

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр развития творчества детей и юношества»  
города Обнинска

Принято на заседании методического  
совета  
от 02.09.2020 г.  
Протокол № 09-002.09.2020 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор

М.А.Хоменко



приказ № 12-о от 02.09.2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
(базовая)

**«Игра. Творчество. Развитие»**

Возраст обучающихся: 5-11 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:  
Ковальчук Надежда Евгеньевна  
Ген Галина Яковлевна  
Педагоги дополнительного образования

г.Обнинск 2020 г.

## Пояснительная записка

Дошкольное детство - короткий, но очень ответственный период в жизни человека. В этом периоде формируются психические свойства и способности, необходимые для всей будущей жизни. Именно тогда развитие познавательных процессов, интеллектуальных и творческих способностей идёт наиболее интенсивно, и, очень важно, не упустить этот наиболее благоприятный период для развития способностей ребёнка. По Л.С.Выготскому, обучение ведёт за собой развитие, создаёт «зону ближайшего развития», которая определяется как область потенциальных возможностей ребёнка или «расстояние» между тем, что ребёнок может сделать самостоятельно и тем, что он делает при помощи взрослого, в сотрудничестве с ним.

Форма построения занятий, разработанная в студии, непрерывно создаёт эту зону и, таким образом, открывает пути всестороннему развитию ребёнка. Каждое занятие объединено общим сюжетом. Это может быть путешествие в какую-нибудь необычную страну, на Луну, на необитаемый остров... Либо это сказка, где надо помогать героям преодолевать различные препятствия. В сюжет занятия по особой системе включаются задания, направленные на развитие восприятия, внимания, памяти, воображения, мышления, речи, коммуникативных качеств, координации и тонкой моторики руки.

На занятиях вместе с ребёнком присутствуют и активно работают родители, которые получают возможность увидеть своего ребёнка в учебной среде, сравнить его с другими детьми, понять, над чем стоит поработать дома. Одновременно это позволяет вести индивидуальную работу с каждым ребёнком.

Большое значение придаётся развитию творческих способностей каждого ребёнка, приучению детей и родителей к творческому стилю жизни. «Не для того, чтобы все были художниками, а для того, чтобы никто не был рабом»(Дж.Родари). Развитие творческого мышления - это тот стержень, вокруг которого строится вся система занятий по программе "Игра, творчество, развитие". На каждом занятии создаётся благоприятная атмосфера для максимального подключения творческих ресурсов: найти выход из «безвыходной» ситуации, в которую попали сказочные герои, придумать необычные способы использования обычных предметов, увидеть что-то хорошее в отрицательном событии. Здесь главное - раскрепостить ребёнка, дать ему почувствовать себя творцом чего-то нового, уверенным в том, что каждая его идея будет выслушана и принята. Привыкнув к творческому стилю жизни (а как показали психологические исследования, творческое мышление развивается не только у детей, но и у их родителей, посещающих занятия студии вместе с ребёнком), человек получает возможность совершать в повседневной жизни маленькие творческие открытия: на работе, дома, в отношениях с другими людьми. И жизнь становится полнее и радостней от таких открытий.

Развитие творческого мышления также неразрывно связано с расширением опыта, кругозора ребёнка. «Чем больше ребёнок видел, слышал и пережил, чем больше он знает и усвоил, чем большим количеством элементов действительности он располагает в своём опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях будет деятельность его воображения» (Л.С.Выготский).

В дошкольном детстве особое значение имеет развитие образных форм познания окружающего мира - восприятия, образного мышления, воображения. Умение по-детски видеть мир в его живых красках и образах - необходимая составная часть всякого творчества. Расширить и углубить природную способность дошкольников к образному познанию - это значит создать прочную базу на всю дальнейшую жизнь. А недостроенный «нижний этаж» - плохая опора для следующих (Л.А.Венгер).

Образовательная программа "Игра, творчество, развитие" имеет блочно-модульную структуру. В ней присутствуют автономные программы-модули развития у детей восприятия, внимания, памяти, воображения, мышления, речи, творческих способностей, волевой регуляции поведения. Модули могут быть связаны в любом сочетании, но для гармоничного развития ребёнка необходимо комплексное использование всех модулей.

Каждый модуль состоит из нескольких блоков. К каждому последующему блоку рекомендуется переходить только после того, как выполнены цели предыдущего блока. Впоследствии преподаватель может возвращаться к уже пройденным блокам, используя содержащиеся там игры и задания на новом, более сложном уровне.

Занятия по программе "Игра, творчество, развитие" проводятся 2 - 3 раза в неделю в течение 1.5 - 2 академических часов с обязательной переменной-разминкой в середине. Игры и задания, включаемые в оболочку сказочных путешествий, берутся из блоков определённого уровня. Учитывая неодинаковую сложность заданий из блоков различных модулей, а также уровень развития и психофизиологические особенности детей, преподаватель творчески разрабатывает каждое конкретное занятие, используя игры из разных модулей.

Важным условием успешности применения программы "Игра, творчество, развитие" для гармоничного и творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста является поддержание долговременного интереса к занятиям как у детей, так и у их родителей. Занятия должны приносить радость, проходить на эмоциональном подъёме и у детей, и у родителей, и у преподавателя. Очень хорошо, когда родители переносят в семью не только методы развития способностей своего ребёнка, но и ту атмосферу доброжелательности и творчества, которой пронизано каждое занятие по программе "Игра, творчество, развитие".

## **Основные педагогические идеи**

Рассмотрим основные педагогические и технологические идеи программы.

I. Занятия ведутся с группой детей, начиная с 4,5 - 5 лет **совместно с родителями**. Количество детей в группе 9-12 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 45-60 минут.

Почему с родителями? Исследования, выявляющие причины несоответствия между конкретными достижениями и потенциальными способностями, показали, что "самая главная причина - это психологические предпосылки, мешающие реализации, их корни часто закладываются в семье. Родителям необходимы знания и навыки, которые позволят обеспечить развитие их одаренных и талантливых детей" ("Одаренные дети". М., "Прогресс", 1991, с.

162). Нам думается, что это утверждение относится не только к одаренным детям, просто к ним в наибольшей мере. Это то, чего лишены наши дети. Что же приобретают они и родители благодаря совместным занятиям?

1). Два часа в неделю ребенок и родитель рядом, они полностью принадлежат друг другу, думают вместе, вместе переживают, вместе огорчаются и радуются. Может быть, впервые у детей и родителей появляются общие проблемы, которые можно на равных обсудить, появляются общие эмоциональные переживания, будет о чем вспомнить.

2). Родители получают возможность лучше узнать своего ребенка, сравнить его с другими детьми, помочь ему, если необходимо. Родители начинают относиться к ребенку как к равному, с уважением относясь к его мнениям и предложениям.

3). Повышается авторитет родителей. При выполнении творческих заданий (сочинение сказок, загадок, нахождение ресурсов, решение противоречий) мы разрешаем подключаться родителям. Они тоже высказывают свои версии, увлекаясь и заряжая детей своей увлеченностью. И вот решение прозвучало. Довольный ребенок гордо заявляет:

- Это мой папа (моя мама) придумал(а) ответ!

А как ценен этот момент для всех детей! Они видят, чувствуют, что думать, учиться интересно! Формируется потребность в творческой деятельности.

4). На занятиях идёт процесс взаимообучения родителей и самоутверждения детей.

5). Занятие находит продолжение и в семье. Зачастую оно проигрывается для младших братьев или сестер (их могут заменить бабушки-дедушки), причем роль педагога берет на себя ребенок. Игры и тренинги входят в семейный быт.

На занятиях по программе "Игра, творчество, развитие" дети приобретают:

1. Чувство уверенности в своих силах и способностях.
2. Формируют высокую познавательную активность.
3. Формируют и помогают принять роль ученика. Ребенок учится слушать и слышать учебную задачу, принимать педагога именно как такового, а не просто как взрослую тетю, которая пришла поиграть.
4. Формируют умение работать, мыслить творчески, не ждать дополнительных указаний, принимать решения.
5. Формирует умение общаться как с ровесниками, так и со взрослыми, выслушивать мнение другого и высказывать свое.
6. Формируют и укрепляют взаимопонимание и взаимоуважение детей и родителей.
7. Формируют умение учиться: находить общее и различное в любых объектах, определять плохие и хорошие стороны объектов и явлений, запоминать материал, придумывать новое, систематизировать. Это надпредметные умения, необходимые каждому в любой области: литературе, математике, этике и пр.

Итак, первый ключевой момент: занятия ведутся совместно с родителями и детьми.

## **II. Второй важный момент: занятие комплексное.**

Что значит комплексное и что это дает? Комплексное - гармонично сочетающее в себе различные виды деятельности: двигательную и речевые разминки, конструирование, сочинение сказок и рисование, психотехнические тренинги и решение задач с противоречиями. Вот что по этому поводу говорится в книге "Одаренные дети": "... одаренный человек может достичь полноценной реализации только через интеграцию восприятия, мышления, эмоций и других функций". На каждом занятии выделяются одно-два направления, например, в основном на фантазирование, но обязательно присутствуют остальные, создавая развивающую среду.

**III. Третья особенность:** использование на занятиях основной ведущей деятельности детей 5-6 лет - сюжетно-ролевой игры. Занятия сюжетные. Все задания "вплетены" в единую историю. Дети перевоплощаются то в мореплавателей, то в песок, то в ежик. Причем, вживание в образ у некоторых происходит настолько глубоко, что все ответы, реплики ребенок подает из образа.

