: кто зимой

использует свой хвост как одеяло?) Важно добиваться от ребенка полного ответа на вопросы.

## 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Радуга», «Быстрый поиск», «Квадрат» (*приложение 1*).

## 4. Отгадывание загадок про животных

Хожу в пушистой шубе, Живу в густом лесу. В дупле на старом дубе Орешки я грызу (белка)	Есть в реке работники Не столяры, не плотники, А выстроят плотину - Хоть пиши картину (бобры)	Ползет наоборот. Задом наперед, Все под водой Хватает клешней (рак)
У косоного нет берлоги, Не нужна ему нора. От врагов спасают ноги, А от голода – кора (заяц)	Днём спит, ночью летает, Ухает, людей пугает. В темноте горят глаза – Всем мышам она гроза (сова)	Он в берлоге спит зимой Под большущею сосной, А когда придет весна, Просыпается от сна (медведь)

На каждую правильно отгаданную ребенком загадку педагог-психолог демонстрирует ему предметную картинку-отгадку.

## 5. Физминутка «Мишка» (*приложение 2*).

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

## 6. Работа по карточке «Щенок и конура» (*приложение 3*).

Задание: ребенку предлагается пройти путь по лабиринту от щенка до его конуры сначала пальчиком, выбирая правильную дорогу, затем прорисовать дорожку цветным карандашом.

## 7. Заключительная часть

Педагог-психолог уточняет, что понравилось ребенку на занятии, оценивает его работу, хвалит за успехи, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

## Занятие 13. Тема «Пернатые друзья» (III уровень)

**Цель:** обобщать, закреплять полученные навыки о различных познавательных действиях, развивать познавательные процессы.

**Задачи:** развивать способность выстраивать последовательность, основываясь на принципах сходства и различия, строить умозаключения, анализировать, выявлять закономерность; развивать внимание, мышление, связную речь.

### Материалы:

- компьютерная игра «Пернатые друзья» (III уровень сложности);
- серии сюжетных картинок по 6 штук «Медведь и пчелы», «Яблоня»;
- карточка № 26 «Найди лишние предметы», цветные карандаши, наклейка.

### План занятия

#### 1. Вводная часть

– Здравствуй! Скажи, какое у нас сейчас время года? (весна). Верно, а весной к нам из теплых стран прилетают птицы. Какие, например? (ласточки, скворцы). Ты сегодня снова будешь подбирать пернатым друзьям недостающего друга.

#### 2. Компьютерная игра «Пернатые друзья»

*Режим заданий.*

Птенчики просят ребенка собрать им недостающего друга. Степень сложности задания изменяется с помощью шкалы сложности, а также по мере выполнения заданий. Анализируются и сравниваются общие и различные признаки птенцов, в ходе рассуждения собирается птенец.



#### 3. Гимнастика для глаз

Упражнения «Легкий отдых», «Маятник», «Радуга» (приложение 1).

#### 4. Составление рассказов по серии сюжетных картинок

Сюжеты из 6 картинок «Медведь и пчелы», «Яблоня».

Задание: посмотри внимательно на картинки. Кто нах ни изображен? Разложи картинки по порядку (что было сначала, что произошло потом) и составь по ним рассказ.

#### **5. Физминутка «Цыпленок» (приложение 2).**

Самостоятельное воспроизведение ребенком стихотворного текста и соответствующих движений.

#### **6. Работа по карточке «Найди лишние предметы» (приложение 3).**

Задание: рассмотри предметы в каждом ряду, найди «лишний предмет» и объясни, почему он лишний.

Особенность задания заключается в том, что «лишними» в ряду оказываются сразу несколько предметов: один отличается от всех остальных по цвету, другой отличается по форме, третий – по размеру.

#### **7. Заключительная часть**

Педагог-психолог подводит итог занятиям, проводимым в течение учебного года; интересуется, что больше всего запомнилось ребенку, оценивает, в целом, его работу, рассказывает, чему он научился за год, приклеивает наклейку на карточку и прощается с ним.

### **6. Список литературы**

1. Альманах психологических тестов. М., 1995. [www.metodi4ka.com](http://www.metodi4ka.com)  
Коллекция психологических методик 4.

2. Беспалько В.П. Образование и обучение с использованием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). – М.: МПСИ, 2002.
3. Выготский Л.С. Умственное развитие детей в процессе обучения. – М.: Книга по Требованию, 2013.
4. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. – М.: Изд-во Эксмо, 2005.
5. Диагностика структуры интеллекта: тест Д. Векслера - детский вариант, методич. рук-во., состав. Ю.И.Филимоненко, В.И.Тимофеев, «Иматон», С-Пб., 1998.
6. Земцова О.Н. Вправо - влево, вверх - вниз. Ориентируемся в пространстве. – М.: «Махаон», 2005.
7. Земцова О.Н. Задачи для ума. Развиваем мышление. – М.: «Махаон», 2005.
8. Земцова О.Н. Запомни картинки. Развиваем память. – М.: «Махаон», 2005.
9. Коновалова Н.Г. Зрительная гимнастика для занятий с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. ФГОС. Методическое сопровождение, комплексы упражнений на сюжетно-ролевой основе. – Издательство «Учитель», 2020.
10. Кукушкина О.И. Информационные технологии в контексте отечественной традиции специального образования. – М.: Полиграф-сервис, 2005.
11. Новопавловская Ю.А. Сущность познавательной активности и педагогическое руководство формированием познавательного интереса детей дошкольного возраста. // Журнал «Дошкольная педагогика», № 8, 2009.
12. Программа раннего обучения KIDSMART. Руководство для учителей. – М., 2012.
13. Психология детей дошкольного возраста. Развитие познавательных процессов. / Под редакцией А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина, М., 1998.
14. Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста: метод, пособие: с прил. Альбома «Наглядный материал для обследования детей» / [Е. А. Стребелева, Г.А. Мишина, Ю. А. Разенкова и др.]; под ред. Е. А. Стребелевой. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 2004.
15. Прогрессивные матрицы Равена: методические рекомендации /сост. и общая редакция О.Е.Мухордовой, Т.В.Шрейбер. – Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2011.

16. Рекомендации по использованию компьютеров в детском саду / Письмо Министерства образования РФ // Информатика и образование.– 2006.– № 6.
17. Сиротюк А.Л. Коррекция развития интеллекта дошкольников. – М.: ТЦ Сфера, 2001.
18. Субботина Л.Ю. Игры для развития и обучения детей 5-10 лет. – Ярославль: Академия развития, 2001.
19. Тихомиров О.К. Психологические проблемы компьютеризации // Вопросы философии. – 2006. – № 3.
20. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей. – Ярославль: Академия развития, 1996.
21. Уржумова А.С., Степанова Н.А. Особенности познавательного развития старших дошкольников // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – № 5 (часть 2).
22. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Практикум по детской психологии. Пособие для студентов педагогических институтов, учащихся педагогических училищ и колледжей, воспитателей детского сада/ под ред. Г.А. Урунтаевой. – Владос, 1995.
23. Яковлева Н. Психологическая помощь дошкольнику. – СПб.: «Валери СПД», 2001.

*Электронный ресурс:*

24. Общая психопатология | Обучение | РОП  
<https://psychiatr.ru/education/slide/365>
25. Физкультминутки – детская гимнастика для глаз в стихах  
[https://studopedia.ru/29\\_45426\\_fizkultminutki---detskaya-gimnastika-dlya-glaz-v-stihah.html](https://studopedia.ru/29_45426_fizkultminutki---detskaya-gimnastika-dlya-glaz-v-stihah.html)
26. Карточка физкультминуток для дошкольников  
<https://multiurok.ru/files/kartotieka-fizkul-tminutok-dlia-doshkol-nikov.html>

**Приложение 1**

**Гимнастика для глаз**

1. **«Жмурки».** По аналогии с игрой детям предлагают закрыть глаза, сосчитать до 5. Затем открыть и снова начать счет. Необходимо сделать 7-8 таких циклов. Вначале лучше считать вместе с ребенком, чтобы скорость не была слишком высокой. Цель — расслабить мышцы, а не утомить их быстрыми движениями.
2. **«Определение расстояния».** Нужно нарисовать и наклеить на окно небольшую (1-2 см) яркую метку. Ребенок встает напротив окна, но не ближе 25-30 см, после чего переводит взгляд с метки на любой выбранный им объект в отдалении. Делать это следует медленно, задерживаясь в каждой точке на 2-3 секунды. Метку можно перемещать.
3. **«Восьмерки взглядом».** На листе бумаги рисуют восьмерку. Рисунок размещают на расстоянии 30 - 40 см от лица. Затем просят обвести восьмерку взглядом, следя за тем, чтобы двигались только глаза, а не вся голова. Повторить следует 5-8 раз.
4. **«Квадрат».** Ребенку демонстрируют большой квадрат, обращают внимание на углы. Затем он должен зафиксировать взгляд на левом верхнем углу квадрата. Перевести его в правый нижний угол. Сместить в правый верхний, а затем опустить в левый нижний. Движения выполняются плавно, медленно. Всего следует сделать 5-6 циклов.
5. **«Приближение и отдаление».** Необходимо подобрать небольшой предмет с яркой деталью. Это может быть однотонный фломастер с контрастным колпачком или яркий шарик на палочке. Предмет удерживают на расстоянии 50 см от лица ребенка. Затем начинают медленно приближать, постоянно напоминая, что взгляд от яркого элемента отводить нельзя. Когда ребенок скажет, что контур вещи расплывается (5-7 см. от носа), предмет перемещают в обратном направлении. Схема приближений — отдалений: 5 секунд действие, затем 5 — перерыв. Выполняется 6-8 раз.
6. **«Легкий отдых».** Одно из самых простых упражнений, которое поможет снять напряжение между другими тренировками. Нужно закрыть глаза, досчитать до 10. Потом открыть и повторить все сначала 5-7 раз.
7. **«Быстрый поиск».** Взрослый называет какую-то вещь в комнате, которая может находиться в поле зрения. Ребенок должен показать этот предмет взглядом, не меняя положения тела и головы. Вещи называют быстро и стараются подбирать их из разных сторон, чтобы глазная мышца работала интенсивно.
8. **«Смотри на палец».** Обоими глазами ребенок смотрит на указательный палец левой руки, вытянутой вперед, постепенно приближая палец к носу.
9. **«Далеко - близко».** Попеременно переводить взгляд с кончика носа на линию горизонта или удаленную точку. 5 - 7 раз.

