

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому направлению развития детей № 113 «Непоседы»

Рассмотрено
На педагогическом совете №
Протокол №1 от «04» 05 2017 г.



УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ
«Детский сад №113 «Непоседы»
Л.Х. Тимербаева
Утверждена
Приказом
№ 158 – ОД от « 04 » 05 2017 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
«В королевстве шахмат»
по обучению игре шахматам дошкольников 5-7 лет**

Составила: воспитатель
Гарипова Гузель Котдусовна

Набережные Челны, 2017 г.

Содержание

№	Наименование разделов	Стр.
1	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Содержание курса	5
2	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ	
2.1	Содержание программы	10
2.2	Тематическое планирование	13
2.3	Работа с родителями	21
3	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ	
3.1	Методическое оснащение программы дополнительного	22
3.2	Планирование образовательной деятельности	22
	Литература	

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Авторская программа по дополнительному образованию по обучению игре шахматам дошкольников 5-7 лет «Шахматная азбука» разработана в соответствии с «Положением о предоставляемых платных образовательных услугах», Уставом ДОУ, с учетом запросов родителей воспитанников.

В дошкольном учреждении на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д.

Доказано что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные. Что обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра тысячи радостей. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе детских образовательных учреждений, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Программа для старших дошкольников «Шахматная азбука» реализует общеинтеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в дошкольном детстве происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается формирующая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению психики старших дошкольников и наиболее полному раскрытию способностей детей. Введение кружка позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в ДООУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Игра в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально доступен детям-дошкольникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса

имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

1.2. Содержание курса

Цель программы:

Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы.

Задачи программы:

1. Образовательная:

- Расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника;
- Научить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание;
- Развить аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

2. Воспитательная:

- Выработать у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер;
- Активизировать объективность, самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;
- Активизировать уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий;
- Воспитать умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.

3. Общеразвивающая:

- Развивать творческое воображение, фантазию, изобретательность;
- Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания: «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками.

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек» В непрозрачном мешочке все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети угадывают.

«Секретная фигура» Все фигуры стоят на столе воспитателя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай» Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая» На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: «Мешочек» Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.

«Да и нет» Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч» Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4.ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР(основная тема учебного курса).Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветныеслоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение»— важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин» Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых» Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь» За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля» Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля» Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры» Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар» Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие» Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«Защита» Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру» Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности» Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах» Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах» Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов» Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха» Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат» Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах» Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка» Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«Два хода» Для того чтобы ребёнок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребёнок отвечает двумя своими ходами.

Периодичность занятий

Программа рассчитана на 1 год обучения, для детей 5-7 лет с октября по май месяц. Программа кружка разработана с учетом возрастных и психологических особенностей детей 5-7 лет. Программа рассчитана на 32 часа, что составляет 1 час в неделю для детей 5-7 лет.

Продолжительность занятий не превышает время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами»:

Не более 25 минут – для детей дошкольного возраста 5 – 6 лет, не более 30 минут – для детей дошкольного возраста 6 – 7 лет.

В середине занятия обязательна физкультминутка игрового характера.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

2.1. Содержание программы

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в ДОУ и стандарты:

-Закон Российской Федерации «Об образовании»;

-«Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных организациях», СанПиН 2.4.1.2660-10

В содержание программы заложена возможность реализации следующих психолого – педагогических технологий: коррекционных, развивающих, игровых, технологии личностно-ориентированного подхода, педагогического мониторинга, информационно-коммуникационных технологий.

В предлагаемой программе обучение строится **по принципу** постепенного движения от конкретного к абстрактному. Знакомство детей с новым материалом осуществляется **на основе** деятельного метода, когда новое знание не дается в готовом виде, а постигается ими путем самостоятельного анализа, сравнения.

Возрастные особенности старшего дошкольника требуют использования игровой формы деятельности. Вот почему в программе предложено много сказок, большое количество игр и игровых упражнений. Они не только являются успешной формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и интеллектуальных способностей.

Цикл ОД рассчитан на 8 месяцев, 1 раз в неделю, продолжительность 25-30 минут (повторение пройденного материала - 8 минут, объяснение нового материала – 15 минут, решение примеров – 7 минут) каждое четвертое ОД – практика.

Ожидаемый результат (первый год обучения)

К концу года дети должны:

Знать:

- линии на шахматной доске (вертикали, горизонтали, диагонали);

- цель шахматной партии (мат);
- правильное положение доски («правило чистой ложечки»);
- три шахматных секрета;
- ценность фигур;
- пять правил дебюта;
- понятие рокировки;

Показать:

- ходы и взятия фигур;
- превращение пешки;
- начальную расстановку фигур;
- рокировку (длинную, короткую);
- нарисовать фигуры;

Уметь:

- сыграть партию без невозможных ходов;
- поставить мат 2 тяжелыми фигурами;
- дисциплинированно вести себя за доской;

Ожидаемый результат (второй год обучения)

К концу года дети должны:

Знать:

