

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Свердловской области «Екатеринбургская школа № 8, реализующая
адаптированные основные общеобразовательные программы»

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
учителей трудового обучения
Шмаков Е.И.Шмакова
Протокол № 1
от «30» 08 2023г.

СОГЛАСОВАНО
зам. директора по УР
Ю.В. Кутилова
« 01 » 09 2023г.



Рабочая программа
учебного предмета «Игротека»
для обучающихся с умеренной, тяжёлой, глубокой умственной отсталостью
(интеллектуальными нарушениями), тяжёлыми и множественными
нарушениями развития (вариант 2) 5 «В», 5 «Б»

Составитель: О.Н. Кузнецова,
учитель, ВКК

Екатеринбург, 2023

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Общая характеристика учебного предмета.....	4
3. Описание места учебного предмета.....	5
4. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Игротека».....	6
5. Содержание учебного предмета «Игротека».....	9
6. Тематическое планирование.....	30
7. Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности.....	34

1. Пояснительная записка

Рабочая программа (далее - программа) учебного предмета «Игротека» для обучающихся с умеренной умственной отсталостью (вариант 2) 5В класса, составлена в соответствии с адаптированной основной общеобразовательной программой образования обучающихся с умственной отсталостью государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Свердловской области «Екатеринбургская школа № 8, реализующая адаптированные основные общеобразовательные программы» (далее – школа № 8) и следующих нормативно - правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями и дополнениями);

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2014 № 1598 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 № 1599 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)» (далее – ФГОС ОО УО (ИН));

- Приказ Министерства просвещения РФ от 24 ноября 2022 г. № 1026 об утверждении Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (далее - ФАООП УО);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 22.03.2021 № 115 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 18 мая 2020 № 249 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 28 декабря 2018 № 345»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению

безопасности и (или безвредности для человека факторов среды обитания» (с изменениями и дополнениями);

- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;

- Закон Свердловской области от 15 июля 2013 № 78-ОЗ «Об образовании в Свердловской области» (с последующими изменениями и дополнениями);

- Закон Свердловской области от 23.10.1995 № 28-ОЗ «О защите прав ребенка» (с последующими изменениями и дополнениями);

- Устав ГБОУ СО «ЕШИ № 8», утверждённый приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 10.01. 2020 № 20-Д «Об утверждении уставов государственных бюджетных учреждений Свердловской области»;

- Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ГБОУ СО «ЕШИ № 8»;

- Адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) вариант 1 ГБОУ СО «ЕШИ № 8»;

- Недельный учебный план образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) 5-8 классов по АООП ОО УО (ИН) вариант 2 на 2023-2024 учебный год;

2.Общая характеристика предмета

Игра – один из основных видов деятельности детей школьного возраста. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования человеческих взаимоотношений, совершенствуются психические процессы, обучающиеся приобретают навыки взаимодействия в коллективной, творческой деятельности: умение действовать сообща (навык сотрудничества), считаться с интересами других (само и взаимоконтроль), подчинять свои интересы общим (соподчинение), уступать, принимать правильное решение. Умение «игрового» употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми (условными), создание отношений между персонажами. Игра корригирует подавляемые негативные эмоции, страхи, неуверенность в себе, расширяет способности детей к общению, увеличивает диапазон доступных ребенку действий с предметами, а также помогает развивать любознательность, облегчает процесс усвоения знаний, помогает сделать любой учебный материал доступным для каждого обучающегося. В игре происходят формирование произвольного поведения ребенка и его социализация.

Данная рабочая программа составлена с учетом психофизических особенностей обучающихся с интеллектуальной недостаточностью и направлена на коррекцию эмоционально волевой сферы и познавательной деятельности.

Цель: коррекция и развитие речемыслительных способностей обучающихся, побуждение к речевой деятельности через использование игр различного содержания, развитие познавательной деятельности обучающихся, расширение знаний об окружающем мире, формирование навыков общения.

Задачи:

- обучение игровым действиям с последующим соединением в простой сюжет, отображающий бытовые ситуации;
- использование простых игрушек согласно функциональному назначению;
- обучение использованию в игре предметов – заменителей бытового содержания;
- нахождение предметов и игрушек по характерному образу, звучанию с последующим использованием в процессе игровых действий;
- развитие коммуникативных умений и действий вербального и невербального характера;
- развитие нравственных и эстетических чувств;
- развитие способностей к творческой деятельности.
- коррекция интеллектуального и психо – эмоционального развития детей с ограниченными возможностями;
- развитие до необходимого уровня психофизических функций, артикуляционного аппарата, фонематического слуха, мелких мышц руки, пространственной ориентации, зрительно-моторной координации и др.;
- обогащение кругозора детей, формирование представлений о предметах и явлениях окружающей действительности;
- формирование умений и навыков, необходимых для деятельности любого вида: умение ориентироваться в пространстве, планировать работу, выполнять ее в соответствии с образцом и инструкцией;
- повышение уровня общего развития школьников с ограниченными возможностями и коррекция индивидуальных отклонений;
- улучшение эмоционально – волевого состояния обучающихся, снижение агрессивного поведения;
- умение общаться со сверстниками и взрослыми.

Основной формой организации занятий по игрокоррекции является игра.

Содержание уроков игры и игровой коррекции тесно связано с содержанием уроков физической культуры, альтернативной коммуникацией, ручного труда, изобразительной деятельности, музыкально-ритмических занятий.

4.Описание места учебного предмета

Рабочая программа «Игротека» состоит в части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, обеспечивающих реализацию особых (специфических) образовательных потребностей, характерных для каждой группы обучающихся, а также индивидуальных потребностей каждого обучающегося.

Учебный предмет связан с такими дисциплинами как, «Язык и речевая практика». «Речь и альтернативная коммуникация», «Математические представления», «Человек», обеспечивая достижение обучающимися с умеренной, тяжёлой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), с ТМНР образовательных результатов в области обучения языку и развития речи, математического образования и развития познавательной деятельности, воспитания чувства коллективизма, товарищества, толерантности, ответственности и инициативности.

Учебный предмет «Игротека» введён в учебный план в часть, формируемую участниками образовательных отношений. В 5 классе на предмет «Игротека» отводится 2 часа в неделю, 68 часов в год.

Годовой план

Учебный предмет «Игротека»	Количество занятий				Всего за учебный год
	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	
5 класс	16	16	20	16	68

4.Планируемые результаты освоения учебного предмета «Игротека»

Личностные и предметные результаты освоения учебного курса.