10. **«Массаж глаз».** Ребенок закрывает глаза, легкими движениями пальцев массирует их круговыми движениями. На счет пять - в одну сторону, еще раз на счет пять - в другую.
11. **«Маятник».** На расстоянии 35-40 см от глаз нужно повесить маятник: большую пуговицу на нитке или что-то похожее. В течение 30 секунд этот маятник должен раскачиваться, а ребенку необходимо следить за его движениями. Затем нужно сделать перерыв и в течение следующих 30 секунд смотреть в окно.
12. **Гимнастика для глаз в стихах [25].**  
 Взрослый читает стихотворение, ребенок выполняет действия по тексту.

**«Глазки отдыхают»**

<i>Глазкам нужно отдохнуть. Нужно глубоко вдохнуть. Глазки по кругу побегут.  Много-много раз моргнут. Глазкам стало хорошо.  Видят мои глазки всё!</i>	Закрывает глаза. Глубокий вдох. Глаза закрыты. Глаза открыты. Движения зрачками по кругу по часовой и против часовой стрелки. Частое моргание глазами. Легкое касание кончиками пальцев закрытых глаз. Глаза распахнуты. На лице широкая улыбка.
---	---

**«Чудеса»**

<i>Закрываем мы глаза, вот какие чудеса. Наши глазки отдыхают, Упражнения выполняют. А теперь мы их откроем, Через речку мост построим. Нарисуем букву «о», получается легко. Вверх поднимем, Глянем вниз, Вправо, влево повернем, Заниматься вновь начнем.</i>	Закрывают оба глаза. Продолжают стоять с закрытыми глазами. Открывают глаза, взглядом рисуют мост. Глазами рисуют букву о. Глаза поднимают вверх, опускают вниз. Глаза смотрят вправо - влево. Глазами смотрят вверх, вниз.
---	---

**«Овощи»**

<i>Ослик ходит, выбирает, Что сначала съесть не знает.</i>	Обвести глазами круг 2 раза.
--	------------------------------

<p><i>Наверху созрела слива, А внизу растет крапива, Слева – свекла, справа – брюква, Слева – тыква, справа – клюква, Снизу – свежая трава, Сверху – сочная ботва. Выбрать ничего не смог И без сил на землю слёг.</i></p>	<p>Посмотреть вверх. Посмотреть вниз. Посмотреть влево – вправо, Влево — вправо. Посмотреть вниз. Посмотреть вверх. Зажмурить глаза, поморгать 10 раз. (повторить 2 раза)</p>
--	---

### «Радуга»

<p><i>Глазки у тебя устали, Посмотри-ка ты в окно- Ах, как солнце высоко! Мы глаза сейчас закроем, В классе радугу построим, Вверх по радуге пойдём, Вправо, влево повернем. А потом скатимся вниз, Жмурься сильно, но держись.</i></p>	<p>Поморгать глазами. Посмотреть влево - вправо. Посмотреть вверх. Закрывать глаза ладошками.  Посмотреть по дуге вверх - вправо и вверх - влево Посмотреть вниз. Зажмурить глаза, открыть и поморгать ими.</p>
---	---

### «Ночь»

<p><i>Ночь. Темно на улице. Надо нам зажмуриться. Раз, два, три, четыре, пять - Можно глазки открывать. Снова до пяти считаем, Снова глазки закрываем. Раз, два, три, четыре, пять - Открываем их опять.</i></p>	<p>Зажмурить глаза, не открывать.  Широко открыть глаза. Смотреть вдаль. Зажмурить глаза.  Широко открыть глаза.</p>
--	--

## Приложение 2

### Физминутки

### **1. «Раз – подняться, потянуться!»**

*(Имитация движений согласно тексту)*

Раз – подняться, потянуться, два – нагнуться, разогнуться.  
Три – в ладоши три хлопка, головою три кивка.  
На четыре – руки шире. Пять – руками помахать.  
Шесть – на место сесть опять.

### **2. «Цыпленок»**

*(Имитация движений согласно тексту)*

Озорной цыпленок жил, головой весь день крутил.  
Влево, вправо повернул, ножку левую согнул,  
Потом правую обнял, и на обе снова встал.  
Начал крыльями махать, поднимать и опускать.  
Вверх, вниз, вверх, вниз – делай четко, не ленись!  
Наклонился влево, вправо, хорошо на свете, право!  
А потом гулять пошел, червячка себе нашел.

### **3. «Леший»**

По тропинке леший шел, на полянке гриб нашел.

*(Ходьба на месте)*

Раз грибок, два грибок – вот и полный кузовок.

*(Приседания)*

Леший охает, устал от того, что приседал.

*(Наклон вниз, руки расслабленно качаются)*

Леший сладко потянулся,

*(Потягивания)*

А потом назад прогнулся, а потом вперед нагнулся

*(Наклоны назад, вперед)*

И до пола дотянулся.

*(Наклон вниз, руками достать пол.)*

И налево и направо повернулся величаво.

*(Повороты туловища влево, вправо.)*

Леший выполнил разминку и уселся на тропинку.

*(Хлопки в ладоши, садится на место.)*

### **4. «В зимнем лесу»**

Как на горке – снег, снег.

*(Подняться на носочки, руки вытянуть наверх.)*

И под горкой - снег, снег.  
*(Присесть, руки вниз, ладони ближе к полу.)*  
И на елке - снег, снег,  
*(Подняться, руки вытянуть наверх.)*  
И под елкой - снег, снег.  
*(Присесть, ладони на пол.)*  
А в берлоге спит медведь.  
*(Имитация медведя.)*  
Тише, тише – не шуметь.  
*(Палец ко рту, тихо идут на носочках.)*

### **5. «Шофер»**

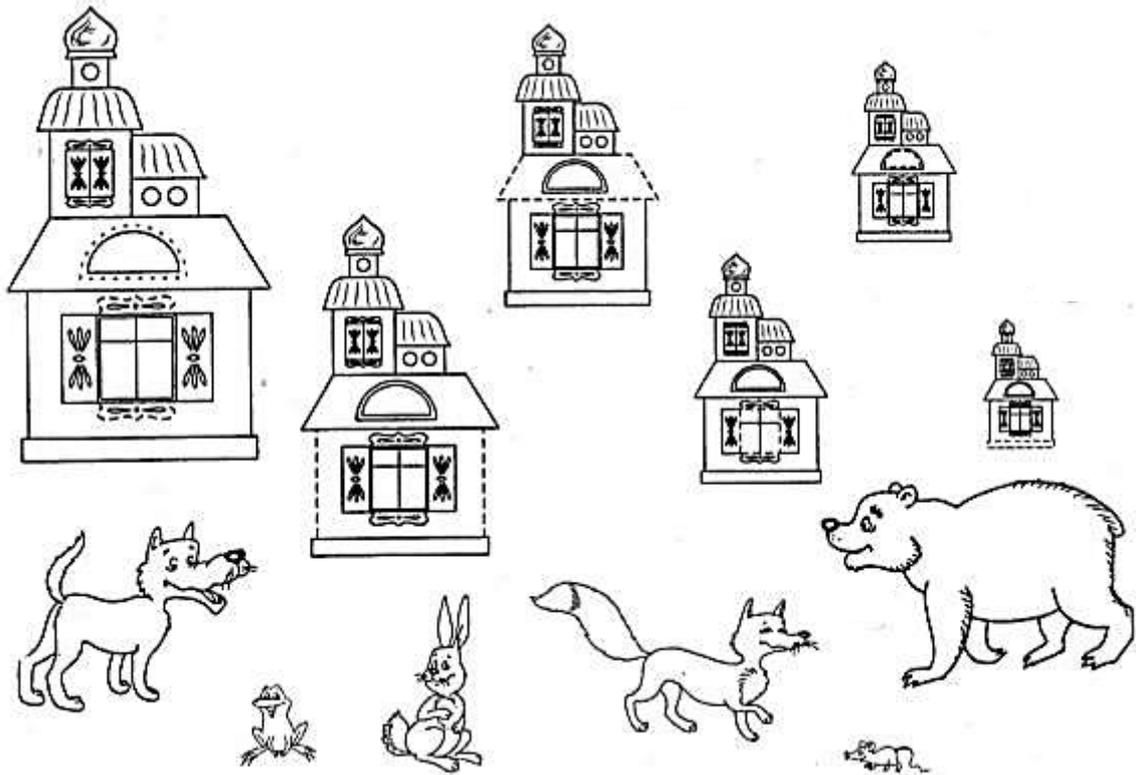
Качу, качу во весь опор.  
*(Крутят воображаемый руль)*  
Я сам – шофер, я сам – мотор.  
*(Наклон вправо, влево, руки на поясе)*  
Нажимаю на педаль  
*(имитация движения нажатия на педаль)*  
И машина мчится в даль.  
*(хлопки в ладоши, вытянуть руки вперед).*

### **6. «Мишка»**

Мишка бурый, мишка бурый, отчего такой ты хмурый?  
*(наклоны влево, вправо; наклон вперед, руки в стороны.)*  
Я медком не угостился, оттого и рассердился!  
*(головой влево, вправо, сильно топают ногами.)*  
Раз, два, три, четыре, пять - начинаю мед искать!  
*(Хлопки в ладоши; повороты вокруг себя.)*  
Шесть, семь, восемь, девять, десять -  
*(хлопки в ладоши.)*  
Мед нашел, и стал я весел!  
*(руки вытянуть вперед, ладони в кулачки, большие пальцы вверх.)*

Источник: Карточка физкультминуток для дошкольников  
<https://multiurok.ru/files/kartotieka-fizkul-tminutok-dlia-doshkol-nikov.html>