## **IV. Следующий важный момент: Работа в зоне ближайшего развития.**

В заданиях каждого типа присутствует два элемента: 1-ый - ребенок легко может справиться с этим заданием, и 2-ой - ребенок может справиться только с частью данного задания, постепенно шаг за шагом приближаясь к решению. Здесь очень важна правильная помощь родителей: подвести ребёнка к верному решению, но так, чтобы это решение осталось за ним.

**V. Отдельно стоит поговорить о методах обучения.** "Методы обучения - это способы совместной деятельности учителя и учащихся, направленные на решение задач обучения." Так дает определение "Педагогика школы". Уже в самом определении заложены только два лица - ученик и учитель. Мы расширили сферу "действующих лиц": родители (данного ребенка и остальных детей), учитель, ученик и другие ученики. Тогда возможны такие взаимодействия, связанные с ребенком:

- учитель - дети
- учитель - ребенок (традиционно)
- родитель - ребенок
- ребенок - ребенок
- ребенок - все остальные дети.

Мы не употребляем термин "ученик", т.к. традиционно он применяется к тем, кто занимается в школе. Можно все эти схемы свести к одной привычной: учитель - ученик, если оговорить, что в качестве учителя могут выступать как сам педагог, так и родитель (другие родители), так и любой ученик - ребенок.

Такой подход, когда любой участник образовательного процесса может выступать в разное время с разных позиций, несет в себе много положительного. Этот подход осуществляется в системе КСО (коллективный способ обучения) - в данном случае мы используем и развиваем дальше их находки. Подробнее об этом лучше почитать у авторов КСО, а мы приведем пример использования данного метода на занятии в студии.

## **ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЙ.**

Рассмотрим, как строится каждое отдельное занятие и система занятий.

Каждое занятие включает:

- Приветствие в кругу, психологический настрой на занятие.
- Двигательную разминку в кругу.
- Речевую разминку с использованием пальчиковых игр.
- Основной блок (инвариантная часть занятий): "путешествие-сказка", включающее в себя развивающие задания и направленное на развитие одного из психических процессов (свойств личности).
- Разминка, состоящая из психотехнических игр в соответствии с темой занятия.
- Комплексный блок, направленный на создание развивающей среды и поддержку развития ребенка.
- Прощание в кругу.

Система занятий строится на основе циклограммы. Один цикл состоит из 8 занятий и включает содержательный материал из 8 основных модулей.

№	Название модуля
1	Восприятие
2	Внимание
3	Воля
4	Память
5	Мышление
6	Речь
7	Воображение
8	Творческие способности

Все модули равнозначны и равноценны, и то, что восприятие стоит в данном случае на первом месте, не значит, что это наиболее значимый модуль.

Каждый модуль в свою очередь состоит из блоков. Каждый блок представляет содержательную первичную ячейку программы, включающую конкретную цель (например, в модуле «Память» это может быть развитие тактильной памяти), перечень конкретных игр и упражнений, способствующих достижению данной цели, перечень необходимого оборудования и дидактических материалов.

Кроме того, что в программе подробно описаны образовательные модули и составляющие их блоки, в приложении к программе дается описание игр и упражнений по каждому модулю. Таким образом, учебно-методическое сопровождение к программе дает возможность эффективно использовать ее на практике заинтересованными педагогами и образовательными учреждениями.

Как уже отмечалось, занятия являются комплексными, но в то же время, основной блок занятий направлен на развитие одного из психических качеств (свойств) личности.

Таким образом, исходя из предложенных модулей, последовательность занятий (их основных блоков, инвариантных частей) может выглядеть так:

**1 ЗАНЯТИЕ:**

**основной блок отводится формированию воли.**

**Цель.**

Привить детям и родителям нормы поведения на занятиях.

**Игры:**

- «Палочка-отвечалочка»;
- «Пожалуйста»;

**Примеры заданий:**

- «Послушай и повтори»;
- «Убери за собой».

2 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок развивает восприятие.**

**Цель.**

Развитие восприятия размера, цвета и формы.

**Игры и пособия:**

Рамки Монтессори.

**Примеры заданий:**

1) Рассортировать вкладыши

- по цвету,
- по форме.

2) Найти вкладыши к рамкам и вставить их.

3 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок предусматривает развитие внимания.**

**Цель.**

Развитие умения сконцентрироваться на одном объекте и отвлечься от других.

**Примеры игр и заданий:**

- «Свисток»;
- «Огоньки»;
- «Внимание!»;

4 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок предусматривает развитие памяти.**

**Цель:**

Развитие зрительной памяти на основе образного мышления.

**Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, наборы геометрических фигур, спички.

**Примеры заданий:**

1) "Дорожка" из 5 - 6 фигур (запоминание через известную сказку).

2) "Волшебные мостики".

3) Запоминание цепочек слов и выражений с помощью пиктограмм и фигурок из спичек.

5 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок отводится развитию мышления.**

**Цель.**

Развитие операций обобщения, сравнения, классификации.

**Игры и пособия:**

"Ёжик".

### **Примеры заданий:**

- 1) Найти карточки ("Ёжик") с одним общим признаком (например, с самыми большими фигурами).
- 2) Найти карточки с двумя общими признаками (размер и цвет, цвет и форма, форма и размер).
- 3) «Ёжик» (диктант).

6 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок посвящен развитию речи.**

### **Цель.**

- 1) Расширение словарного запаса.
- 2) Навыки составления плана рассказа.

### **Игры и пособия:**

- 1) Наборы геометрических фигур.
- 2) Картинки.
- 3) Мяч.

### **Примеры заданий:**

- 1) «Дорожка».
- 2) "Гномик - вопросик" (прилагательные).
- 3) "Слово на ладошке".

7 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок включает развитие воображения.**

**Цель.** в незавершенной фигуре увидеть определенный объект.

**Игры и пособия:** "На что это похоже?", "Дорисуй до образа".

### **Примеры заданий:**

- 1) обвести любую геометрическую фигуру (лекало, букву и т.д.), дорисовать, чтобы получился кто-то или что-то.

8 ЗАНЯТИЕ:

**основной блок направлен на развитие творческих способностей.**

**Цель.** Развитие ассоциативного мышления.

**Игры и пособия:** спички.

### **Примеры заданий:**

- 1). Руководитель называет любое слово, дети - предметы или явления, связанные с названным словом различными ассоциациями.
- 2). Выкладывание картинок-ассоциаций из спичек.

Эти 8 занятий составляют основу цикла, следующее 9-е занятие опять включает основной блок по развитию воли и т.д.

Всего первый год обучения включает 8 циклов по 8 занятий. Итого - 64 занятия в год (128 учебных часов, 16 учебных часов остается в резерве на повторение, коррекцию занятий, массовые мероприятия).

Мы рассмотрели своеобразный "вертикальный разрез". Тогда по горизонтали мы увидим содержание каждого блока, построенного по принципу "от простого к сложному". Цикл из восьми занятий по развитию памяти может выглядеть так.

1 БЛОК: Геометрическая "дорожка".



Объяснение принципа ассоциативных связей и применение его к запоминанию 5-6 геометрических фигур, расположенных в произвольном порядке.

ЦЕЛЬ - Развитие образной памяти на основе зрительных ассоциаций (принцип необычности связей).

2 БЛОК: Запоминание 6-7 геометрических фигур, расположенных в произвольном порядке на основе ассоциативных связей (принцип динамичности).

ЦЕЛЬ - Развитие образной памяти на основе зрительных ассоциаций.

3 БЛОК: "Тактильная дорожка".

Запоминание последовательности 5-6 тактильных дощечек с использованием образной памяти (принцип перетекания на основе похожести).

ЦЕЛЬ - Развитие тактильных ощущений и тактильной памяти;

- развитие образного мышления.

4 БЛОК: "Тактильная дорожка".

Запоминание 6-7 тактильных дощечек на основе образного мышления (принцип изменения размеров).

5 БЛОК: "Огоньки", "Цветной телевизор"-3.

ЦЕЛЬ - Развитие механической и логической зрительной памяти через запоминание расположения цветных карточек в пространстве, расположения вещей, природных материалов и т.п.

6 БЛОК: "Пиктограммы из спичек".

Запоминание 5-6 "картинок" - пиктограмм, выполненных из спичек, на основе образной памяти.

ЦЕЛЬ - Развитие образной памяти;

- перекодирование информации.

7 БЛОК: "Рисованные пословицы".

ЦЕЛЬ - Развитие логической памяти на основе запоминания пословиц и соответствующих им рисунков.

8 БЛОК: Оценка уровня развития памяти у детей 1-го года обучения.

Еще раз подчеркнем, что это лишь содержание основного блока, на этом же занятии будут присутствовать любые элементы из любых других блоков: воображения, мышления и т.д. Это определяется педагогом в зависимости от уровня развития детей, от личных пристрастий педагога, от настроения, даже от погоды за окном - это **вариативная** часть занятия.

В блочно-модульном подходе к построению программы занятий заложен современный общепедагогический принцип **вариативности** образовательного процесса. Действительно, имея перед глазами подробно расписанные модули и блоки модулей, можно как из «кирпичиков» строить отдельные занятия, циклы занятий, отдельные образовательные программы с учетом специфики каждого конкретного образовательного учреждения, его материально-технических возможностей, с учетом интересов и склонностей педагога, с учетом потребностей детей и родителей.