Личностные результаты:

- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.
- получение удовольствия от игры;

Предметные результаты:

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;
- выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убегать от водящего, ловить игроков;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую

функцию;

- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

Программа формирования базовых учебных действий

– создание благоприятной обстановки, способствующей формированию положительной мотивации пребывания в образовательной организации и эмоциональному конструктивному взаимодействию с взрослыми и сверстниками;

- спокойное пребывание в новой среде;
- перемещение в новой среде без проявлений дискомфорта;
- принятие контакта, инициированного взрослым;
- установление контакта с педагогом и другими взрослыми, участвующими в организации учебного процесса;

– ориентация в учебной среде (пространство, материалы, расписание) класса;

- планирование учебного дня;
- ориентация в расписании дня (последовательности событий/занятий, очередности действий);

- следование расписанию дня;
- формирование учебного поведения;
- поддержание правильной позы ;
- направленность взгляда на лицо взрослого, на выполняемое задание ;
- подражание простым движениям и действиям с предметами;
- выполнение простых речевых инструкций (дай, возьми, встань, сядь, подними и др.);

- принятие помощи взрослого;
- использование по назначению учебных материалов;
- выполнение простых действий с одним предметом (по подражанию);
- выполнение действий с предметами (по подражанию);
- выполнение простых действий с картинками (по подражанию);
- соотнесение одинаковых предметов (по образцу);
- соотнесение одинаковых изображений (по образцу) ;
- выполнение простых действий с предметами и изображениями (по образцу) ;

– соотнесения предмета с соответствующим изображением (по образцу) ;

– выполнение простых действий по наглядным алгоритмам (расписаниям) (по образцу);

– сидение за столом в течение определенного периода времени на групповом занятии;

– выполнение движений и действий с предметами по подражанию и по образцу на групповом занятии;

- выполнение речевых инструкций на групповом занятии;

- выполнение задания в течение определенного временного промежутка на групповом занятии;
- принятие помощи учителя на групповом занятии;
- формирование умения выполнять задания в соответствии с определенными характеристиками;
- выполнение задания полностью (от начала до конца);
- выполнение задания в течение периода времени, обозначенного наглядно (при помощи таймера, будильника, песочных часов);
- выполнение задания с заданными качественными параметрами;
- переход от одного задания (операции, действия) к другому в соответствии с расписанием занятий, алгоритмом действия и т.д.

Система оценки достижения обучающимися с умственной отсталостью планируемых результатов освоения учебного предмета

Текущая аттестация обучающихся включает в себя полугодовое оценивание результатов освоения СИПР, разработанной на основе АООП образовательной организации.

Промежуточная (годовая) аттестация представляет собой оценку результат освоения СИПР и развития жизненных компетенций ребёнка по итогам учебного года. Для организации аттестации обучающихся рекомендуется применять метод экспертной группы (на междисциплинарной основе). Основой служит анализ результатов обучения ребёнка, динамика развития его личности.

Предметом итоговой оценки должно стать достижение результатов освоения специальной индивидуальной программы развития последнего года обучения и развития жизненной компетенции обучающихся.

Итоговая аттестация осуществляется в течение последних двух недель учебного года путем наблюдения за выполнением обучающимися специально подобранных заданий, позволяющих выявить и оценить результаты обучения.

При оценке результативности обучения важно учитывать затруднения обучающихся в освоении отдельных предметов (курсов) и даже образовательных областей, которые не должны рассматриваться как показатель неуспешности их обучения и развития в целом.

Система оценки результатов отражает степень выполнения обучающимися СИПР, взаимодействие следующих компонентов:

- что обучающийся знает и умеет на конец учебного периода;
- что из полученных знаний и умений он применяет на практике;
- насколько активно, адекватно и самостоятельно он их применяет.

При оценке результативности обучения должны учитываться особенности психического, неврологического и соматического состояния каждого обучающегося. При оценке результативности достижений необходимо учитывать степень самостоятельности ребенка. Оценка выявленных результатов обучения осуществляется в оценочных показателях, основанных на качественных критериях по итогам выполняемых практических действий:

Уровни самостоятельности при выполнении заданий	
- не выполняет задание	-
- выполняет задание со значительной помощью	зп
- выполняет задание с частичной помощью	чп
- выполняет задание по подражанию	п
- выполняет задание по образцу	о
- выполняет задание самостоятельно, но допускает ошибки	с ш
- выполняет задание самостоятельно (без ошибок)	+

5.Содержание учебного предмета «игротека»

Программный материал содержит следующие виды игр: сюжетно ролевые игры, подвижные игры, игры на развитие слухового внимания, игры драматизации, игры на развитие внимания и мелкой моторики, игры на развитие зрительного внимания и памяти.

По содержанию все игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий. В игре используются различные предметы: игрушки, рисунки, карточки, таблицы, плакаты, модели, карты. Игры сопровождаются диалогами, заученными отрывками стихов, пословицами, поговорками, музыкальными фонограммами, визуальными эффектами.

1.Сюжетно-ролевые игры 10 ч.

1.Игра «Школа»

Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).

Примерные игровые действия: поступление в школу; подготовка к школе, приобретение необходимых школьных принадлежностей; 1 сентября, торжественная линейка; Урок; перемена; уход домой.

Оборудование: школьные принадлежности; доски; журналы; указки; карты, атласы; дневники.

2.Игра «Цирк».

Цели: Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах

поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

Примерные игровые действия: изготовление билетов, программ циркового представления; подготовка костюмов; покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом; фотографирование.

Оборудование: афиши; билеты; программки; элементы костюмов; атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»; гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; грим, косметические наборы; спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

3.Игра «Библиотека».

Цели. Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия. Оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с картотекой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

Оборудование: компьютер; учетные карточки; книги; картотека.

4.Игра «Химчистка».

Цели. Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия: прием заказа; оформление заказа; оплата заказа; чистка одежды; использование лаборатории для поиска новых средств; выполнение заказа; доставка заказа.

Оборудование: бланки приема; чехлы для одежды; одежда; набор для лаборатории; стиральная машинка; утюг.

5.Игра «Банк».

Цели: Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

Примерные игровые действия: посещение банка, выбор необходимых услуг, работа кассы, оформление документов, прием коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами, консультации с администратором банка.

Оборудование: бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки, деньги.

6.Игра «Семья».

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

Примерные игровые действия. «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и дедушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

Оборудование: куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

7. Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница».

Цель. Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Примерные игровые действия: приход в поликлинику, регистратура; прием у врача; выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате; назначения лечения, обследования; посещение больных; выписка.

Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты; направления; наборы «Маленький доктор», «лекарства», телефон, компьютер.

8. Игра «Аптека»

Цель. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Примерные игровые действия. Игровые роли: водитель, работники аптеки (фармацевты). Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. Посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует.

Оборудование. Халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт.

9. Игра. «Ветеринарная клиника»

Цель: воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Примерные игровые действия. Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными. В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных.

Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задаёт вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приёма хозяин больного животного идёт в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Оборудование. Игрушки животных, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки.

10. Игра «Парикмахерская»

Цель: Создание условий для игры. Воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Примерные игровые действия. Игровые роли: парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причёсывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, даёт рекомендации по уходу за волосами.

Оборудование. Набор «Парикмахер», фартук, заколки, резинки для волос, расческа.

11. Игра «Гости»

Цель. Закрепление культурных навыков, сообщение ребятам некоторых знаний по домоводству (уборка комнаты, сервировка стола).

Примерные игровые действия. Игровые роли. Хозяйка и гости Педагог может проводить игру в разных вариантах. Дети играют в воображаемой ситуации, приглашают гостей. Подготовку к игре педагог начинает с беседы, в которой сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяйка была вежлива по отношению к гостям, предупредительна, употребляла вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д. После этого все игровые действия разворачиваются вокруг подготовки к приёму гостей и заботы о них. Педагог сообщает ребятам, что перед приходом гостей хозяйка должна убрать квартиру, украсить ее цветами, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Затем взрослый предлагает ребятам договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Также педагог может разучить с детьми куплет известной песенки с хлопками:

К нам гости пришли,
Дорогие пришли,
Мы не зря кисель варили,

Пироги пекли.
И с капустой пирог,
И с картошкой пирог.
А который без начинки —
Самый вкусный пирог!

Оборудование. Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги.

12. Игра «День рождения»

Цель. Воспитание чуткости, внимания. Закрепление культурных навыков.