## № 1. Теремки

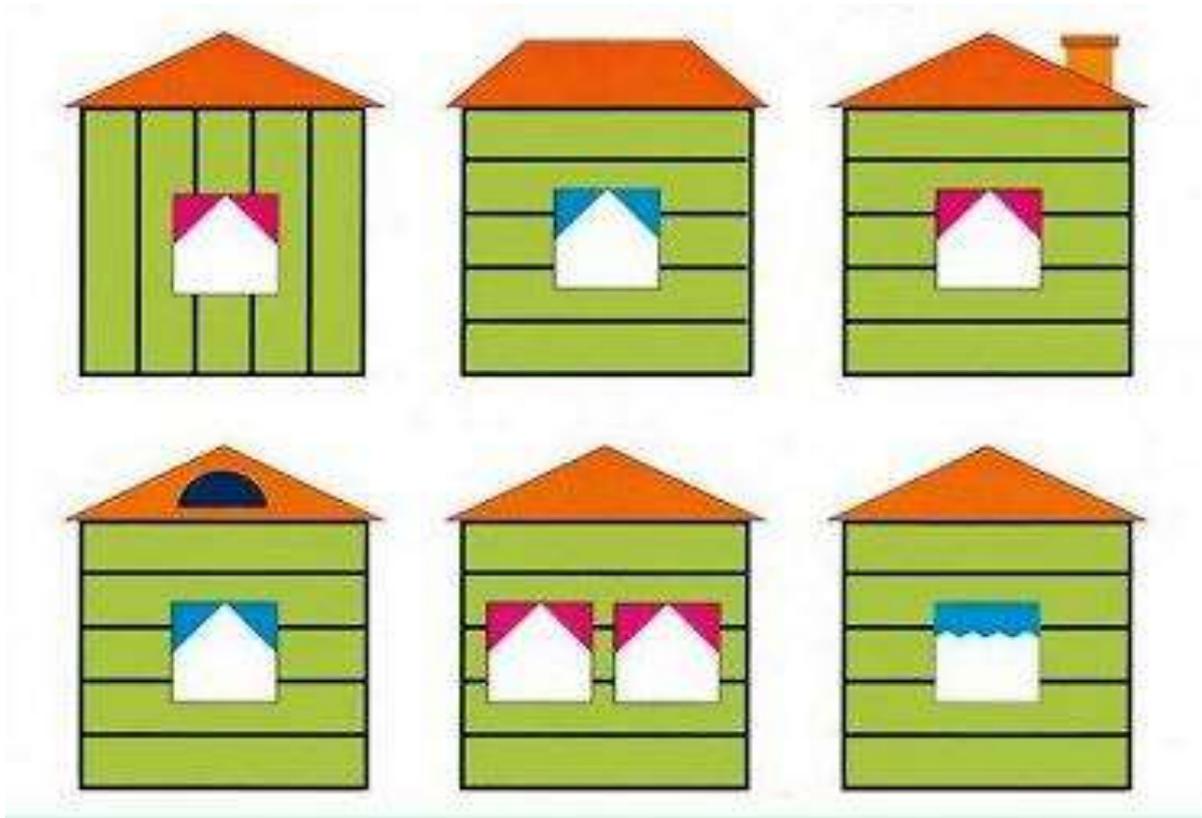


---

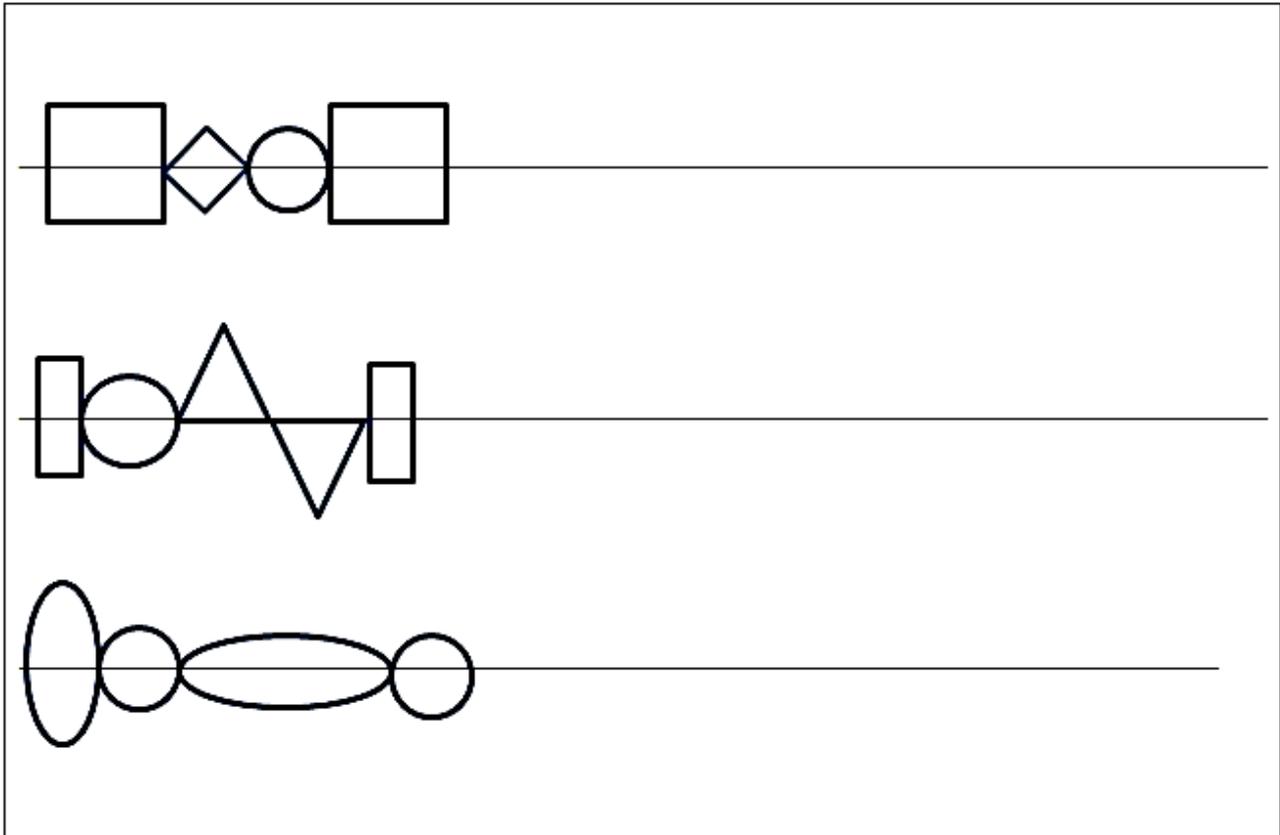
## № 2. Найди знакомые фигуры



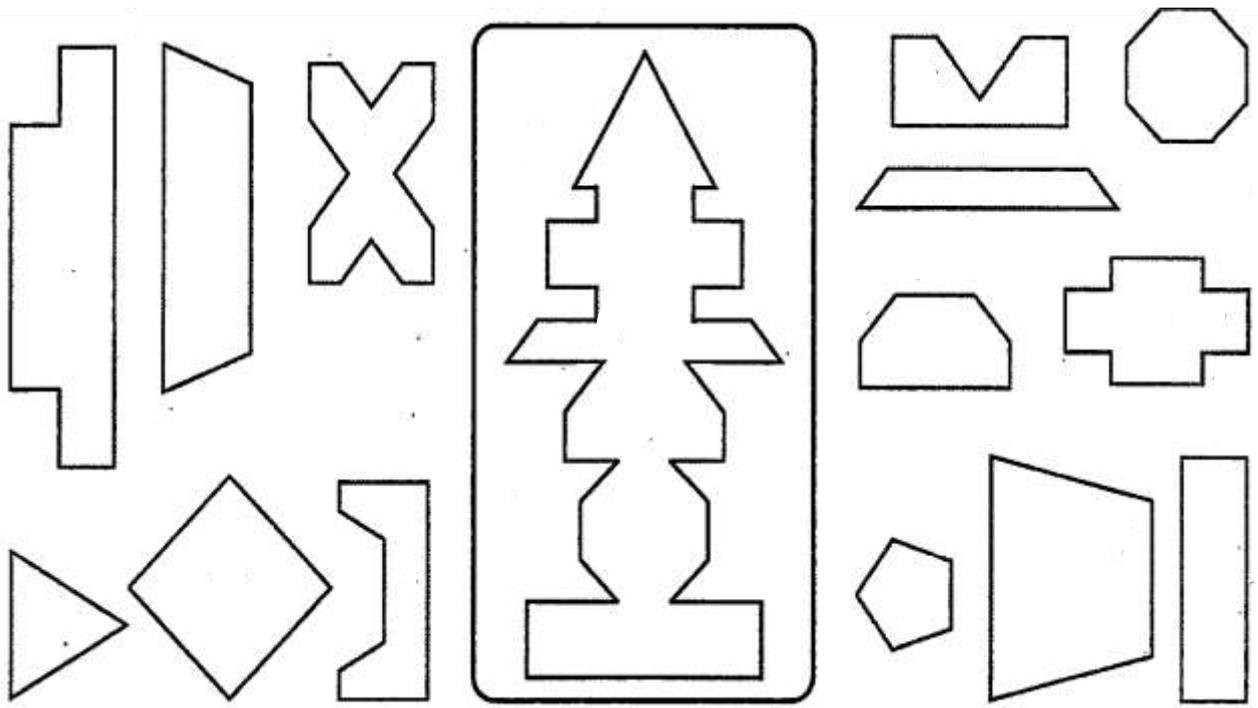
## № 3. Сравни домики



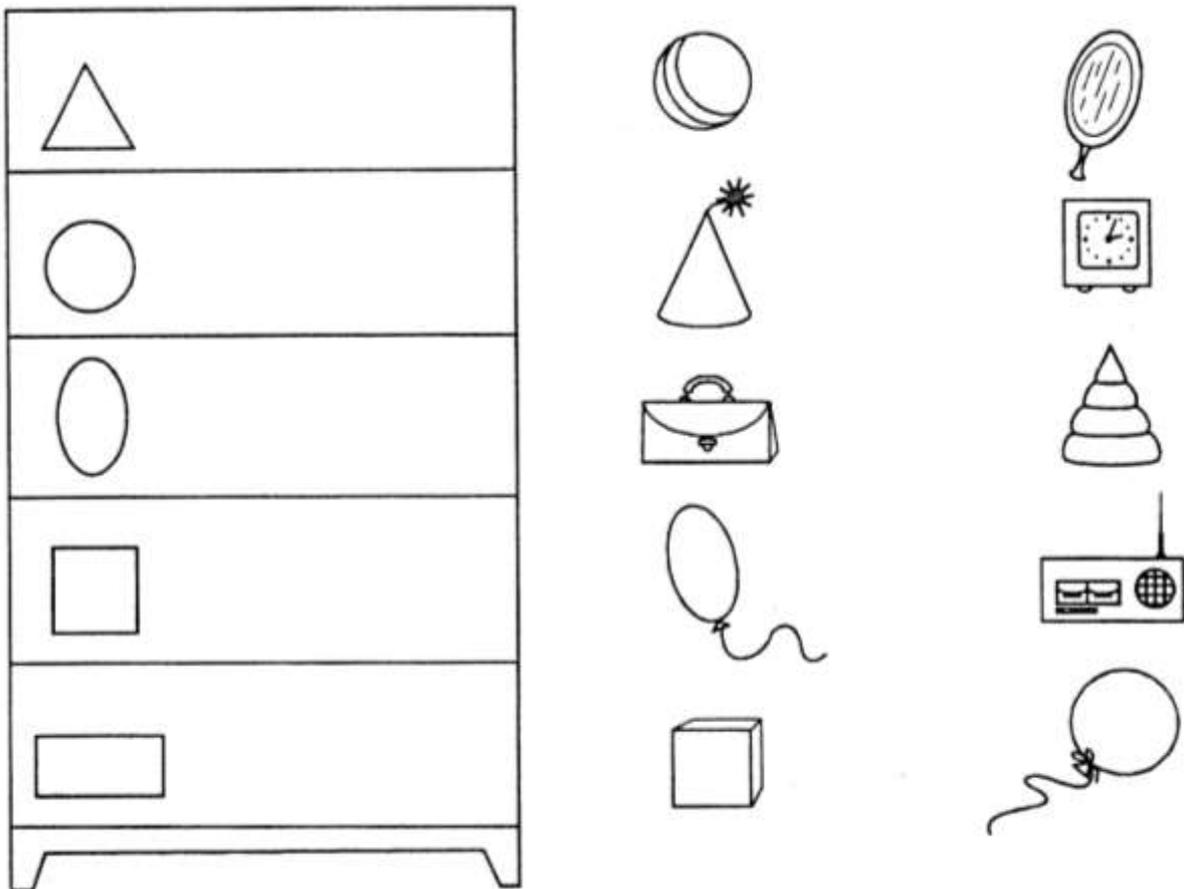
№ 4. Продолжи ряд