Данный вариант программы предусматривает комплексные занятия, направленные на развитие основных психических качеств личности ребенка, но

возможны и варианты занятий по одному направлению (модулю), например, предусматривающие только развитие творческого мышления ребенка.

Некоторые модули или отдельные блоки могут быть временно пропущены, в связи с тем, что нет необходимых игр и пособий или не хватает квалификации педагога. В этом случае, после приобретения соответствующих пособий или после повышения квалификации педагога, можно вернуться к пропущенным блокам программы.

Последовательность включения основных блоков в занятия, их тематика определяется каждым педагогом самостоятельно.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название модуля	Количество часов
1	Восприятие	18
2	Внимание	16
3	Воля	18
4	Память	16
5	Мышление	18
6	Речь	18
7	Воображение	20
8	Творческие способности	20
	Итого	144

**Примечание:** количество часов, указанных в таблице, условно, так как большинство используемых на занятиях игр направлено на развитие у детей двух и более психических процессов.

Каждый учебный год количество часов на развитие отдельных качеств личности может варьироваться в зависимости от результатов прошедшего года и задач на новый учебный год.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

**Сентябрь:** Развитие восприятия размера, цвета и формы. Наглядно-образное мышление. Образное мышление. Расширение словарного запаса. Самоконтроль. Устойчивость внимания. Театр для маленьких.

**Октябрь:** Развитие восприятия времени. Анализ и синтез. Образное мышление. «Найди родню». Выдержка. Объём внимания. Театр для маленьких.

**Ноябрь:** Тактильное восприятие. Анализ и синтез. Эйдетическое восприятие. Родственные понятия. Рассуждаем вслух. Настойчивость. Распределение внимания. Работаем со сказкой.

**Декабрь:** Восприятие размера. Внутренний план действий. Зрительная память. Синонимы и антонимы. Оценка и самооценка. Работаем со сказкой.

**Январь:** Восприятие промежутков времени. Обобщение и классификация. Точность зрительной памяти. «Почувствуй слово». Самостоятельность. Ассоциативность мышления.

**Февраль:** Зрительное, слуховое и тактильное восприятие. Логическое мышление. Тактильная память. Эмпатия. Планирование. Системность мышления.

**Март:** Зрительное, слуховое и тактильное восприятие. Симметрия. Слуховая память. Семантика языка. «Хочу» и «надо». На что это похоже? (опредмечивание). Нестандартность мышления.

**Апрель:** Пространственная ориентировка. Слуховая память. Семантика языка. Сосредоточенность (концентрация внимания). Учимся пользоваться предметами-заместителями. Оригинальность мышления, изучение приемов фантазирования. Продуктивность мышления.

**Май:** Пространственное мышление. Запоминание пословиц и стихотворений. Переключаемость внимания. Изображение нестандартными средствами. Гибкость мышления.

## ВОСПРИЯТИЕ

Развитие восприятия является фундаментом общего умственного развития ребёнка, оно обеспечивает получение и первичную переработку информации о внешних свойствах предметов и явлений. Задача развития восприятия заключается в усвоении ребёнком общепринятых образцов внешних свойств предметов - сенсорных эталонов (геометрические формы, метрическая система мер, цвета спектра, фонемы языка).

В программе "Игра, творчество, развитие" представлена стройная система упражнений по развитию восприятия формы, цвета, размера. Задания и игры постепенно усложняются в соответствии с этапами формирования перцептивных действий - от действий с реальными предметами через игры с моделями (сравнение предметов с сенсорными эталонами-образцами) к играм на формирование внутреннего механизма восприятия (аналитическое сопоставление с эталонами-представлениями). Таким образом, восприятие всё больше осуществляется в уме, перцептивные действия сворачиваются, выполняются быстро и незаметно. На этой базе формируются факторы мышления, лежащие в основе логико-понятийного развития - операции классификации, сериации и понятие о сохранении.

Занятия по программе "Игра, творчество, развитие" способствуют развитию у ребёнка ориентировки в пространстве. Дети учатся воспринимать различные предметы и стереометрические фигуры с разных позиций (спереди, сверху, сбоку), ориентироваться на плане, чертеже, карте, понимать и правильно использовать в своей речи предлоги, обозначающие пространственные отношения.

Развитие восприятия времени включает в себя изучение дней недели, месяцев, времён года. Дети учатся воспринимать различные временные отрезки (секунда, минута, час, сутки, неделя, месяц, год), отмечать на циферблате целое число часов. На выполнение некоторых заданий (например, при складывании узоров из кубиков "Сложи узор") преподаватель может отводить определённое количество времени.

Особое внимание уделяется развитию тактильного восприятия. Дети учатся различать предметы и геометрические фигурки различной формы и размера на ощупь, формируя при этом внутренний зрительный образ. От простых геометрических фигур (треугольник, круг, квадрат) они переходят к более сложным (части «Пентамино» и других плоскостных игр). Для развития тактильного восприятия и образного мышления также используются задания с набором тактильных дощечек.

К концу обучения дети знают названия геометрических фигур (круг, овал, различные виды треугольников и четырёхугольников, многоугольники правильные и неправильные), основные цвета, их оттенки по светлоте и по цветовому тону, без труда выполняют задания, направленные на поиск фигуры, сочетающей 2-3 признака (форма, цвет, размер).

У детей формируется внутренний механизм восприятия: они способны проанализировать цветное изображение с точки зрения составляющих его компонентов, построить в умственном плане геометрическую фигуру из нескольких частей, не имея возможности выполнять практические пробы.

## 1 блок

### Восприятие размера, цвета и формы

#### **Цель.**

Развитие восприятия размера, цвета и формы.

#### **Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, "Ёжик", набор геометрических фигур разного цвета, формы и размера.

#### **Примеры заданий:**

1) Рассортировать вкладыши

- по цвету,
- по форме.

2) Найти вкладыши к рамкам и вставить их.

- Найти карточки ("Ёжик") с одним общим признаком (например, с фигурами синего цвета).
- Найти карточки с двумя общими признаками (размер и цвет, цвет и форма, форма и размер).

- Из набора карточек "Ёжик" составить группы, все элементы которых отличаются по заданным признакам (цвет, форма, размер).

## 2 блок

### Восприятие времени

#### Цель:

Развитие восприятия времени.

#### Игры и пособия:

Карточки с изображением различных времен года и частей суток, круг «Времена года», «Дробь».

#### Примеры заданий:

- Отобрать карточки с изображением заданного времени года.
- Складывание целого круга (год) из 4-х частей (времена года), и 12 частей (месяцы).
- 3) Зарисовать осенние (весенние, летние, зимние) приметы.
- Отобрать карточки, на которых изображен вечер (утро, полдень...).

## 3 блок

### Тактильное восприятие

#### Цель.

Развитие тактильного восприятия.

#### Игры и пособия:

Рамки Монтессори, плоскостные разрезные игры («Танграм» и т.п.), набор тактильных дощечек, повязки на глаза, тактильные рукава и мешочки.

#### Примеры заданий.

- 1) Найти в тактильном рукаве фигуру: по предъявлению, по описанию.
  - Определить фигуру на ощупь и затем нарисовать её.
  - Работа с набором тактильных дощечек: построение мысленных ассоциативных образов, «Дорожка».
  - Выкладывание Рамок Монтессори с повязками на глазах.

## 4 блок

### Восприятие размера

#### Цель.

Развитие восприятия размера и пространственных свойств предметов.

#### Игры и пособия:

«Кирпичики»; линейка; карточки «Длинный-короткий», «Широкий-узкий», «Высокий-низкий»; картинки с изображением предметов вблизи и вдали.

#### Примеры заданий:

- Поставить зеленый кирпичик слева (справа, впереди, сзади...) от красного.
- Сравнение размеров предметов разными способами (наложение, глазомер, измерение).
- Как измерить? (Меры длины). Измерить свой рост, рост членов семьи, размеры знакомых предметов.

- Проследить, как изменяется восприятие размера предметов с их удалением, приближением. Нарисовать картинку, на которой самолёт меньше воробья, результаты других подобных наблюдений.
- Изобразить два предмета так, чтобы было понятно, что один предмет маленький, а другой - большой.

## 5 блок

### Восприятие промежутков времени

#### Цель:

Развитие восприятия времени, развитие наглядно-образного мышления.

#### Игры и пособия:

Рамки Монтессори, кубики "Сложи узор", карточки с изображением последовательности выполнения какого-либо действия либо последовательности ряда событий.

#### Примеры заданий:

- 1) Разложить Рамки Монтессори за 2 минуты .
  - Описать последовательность событий дня.
  - Из набора карточек "Ежик" составить группы, все элементы которых отличаются по заданным признакам (цвет, форма, размер), прекратить выполнение задания, когда почувствуете, что прошла одна минута.
  - Аналогичные задания с кубиками "Сложи узор" и другими играми.
  - Выложить карточки по порядку, рассказать получившуюся историю.

## 6 блок

### Зрительное, слуховое и тактильное восприятие

#### Цель:

Развитие зрительного, слухового и тактильного восприятия, усиление деятельности сенсорных каналов.

#### Игры и пособия:

Магнитофон с записями звуков природы, голосов птиц, различной музыки, репродукции картин, тактильные дощечки.