Подготовка к игре. Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры. Игровые роли. Именинник, мама, папа, бабушка, Дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

Примерные игровые действия. Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы. Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения. Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д. Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

Оборудование. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

13. Игра «В лесу»

Цель. Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. Воспитание интереса и любви к природе.

Примерные игровые действия. Игровые роли: Хозяйка лесных опушек, гости леса. Перед началом игры педагог совместно с родителями проводит экскурсию в лес или в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На лесной поляне можно им прочитать рассказы о природе. После этого педагог совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре. Педагог предварительно распределяет роли:

нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные — гости леса. Педагог «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понятны и разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нужно побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Старому дубу, затем найти Семечко, Листик, и, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы получите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право открыть веселый лесной карнавал». После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам коллекцию цветов (5—6). Дети по одному называют цветы и переходят к месту, где расположен Старый дуб. Там хозяева показывают коллекцию рисунков с изображением различных стволов деревьев и предлагают назвать деревья, чьи это стволы (5-6). После этого ребята переходят к игровому пункту — Семечко, где ребятам предлагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и назвать от каких они растений. Затем детям предстоит пройти еще одно испытание, — они переходят к Листик, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листьев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отгадывают названия грибов. Кто из детей первым выполнит все задания и правильно ответит на вопросы, получает Ключ и имеет право начинать лесной парад.

Воспитатель дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лесных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о птицах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чаепитием на Лесной поляне с дарами леса — ягодами, пирогом с джемом.

Оборудование. Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. Ключ из картона. Угощение.

2. Игры на развитие слухового внимания 11 ч.

1. Игра «Найди игрушку».

Цель. Развитие координации движений.

Примерные игровые действия: Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

2.Игра «Где позвонили?»

Цель. Определение направления звука.

Примерные игровые действия: дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Оборудование: звоночек (или колокольчик, или дудочка, или бубен и т. д.).

3.Игра «Скажи, что ты слышишь?»

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Примерные игровые действия: педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением.

Оборудование: компьютер, колонки, фонограммы, звуки животного мира.

4.Игра «Наседка и цыплята».

Цель. Закрепление понятий о количестве.

Примерные игровые действия: два стола составляются вместе. За стол садится наседка (ребёнок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят. Каждый ребёнок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребёнок, у которого на карточке три цыплёнка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

5.Игра «Кто что услышит?»

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Примерные игровые действия. Педагог за ширмой стучит молотком, звенит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Оборудование. Настольная ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т. д.

6.Игра «Продавец и покупатель»

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

Примерные игровые действия. Один ребёнок – продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырёх-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель

входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти её. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужна ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться. К издаваемому каждым продуктом звуку.

Оборудование: коробки с горохом и различной крупой.

7.Игра «Тихо – громко!»

Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.

Примерные игровые действия. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более громкий – бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

Оборудование. Бубен, тамбурин.

8.Игра. «Угадай, что делать?»

Цель. Развитие слухового внимания и координации движений.

Примерные игровые действия. Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

Оборудование. По два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

9.Игра «Что звучит?»

Цель. Развитие слухового внимания и фразовой речи.

Примерные игровые действия. Играющие сидят спиной к ведущему, Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом. Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п. Тот, кто больше отгадает звуков, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

10.Игра. «Солнце или дождик»

Цель. Развитие слухового внимания, координации и темпа движений.

Примерные игровые действия. Педагог проводит игру, меняя звучание тамбурина 3-4 раза. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы.

Вы гуляйте, а я буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

Оборудование. Тамбурин или бубен.

11.Игра « Горшочек»

Цель. Развитие речевого слуха и координации движений рук. Закрепление представлений «горячий – холодный».

Примерные игровые действия. Дети садятся в круг на полу и перекатывают мяч (горшочек). Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Оборудование. Мяч.

3.Игры-драматизации 11 ч.

1.Игра - пантомима "Угадай профессию"

Цель. Закрепить представления детей о профессиях.

Примерные игровые действия. Дети по очереди демонстрируют действия, характерные для изображаемой профессии и отгадывают, что это за профессия.

2.Игра на имитацию движений «Как варили суп»

Цель. Развивать воображение и пантомимические навыки.

Примерные игровые действия. Педагог читает стихотворение: - Правой рукою чищу картошку, шкурку снимаю с нее понемножку. Держу я картошку левой рукою, картошку верчу и старательно мою. Ножом проведу по ее серединке, разрежу картошку на две половинки. Правой рукою ножик держу и на кусочки картошку крошу. Ну, а теперь зажигаю горелку, сыплю в кастрюлю картошку с тарелки. Чисто помою морковку и лук, воду стряхну с потрудившихся рук. Мелко нарежу лук и морковку, в горсть соберу, получается ловко. Теплой водой горстку риса помою, сыплю в кастрюлю рис левой рукою. Правой рукою возьму поварешку, перемешаю крупу и картошку. Крышку возьму я левой рукою, плотно кастрюлю я крышкой закрою. Варится супчик, бурлит и кипит. Пахнет так вкусно! Кастрюлька пытит. Ну вот, супчик готов. Угощайте друг друга! (включается русская народная плясовая). Дети и взрослые воображаемыми половниками разливают суп-похлебку в воображаемые тарелки и «едят».

- Подкрепились? А теперь каждый помает за собой тарелку (дети открывают воображаемый кран, моют тарелки, закрывают воду, вытирают руки).

3.Игра «Телефон»

Цель. Навык ведения диалога по телефону.

Подготовка к игре. Предварительно педагог демонстрирует детям видеосюжет мультфильма «Телефон» и обсуждает с детьми характеры персонажей

Примерные игровые действия. Раздается телефонный звонок. Педагог предлагает послушать детям. Дети снимают трубку, но ничего не слышно.

«Наверно, кто-то не может к нам дозвониться, - говорит педагог. – Мне кажется, это звонят из леса, по сказочному телефону. Подождем ещё, наверно, случилось что-то серьезное, и нам перезвонят».

Оборудование: Два телефона: один у учителя, второй – сказочный – в лесу у зверят; красочное изображение персонажей (на больших медальонах либо на фартучках, либо на ободках для волос); огромная «плитка шоколада», перчатки, книжки, калоши, качели-карусели.

4.Игра «Репка»

Цель. Помочь детям изобразить своего героя. Учить детей действовать своим персонажем, передавая эмоции героя.

Предварительная работа. Знакомство с содержанием русской народной сказки «Репка», рассматривание иллюстраций по данной сказке, разучивание слов героев сказки.

Примерные игровые действия. Педагог помогает распределить роли среди обучающихся. Действуют ,подталкивает к разыгрыванию сказки по ролям.

Оборудование: театр фетр бибабо (дед, бабка, внучка, собака, кошка, мышка)

5.Игра «Огуречик, огуречик!»

Цель: познакомить детей с фольклорным текстом, содержащим игровые элементы с оттенком частушечности, балагурства, шутливости, органично вытекающими из самого жанра потешки – песенки. Построить занятие на игровых приёмах русской народной игры. Обогащать словарь детей введение слов одного корня, но с разным оттенком: «огурец», «огуречик», «огурчик». Пояснять значение этих слов, исходя из величины: «огурец» - большой; «огурчик» - поменьше; а «огуречик» - совсем маленький. С помощью фольклорного произведения познакомить детей с фольклорным персонажем – мышкой. Выделить наиболее характерные особенности: маленькая, покрыта серой шерстью, длинный тонкий и гладкий хвостик. Обратить внимание на повадки: быстро бегают, живёт в норке, пищит («пи – пи – пи»).