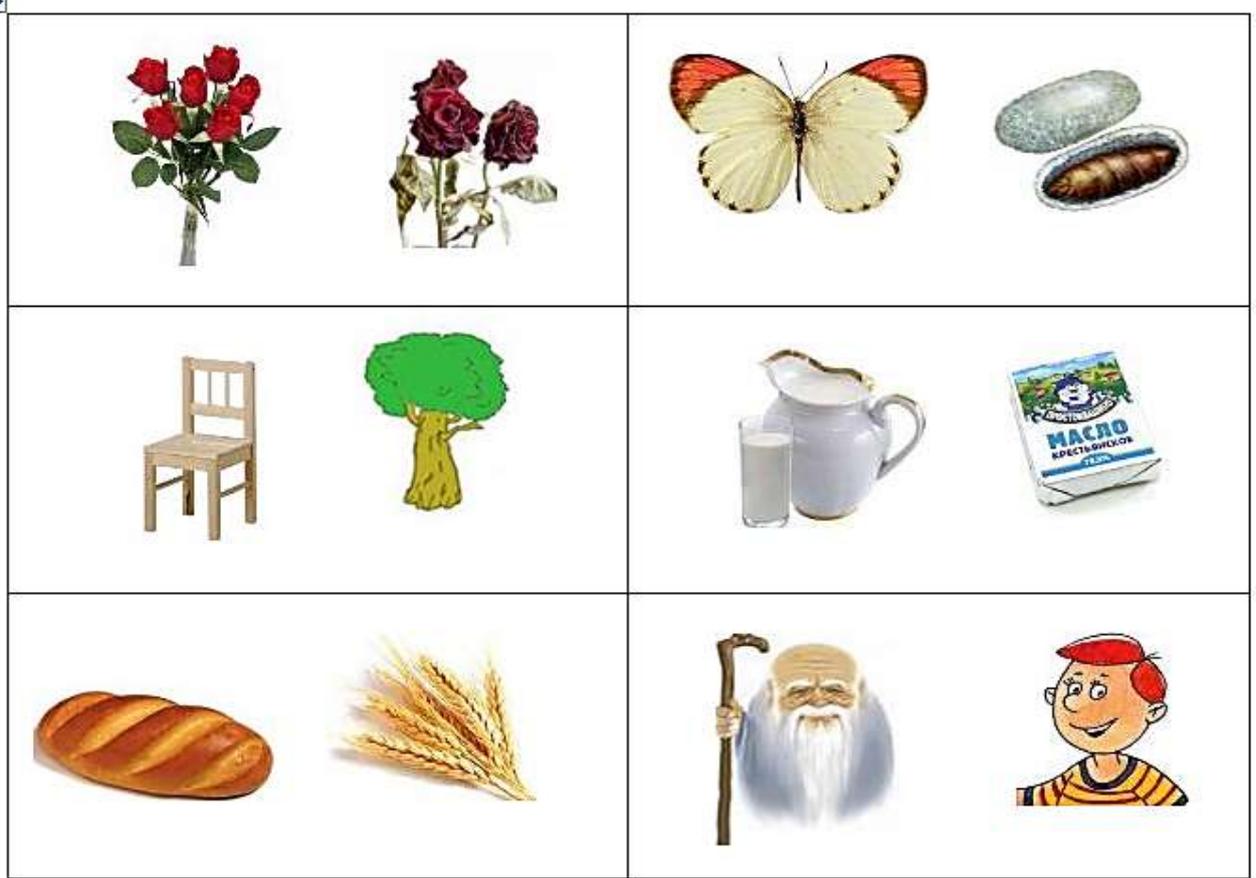
№ 5. Геометрическая ракета



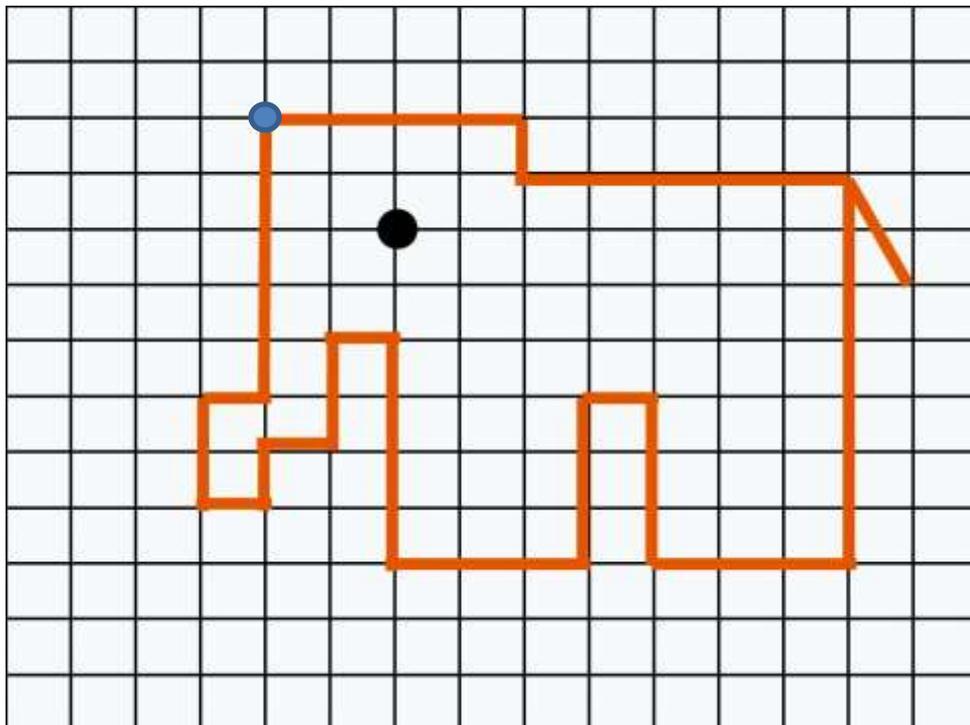
**№ 6. Разложи предметы на полки**



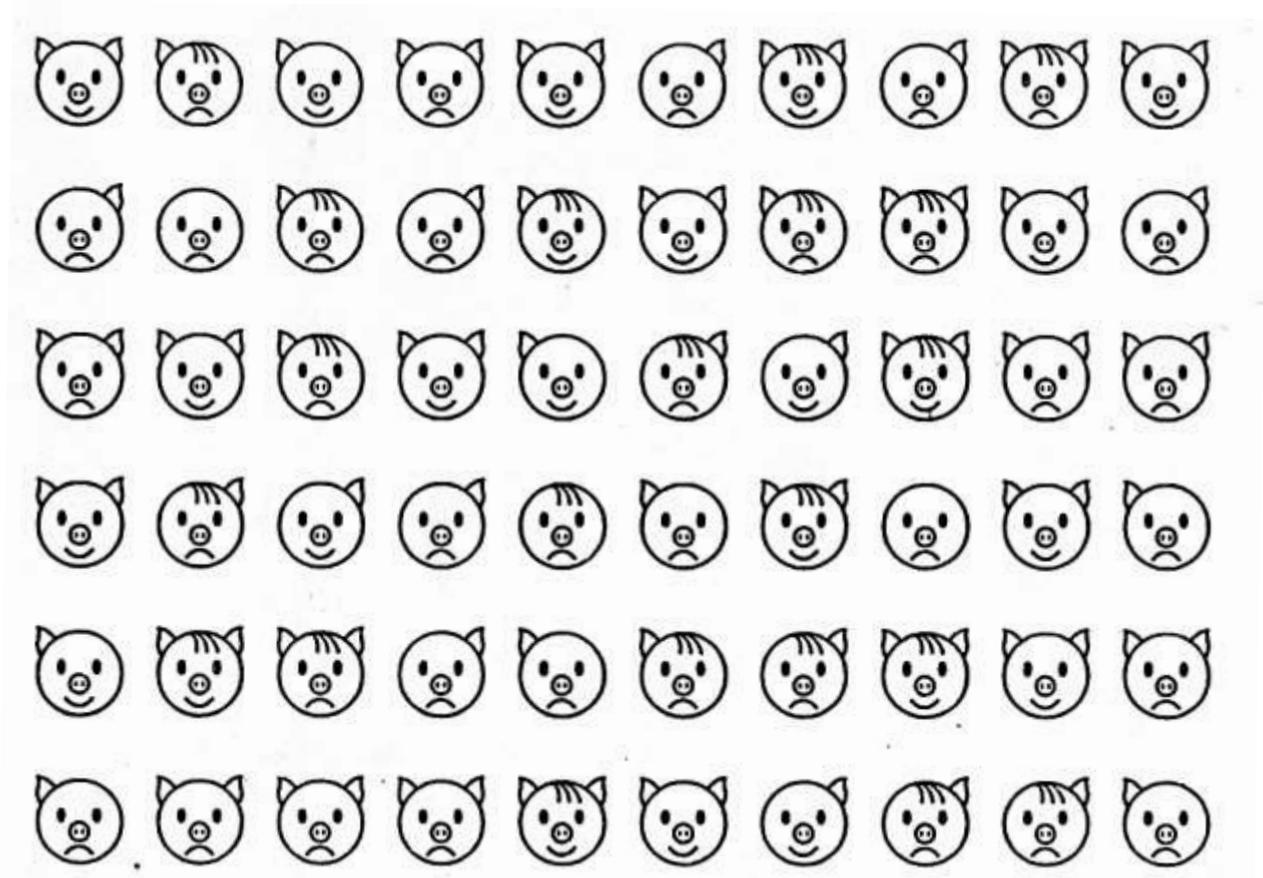
**№ 7. Что сначала, что потом?**



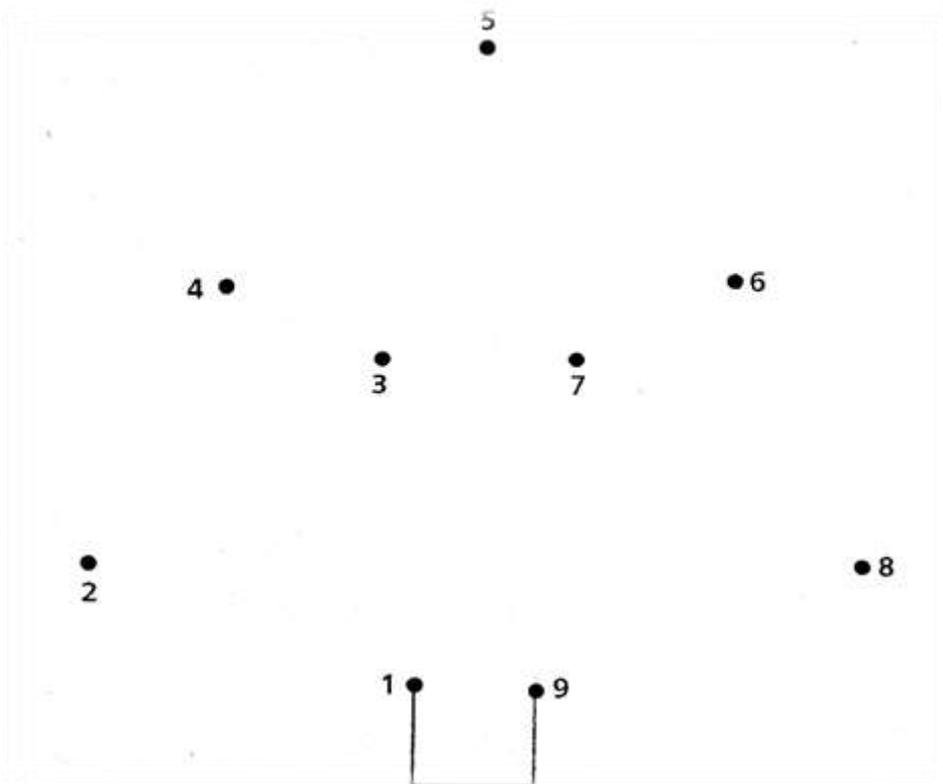
№ 8. Слоник (образец для рисования)