#### Примеры заданий:

- «Мой глаз - камера, замечаящая мельчайшие подробности».
- Послушать звуки природы, голоса птиц, музыкальный отрывок, рассказать о своих впечатлениях, отметить, что все услышали свое, отличное от других.
- «Что слышно в тишине?»
- Работа с тактильными ощущениями.
- Каким я вижу, слышу, ощущаю дерево, реку, вечер, весну, маму и т. д.
- Нарисовать образы, возникающие при аудиальном и тактильном восприятии.

## МЫШЛЕНИЕ

Развитие мышления ребёнка тесно связано с развитием восприятия, памяти, речи. В дошкольном возрасте наряду с преобладанием наглядных

форм мышления (наглядно-действенного и наглядно-образного) начинает развиваться и словесно-логическое, понятийное мышление.

По результатам исследований отечественных психологов (Л.А.Венгер и др.), основой развития умственных способностей является овладение ребёнком действиями замещения и наглядного моделирования.

С первых этапов на занятиях студии при выполнении различных заданий педагог обучает детей использовать условные заместители реальных предметов и явлений (например, упражнение «Дорожка», подробно описанное в разделе «Память»). Это приводит впоследствии к успешному освоению ребёнком различных знаковых систем (языки, математика, нотная грамота, программирование). Вторым немаловажным аспектом в развитии умственных способностей ребёнка является умение выделить отношения между объектами, которые могут быть выражены либо в словесной форме, либо с помощью наглядной модели, где сами предметы обозначены при помощи тех или иных условных заместителей, а их отношения - при помощи размещения этих заместителей в пространстве (упражнения «Дорожка», «Пиктограммы», «Кто где спрятался?»).

У детей, владеющих внешними формами замещения и наглядного моделирования, вследствие процесса интериоризации появляется способность применять наглядные модели в уме, представлять себе при их помощи то, что рассказывают взрослые, выделяя самое существенное, видеть результаты собственных действий, преобразовывать имеющуюся ситуацию в новую.

Большое внимание на занятиях студии уделяется развитию логического мышления (в частности, формированию простых логических действий - сериации и классификации), овладению зрительным анализом и синтезом (перцептивное моделирование), формированию внутреннего плана действий. Для этого разработана целая система заданий с использованием рамок Монтессори, кубиков "Сложи узор", карточек «Ёжик», разрезных плоскостных игр («Танграм» и т.п.). Для развития пространственного мышления используются игры «Уникуб» и «Кубики для всех». Задания с этими играми способствуют развитию мыслительных операций анализа и синтеза и ориентации в 3-х мерном пространстве.

## **1 блок**

### **Наглядно-образное мышление**

#### **Цель:**

- 1) Развитие наглядно-образного мышления.
- 2) Развитие мыслительных операций обобщения, сравнения, классификации.

#### **Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, "Ёжик"

#### **Примеры заданий:**

- 1) Рассортировать вкладыши

- по цвету,
- по форме.
- 2) Найти вкладыши к рамкам и вставить их.
- 3) Найти карточки ("Ёжик") с одним общим признаком (например, с самыми большими фигурами).
- 4) Найти карточки с двумя общими признаками (размер и цвет, цвет и форма, форма и размер)

## 2 блок

### Анализ и синтез

#### Цель:

- 1) Развитие операций анализа и синтеза.
- 2) Формирование внутреннего плана действий.

#### Игры и пособия:

Кубики "Сложи узор", разрезные игры ("Танграм" и т.п.), Рамки Монтессори.

#### Примеры заданий.

- 1) Выложить узоры первого уровня сложности по образцу (СУ).
- 2) Составить заданный многоугольник из 2 - 3 деталей ( Рамки Монтессори, Танграм).
- Из 5-ти вкладышей найти два, из которых можно сложить заданный многоугольник (Рамки Монтессори).
- 4) Из всех вкладышей выбрать 5 пар, составляющих заданные многоугольники.

## 3 блок

### Внутренний план действий

#### Цель:

- 1) Развитие операций анализа и синтеза.
- 2) Формирование внутреннего плана действий.

#### Игры и пособия:

Кубики "Сложи узор", разрезные игры, аппликация.

#### Примеры заданий:

- 1) Выбрать среди всех узоров те, в которых присутствуют определенные цвета, и сложить их.
- 2) Найти узоры, которые можно сложить из кубиков, повернутых только сине-желтой гранью вверх и сложить их (аналогично с другими гранями).
- 3) Разрезные игры: выкладывание фигуры по образцу.
- 4) Определить, из каких фигур выполнена аппликация, и сделать такую же.
- 5) Придумать, как из данного узора получить другой, поменяв расположение 1 - 2 кубиков.

## 4 блок

### Обобщение и классификация

#### Цель:



1) Развитие операций обобщения и классификации.

2) Развитие словесно-логического мышления.

**Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, "Ежик", карточки "4-й лишний", карточки с изображением предметов классификационных групп.

**Примеры заданий:**

1) Разложить предметы по группам, признакам (карточки, вкладыши).

2) Объединение предметов по существенным признакам, нахождение лишнего. Из группы предметов найти тот, который не подходит к остальным; оставшиеся назвать одним словом.

3) Из набора карточек "Ежик" составить группы, все элементы различаются по заданным признакам (цвет, форма, размер).

## 5 блок

### Логического мышление

**Цель:**

Развитие логического мышления.

**Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, кубики "Сложи узор", «Ежик».

**Примеры заданий:**

1) Продолжить простейшую последовательность из геометрических фигур, цепочек слов, цифр.

2) Продолжить последовательность из кубиков "Сложи узор".

3) Заполнить матрицы 2x2, 3x3, 4x4 по определенному правилу (в каждой строке и столбце не должно быть элементов одинакового цвета, формы, размера).

4) "Поиск девятого".

5) Множественные группировки (объединение предметов по какому-либо, не обязательно существенному, признаку, нахождение лишнего).

## 6 блок

### Симметрия

**Цель:**

1) Развитие наглядно-образного мышления.

2) Развитие пространственной ориентировки.

**Игры и пособия:**

Зеркала, кубики "Сложи узор", наборы геометрических фигур

**Примеры заданий:**

1) Найти зеркально симметричную точку, линию, фигуру.

2) Найти буквы, геометрические фигуры, имеющие ось симметрии.

- Положить на стол 1 кубик (кубики «Сложи узор»). Достроить узор из 4 кубиков с использованием принципа симметрии.

- Поиск узоров из кубиков «Сложи узор», имеющих ось симметрии, выкладывание этих узоров.

## 7 блок

### Пространственная ориентировка

#### Цель:

- 1) Развитие наглядно-образного мышления.
- 2) Развитие пространственной ориентировки.

#### Игры и пособия:

Зеркала, кубики «Сложи узор», наборы геометрических фигур, "Геокопт", дощечки с отверстиями и шнурком.

#### Примеры заданий:

- 1) Создание симметричных фигур с помощью игры "Геокопт" или дощечки с отверстиями.
  - Поиск узоров из кубиков «Сложи узор», имеющих ось симметрии, выкладывание этих узоров.
- 3) Выложить узор из 4 кубиков. Достроить узор из 16 кубиков с использованием принципа симметрии.
- 4) В ряду фигур поставить зеркало так, чтобы число фигур стало больше, меньше, не изменилось.
- 5) Нарисовать симметричные фигуры в тетради в клетку.

## 8 блок

### Пространственное мышление

#### Цель:

- 1) Развитие пространственного мышления.
- 2) Развитие операций анализа и синтеза.

#### Игры и пособия:

"Уникуб", "Кубики для всех", "Счастливый куб".

#### Примеры заданий:

- 1) Построение 3-х мерной конструкции по образцу, либо удовлетворяющей предъявленным требованиям.

## ПАМЯТЬ

Память - это форма психического отражения окружающей действительности, представляющая собой совокупность процессов (запоминание, сохранение, забывание, восстановление). Существуют различные виды памяти: двигательная (запоминание собственных движений, выработка навыков), эмоциональная (память чувств), образная (образы восприятия, мышления и воображения), словесно-логическая (сохранение мыслей, понятий, общего смысла запоминаемой информации). Все эти виды не существуют изолированно, а тесно связаны друг с другом.

На ранних этапах развития ребёнка его память включена в процесс восприятия и носит произвольный характер. Постепенно, к концу дошкольного детства формируется произвольная память.

Программа "Игра, творчество, развитие" предусматривает развитие у детей всех вышеперечисленных видов памяти, способствуют выработке навыков произвольного запоминания.

Как правило, у дошкольников хорошо развита способность к зрительному произвольному запоминанию. Используя эту способность, педагог по особой системе обучает детей приёмам запоминания с использованием образного мышления. При этом идёт развитие опосредованной памяти, запоминания при помощи вспомогательных средств-заместителей (геометрические фигурки, рисунки-пиктограммы и т.п.). Это способствует развитию знаково-символической функции сознания. При запоминании, например, последовательности геометрических фигур, дети учатся связывать каждый элемент последовательности со смысловыми моментами какой-либо сказки (сначала с помощью преподавателя, затем самостоятельно, и, наконец, с помощью своей сказки). Если вначале ребёнок может запомнить таким способом дорожку из 5 - 7 фигурок, то к концу обучения число фигурок доходит до 20-ти и более (упражнения «Волшебные мостики», «Дорожка»). Впоследствии такой способ используется при запоминании цепочек слов, последовательностей звуков, тактильных дощечек.