Примерные игровые действия: учитель: - Дети, сегодня я расскажу сказку об Огуречике. Жил – был Огуречик, он был маленький. Зелёненький. Огуречик рос на грядке, среди зелёных листьев. Вот он, посмотрите! (снимает с грядки Огуречик, показывает ребятам). Папа Огурец и мама Огурчик очень любили своего маленького сынка (показываются муляжи). Выделяют по величине «папа» - большой, «мама» - поменьше, «сынок» - совсем маленький). Спрашивает обучающихся, где мама, где папа, где сынок. Дети стараются повторить и показывают по размеру, отвечая на вопрос учителя. Педагог: - Вся семья жила на грядке, среди зелёных листиков. В другом конце грядки жила мышка. Вот она! (показывают мышку в норке). Посмотрите, какая мышка маленькая, а какой у неё длинный хвостик. Она

юркая, быстро бегает, живёт в норке (дети рассматривают мышку). Педагог: - Папа Огурец и мама Огурчик не разрешали малышу Огуречiku далеко уходить. Папа говорил: - Огуречик, Огуречик! Не ходи на тот кончик – Там мышка живет, Тебе хвостик отгрызет. И мама говорила Огуречiku: «Огуречик» (потешка повторяется, все три огурчика расположить на одной линии. Педагог: - Вы запомнили, что говорили Огуречiku папа и мама (дети повторяют потешку). Педагог: - но Огуречик не послушался и решил пойти на «другой кончик» грядки, где жила мышка.

Оборудование: экспозиция, листья с ботвой и цветками огурца «норка», где прячется мышка, огурец, огурчик, огуречик – муляжи, мышка игрушка.

6.Игра «Доктор Айболит» (К. Чуковский)

Цель. Развивать логику, творческие способности; воспитывать доброжелательное отношение к окружающим; развивать имитационные навыки, артикуляционный аппарат

Примерные игровые действия. Роль доктора берет на себя педагог. На нем белый халат, шапочка, в кармане трубка. Педагог читает стих: Добрый доктор Айболит! И жучок, и паучок, Он под деревом сидит. И медведица! Приходи к нему лечиться, И корова, и волчица, Всех излечит, исцелит Добрый доктор Айболит! Дети выбирают куклы пальчикового театра и подходят к доктору Айболиту. Голосом выбранного персонажа просят полечить лапку, носик, животик... По ходу игры педагог (Айболит) задает вопросы, побуждая детей живо и эмоционально включаться в игру.

7.Игра «Поварята»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память. Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй).

Примерные игровые действия. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. — для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п. — для салата. Затем все дети становятся в круг — получается «кастрюля» — и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить — вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

Оборудование: Маски овощей и фруктов, музыкальная фонограмма, колонка.

8.Игра «Расскажи стихи руками»

Цель. Побуждать детей к импровизации.

Примерные игровые действия. Учитель читает стихотворение, дети

имитируют движения по тексту: Кот играет на баяне, Киска — та на барабане, Ну, а Зайка на трубе, Поиграть спешит тебе. Если станешь помогать, Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.) Дети имитируют игру на различных музыкальных инструментах.

Оборудование: фонограмма русской плясовой, колонка.

9.Игры-превращения. Игры на мышечное напряжение и расслабление.

Цель. Научить обучающихся выразительности, оживлять фантазию и воображение, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

Примерные игровые действия. «Деревянные и тряпичные куклы». При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу. Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно. В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения исполняются по несколько раз подряд, то в одной, то в другой форме.

«Цветочек». Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, головка цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и рукам пассивно «упасть» вперед и слегка согнуть колени («завял цветочек»).

«Веревочки». Слегка наклониться вперед, подняв руки в стороны и затем уронив их. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.

«Стряхнуть воду с платочков». Руки согнуть в локтях, кисти свисают ладонью вниз. Движением предплечья несколько раз подряд сбросить их вниз пассивно. Перед этим движением полезно сжать кисти в кулаки, чтобы яснее почувствовать разницу в напряженном и расслабленном состоянии мышц.

«Незнайка». Поднять плечи как можно выше, затем дать им свободно опуститься в нормальное положение (сбросить их).

«Крылья самолета и мягкая подушка». Поднять руки в стороны, до предела выпрямив все суставы, напрячь все мышцы от плеча до кончиков пальцев (изображая крылья самолета). Затем, не опуская рук, ослабить напряжение, давая плечам слегка опуститься, а локтям, кистям и пальцам — пассивно согнуться. Руки как бы ложатся на мягкую подушку.

«Мельница». Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения,

описав круг, свободно падают. Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

«*Маятник*». Перенесение тяжести тела с пяток на носки и обратно. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед на переднюю, часть ступни и на пальцы; пятки от пола не отделяют; все тело слегка наклоняется вперед, корпус при этом не сгибается. Затем тяжесть тела так же переносится на пятки. Носки от пола не отделяются. Перенесение тяжести тела возможно и в другом варианте: с ноги на ногу из стороны в сторону. Движение осуществляется на расставленных ногах, рука правая и левая прижаты к корпусу. Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

«*Паровозики*». Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед, т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

«*Кошка выпускает когти*». Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук. Руки согнуть в локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и отогнуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнение следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

«*Великаны и гномы*». Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки, отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не переноса тяжесть на пятки.

10. Игра «Стихи»

Цель. Учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Примерные игровые действия. Педагог зачитывает стихи, дети имитируют игровые движения.

«Самолет»

Поиграем в самолет? (Да.)
Вы все — крылья, я — пилот.

«Звонкий день»

(на мотив «Ах вы, сени»)
Взял Топтыгин контрабас:
«Ну-ка, все пускайтесь в пляс!
Не к чему ворчать и злиться,
Лучше будем веселиться!»
Тут и Волк на поляне
Заиграл на барабане:

Получили инструктаж —
Начинаем пилотаж.
(Строятся друг за другом.)
В снег летаем и пургу, (У-у-у-у!)
Видим чьи-то берега. (А-а-а-а!)
Ры-ры-ры — рычит мотор,
Мы летаем выше гор.
Вот снижаемся мы все
К нашей взлетной полосе!
Что ж — закончен наш полет.
До свиданья, самолет.

«Умываемся»

Кран откройся,
Нос умойся,
Воды не бойся!
Лобик помоем,
Щечки помоем,
Подбородочек,
Височки помоем,
Одно ухо, второе ухо —
Вытрем сухо!
Ой, какие мы чистенькие стали!
А теперь пора гулять,
В лес пойдем мы играть,
А на чем поедem—

е

Шины лопнули, друзья.
Будем мы насос качать,
Воздух в шины надувать.
Ух! Накачали.

«Кошки-мышки»

Эта ручка — Мышка,
Эта ручка — Кошка,
В кошки-мышки поиграть
Можем мы немножко.
Мышка лапками скребет,
Мышка корочку грызет.
Кошка это слышит
И крадется к Мыши.
Мышка, цапнув Кошку,
Убегает в норку.
Кошка все сидит и ждет:
«Что же Мышка не идет?»

11.Игра. Пантомима«Был у зайца огород» (В.Степанов.)

Цель: развивать мимику и пластические способности детей, развивать творческое мышление детей, воображение, фантазию.

Примерные игровые действия. Педагог читает стихи, дети имитируют движения.