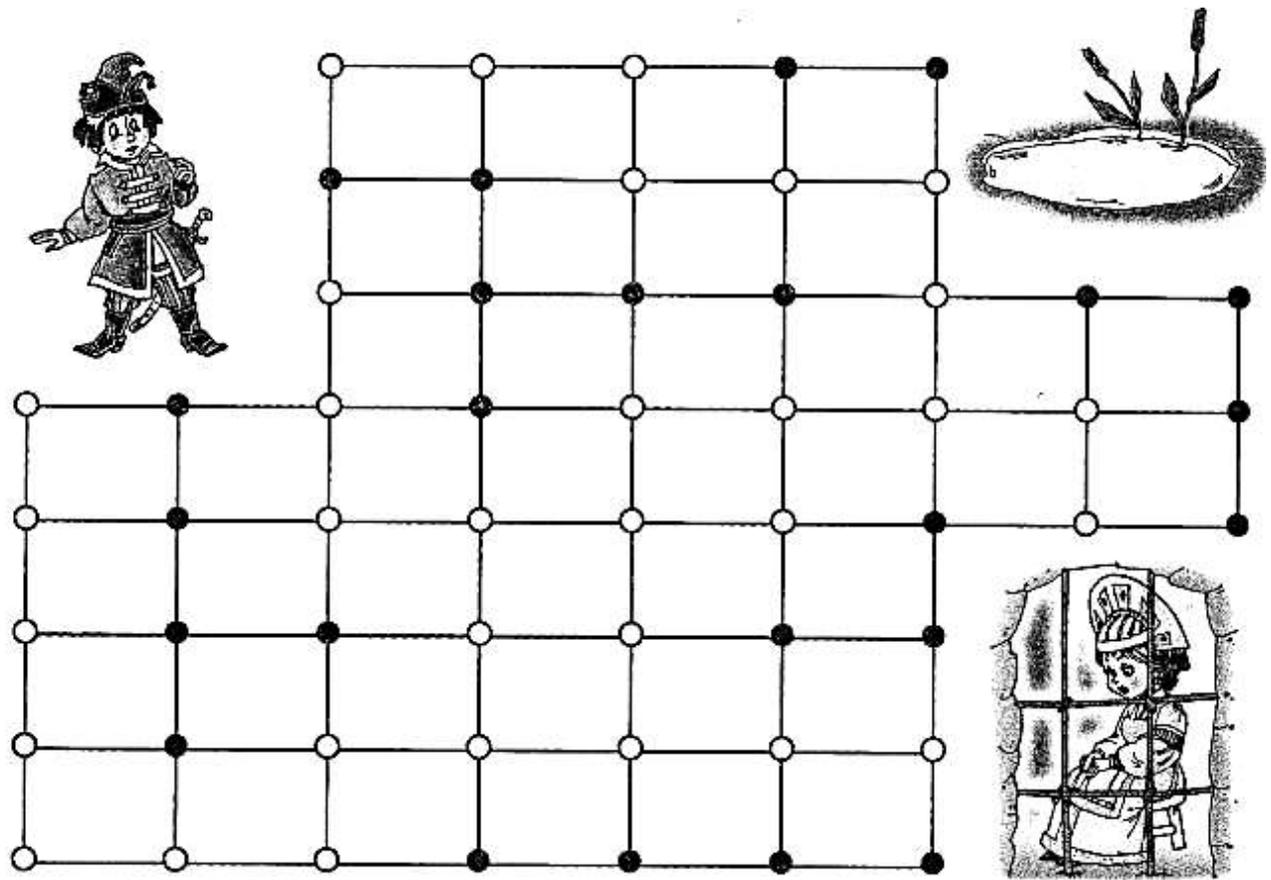
№ 9. Хрюши



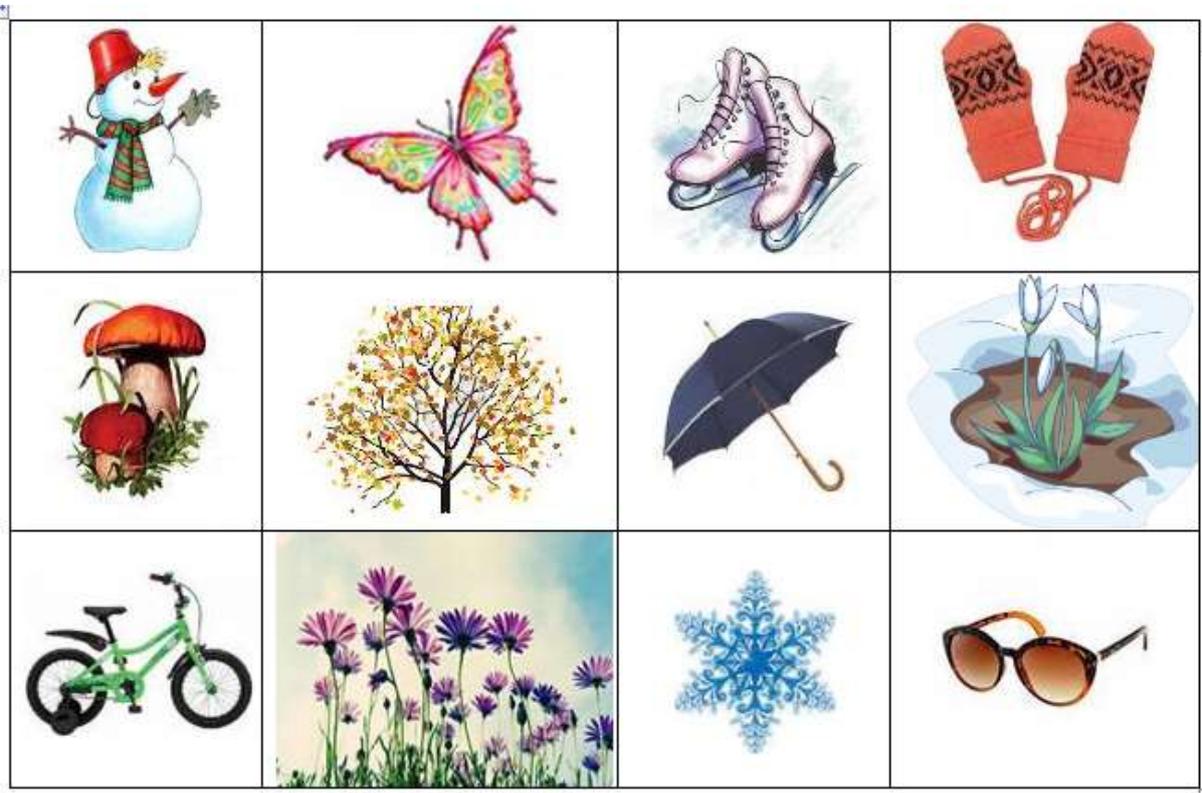
**№ 10. Соедини точки по порядку**



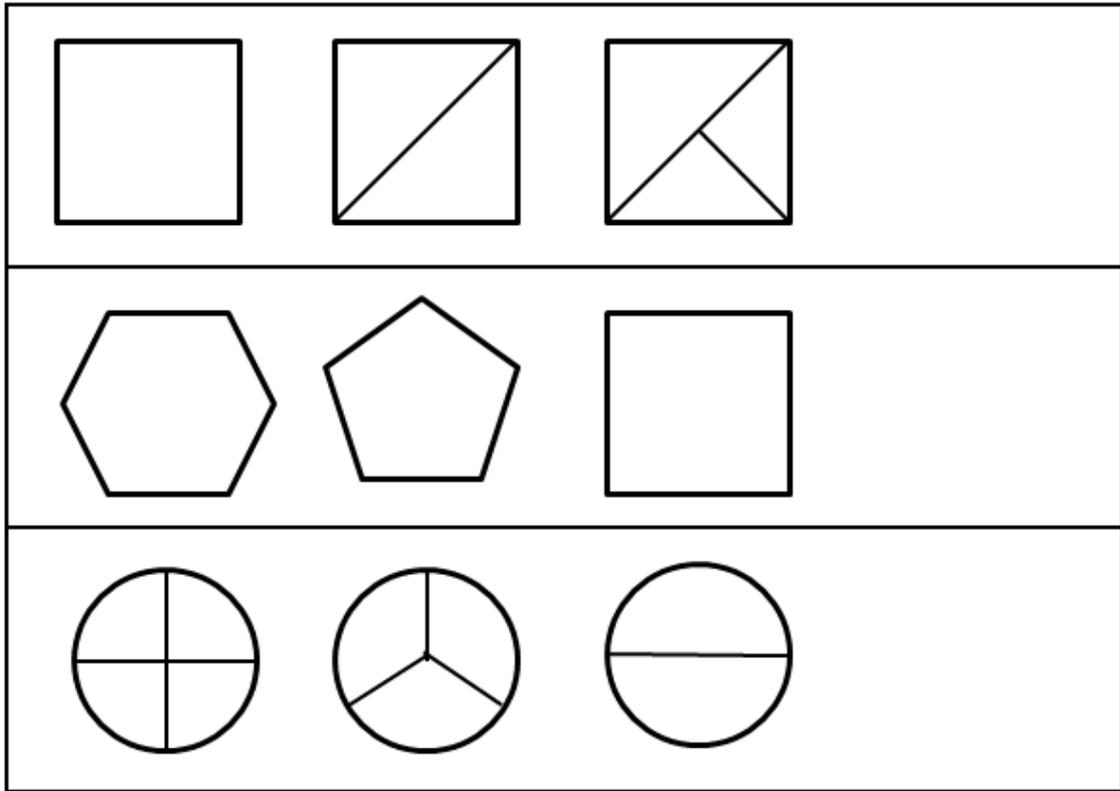
**№ 11. Три дороги Ивана Царевича**



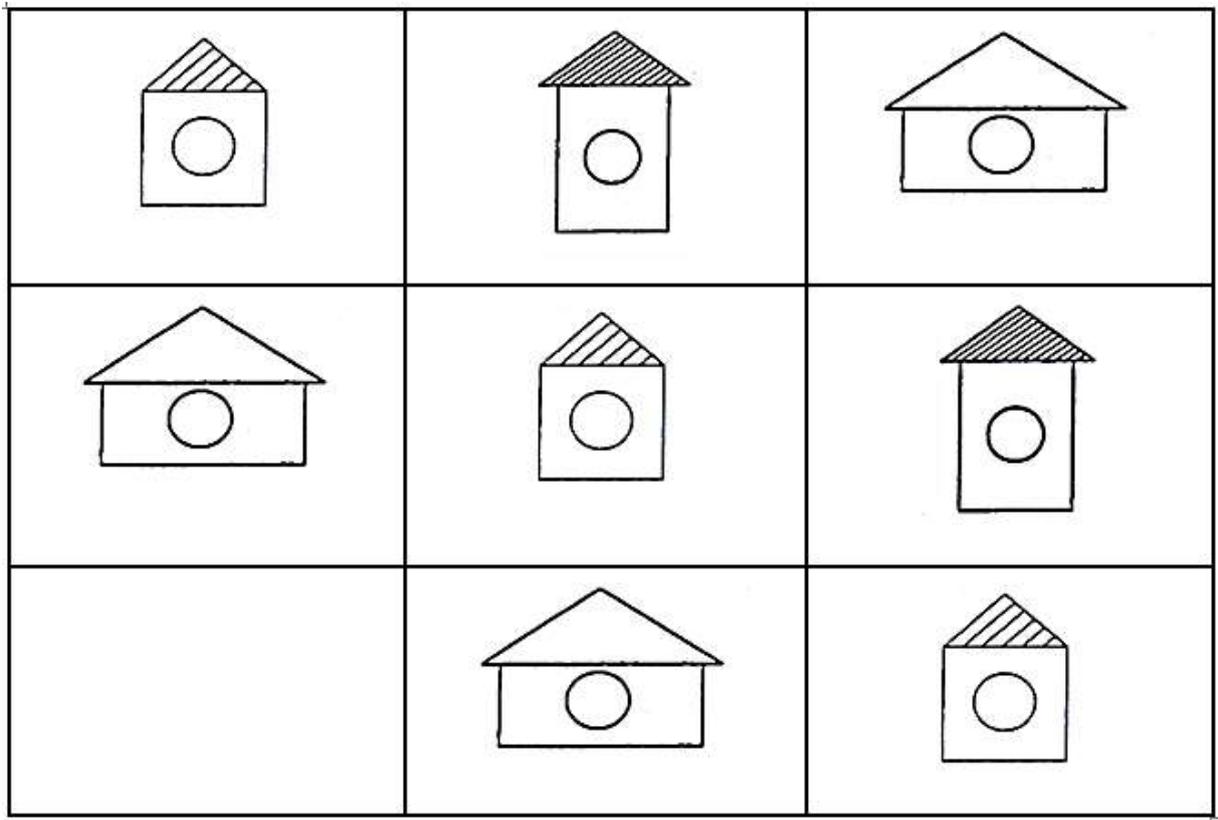
№ 12. Обведи лишний предмет в ряду



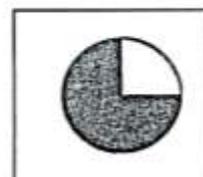
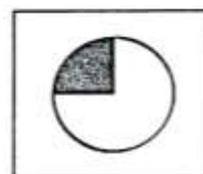
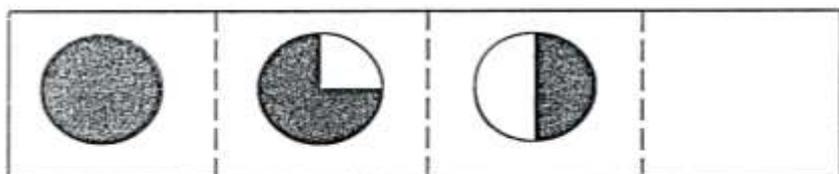
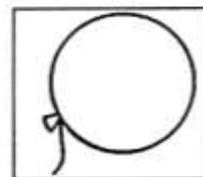
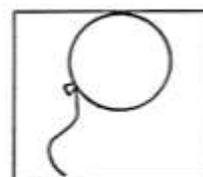
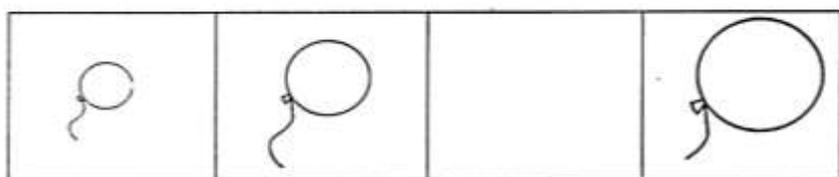
№ 13. Дорисуй фигуру в каждом ряду