На занятиях по программе "Игра, творчество, развитие" дети учатся использовать различные виды памяти в одном задании. Например, в задании «Огоньки» последовательность разноцветных кругов можно запомнить разными способами: «сфотографировав» её (иконическая память); составив дорожку из образов (образная память); уловив закономерность в расположении кружков, либо проговорив названия цветов вслух и запомнив слова (словесно-логическая память).

## 1 блок

### Образное мышление

#### **Цель:**

Развитие зрительной памяти на основе образного мышления.

#### **Игры и пособия:**

Рамки Монтессори, наборы геометрических фигур, спички.

#### **Примеры заданий:**

- 1) "Дорожка" из 5 - 6 фигур (запоминание через известную сказку).
- 2) "Волшебные мостики".
- 3) Запоминание цепочек слов и выражений с помощью пиктограмм и фигурок из спичек.

## 2 блок

### Эйдетическое восприятие

#### **Цель:**

Развитие зрительной и слуховой памяти. Связь с эйдетическим восприятием.

#### **Игры и пособия:**

Наборы разноцветных кружков, "светофоры", кубики "Сложи узор".

#### **Примеры заданий:**

- 1) "Огоньки".

2) Создание мысленного образа по описанию преподавателя. Его воспроизведение ( устно или в виде рисунка ).

3) Запомнить "ниточку" из кубиков СУ, и затем выложить её.

### **3 блок**

#### **Зрительная память**

##### **Цель:**

Развитие зрительной памяти.

##### **Игры и пособия:**

РМ, наборы геометрических фигур, набор парных картинок с различиями.

##### **Примеры заданий:**

1) "Дорожка" из 6 - 7 фигурок с "волшебным мостиком". Запоминание через сказку преподавателя ( 5 фигур ) со своим концом ( 1 - 2 фигурки).

2) Посмотреть внимательно на картинку (или на набор предметов) в течение фиксированного промежутка времени и затем перечислить по памяти, что там было изображено.

3) "Что изменилось?"(сравнение картинок по памяти).

4) "Что пропало?"

### **4 блок**

#### **Точность зрительной памяти**

##### **Цель:**

Развитие зрительной памяти.

Повышение точности зрительной памяти.

##### **Игры и пособия:**

РМ, наборы геометрических фигур, игры "Внимание", "Внимание - угадайка", пособия А.Зака.

##### **Примеры заданий:**

1) "Дорожка" из 8 - 10 фигурок. Запоминание через собственную сказку.

2) "Внимание", "Внимание - угадайка".

3) Запомни рисунок и отыщи его среди похожих.

### **5 блок**

#### **Тактильная память**

##### **Цель:**

Развитие тактильной памяти.

##### **Игры и пособия:**

Тактильные дощечки, наборы геометрических фигур, повязки на глаза, тактильные мешочки и рукава.

##### **Примеры заданий:**

1) Тактильная дорожка, её запоминание через ассоциативные связки.

2) Запомнить нескольких знакомых геометрических фигур, находящихся в тактильном рукаве; затем перечислить их или нарисовать.

3) Незнакомая фигура в тактильном рукаве: запомнить на ощупь, затем нарисовать.

- 4) С завязанными глазами сложить заданную геометрическую фигуру из 2 - 3 частей.

## 6 блок

### Слуховая память

#### Цель:

Развитие слуховой памяти.

#### Игры и пособия:

- Реквизит для моделирования различных звуков.
- "Истории в картинках".
- Наборы геометрических фигур.

#### Примеры заданий:

- 1) Запомнить звуки, создав свои мысленные образы.
- 2) Разложить 3 - 4 фигурки на столе по описанию преподавателя.
- 3) Запоминание цепочек слов.
- 4) "Что в сказке неправильно?"
- 5) Создать мысленный образ по описанию и затем нарисовать картинку.

## 7 блок

### Запоминание пословиц и стихотворений

#### Цель:

Применение полученных навыков к заучиванию пословиц и стихотворений.

#### Примеры заданий:

- 1) "Нарисуй пословицу" ( т.е. картинку, передающую смысл пословицы).
- 2) "Разрезанные пословицы" ( восстановление пословицы по первым 1 - 2 словам)
- 3) Выучить стихотворение, рисуя пиктограмму - образ на каждый смысловой момент.

## РЕЧЬ

Речь является основным средством общения людей. В процессе речевого общения ребёнка со взрослыми и сверстниками совершенствуется практическое употребление речи. Постепенно речь становится механизмом мыслительной деятельности ребёнка.

Речь включает в себя несколько составляющих сторон: фонетико-фонематическая (звуковая культура), лексическая, грамматический строй, связная речь.

Каждое занятие по программе "Игра, творчество, развитие" начинается с речевой разминки и пальчиковых игр с использованием скороговорок и чистоговорок. Дети учатся дифференцировать в речи различные звуки, закрепляют их в произношении, у них совершенствуется слуховое восприятие и развивается фонематический слух. Во время речевой разминки преподаватель учит детей использовать в своей речи средства интонационной выразительности, регулировать громкость голоса и темп речи.

Ряд заданий направлен на совершенствование грамматического строя речи, активного использования детьми в своей речи прилагательных и наречий. В упражнении «Гномик-вопросик» дети учатся с помощью различных вопросительных слов выяснять признаки предметов и действий. На следующем этапе используются задания, в которых нужно найти различные предметы, обладающие одним и тем же признаком (упражнение «Найди родню»), а затем сочиняют загадки, опираясь на признаки и свойства предметов.

Во время занятий преподаватель использует любую возможность расширить у детей словарный запас. Обсуждается значение новых слов, их этимология. Дети учатся вникать в смысл устойчивых фразеологических выражений, пословиц и поговорок (задания «Нарисуй пословицу», «Найди пословицу со сходным смыслом»).

Становлению связной речи способствует упражнение «Дорожка»: ребёнок видит перед собой план рассказа, составленный из фигурок-заместителей. Со временем, в результате процесса интериоризации ребёнок автоматически составляет такой план в уме. На последующих этапах обучения детям предлагается самим придумать конец сказки или истории, сочинить сказку, имея только начало или опорную дорожку-план из образов, составить рассказ по картинке. В этих заданиях обращается внимание на причинно-следственные связи, логическую последовательность сюжета. Постепенно дети учатся создавать свои творческие рассказы и сказки, причём наряду с оригинальностью замысла эти работы имеют последовательную и грамматически правильную структуру изложения, проработаны в деталях.

## 1 блок

### Расширение словарного запаса

#### Цель.

- 1) Расширение словарного запаса.
- 2) Навыки составления плана рассказа.

#### Игры и пособия:

- 1) Наборы геометрических фигур.
- 2) Картинки.

#### **3) Мяч.**

#### Примеры заданий:

- 1) Пальчиковые игры, скороговорки, чистоговорки.
- 2) "Гномик - вопросик" (прилагательные).
- 3) "Слово на ладошке".
- 4) «Составь предложение по картинке».

## 2 блок.

### «Найди родню»

#### Цель.

- Научить ребёнка выделять основные признаки объекта, находить другие объекты с аналогичными признаками, задавать вопросы.
- 2) Расширение словарного запаса, развитие фонематического слуха.

3) Развитие умения слушать других.

**Игры и пособия:**

- 1) Мяч.
- 2) Картинки.

**Примеры заданий:**

- 1) "Гномик - вопросик" (прилагательные, глаголы).
- 2) "Да - нетки".
- 3) "Коллекция Кукушкина".
  - «Волшебные мостики».
  - «Составь маленький рассказ по картинке».
  - «Найди родню».

### 3 блок

#### Родственные понятия

**Цель.**

- 1) Расширение словарного запаса.
- 2) Понимание значения предлогов и союзов, обозначающих пространственное расположение предметов.

**Игры и пособия:**

- 1) Предметы для описания: игрушки, части растений, посуда и т.д.
- 2) Набор строительных кубиков ( 4 шт. разного цвета и (или) формы).

**Примеры заданий:**

- 1) "Опиши предмет".
- 2) "Найди родню".
- 3) "Кирпичики" ( понимание предлогов ).
- 4) «Гнездо родственных понятий».

### 4 блок

#### Рассуждаем вслух.

**Цель.**

- 1) Расширение словарного запаса.
- 2) Развитие умения рассказывать и рассуждать вслух.

**Игры и пособия:**

- 1) Картинки для описания: сказочные персонажи, фотографии животных, растений.
- 2) "Азбука в картинках".

**Примеры заданий:**

- 1) "Описание - загадка".
- 2) "Опиши картинку".
- 3) "Составь рассказ по картинкам".

### 5 блок

#### Синонимы и антонимы

**Цель.**

- 1) Расширение словарного запаса.

2) Развитие умения строить план рассказа.

**Игры и пособия:**

1) Наборы геометрических фигур.

2) Мяч.

**Примеры заданий:**

1) Пересказ текстов с помощью "дорожки".

2) "Какое слово можно употребить вместо..." (синонимы).

3) "Найди слово противоположное по значению..." (антонимы).

**6 блок**

**«Почувствуй слово»**

**Цель.**

1) Развитие умения вычленять причинно-следственные связи.

2) Расширение словарного запаса.

**Примеры заданий:**

1) "Послушай и почувствуй слово..."

2) "Если бы ... то ...".

3) Расскажи о том, что видишь, слышишь, чувствуешь.

**7 блок.**

**Эмпатия**

**Цель.**

1) Развитие умения строить план рассказа.

2) Развитие умения рассказывать и рассуждать вслух.

**Игры и пособия:**

"Азбука в картинках".