Был у зайки огород, Ровненьких две грядки. Там играл зимой в снежки, Ну а летом — в прятки. А весной в огород Ямка — семя, ямка — семя, И глядишь, на грядке вновь Вырастут горох, морковь. А как осень подойдет, Урожай свой соберет. И как раз — здесь закончился рассказ!	Зайка с радостью идет. Но сначала всё вскопает, А потом всё разровняет, Семена посеет ловко И пойдет сажать морковку.
--	---

4.Подвижные игры 12 ч.

1.Игра «Дорожка препятствий»

Цель. Учить детей преодолевать полосу препятствий на скорость, выполнять задания точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

Примерные игровые действия. Обучающиеся преодолевают препятствия, порядок преодоления препятствий может быть любым, например: подлезть под несколькими дугами (рейками), пройти по скамье (или бревну), обежать набивные мячи, положенных на расстоянии, перепрыгнуть с места через две линии, проползти по скамье, пробежать с маленьким мячом (или мешочком с песком) и пр.

Оборудование: оборудование кабинета сенсорной интеграции.

2.Игра «Чья команда забросит в корзину больше мячей?»

Цель. Учить детей бросать мяч в цель в горизонтальном направлении двумя руками от груди.

Примерные игровые действия. Дети становятся в 2 колонны на некотором расстоянии от корзины и по очереди забрасывают мячи в корзину.

Оборудование: мячи, корзины.

3.Игра «Собери флажки»

Цель. Учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, стараясь быстро взять, поднять флажок, держать флажки крепко, стараясь не уронить и перенести его на другую сторону. Развивать у детей ловкость, быстроту движений, координацию, внимание.

Примерные игровые действия. На поле, площадке расставлены флажки, необходимо переместить флажки с одной стороны на другую. По сигналу дети бегут, каждый старается первым завладеть флажком.

Оборудование: флажки, музыкальная фонограмма.

4.Игра «Не попадись»

Цель. Учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперёд, назад, делая взмах руками, толчок ногами. Развивать ловкость. Укреплять своды стоп.

Примерные игровые действия: Дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу педагога дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивают по сигналу или по мере приближения педагога, который исполняет роль ловишки.

Оборудование. Шнур, музыкальная фонограмма.

5. Игра «Перелёт птиц»

Цель: учить детей бегать свободно по залу, имитируя полёт птиц, запрыгивать на кубы, скамейки, без помощи рук, спрыгивать, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Учить детей действовать по сигналу.

Примерные игровые действия. На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – предметы (подставки возвышенности), на которые можно залезть – это деревья. По сигналу учителя или музыкальному сопровождению: «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу, на следующий сигнал: «Буря!» - дети бегут к возвышениям и прячутся там. Когда учитель произнесёт: «Буря прекратилась!» дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу (птицы продолжают свой полёт). Учитель осуществляет страховку обучающихся.

Оборудование: оборудование кабинета сенсорной интеграции.

6. Игра «Фигурная ходьба»

Цель. Учить детей выполнять в соответствии с заданием разные виды ходьбы: змейкой, улиткой, цепочкой, держась за руки. Развивать умение ориентироваться на площадке, внимание.

Примерные игровые действия. По сигналу педагога обучающиеся ходят разными видами ходьбы. «Улитка» дети берутся за руки и, повернувшись влево идут за ведущим сначала по кругу, а потом улиткой, т.е. делая концентрические круги один в другом. «Змейка» дети идут в колонне от одной стороны площадки к другой. Затем поворачиваются за ведущим, идут на встречу, так несколько раз. «Иголлка и нитка» дети держатся за руки, образуя цепочку.

7. Игра «Не урони шарик»

Цель. Учить детей ходить, держа в руках ложку с шариком. Укреплять моторику рук. Развивать быстроту движений, ловкость.

Примерные игровые действия. Дети по очереди – или одновременно 2-3 ребёнка, несут в ложках шарики, стараясь не уронить довести до ориентира-8-9 метров. Шарик нельзя держать рукой, уронивший должен взять шарик положить в ложку и продолжить движение с того места, где шарик упал.

Оборудование. Ложки, шарики, корзины.

8. Игра «Ловкий шофер».

Цель. Упражнять детей действовать по цветовому сигналу, двигаться врассыпную в разных направлениях, использовать всю площадь зала. Повторить правила дорожного движения.

Примерные игровые действия. Дети располагаются произвольно по всему залу, в руках у каждого ребенка руль (обруч). По сигналу воспитателя: «Поехали!» - дети – «машины» разъезжаются по всему залу в разных направлениях, стараясь не мешать друг другу. Если педагог поднимает флажок красного цвета, то все машины останавливаются. Если зеленый – продолжают движение.

9. Игра «Кот и воробышки»

Цель. Упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять бег в прямом направлении одновременно всей группой, использовать всю площадь зала.

Примерные игровые действия. «Кот» располагается на одной стороне зала (площадки), а дети – «воробышки» - на другой. Дети – «воробышки» приближаются к «коту» вместе с воспитателем, который произносит: Котя, котенька, коток, Котя – черненький хвосток, он на бревнышке лежит, притворился, будто спит. На слова «Будто спит», «кот» восклицает: «Мяу!» - и начинает ловить «воробышков», которые убегают от него в свой домик (за черту).

10. Игра «Зайка серый умывается».

Цель. Упражнять детей выполнять действия в соответствии с текстом стихотворения, прыгать на двух ногах с продвижением вперед, использовать всю площадь зала.

Примерные игровые действия. Дети становятся перед воспитателем полукругом и все вместе произносят: «Зайка серый умывается, зайка в гости собирается. Вымыл носик, вымыл хвостик, вымыл ухо, вытер сухо!». В соответствии с текстом стихотворения дети выполняют движения, прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед – «направляются в гости»

11. Игра «Найди свой цвет»

Цель. Упражнять детей действовать по сигналу, ориентироваться по цвету, выполнять ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала.

Примерные игровые действия. В трех местах площадки положены обручи (5 см), в них стоят кубики (кегли) разных цветов. Дети делятся на три группы, и каждая группа занимает место вокруг кубика определенного цвета. Воспитатель предлагает запомнить цвет своего кубика, затем по сигналу дети разбегаются по всему залу. На сигнал: «Найди свой цвет!» - дети стараются занять место около обруча, в котором кубик того же цвета, вокруг которого они занимали место первоначально.

12. Игра «Лохматый пес».

Цель: упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала.

Примерные игровые действия. Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные дети гурьбой тихонько подходят к нему по мере произнесения следующего текста: Вот лежит лохматый пес, в лапы свои, уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим. И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются.

Пес гонится за ними, старается кого-нибудь поймать. Когда все дети убегают, пес возвращается на свое место.

5. Дидактические игры на развитие мелкой моторики рук 10ч.

1. Игра «Угадай, что в мешочке».

Цель. Описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Примерные игровые действия. Учитель в мешочек складывает разные предметы. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

Оборудование. Мешочек, предметы, игрушки, музыкальное сопровождение.

2. Игра «Рукопожатие»

Цель: развитие и тренировка координации движений пальцев.

Примерные игровые действия. Ребенок берет эспандер, сжимает его на каждый ударный слог в такт стихотворения «Я друзей всех обожаю» Е. П. Пименовой. После каждой строчки происходит смена рук.

Оборудование: кистевой эспандер (резиновое кольцо)

3. Игра «Иголки»

Цель: Развития тактильной чувствительности и сложно координированных движений пальцев и кистей рук.