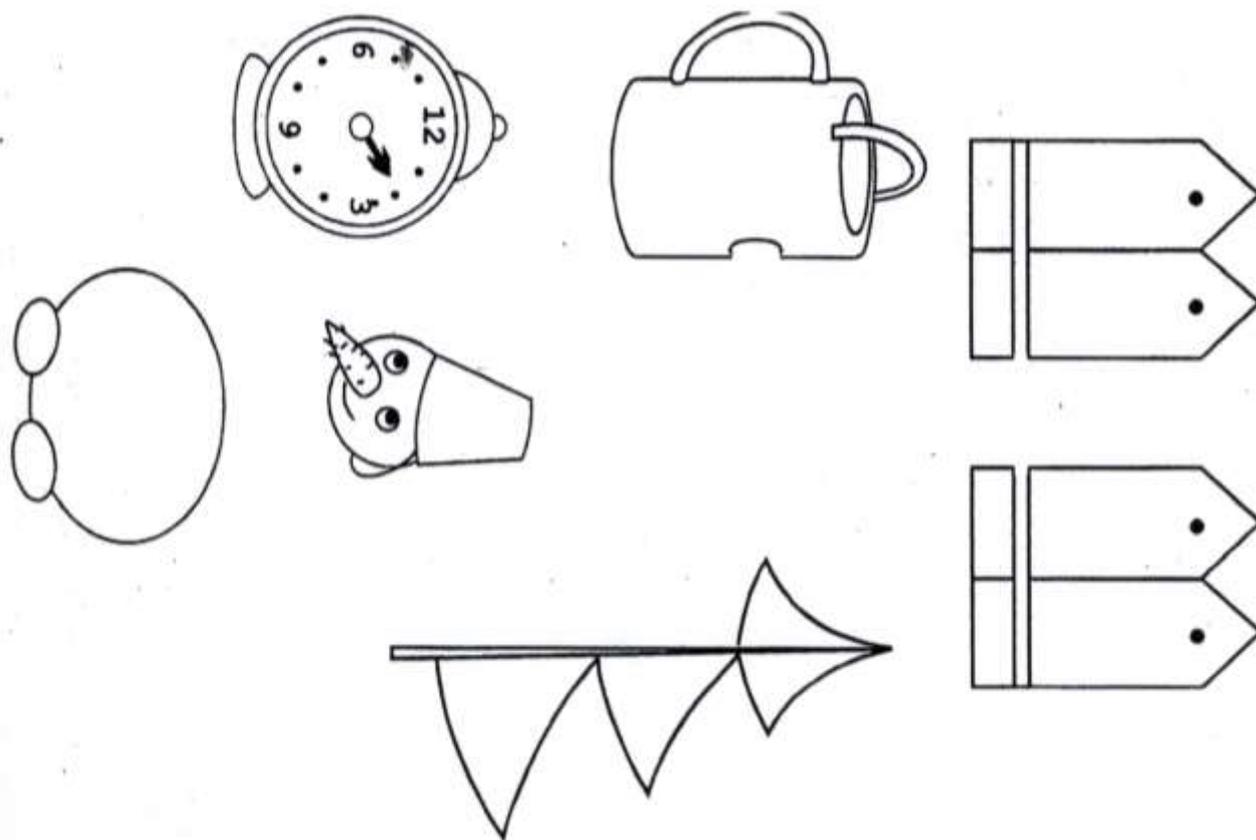
№ 14. Нарисуй недостающий домик



№ 15. Выбери и нарисуй недостающий предмет



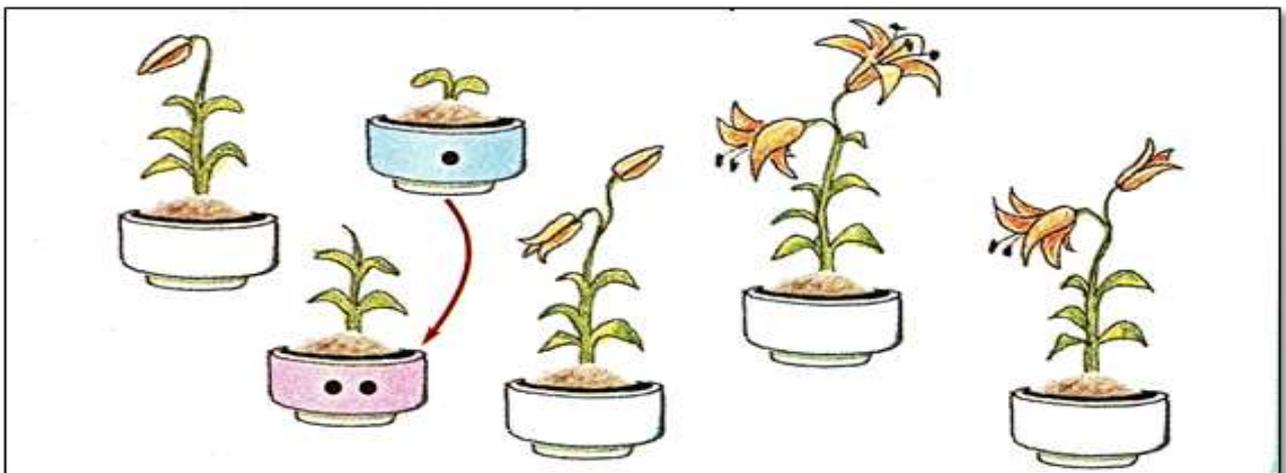
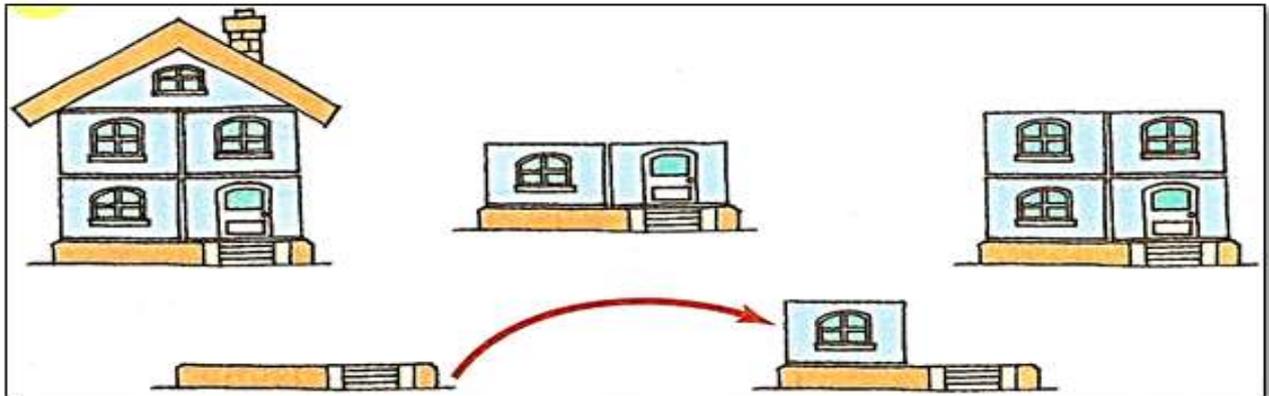
16. Дорисуй предметы до целого