**Примеры заданий:**

1) Пересказ текстов с помощью рисунков - пиктограмм.

2) Пересказ одной и той же истории от имени различных персонажей.

3) Рассказ о том, что "видят", "слышат" и "чувствуют" окружающие предметы.

**8 блок**

**Семантика языка**

**Цель:**

Овладение семантикой языка.

**Игры и пособия:** набор ребусов

**Примеры заданий:**

1) "Крылатые слова".

2) Расшифровка и составление простейших ребусов.

3) "Зазеркалье".

**ВОЛЯ**

Воля - это способность человека действовать в направлении сознательно поставленной цели, преодолевая при этом внутренние препятствия (т.е. свои



непосредственные желания и стремления). Главный путь развития воли у дошкольника - это становление этапов волевого действия, включающего три взаимосвязанных направления (В.С.Мухина):

- 1) развитие целенаправленности действия;
  - 2) установление отношения цели действия к мотиву;
- возрастание регулирующей роли речи в выполнении действий.

В дошкольном детстве ребёнок постепенно учится удерживать цель деятельности в условиях помех, отвлекающих моментов, при отсутствии у него на настоящий момент способа её достижения. Удержание цели зависит от трудности задания, длительности его выполнения.

На занятиях по программе "Игра, творчество, развитие" на формирование волевого поведения оказывают влияние большинство заданий и игр. Сама форма проведения занятий способствует развитию произвольности деятельности и поведения ребёнка.

С первых этапов обучения дети приучаются контролировать свои непосредственные побуждения, например, не отвечать одновременно с места, а использовать «палочку-отвечалочку» для сигнала о том, что задание выполнено. Преподаватель также приучает детей (и родителей) к тому, что очередное задание, как правило, объясняется один раз, и только после того, как объяснение закончено, можно брать игры и пособия и начинать выполнение задания (здесь хорошо использовать волшебное слово «пожалуйста» - сигнал к выполнению задания).

Волю детей развивают и задания на тактильное восприятие (когда нельзя подсмотреть, хотя очень хочется), произношение скороговорок и чтение стихов с определённой интонацией и скоростью, игры с правилами, которые положено выполнять в определённой роли. При проверке домашних заданий (чтение стихов, показ рисунков) дошкольники приучаются слушать других, при этом развивается самооценка ребёнка. При работе над заданиями, которые не получаются сразу, у детей развивается усидчивость и настойчивость. По окончании занятия дети должны сами сложить все пособия и убрать их на место.

В произвольных действиях содержание мотива и цели не совпадают. Главным приобретением дошкольника в развитии воли является определённый уровень организованности, произвольности поведения и деятельности как способа подчинить свои действия требованиям «надо», а не «хочу», необходимый для обучения в школе. Постепенно в результате обучения и воспитания на основе произвольного внимания, памяти, импульсивных действий формируются высшие психические функции - произвольное внимание, память, целенаправленное мышление, произвольные действия.

## 1 блок.

### Самоконтроль.

#### Цель:

Привить детям и родителям нормы поведения на занятиях.

#### Игры:

- «Палочка-отвечалочка»;

- «Пожалуйста»;
- «Да и нет по-болгарски»;

**Примеры заданий:**

- «Послушай и повтори»;
- «Убери за собой».

**2 блок.**

**Выдержка.**

**Цель.**

- Развитие выдержки (умения сдерживать свои движения и эмоции) и соподчинения мотивов поведения..

2) Развитие внимания.

**Игры:**

- «Запрещённое движение»;
- «Пожалуйста»;
- «Да и нет не говорите»;

**Примеры заданий:**

- Определить фигуру, вложить вкладыши в рамки с закрытыми глазами, работа с тактильным рукавом.
- Вспомнить и рассказать историю, герой которой (или сам ребёнок) проявил выдержку.

**3 блок.**

**Настойчивость.**

**Цель.**

Выработка усидчивости и настойчивости.

**Игры:**

- «Колодец»;
- "Сложи узор";
- «Сложи квадрат».

**Примеры заданий:**

Регулярно выполнять какое-либо дело (помощь по дому, утренняя зарядка).

**4 блок.**

**Оценка и самооценка.**

**Цель.**

Развитие способности к оценке и самооценке. Развитие умения слушать других.

**Примеры заданий:**

- «Ёжик» (найди клад);
- «Жюри»;
- «Чья версия лучше?» (коллективное мнение);
- «Пожалуйста»;

- Работа с кубиками "Сложи узор": счёт выложенных узоров.

### **5 блок.**

#### **Самостоятельность.**

##### **Цель.**

- Научить ребёнка быстро и продуманно выбирать цель и определять способ её достижения.
- Развитие взаимоотношений со взрослыми и сверстниками.

##### **Примеры заданий:**

- Проведение детьми по очереди разминки перед занятием (с домашней подготовкой);
- Выполнение какого-либо трудового поручения и рассказ о нём (можно в кругу перед началом занятия);
- Работа с кубиками "Сложи узор": выбрать самостоятельно узор и сложить его.

### **6 блок.**

#### **Планирование.**

##### **Цель.**

- 1) Приучить ребёнка составлять план своей деятельности и придерживаться его.
- 2) Выработка у ребёнка правильных навыков.

##### **Игры:**

- «Робот».
- «Угадай инструмент».

##### **Примеры заданий:**

- Составить план выполнения какого-либо дела, например, мытья посуды. Выполнить план.
- Составить план дня (вместе с родителями). Выполнить план. В конце дня обсудить, что получилось из задуманного, наметить план на следующий день.
- «Робот»;
- «Молчанка»;
- «Сосчитай до трёх перед ответом».

### **7 блок.**

#### **«Хочу» и «надо».**

##### **Цель.**

Развитие у детей умения подчинять свои действия определённым требованиям.

##### **Примеры заданий:**

- «Запрещённое движение»;
- «Собери спички, пользуясь только большим пальцем и мизинцем левой руки»;

- Графический диктант.

## **ВНИМАНИЕ**

Развитие внимания ребёнка дошкольного возраста тесно взаимосвязано с развитием воли и произвольности поведения. Внимание включено во все остальные психические процессы, оно выступает как необходимый момент восприятия, памяти, воображения, мышления. Развитие внимания ребёнка 5 - 7 лет существенно зависит от значимости, эмоциональности, интереса для него материала, от характера деятельности, которую выполняет ребёнок.

На занятиях по программе "Игра, творчество, развитие" большое значение придаётся развитию произвольного внимания, опираясь на непроизвольное. Ребёнок учится управлять своим вниманием, подчинять его своей воле.

### **1 блок**

#### **Сосредоточенность (концентрация внимания).**

##### **Цель.**

Развитие умения сконцентрироваться на одном объекте и отвлечься от других.

##### **Примеры игр и заданий:**

- «Свисток»;
- «Огоньки»;
- «Внимание!»;
- «Ёжик» (найди фигуру);
- «Муха».

### **2 блок.**

#### **Переключаемость внимания.**

##### **Цель.**

Развитие способности перевода внимания с одного объекта (вида деятельности) на другой.

##### **Примеры игр и заданий:**

- «Свисток»;
- «Запрещённое движение»;
- «Лягушки и аисты».

### **3 блок.**

#### **Устойчивость внимания.**

##### **Цель.**

Развитие способности длительного сохранения внимания на одном и том же объекте (задаче).

##### **Примеры игр и заданий:**

- «Да-нет» -ка;
- «Ёжик» (диктант);
- графический диктант;

- «Сложи квадрат»;
- «Уникуб».

#### 4 блок.

#### Объём внимания.

##### Цель.

Развитие произвольности внимания, увеличение объёма кратковременной памяти.

##### Примеры игр и заданий:

- «Что изменилось?»;
- рисунок по описанию;
- «Что было на картинке?»;
- «Светофоры».

#### 5 блок.

#### Распределение внимания.

##### Цель.

Развитие способности рассредоточить внимание, параллельно выполняя два и более вида деятельности.

##### Примеры игр и заданий:

- пальчиковые игры со скороговорками;
- выкладывание фигур из плоскостных игр с произнесением скороговорок;
- графический диктант;
- задания на опосредованное запоминание

### **ВООБРАЖЕНИЕ**

Воображение - это способность человека создавать новые образы путём переработки предшествующего опыта. Возможность создавать что-либо новое, необычное закладывается в дошкольном и младшем школьном возрасте через расширение кругозора ребёнка, развитие мышления и воображения.

Воображение в младшем дошкольном возрасте имеет преимущественно воссоздающий характер, позволяя ребёнку представлять сказочные образы. Постепенно, в процессе развития ребёнок учится придумывать что-то принципиально новое, создавать новые образы. Его воображение становится творческим. В программе "Игра, творчество, развитие" большое внимание уделяется развитию творческого воображения детей.

На развитие воображения большое влияние оказывает сюжетно - ролевая игра, умение создавать сюжет игры в умственном плане, пользоваться предметами - заместителями. На занятиях по программе "Игра, творчество, развитие" используется целая серия игр, обучающих детей видеть различные образы в одном и том же предмете, превращать одни и те же фигурки в различных героев сказочных путешествий. Развитию воображения также

способствует изобразительная деятельность с использованием нестандартных средств, перевоплощения детей в различных персонажей.