Примерные игровые действия. Обучающийся удерживая руками круглую щетку катает ее между ладонями. Педагог приговаривая: «У сосны, у пихты, елки очень колкие иголки. Но еще сильнее, чем ельник, Вас уколёт можжевельник».

Оборудование: круглая щетка для волос, суджок и пр.

4. Игра «Месим тесто»

Цель. Развития тактильной чувствительности и сложно координированных движений пальцев и кистей рук.

Примерные игровые действия. В кастрюлю насыпают 1 кг гороха или фасоль. Ребенок запускает туда руки и изображает замес теста, приговаривая " Месим, месим тесто, есть в печи место. Будут – будут из печи булочки и калачи»

Оборудование: кастрюля, 1 кг гороха или фасоли.

5. Игра «Возьми горошины»

Цель. Развитие тактильной чувствительности и сложно координированных движений пальцев и кистей рук.

Примерные игровые действия. В блюдце насыпают горох на блюдце. Ребенок большим и указательным пальцем захватывает горошину, потом еще и еще и так набирает полную горсть

Оборудование: горох, блюдце.

6.Игра «Коробочка тактильных ощущений»

Цель: Развивать мелкую моторику рук, тактильные навыки планомерного исследования, логическое мышление, речь, умение выражать словами свои ощущения от прикосновения.

Примерные игровые действия. Ребёнок ощупывает пальцами пластину с текстилем, бархатной и наждачной бумагой, запоминает их, рассказывает о своих ощущениях (гладкие, жёсткие, ровные, мягкие, тёплые), затем в рукаве (мешочке, коробочке) находит схожие по тактильным ощущениям материалы.

7.Игра «Геометрическая мозаика»

Цель: знакомство, закрепление сенсорных эталонов, развитие мелкой моторики рук, комбинаторных способностей, умения работать по образцу и в соответствии с собственным замыслом.

Примерные игровые действия. Выкладывание узора по образцу.

Оборудование. Мозаика.

8.Игры с конструктором

Цель: Учить конструировать из разнообразных конструкторов, имеющих различные способы крепления, создавая из них конструкции по предлагаемым рисункам, так и придумывая свои формы. Сформировать навыки монтажа и демонтажа, развивать мелкую моторику пальцев рук.

9.Игры с резинками

Цель: сенсорное обогащение, развитие мелкой моторики рук, умения действовать по образцу.

10.Игра «Зашнуруй ботинок».

Цель. Научить обучающихся самостоятельно шнуровать ботинки. Показать различные способы шнурования ботинок: крест-накрест, параллельным переплетением, крестом снизу, крестом сверху и т. д. развитие мелкой моторики, мышления, освоение навыка шнуровки.

Примерные игровые действия. Обучающиеся прошнуровывая, например, грибы и фрукты к ежику или белочке. Шнуруют ботинки. Распознают квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, ромб, звезду и т. п. Учиться накладывать мелкие предметы на более крупные так, чтобы дырочки на них совпадали, и плотно привязывать детали.

Оборудование. Шнуровки, лекала, игры-вкладыши.

6.Игры на развитие зрительного внимания и памяти 12ч.

1.Игра «Сделай как у меня»

Цель. Развитие зрительного внимания и памяти.

Примерные игровые действия. Взрослый предлагает ребёнку выложить из палочек (или мозаики) по образцу букву, цифру, узор, картинку и т.п.

Оборудование. Палочки Кюизенера, счетный материал, бусы, пуговицы и пр.

2. Игра «Расставь, как было»

Цель. По памяти восстановить порядок расположения фигур.

Примерные игровые действия. Перед обучающимися расставляется семь игрушек. После того, как дети рассмотрели игрушки, взрослый просит их отвернуться от стола, а он в это время меняет игрушки местами и даёт задание: «Расставьте игрушки в той последовательности, которой они были».

Оборудование. Игрушки.

3. Игра «Дорисуй»

Цель. Восстановить деформированный рисунок путем пририсовывания недостающих деталей.

Примерные игровые действия: Взрослый раздаёт детям рисунки с изображением предметов, на которых отсутствуют некоторые детали. Предлагает назвать, что именно отсутствует на рисунке и дорисовать, вырезать, приклеить их. Например: машина без колёс, дом без крыши и т.п.

Оборудование. Раздаточный материал, деформированные картинки.

4. Игра «Найди отличия»

Цель. Найти отличия на двух изображениях.

Примерные игровые действия. Педагог предлагает карточку с изображением двух картинок, которые имеют несколько различий.

Оборудование. Карточки, картинки с изображением.

5. Игра «Кто спрятался?»

Примерные игровые действия. Взрослый раскладывает на столе перед детьми 10 картинок с животными. После того, как ребята их рассмотрели, воспитатель просит их закрыть глаза, а он в это время убирает 3 – 4 картинки и спрашивает: «Посмотрите, какие животные спрятались?»

Оборудование. Карточки, картинки с изображением животных

6. Игра «Срисовывание по клеточкам»

Цель. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

Примерные игровые действия. Обучающимся даётся лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура).

Оборудование. Карандаши, листы в клетку, орнамент.

7. Игра «Найди лишнее»

Цель: Найти несоответствие, выпадающий из логического ряда предмет.

Примерные игровые действия. Обучающимся предлагается карточка с изображением 6 – 7 предметов. Один предмет отличается от остальных. Необходимо его найти. Например: лиса, медведь, волк, воробей, белка, заяц, ёж. (Воробей – птица).

8. Игра «Найди ошибки художника»

Цель. Поиск ошибок, небылиц на картинке.

Примерные игровые действия. Обучающиеся рассматривают изображения на картинке. Находят несоответствия или небылицы. Спрятанные ошибки.

Оборудование. Изображение ,карточки .

9.Игра «Мемори»

Цель. Развитие произвольного внимания и зрительной памяти. Умение находить парные картинки.

Примерные игровые действия. Педагог раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, обучающиеся смотрят и запоминают, затем они отворачиваются, а педагог переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый обучающийся открывает по очереди по две карточки, если они совпадают, то забирает себе, если нет, то переворачивает и кладет обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.

Оборудование. Карточки «Мемори»

10. Игра «Найди фото».

Цель. Развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно - пространственной ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений.

Примерные игровые действия. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: каждому клоуну разыскать свое фото. На доске располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки. Игра сопровождается хлопками, речевками типа: “Смотри внимательно – найдешь обязательно!” Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (веселый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

Оборудование. Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц).

11.Игра «Лабиринты»

Цель. Развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенности, наблюдательности, самоконтроль.

Примерные игровые действия. Процедура игры. Ребенку показывают картинку, спрашивают: “Кто нарисован? Что она (они) делают?” Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, помогите найти зайке морковку, мишке - мёд. Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не

справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложным действиям.

Оборудование. Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

12.Игра. « Прогулка в картинках»

Цель: развивать зрительную и слуховую память, внимание, восприятие и воображение ребенка.

Примерные игровые действия. Ребенок рассматривает книгу ходилку-бродилку, педагог просит визуально «прогуляться» по картинке ,затем книга закрывается и обучающийся называет, что он запомнил (деревья, дома, животных и пр.)

Оборудование. Книга ходилка – бродилка.