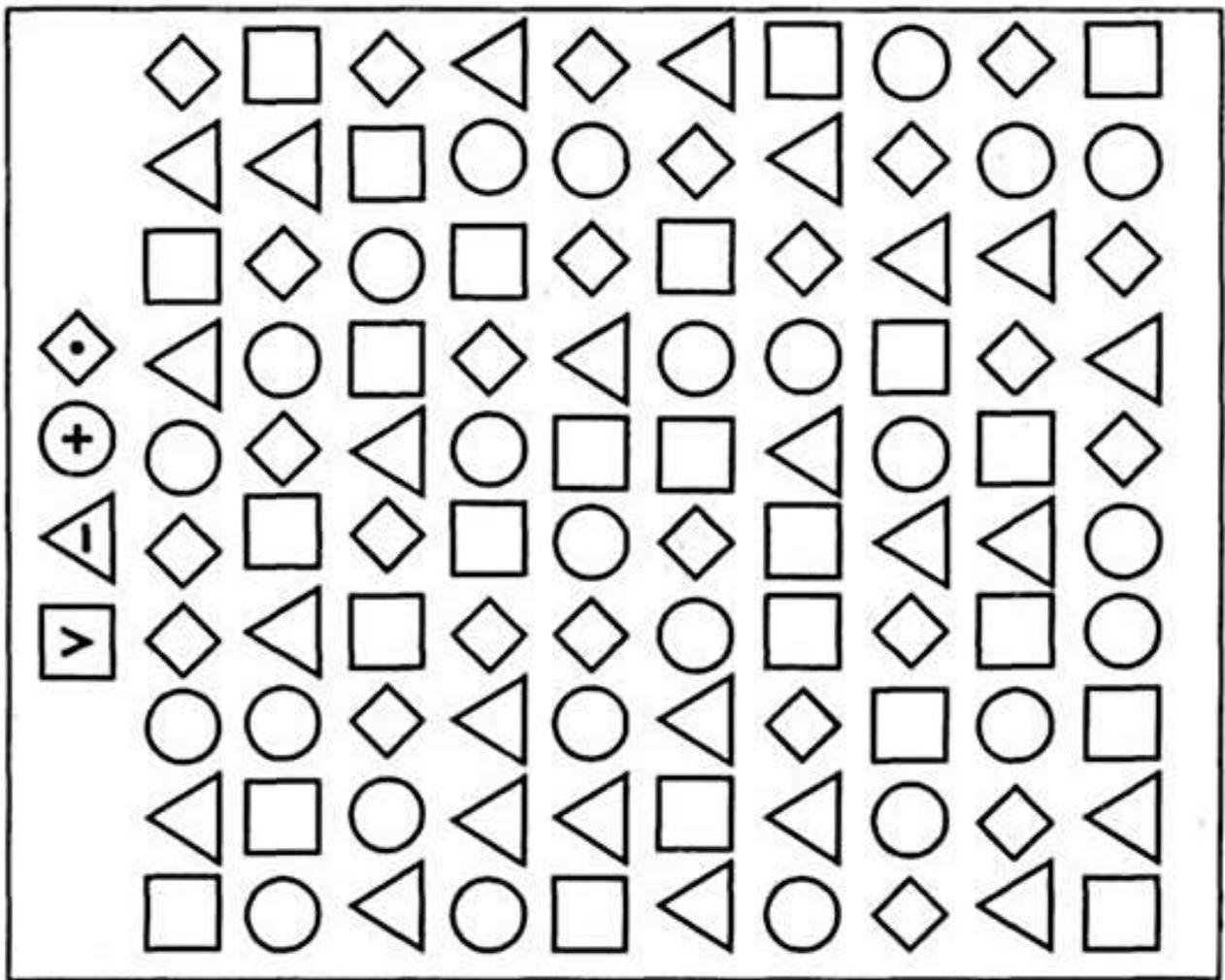
№ 17. Дорисуй четвертую картинку



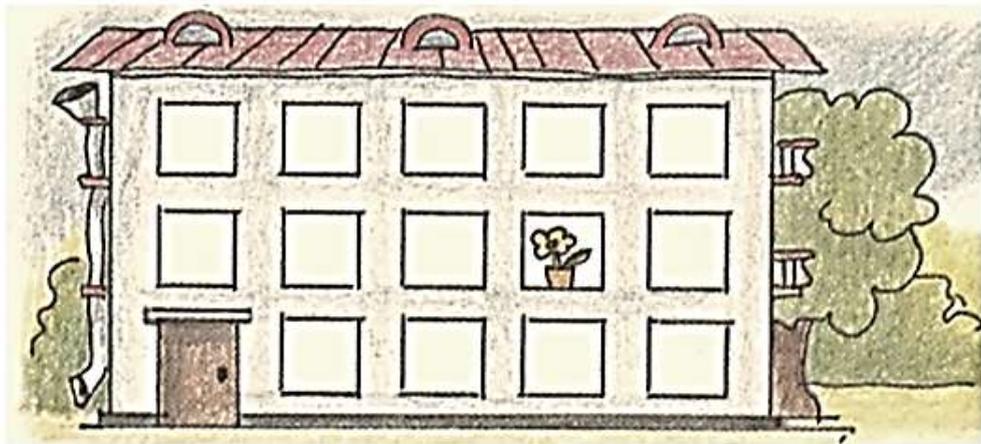
№ 18. Соедини стрелками



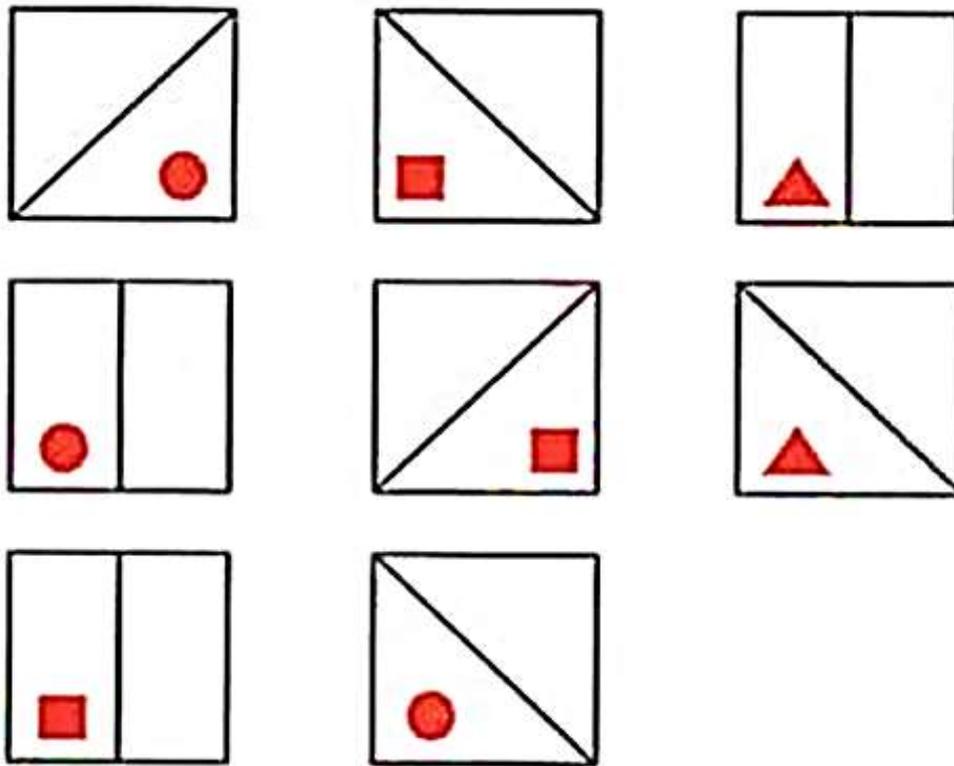
№ 19. Поставь нужный знак



№ 20. Кто где живет?



