



**Кружок**  
**«Подготовка к школе»**

Руководитель кружка  
Лисман Надежда Александровна





## Актуальность

Программа кружка нацелена на развитие в детях познавательного интереса, стремления к получению знаний, положительной мотивации к дальнейшему обучению в школе.

В процессе деятельности дети приобщаются к различным видам взаимодействий, у них обогащаются математические представления, совершенствуется речь и расширяется словарь, также они развиваются и интеллектуально.





## Цель программы

Развитие познавательных способностей детей, интеллекта, творчества в решении поставленных задач, развитие речевой деятельности

## Программа состоит из двух разделов

**Первый раздел**  
Развитие речи и обучение грамоте

**Второй раздел**  
Развитие математических представлений и логики



# Основные задачи программы

## Первый раздел

Развитие речи и обучение грамоте

- ❖ развитие видов речевой деятельности: умений слушать, говорить, свободно пользоваться языком в различных ситуациях общения
- ❖ обогащение речи детей, за счет расширения и уточнения представлений детей об окружающем мире
- ❖ развитие фонематического слуха
- ❖ развитие фонематического анализа (умение делать звуко-буквенный анализ слов, правильно определять и давать характеристику звука)
- ❖ развитие умения правильно обозначать звук на письме, составлять слова из букв и слогов, читать
- ❖ подготовка руки к письму

## Второй раздел

Развитие математических представлений и логики

- ❖ развитие математических представлений о числах и цифрах
- ❖ знакомство с математическими знаками
- ❖ развитие умение решать и составлять арифметические задачи
- ❖ развитие внимания, наблюдательности, логического мышление
- ❖ подготовка руки к письму («печатание» цифр, рисование геометрических форм)



# Отличительные особенности программы

Данная дополнительная образовательная программа рассчитана на детей в возрасте от 6 до 7 лет

В основе программы «Подготовка к школе» лежит технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр



# Технология





## Сказочные образы

Сказочные образы вводят ребенка в атмосферу сказки – ребенок содействует и сопереживает героям и событиям, происходящим с ними

Персонажи и сказочные предметы создают дополнительную игровую мотивацию, помогающую взрослому организовывать процесс обучения в ненавязчивой форме



## «Фиолетовый лес»



Фиолетовый лес - это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или прикрепляет к вертикальной стене, реализуя свои творческие замыслы

Сказочность развивающей среды способствует релаксации детей, создает дополнительную игровую мотивацию

Фиолетовый лес - это своего рода виртуальный, несуществующий мир, и его внешний вид зависит от фантазии и творчества взрослого







## Чтение через игру

Игры комплекта «Теремки» в игровой форме знакомят детей со звуками и буквами, способствует обучению дошкольников чтению в слоговой системе, развитию и закреплению навыков чтения, словосочетания



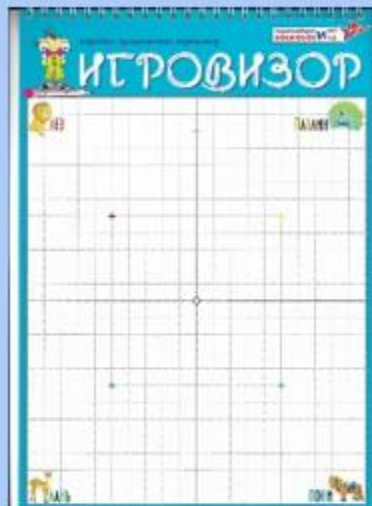
# «Игровизор»

Прекрасное многофункциональное средство для проведения графических диктантов, переноса изображения по клеточкам, штриховки, дорисовки и многого другого.

«Гуляя» маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, составляет слова. На каждую букву – свой лабиринт.

Уникальность «Игровизора» состоит в его:

- ❖ многофункциональности (один лист тренажера решает несколько образовательных задач)
- ❖ экономичности (листы с заданиями используются многократно)
- ❖ вариативности (неограниченное количество приложений с заданиями)
- ❖ возможности самоконтроля самим ребенком



**ВАЖНО!**  
Пособие создает ребенку  
ситуацию успеха  
(всегда можно исправить  
ошибку!)

## «Прозрачный квадрат»

Конструктор знакомит с элементарными математическими представлениями и понятиями, способствует развитию психических процессов, развивает способности к абстрагированию, анализу, сравнению и обобщению

## «Игровой квадрат»

Данный конструктор помогает решить ряд образовательных задач: развитие представлений о сенсорных свойствах и качествах, освоение приемов конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм





## «Эталонные конструкторы»

В игровой форме «эталонные конструкторы» дают представления об основных сенсорных эталонах. Развивает психические процессы, учит выстраивать логические связи и зависимости, объединять части и целое, способствует тренировке мелкой моторики обеих рук



# Один из модулей программы Ментальная арифметика

Целью данного модуля является максимальное развитие интеллектуальных и творческих способностей детей, а также возможностей восприятия и обработки информации, через использование методики устного счета



Упражнения на абакусе развивают мелкую моторику, стимулируют работу и гармоничное развитие обоих полушарий головного мозга, благодаря чему улучшается:

- ❖ Концентрация внимания
- ❖ Зрительная память
- ❖ Точность и быстрота реакции
- ❖ Творческое мышление
- ❖ Слух и наблюдательность
- ❖ Воображение

Как следствие повышается общая успеваемость ребенка, появляется уверенность в себе, формируется позитивное отношение к обучению





# МЕНТАЛЬНАЯ АРИФМЕТИКА





«То, что ребенку необходимо запомнить и чему научиться, прежде всего, должно быть для него интересным»

Сухомлинский В.А.