4.Тематическое планирование

№ п/п	Разделы программы Цель деятельности	Виды учебной деятельности.	Игра
1.	Вводное занятие «Знакомство» (1ч)	Формирование эмоционального контакта с взрослыми	«Давайте познакомимся»
1. Сюжетно-ролевые игры (10 ч)			
2.	Формировать речевые и коммуникативные умения: Учить выполнять детьми цепочки игровых действий, связанных с определенной ролью, понимать названия всех атрибутов игр, названий выполняемых игровых действий, несложных реплик, связанных с той или иной ролью. Учить играть в игры по правилам. Формировать игровые действия: согласованное выполнение детьми ролевых действий в соответствии с сюжетом. Воспитание интереса, взаимовыручки.	– осуществляют разнообразные условные игровые действия с сюжетной игрушкой, предметом, действием; – связывают 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначают их; – продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником; – изменяют свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров; – меняют роль и обозначают свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.	1. «Школа» 2. «Цирк» 3. «Библиотека» 4. «Химчистка» 5. «Банк» 6. «Семья» 7. «Больница» 8. «Аптека» 9. «Ветеринарная клиника» 10. «Парикмахерская» 11. «Гости» 12. «День рождения» 13. Игра «В лесу»
2.Игры на развитие слухового внимания 11 ч.			
3.	Развитие целенаправленного слухового внимания, умения слышать и быстро реагировать.	– узнают знакомые звуки, мысленно воспроизводят, используют звуковые впечатления из прошлого. – выполняют действия по подражанию согласно различному звучанию; – распознают на слух темп,	1. «Найди игрушку» 2. «Где позвонили» 3. «Скажи, что ты слышишь?» 4. «Наседка и

		тембр, ритм звуков; – реагируют на звуковые сигналы; – слушают ведущего, хлопают в ладоши, услышав загаданное слово; – выполняют задания педагога.	цыплята» 5. «Угадай что делать?» 6. «Угадай по звуку?» 7. «Солнце и дождик» 8. «Что звучит?» 9. «Угадай что делать» 10. «Тихо и громко» 11. «Горячий, холодный» 12. «Горшок»
3.Игры-драматизации 11 ч.			
4.	Формировать игровые действия: овладение умениями передвигаться с помощью учителя или самостоятельно в соответствии с ролью. Развитие речи детей через драматизацию игр, сказку, умение соотносить движения с речью. Воспитание чувства сопереживания. Учить детей играть в коллективе, чётко выполняя действия. Развивать навыки импровизации, фантазию, творческое воображение. Помочь преодолеть трудности общения, неуверенность, боязливость, стеснительность, замкнутость.	– исполняют определённые роли; – воспроизводят события в точной последовательности; – импровизируют; – отвечают на вопросы учителя по содержанию; – слушают ответы других детей; – последовательно вступают в игровую ситуацию выбранным персонажем по ходу театрализованной игры; – используют атрибуты, костюмы, маски для воплощения образа; – имитируют действия персонажей.	1. «Репка» 2. «Доктор Айболит» 3. «Огуречик-огуречик» 4. «Телефон» 5. «Угадай профессию» 6. «Как варили суп» 7. «Поварята» 8. «Расскажи стихи руками» 9. «Игры превращения» 10. Игра «Стихи» 11. «Был у зайца огород» 12. Пантомима «Был у зайца огород»
4.Подвижные игры 10 ч.			
5.	Снятие физической усталости с мышц. Развитие навыков бега в быстром темпе. Развитие ловкости, быстроты реакций, мышления,	– распределяют роли; – следят за ходом игры; – слушают указания по ходу игры; – соблюдают правила игры; – выполняют	1. «Дорожка препятствий» 2. «Чья команда забросит в корзину»

	смекалки, сноровки, морально-волевых качеств. Сознательно выполнять правила игры. Слушать указания к игре. Выполнять движения в соответствии с данным указанием. Учить выполнять прыжки, хлопки, подпрыгивания по сигналу. Оказывать взаимопомощь. Воспитывать интерес к игре, чувство дружбы.	виды свойственных человеку движений при подвижных играх: ходьбу, прыжки, ползание, лазание, метание, упражнения с предметами, броски и ловля.	больше мячей?» 3. «Собери флажки» 4. «Не попадись» 5. «Перелет птиц» 6. «Фигурная ходьба» 7. «Не урони шарик» 8. «Ловкий шофер» 9. «Кот и воробушки»
5. Дидактические игры на развитие мелкой моторики 10 ч.			
6.	Закрепление и развитие мелкой моторики рук, зрительно-моторной координации, различение предметов по форме, цвету, величине. Развитие концентрации внимания, усидчивости, аккуратности, творческого воображения. Обучение приемам работы по образцам и создание собственного произведения. Формирование навыков шнуровки.	– складывают кисть руки в щепоть; – ощупывают предметы; – узнают предметы на ощупь; – поочередно действуют руками; – нанизывают, собирают, перебирают мелкие предметы; – распутывают узелки; – выкладывают геометрические фигуры, пазлы, составляют узоры; – придумывают истории по картинкам; – выполняют шнуровку.	1. «Коробочка тактильных ощущений» 2. «Геометрическая мозаика» 3. «Игры с конструктором» 4. «Игры с резинками» 5. «Возьми горошину» 6. «Месим тесто» 7. Зашнуруй «ботинок» 8. «Рукопожатие» 9. «Угадай, что в мешочке?» 10. «Иголки»
6. Игры на развитие зрительного внимания и памяти 12 ч.			
7.	Развитие внимания и кратковременной памяти обучающихся. Умение целенаправленно, запоминать информацию. Воспитание честности. Совершенствование зрительно-пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его частей.	– считают палочки; – выкладывают фигуры; – Раскладывают предметы по порядку, последовательности происходящих событий; перечисляют, называют ошибки, нелепицы; – находят пары картинок; – восполняют недостающие фрагменты деформированных изображений; – вспоминают, припоминают	1. «Сделай как у меня» 2. «Расставь, как было» 3. «Дорисуй» 4. «Найди отличия» 5. «Кто спрятался» 6. «Срисуй по клеточкам» 7. «Найди

Развитие внимательности, усидчивости, образного, логического мышления.	последовательность логической цепочки; – определяют расположение картинок; – сличают предмет с силуэтом; – следят за порядком хода; – срисовывают, штрихуют. – узнают о форме, запоминают цвета; – учатся сравнивать, выявляя сходства и различия; – составляют ассоциативный ряд; – осваивают понятия: «больше-меньше», «верх-низ», «право-лево», «между», «перед», «за».	лишнее» 8. «Найди ошибки художника» 9. «Мемори» 10. «Найди фото» 11. «Лабиринты» 12. «Ходилка-бродилка»
--	--	---

7. Материально-техническое оснащение образовательной деятельности

Занятия по предмету «Игротека» могут быть проведены в кабинете сенсорной интеграции, библиотеке, классе, холле школы, спортивном зале, актовом зале. Для проведения занятий имеется специальное оборудование, методические материалы обеспечивающие выполнение в полном объеме всех видов деятельности предусмотренных программой.