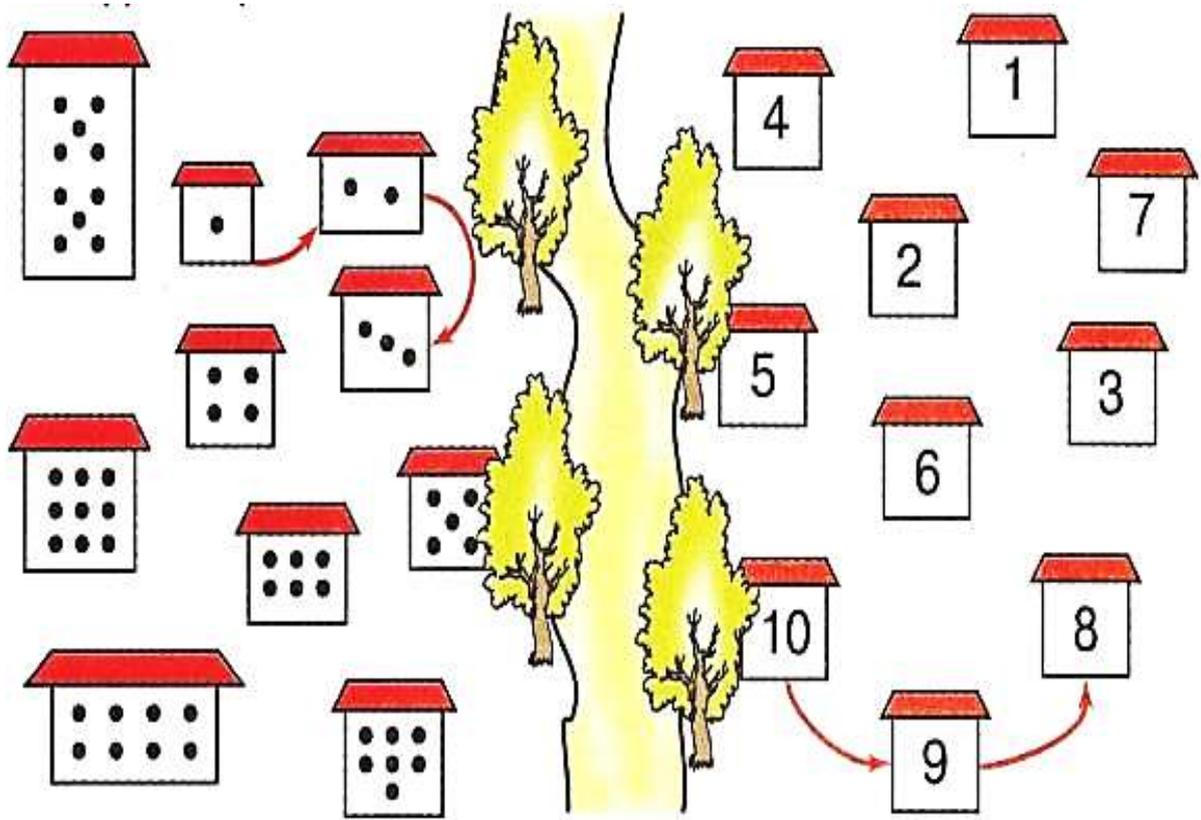
№ 21. Поиск недостающей фигуры



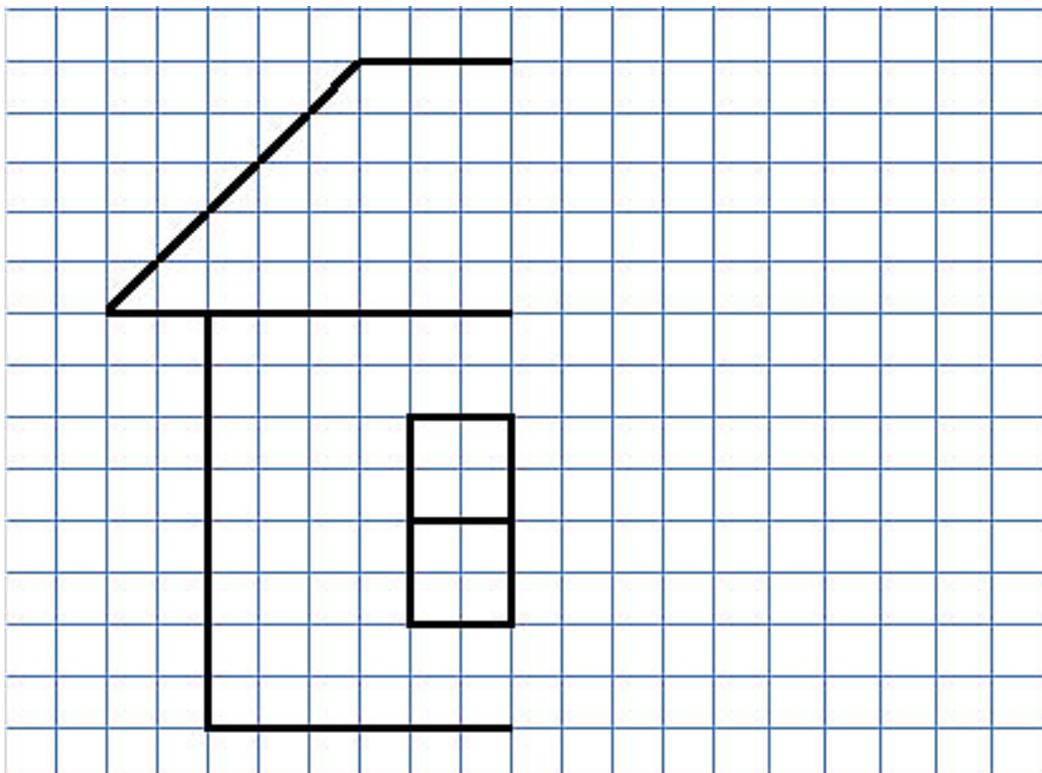
№ 22. Девочки



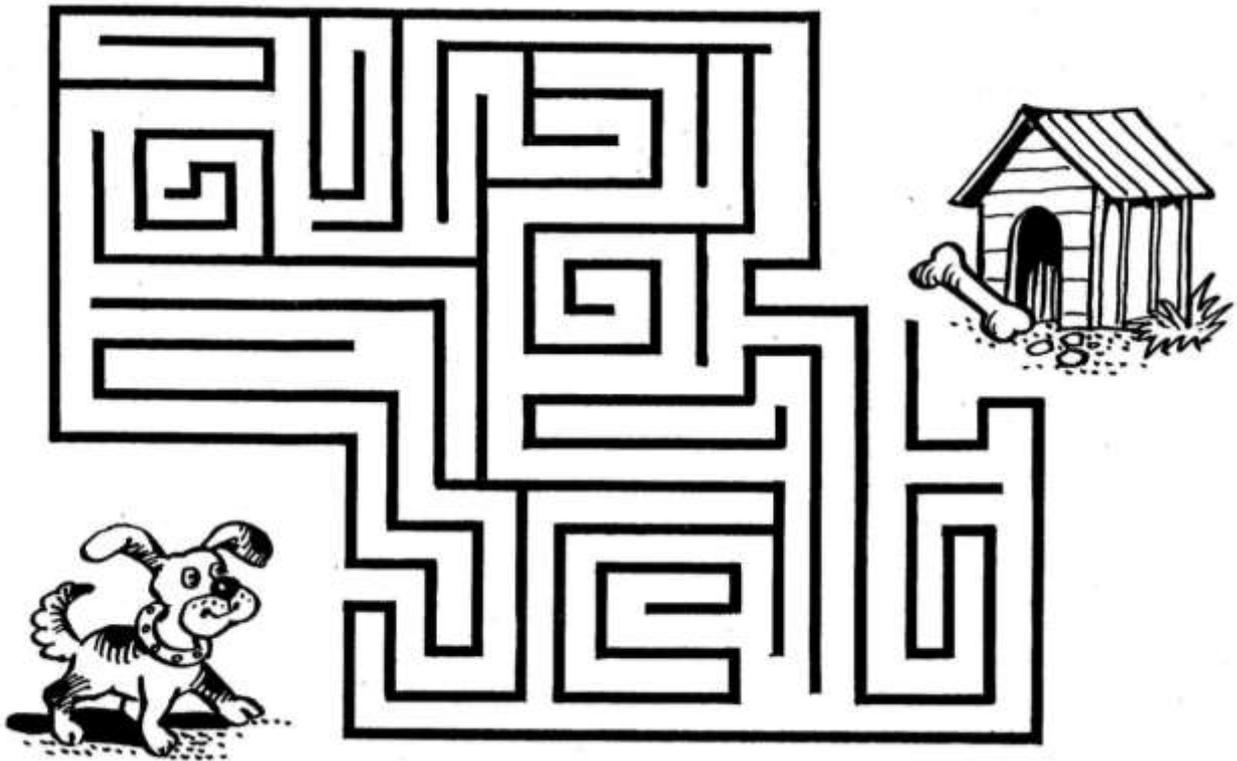
№ 23. Числовые домики



№ 24. Дорисуй половинку дома



№ 25. Щенок и конура



№ 26. Найди лишние предметы