Постепенно, в процессе выполнения творческих заданий, воображение детей выходит на достаточно высокий уровень развития. Дети создают образы в соответствии с поставленной целью и определёнными требованиями. Дошкольники и младшие школьники сочиняют сказки и истории, используя любой заданный элемент в качестве отправной точки воображения, используя такие приёмы фантазирования, как уменьшение и увеличение объектов, перемещение их во времени и пространстве.

### **1 блок**

#### **На что это похоже? (опредмечивание)**

Цель: в незавершённой фигуре увидеть определённый объект.

Игры и пособия: “На что это похоже?”, “Дорисуй до образа”, “Волшебные картинки”, “Перевёртыши”, рамки Монтессори.

Примеры заданий:

1) обвести любую геометрическую фигуру (лекало, букву и т.д.), дорисовать, чтобы получился кто-то или что-то.

### **2 блок**

#### **Учимся пользоваться предметами-заместителями**

Цель: научить ребенка оперировать различными заместителями предметов.

Игры и пособия: “Живые фигурки”, “Мешок со сказками”, “Дорожка”.

Примеры заданий:

1) использование геометрических фигур (вкладышей из рамок Монтессори) при пересказывании истории или сказки.

### **3 блок**

#### **Изображение нестандартными средствами**

Цель: развитие нестандартности мышления, творческого воображения.

Игры и пособия: пластилин, пуговицы, спички, нитки различной толщины, бархатная бумага и т.д.

Примеры заданий:

1) на листе бархатной бумаги расположить нитки, создав образ по замыслу.  
2) на листе бумаги размазать кусочек пластилина, в получившейся кляксе увидеть образ.

### **4 блок**

#### **Театр для маленьких**

Цель: развивать способность управлять мимикой, жестами, движениями.

Игры и пособия: “Кто я?”, “Что я?”, “Игра с воображаемыми предметами”, “Игра с воображаемыми действиями”, “Игра с воображаемыми ситуациями”, “Пантомима”.

**Примеры заданий:**

1) по просьбе преподавателя изобразить с помощью жестов какого-то зверя.

**5 блок**

**Работаем со сказкой**

**Цель:** научиться подчинять свое воображение определенному замыслу, научиться действовать по заранее продуманному плану.

**Игры и пособия:** “Зашифруй сказку”, “Расшифруй сказку”, “Сочини сказку”.

**Примеры заданий:** детям рассказывается история или сказка, затем с помощью пиктограмм зарисовываются основные эпизоды (создается опора для пересказа).

## ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Развитие творческих способностей ребёнка - это тот стержень, на котором строится вся программа "Игра, творчество, развитие". С одной стороны, когда ребёнок погружён в доброжелательную и творческую атмосферу, он очень быстро развивается и в интеллектуальном, и в нравственном, и в эстетическом, и в физическом отношениях, у него становится меньше трудностей в общении со сверстниками и взрослыми. С другой стороны, гармоничное развитие ребёнка, его широкий кругозор обеспечивают основу для высокой творческой продуктивности.

По мнению ряда психологов [13], творческие способности ребёнка ярче всего проявляются в 3 - 5 лет, а к 6 годам наступает спад. Этот спад считается следствием возрастания критичности и рассудочности в сознании ребёнка.

У детей, занимающихся по программе "Игра, творчество, развитие", такого спада не происходит. Творческий потенциал, заложенный в каждом ребёнке, не только сохраняется, но и развивается, выходит на новый, более высокий уровень. Дети обучаются творческому стилю жизни, творческому подходу к любому, даже самому обыденному делу.

В процессе занятий по программе "Игра, творчество, развитие" дети обучаются способам творческого мышления (гибкость, ассоциативность, системность, нестандартность мышления, изучение элементов ТРИЗ и приемов фантазирования).

Большое значение придаётся развитию продуктивности мышления, поскольку её высокий уровень свидетельствует, как правило, о высоком уровне креативности человека. Чем большее число альтернатив выдвигается и рассматривается в процессе поиска решения, тем выше вероятность не только решения проблемы, но и выбора наилучшего решения. Для повышения продуктивности творческого мышления детей используются сказки, где нужно помочь героям разрешить какую-нибудь проблему. В этой ситуации поощряется выдвижение множества разнообразных идей, каждая из которых обязательно бывает выслушана. При этом преподаватель руководствуется следующими правилами:

- Никакой отрицательной критики; исключение оценки до тех пор, пока не будут высказаны все идеи.
- Требование свободы: чем шире идеи, тем лучше.
- Включаются как очевидные, так и необычные альтернативы.
- Комбинирование уже высказанных альтернатив для создания новых.

Также стимулируется появление у детей новых вопросов, ракурсов, точек зрения, формирование творческого отношения к окружающей действительности.

Для оценки уровня развития творческого мышления используются тесты П. Торренса («Закончи рисунок») и Дж. Гилфорда («Необычное использование»). Результаты свидетельствуют о том, что у всех детей, занимающихся по программ "Игра, творчество, развитие" очень высоки такие показатели творческого мышления, как беглость, гибкость и разработанность выдвинутых



идей. Показатель оригинальности выше у тех детей, которые начали заниматься по программе "Игра, творчество, развитие" в более младшем возрасте.

### 1 блок

#### Ассоциативность мышления

**Цель:** Развитие ассоциативности мышления.

**Упражнения:** ассоциации по смежности, ассоциации по подобию, ассоциации по контрасту.

**Примеры заданий:** руководитель называет любое слово, дети - предметы или явления, связанные с названным словом различными ассоциациями.

### 2 блок

#### Системность мышления

**Цель:** Развитие системности мышления

**Упражнения:** "Что бывает таким же?", "Цепочки слов", "Теремок", "Робинзон Крузо" и т. д.

**Примеры заданий:** руководитель бросает мяч всем по очереди, задавая вопросы: "Что бывает таким же?", "У кого или у чего это есть?", "Кто или что делает так же?"; детям раздаются карточки с изображением различных предметов, им нужно сказать, чем их предмет похож на тот, который находится у преподавателя (сходство можно искать по свойствам, функциям, под- и надсистемам).

### 3 блок

#### Нестандартность мышления

**Цель:** Развитие нестандартности мышления

**Упражнения:** "Чего на свете не бывает?", "Помоги сказочному герою", "Маска", "Сломанные часы", "Волшебная монета" и т. д.

**Примеры заданий:** детям предлагается помочь сказочным героям найти выход из той или иной ситуации, например, преодолеть какое-то препятствие; детям дается задание придумать несуществующее животное и т. д.

### 4 блок

#### Оригинальность мышления, изучение приемов фантазирования.

**Цель:** Развитие оригинальности мышления, изучение приемов фантазирования

**Упражнения:** "Увеличение - уменьшение", "Все наоборот", "Замедление - ускорение", "Оживление", "Объединение - разделение".

**Примеры заданий:** детям предлагается незаконченная фраза, им нужно ее закончить: "Я хотел бы стать таким...(большим или маленьким), чтобы...(зачем нужно увеличиваться или уменьшаться); детям нужно придумать и нарисовать лес (город, планету и т. д.), где все наоборот; детям предлагается выбрать, какие процессы они хотели бы замедлить, а какие ускорить: когда их хвалят, когда ругают; когда что-то болит и т. д.

### 5 блок

## Продуктивность мышления

### Цель: Развитие продуктивности мышления

Упражнения: “Необычное использование”, “Все наоборот”.

### Примеры заданий:

- Придумать как можно больше способов использования обычных предметов.
- Дорисовать серию одинаковых контуров до различных образов.
- Увидеть в одном чернильном пятне несколько животных, птиц и т.д.

### 6 блок

### Гибкость мышления

Цель: Развитие гибкости мышления

Упражнения: “Робинзон Крузо”, “Помоги сказочному герою”, “Чего на свете не бывает”.

### Примеры заданий:

- Составить как можно больше предложений, включающих 2-3 заданных слова.
- Придумать как можно больше способов использования обычных предметов.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Тестирование детей, занимающихся по программе "Игра, творчество, развитие", осуществляется 2 раза в год, в сентябре-октябре и в апреле-мае. Оно проводится по направлениям:

- Психологическая диагностика творческого мышления дошкольников и их родителей с использованием Краткого теста творческого мышления П.Торренса [26].
- Психологическая диагностика творческого мышления младших школьников с использованием Краткого теста творческого мышления П.Торренса [26] и Вербального теста творческого мышления Дж.Гилфорда [1].
- Психологическая диагностика развития познавательной сферы ребёнка с использованием тестов Вицлака [2], Венгера[6], МЭДИС [30] и др.
- Психологическая диагностика готовности детей к школьному обучению с использованием пакета методик, составленного Обнинским психологическим центром «Детство» и включающим в себя тесты Кеэса[46], Керна - Йирасека, Элькониной, Вицлака и др.

Психологическое тестирование преследует следующие цели:

- Выявление особенностей развития каждого ребёнка, возможных задержек в развитии тех или иных функций. Сообщение о результатах тестирования родителям и выдача конкретных рекомендаций.
- Определение степени влияния занятий по программе "Игра, творчество, развитие" на развитие познавательных способностей детей и творческого мышления детей и их родителей.
- Раннее выявление способностей и одарённости каждого ребёнка.