В зависимости от темы программы и класса используется следующий инвентарь и оборудование:

Тип оборудования	Наименование	Количество
Игрушки-персонажи	Кукла крупная (35 - 50 см)	2
	Мягкие антропоморфные животные	7
	Набор наручных и пальчиковых кукол бибабо: семья	1
	Набор наручных и пальчиковых кукол бибабо: сказочные персонажи	2
	Ширма настольная или напольная для театрализованных игр	1
	Набор плоскостных фигурок (среднего размера) на подставках: сказочные персонажи	1
	Матрешка-семья (5 фигурок от 4 - 6 до 12 - 18 см)	1
	Набор масок сказочных животных	3
Игрушки - предметы оперирования	Набор столовой посуды (крупной и средней)	3
	Набор кухонной посуды (крупной и средней)	2
	Миски (тазики)	5

	Ведерки	1
	Набор инструментов (пластмассовых)	1
	Набор овощей и фруктов (объемные - муляжи)	1
	Набор продуктов для завтрака - обеда (из пластмассы или дерева)	3
	Комплект кукольных принадлежностей	1
	Игрушечный набор доктора (фонендоскоп, термометр, шпатель и др.)	3
	Полосатый жезл	1
	Руль	1
	Телефон	2
	Объемные модули (набивные или надувные: кубы, цилиндры, валики, параллелепипеды)	10 шт.
	Ящик для мелких предметов-заместителей	1

Оборудование для игры с правилами

Тип оборудования	Наименование	Количество
Для игр на ловкость	Шар и воротца (набор)	2
	Набор, включающий в себя желоб для прокатывания шаров	1
	Игра на бросание в цель стилизованных ("пчелки", «фрукты" и т.д.) легких предметов	1
	Мячи (разного размера)	3

Оборудование для изобразительной деятельности

Тип оборудования	Наименование	Количество
Для рисования	Набор цветных карандашей (6 цветов)	На каждого обучающегося
	Гуашь. Набор из 6 цветов	На каждого обучающегося
	Круглые кисти (беличьи, колонковые N N 10 - 14)	На каждого обучающегося
	Емкости для промывания ворса кисти от краски (0,5 л)	На каждого обучающегося
	Салфетка из ткани, хорошо впитывающей воду, для осушения кисти после промывания и при наклеивании готовых форм (15 x 15)	На каждого обучающегося
	Бумага различной плотности, цвета и размера, которая подбирается педагогом в зависимости от задач	На каждого обучающегося

	обучения	
	Пластилин, не липнувший к рукам (6 цветов)	На каждого обучающегося
	Пластилин непачкающийся не менее 4-х цветов	На каждого обучающегося
	Доски, 20 х 20 см	На каждого обучающегося
	Печатки, формочки или трафареты для нанесения узора на вылепленное изделие	На каждого обучающегося
	Салфетка из ткани, хорошо впитывающей воду (30 х 30), для вытирания рук во время лепки	На каждого обучающегося
Для аппликации	Готовые формы для выкладывания и наклеивания в зависимости от программных задач	На каждого обучающегося
	Щетинные кисти для клейстера или жидкого клея	
	Пластины, на которые дети кладут фигуры для намазывания клеем	
	Розетки для клейстера или жидкого клея	
	Подносы для форм и обрезков бумаги	
	Клей карандаш	

Оборудование для конструирования

Тип оборудования	Наименование	Количество
Конструкторы	Конструкторы ЛЕГО	На каждого обучающегося
	Металлический конструктор	
	Конструкторы, развивающие Воображение	1
Плоскостные конструкторы	Наборы из мягкого пластика для плоскостного конструирования	6
Мозаики	Крупная мозаика (элементы основных цветов и форм 3 см каждый или более в количестве 60 шт. и более) с основой для выкладывания фигур	5
	Средние и мелкие мозаики для индивидуальной работы	На каждого ребенка

Оборудование для познавательно-исследовательской деятельности

Тип оборудования	Наименование	Количество
------------------	--------------	------------

Объекты для исследования в действии	Стержни для нанизывания с цветными кольцами, шарами, катушками, полусферами (5 - 7 элементов)	8
	Набор из шнурков (не менее 10-ти) и крупных элементов (не менее 50-ти) разных форм и цветов для нанизывания	1
	Матрешка-семья из 5 элементов (от 5 до 15 см высотой)	1
	Доски с вкладышами (с основными формами, разделенными на 2 - 3 части)	6 - 8 шт.
	Рамки-вкладыши с цветными (6 цветов) монолитными и составными формами, разными по величине	10
	Набор цветных палочек (по 5 - 7 каждого цвета)	2 - 3 шт.
	Набор кубиков с цветными гранями (7 цветов)	1
	Набор плоскостных геометрических форм	1
	Емкости с крышками разного размера и/или цвета (для сортировки мелких предметов)	10
	Рамки с 2 - 3 видами застежек (шнуровка, пуговицы, крючки, кнопки)	2 - 3 рамки
	Панно или дидактическое пособие, выполненное в виде мягконабивного животного или предмета (черепахи, крокодила, божьей коровки, машины и т.д.) с разнообразными застежками и съёмными элементами	1
	Чудесный мешочек с набором объемных геометрических форм (5 - 7 элементов)	1
	Игрушки-головоломки (сборно-разборные из 2 - 3 элементов)	10
	Игрушки-забавы с зависимостью эффекта от действия: народные игрушки, механические заводные	3
	Набор для забивания: молоточек и основа с втулочками (пластмассовые или деревянные)	2
	Набор шумовых коробочек (по Монтессори или аналоги)	1
	Разноцветная юла (волчок)	1
	Ветряные вертушки	4
	Музыкальная шкатулка	1

	Звучащие инструменты (колокольчики, барабаны, резиновые пищалки, молоточки, трещотки, маракасы, тамбурины и др.)	по 1 шт. на каждого
	Набор музыкальных цилиндров, тональность звучания которых зависит от их длины (8 штук с подставкой)	1
	Набор для экспериментирования с водой: универсальный стол с емкостями для воды и песка, емкости 2 - 3 размеров и разной формы, предметы-орудия для переливания и вылавливания - черпачки, сачки	1
	Набор для экспериментирования с песком: универсальный стол с емкостями для воды и песка, формочки разной конфигурации, емкости разного размера, предметы-орудия - совочки, лопатки	1
Образно-символический материал	Наборы картинок для группировки, по 4 - 6 в каждой группе - животные, животные с детенышами, птицы (реалистические изображения): домашние животные, дикие животные, животные с детенышами, птицы, рыбы, деревья, цветы, овощи, фрукты, продукты питания, одежда, посуда, мебель, транспорт, предметы обихода	по 1-му набору каждой темы
	Наборы парных картинок (предметные) для сравнения, той же тематики	10 разные
	Наборы парных картинок типа "лото" (из 3 - 4 частей), той же тематики	5 - 6 разные
	Наборы парных картинок типа "лото" с геометрическими формами	1
	Наборы предметных картинок для последовательной группировки по разным признакам (назначению, цвету, величине)	3 - 4 разные
	Разрезные (складные) кубики с предметными картинками, разделенными на 4 - 6 частей	4 разные
	Разрезные предметные картинки, разделенные на 2 - 4 части по горизонтали и вертикали	15 - 20 разные
	Серии из 3 - 4 картинок для установления последовательности действий и событий (сказочные,	10 разные

	социобытовые ситуации)	
	Серии из 4 картинок; части суток (деятельность людей ближайшего окружения)	2 - 3 разные
	Серии из 4 картинок; времена года (природа и сезонная деятельность людей)	2 - 3 разные
	Сюжетные картинки (с различной тематикой, близкой ребенку, - сказочной, социобытовой), крупного формата (А4)	20 - 30 разные

Физкультурное оборудование

Тип оборудования	Наименование	Количество
Для прыжков, ходьбы, бега и равновесия	Шнур короткий, скакалка	3
	Обруч	1
	Коврики массажные	5
Для общеразвивающих заданий	Мешочки с песком	10
	Мяч массажный	2
	Мяч резиновый	1
	Флажки	5
	Колечко с лентой	5