- Внесение коррекционных поправок в программу в соответствии с уровнем развития детей в каждой группе.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

№	Наименование
<b>I</b>	<b>Рамки Монтессори</b>
<b>II</b>	<b>Игры Б.П.Никитина</b>
1	Кубики «Сложи узор»
2	«Уникуб»
3	«Дробь»
4	«Кубики для всех»
5	«Кирпичики»
6	«Сложи квадрат»
7	«Внимание!», «Внимание, угадай-ка!»
8	«Таблица сотни»
<b>III</b>	<b>Плоскостные разрезные игры</b>
1	«Танграм»
2	«Пентамино»
3	«Гексамино»
4	«Вьетнамская игра»
5	«Колумбово яйцо»
6	«Квадрат Пифагора»
7	«Листик»
8	«Волшебный квадрат»
<b>IV</b>	<b>Игры Воскобовича</b>
1	«Геоконт»
2	Волшебный квадрат
<b>V</b>	<b>Другие игры и пособия</b>
1	Карточки «Ёжик»
2	«Цветной телевизор»
3	«Огоньки»
4	Цветные кляксы
5	Карточки «4-й лишний», «Поиск 9-го»
6	«Складушки»
7	Тактильные дощечки
8	Тактильные рукава, мешочки, повязки на глаза
9	Дощечки с отверстиями для шнуровки
10	Мозаика
11	«Точечки»
12	«Пексесо»
13	Спички, счётные палочки
14	Пособия А.Зака
15	Карточки с цифрами от 0 до 9

- 16 «Счастливый куб»
- 17 «Маленький гений»
- 18 «Мраморный куб»

**Примечание:** На группу детей из 15 человек требуется по 16 экземпляров всех видов игр и пособий.

## СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ по программе

### а. Для педагогов, для обучающихся, для родителей

- Аверина И.С., Щербланова Е.И. Вербальный тест творческого мышления. М., 1996.
- Альманах психологических тестов. М., 1995.
- 3. Агаева Е.Л., Брофман В.В., Булычева А.И. и др. Чего на свете не бывает? М., 1991.
- Альтшуллер Г., Верткин И. Как стать гением. Минск, 1994.
- Альтшуллер Г.С., Злотин Б.П., Филатов В.И. Профессия - поиск нового. Кишинев, 1988.
- Альтхауз Д., Дум Э. Цвет, форма, количество. М., 1984.
- Амонашвили Ш.А. Созидаю человека. М., 1982.
- Андреев О.А., Хромов Л.Н. Тренируйте память. М., 1994.
- Бардиер Г., Ромазан И., Чередникова Т. Я хочу. Психологическое сопровождение естественного развития маленьких детей. Кишинев, С.-Петербург, 1993.
- Барташникова И.А., Барташников А.А. Учись, играя. Харьков, 1997.
- Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей. - Ярославль, 1997.
- Богданова Т.Г., Корнилова Т.В. Диагностика познавательной сферы ребёнка. М., 1994.
- Венгер Л.А. Восприятие и обучение. М., 1969.
- Венгер Л.А., Венгер А.Л. Домашняя школа мышления. М., 1994.
- Венгер Л.А. и др. Психолог в детском саду. М., 1995.
- Венгер Л.А., Дьяченко О.М. и др. Угадай, как нас зовут. М., 1994.
- Винокурова Н.К. Магия интеллекта. (Или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, мысленнее взрослых). М., 1994.
- Волина В.В. Учимся, играя. (Занимательное азбуковедение. Веселая грамматика. В гостях у слова.). М., 1994.
- Гарибян С.А. Школа памяти. Суперактивизация памяти через возрождение эмоций. М., 1992.
- Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет. Под редакцией Столяра А.А. М., 1991.
- Джежелей О.В. Помогайка. Книга для взрослых и детей. М., 1994.
- Дневник воспитателя детского сада. Под ред. О.М.Дьяченко, Т.В.Лаврентьевой. М., 1996.
- Дружинин В.Н. Психология общих способностей. М., 1995.
- Дьяченко О.М., Веракса Н.М. Чего на свете не бывает? М., 1994.
- Ефимовский Е.С. Мудрые науки - без назидания и скуки: карусель изобретений. С.-Петербург, 1994.
- Зак А. Путешествие в сообразию. Вып. 1 - 10. М. 1993.
- Зак А.З. Развитие умственных способностей младших школьников. М., 1994.

- Игра, творчество, развитие. Выпуск 1. Сказочные путешествия. Сборник разработок развивающих занятий для дошкольников и младших школьников. Под ред. Т.В.Ляшко., Обнинск, 1997.
- Икар-1. Методическое пособие по развитию творческого воображения детей. Ейск, 1993
- Злотин Б.Л., Зусман А.В. Месяц под звездами фантазии: Школа развития творческого воображения. Кишнев, 1988.
- Корсак Г.С., Махотина Е.В. Развивающие игры (методическое пособие). Обнинск, 1995.
- Краткий тест творческого мышления. Фигурная форма. М., 1995.
- Кравцова Е.Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе. М., 1991.
- Ляшко Т.В. Синицына Е.И. Через игру - к творчеству. Методическое пособие. (Первый и второй выпуски). Обнинск, 1994.
- Макарова Е. В начале было детство. М, 1990.
- Матюгин И.Ю., Чакаберия Е.И., Рыбникова И.К., Слоненко Т.Б., Мазина Т.Н. Школа эйдетики. Развитие памяти, образного мышления, воображения. М., 1994.
- Методика экспресс-диагностики интеллектуальных способностей (МЭДИС 6-7). Обнинск, 1994.
- Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М., 1990.
- Мурашкова И.Н., Валюмс Н.П. Картинка без запинки. Санкт-Петербург, 1995.
- Начало пути к себе. Днепродзержинск, 1990.
- Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М., 1989.
- Новоторцева Н.В. Развитие речи детей. (Популярное пособие для родителей и педагогов). Ярославль, 1995.
- Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М., 1995.
- Обучение детей младшего школьного возраста элементам теории решения изобретательских задач. Челябинск, 1990.
- Одарённые дети: Пер.с англ. /Общ. ред. Бурменской Г.В. и Слуцкого В.М. М., 1991.
- Организация экспериментальной площадки в образовательных учреждениях детей. Методические рекомендации. М., 1997.
- Правила игры без правил./Сост. Селюцкий. Петрозаводск, 1989.
- Программа воспитания и обучения в детском саду. М., 1987.
- Психология одарённости детей и подростков. Под ред. Н.Лейтеса. М., 1996.
- Психологическая диагностика детей и подростков. Под ред. К.Гуревича. М. 1995.
- Психологический словарь. М., 1996.

- Рекомендации по экспертизе программ для дополнительного образования детей. М., 1995.
- Рихтерман Т.Д. Формирование представлений о времени у детей дошкольного возраста. М. 1995.
- Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. М., 1978.
- Сербина Е.В. Математика для малышей. М., 1992.
- Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. (Популярное пособие для родителей и педагогов). Ярославль, 1996.
- Стрелкова Л.П. Уроки сказки: М., 1989
- Стрельцова Л.Е., Тамарченко Н.Д. Мастерская слова. Экспериментальный учебник по литературе для первого класса школы гуманитарного типа. М., 1993.
- Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей. (Популярное пособие для родителей и педагогов). Ярославль, 1995.
- Тест школьной зрелости. Обнинск, 1992.
- Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. (Популярное пособие для родителей и педагогов). Ярославль, 1995.
- Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Практикум по детской психологии. М., 1995.
- Цуцуми Й. Упрощенная методика сохранения здоровья пальцевыми упражнениями: М., 1991
- Шустерман З.Г. Новые приключения колобка, или наука думать для больших и маленьких. М., 1993.
- Шустерман М.Н., Шустерман З.Г. Как попасть в сказку. М., 1995.
- Этическая педагогика. Сборник избранных работ Валявского А.С. Санкт-Петербург, 1993.
- Этическая педагогика. Сборник избранных работ Валявского А.С. Свободная школа мышления и общения. Санкт-Петербург, 1994.
- Юдин Г.Н. Заниматика. М., 1994.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

**Сентябрь:** Развитие восприятия размера, цвета и формы. Наглядно-образное мышление. Образное мышление. Расширение словарного запаса. Самоконтроль. Устойчивость внимания. Театр для маленьких.

**Октябрь:** Развитие восприятия времени. Анализ и синтез. Образное мышление. «Найди родню». Выдержка. Объём внимания. Театр для маленьких.

**Ноябрь:** Тактильное восприятие. Анализ и синтез. Эйдетическое восприятие. Родственные понятия. Рассуждаем вслух. Настойчивость. Распределение внимания. Работаем со сказкой.

**Декабрь:** Восприятие размера. Внутренний план действий. Зрительная память. Синонимы и антонимы. Оценка и самооценка. Работаем со сказкой.

**Январь:** Восприятие промежутков времени. Обобщение и классификация. Точность зрительной памяти. «Почувствуй слово». Самостоятельность. Ассоциативность мышления.

**Февраль:** Зрительное, слуховое и тактильное восприятие. Логическое мышление. Тактильная память. Эмпатия. Планирование. Системность мышления.

**Март:** Зрительное, слуховое и тактильное восприятие. Симметрия. Слуховая память. Семантика языка. «Хочу» и «надо». На что это похоже? (опредмечивание). Нестандартность мышления.

**Апрель:** Пространственная ориентировка. Слуховая память. Семантика языка. Сосредоточенность (концентрация внимания). Учимся пользоваться предметами-заместителями. Оригинальность мышления, изучение приемов фантазирования. Продуктивность мышления.

**Май:** Пространственное мышление. Запоминание пословиц и стихотворений. Переключаемость внимания. Изображение нестандартными средствами. Гибкость мышления.