- шахматный кодекс;
- части шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль);
- обязанности фигур по частям партии;
- основные шахматные комбинации («двойной удар», «связка»);
- основные законы дебюта;
- правило квадрата пешки;

Показать:

- детский мат;

- линейный мат ферзем;
- «квадратный» мат ладьей;
- линейный мат ладьей;
- мат двумя слонами;

Уметь:

- матовать одинокого короля тяжелыми фигурами;
- решать не сложные задачи для начинающих (поставить мат в один ход)
- напасть одной фигурой на две фигуры противника;
- напасть линейной фигурой на фигуру неприятеля, с помощью связки;
- читать шахматную нотацию;

2.2. Тематическое планирование занятий по месяцам (возрастная категория детей 5-6 лет)

Октябрь

№	Тема занятия	Длительность	Ко-во занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1.	«Знакомство со сказочным городом»	25-30 минут	1	-рассматривание кубиков, знакомство; - игровая ситуация; -Д/и «Веселый звук» - итог «Слуховое внимание»	Познакомить детей с терминами "звук"	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор
2.	«Знакомство со сказочным городом»		1	-рассматривание кубиков, знакомство со звуками; - игровая ситуация «Колокольчик в сказочном городе»; -Д/и «Волшебные кубики» - итог «Слуховое внимание»	Познакомить детей с терминами "звук"	
3.	«Гости»		1	-рассматривание кубиков, знакомство со звуками; - игровая ситуация «Гости»; -Д/и «Подбери правильно» - итог.	Дать детям понятие «звук» и «картинки-ассоциации», определение звуков по картинкам - ассоциациям	
4.	«Золотая песенка»		1	-рассматривание кубиков, знакомство со звуками; - игровая ситуация «Золотая песенка»; -Д/и «Веселые картинки»	Дать детям понятие «звук» и «картинки-ассоциации», изучение звуков по картинкам - ассоциациям	

				- ИТОГ.		
--	--	--	--	---------	--	--

Ноябрь

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1.	«Волшебные мешочки»	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Волшебный мешочек» - Малоподвижная игра «Найди по звуку» - итог	Закрепить понятие «звук» и «картинки-ассоциации», продолжить изучение звуков по картинкам - ассоциациям	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, картинки-ассоциации,
2.	«Кто в домике живет?»		1	-приход игрового персонажа - игровая ситуация «Колокольчик»; -Д/и «Кто в домике живет?» - итог	Закрепить понятие «звук» и «картинки-ассоциации», продолжить изучение звуков по картинкам - ассоциациям	волшебный мешочек, персонаж «Незнайка»
3.	«Винни – Пух у героев сказочного города»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Винни – Пух у героев сказочного города»; -Д/и «Подбери правильно» - итог.	Продолжать знакомить детей со звучащими кубиками	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, колокольчик, интерактивный игровой
4.	«Веселый		1	-рассматривание	Продолжать	

	паровозик» («А – поезд», работа с кубиками – складами с «А»)			кубиков; - игровая ситуация «Веселый паровозик»; -Д/и «Веселый склад «А» - итог.	знакомить детей со звучащими кубиками	персонаж «Винни-Пух»
--	--	--	--	---	---------------------------------------	----------------------

Декабрь

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	«Семья»	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Семья» - Малоподвижная игра «Найди по звуку» - итог	Учить детей пропевать складовые попевки	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор
2	“Живые звуки”		1	-приход игрового персонажа «Волшебная коробка» - игровая ситуация «Живые звуки»; -Д/и «Мы поем» - итог	Учить детей пропевать складовые попевки	
3	«Путешествие»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Путешествие»; -Д/и «Подбери правильно» - итог.	Учить находить и пропевать названную песенку на таблице и на кубиках.	

4	«Веселый паровозик» («О – поезд», работа с кубиками – складами с «О»)		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Веселый паровозик»; -Д/и «Веселый склад «О» - итог.	Учить находить и пропевать названную песенку на таблице и на кубиках.	
---	---	--	---	---	---	--

Январь

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	"Найди братца".	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Найди братца» - Малоподвижная игра «Прятки» - итог	Учить находить отдельные склады и называть их.	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, персонаж из зоопарка
2	«Зоопарк»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «В зоопарке»; -Д/и «Кто, куда?» - итог	Учить находить отдельные склады и называть их.	
3	«Новогодние приключения»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Новогоднее приключение»; -Д/и «Подбери правильно»	Учить находить к большим кубикам маленьких кубиков «близнецов»	

				- итог.		
4	«Веселый паровозик» («У – поезд», работа с кубиками – складами с «У»)		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Веселый паровозик»; -Д/и «Веселый склад «У» - итог.	Учить находить к большим кубикам маленьких кубиков «близнецов»	

Февраль

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	«Зимние забавы» (КТО БЫСТРЕЕ?)	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Зимние забавы» - Малоподвижная игра «Кто быстрее?» - итог	Учить детей, называть отдельные склады	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, Кукла Маша
2	«День рождения у Маши» (имена)		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «День рождение»; -Д/и «Имена» - итог	Учить детей, называть отдельные склады, прочитывать короткие слова	
3	«По - кочкам, по- кочкам»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Поездка»; -П/и «По кочкам, по кочкам»	Продолжать учить детей петь алфавит	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор

				- итог.		
4	«Веселый паровозик» («Э – поезд», работа с кубиками – складами с «Э»)		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Веселый паровозик»; -Д/и «Веселый склад «Э» - итог.	Продолжать учить детей петь алфавит	

Март

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	«В мире животных»	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «В мире животных» - Малоподвижная игра «Угадай» - итог	Развитие мелкой моторики рук. Познакомить детей с пищащими инструментами	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, иллюстрации животных,
2	«Магазин»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «В магазине»; -Д/и «Покупки» - итог	Развитие мелкой моторики рук. Познакомить детей с пищащими инструментами	интерактивное посещение магазина
3	«Незнайка в гостях у ребят»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Незнайка в гостях у ребят»;	Учить детей овладению пищащим инструментом и простейшим	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска,

				-П/и «По кочкам, по кочкам» - итог.	графическим умениям	проектор, игровой персонаж Незнайка
4	«Веселый паровозик» («Ы – поезд», работа с кубиками – складами с «Ы»)		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Веселый паровозик»; -Д/и «Веселый склад «Ы» - итог.	Учить детей овладению пишущим инструментом и простейшим графическим умениям	

Апрель

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	«Волшебные превращения»	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Волшебные превращения» - итог	Продолжать учить детей, называя отдельные склады. читать короткие слова и понимать их значение	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор
2	«Лесными тропами		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «В лесу»; -Д/и «Лесными тропами» - итог	Продолжать учить детей, называя отдельные склады. читать короткие слова и понимать их значение	
3	«Кондитерская»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «Гостинцы»;	Продолжать учить детей, называя отдельные склады. читать короткие слова и понимать их	

				-Д/и «Кондитерская» - итог.	значение	доска, проектор
4	«Какое слово тебе написать?»		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Какое слово тебе написать?»; -Д/и «Первые слова» - итог.	Продолжать учить детей, называя отдельные склады. читать короткие слова и понимать их значение	

Май

№	Тема занятия	Длительность	Количество занятий	Программное содержание	Задачи	Используемый материал и оборудование
1	«Помоги Мишутке».	25-30 минут	1	-самомассаж; - игровая ситуация; -Д/и «Помоги Мишутке» - итог	Развивать фонематический слух, память, внимание, речь. Воспитывать желание читать, любовь к чтению.	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук, интерактивная доска, проектор, иллюстрации игрушек
2	«Магазин игрушек»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «В магазине»; -Д/и «Игрушки» - итог	Развивать фонематический слух, память, внимание, речь. Воспитывать желание читать, любовь к чтению.	
3	«Дети кушают в саду очень вкусную еду»		1	-приход игрового персонажа; - игровая ситуация «В	Воспитывать желание читать, любовь к чтению.	кубики Зайцева, стол, стулья, ноутбук,

				саду»; -Д/и «Овощи и фрукты» - итог.		интерактивная доска, проектор, книга сказок, иллюстрации к сказкам
4	«Путешествие в страну сказок и приключений»		1	-рассматривание кубиков; - игровая ситуация «Путешествие в страну сказок и приключений» -Д/и «веселые превращения» - итог.	Воспитывать желание читать, любовь к чтению.	
Итого 32 занятия						

2.3. Работа с родителями

Анкетирование с целью выявления уровня осведомления родителей о кружке «АБВГДЕЙКА».

В течение года:

- Консультации в рамках консультационного пункта;
- Оказание информационной поддержки родителям;
- Открытые занятия;
- Вовлечение родителями ребенка в процесс обучения чтению.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

3.1. Методическое оснащение программы дополнительного образования

Технические средства обучения

1. Проектор
2. Компьютер, ноутбук
3. Мультимедийное оборудование
4. Интерактивная доска

Учебно-наглядные пособия, оборудование

1. Иллюстрации
2. Игрушки
3. Дидактические игры
4. CD и DVD диски
5. Аудио и видеоматериал
6. Презентации
7. Музыкальные инструменты (шумелки)
8. Кубики Зайцева

3.2. Планирование образовательной деятельности

Занятия по обучению чтению проводятся в методическом кабинете или в групповом помещении

В подгруппу детей входят дети в возрасте 5-7 лет. Длительность занятия 25-30 минут.

Занятия проводятся один раз в неделю. Программа рассчитана на 32 часа в год (с октября по май месяц включительно)

Литература:

1. Зайцев Н.А. Учебник для родителей, воспитателей, учителей // СПб., 2007
Издание для развивающего обучения. Серия «Школа для дошколят» «Тренажер по чтению».-М.: Изд-во «РОСМЭН»,
2. Пятибратова Н.В. Учусь читать и писать. Игровой комплект.- ООО «Издательство Робинс», 2012.
3. Пятибратова Н.В. Изучаю и запоминаю буквы. Игровой комплект с картинками- ассоциациями. .- ООО «Издательство Робинс», 2012
4. Белоусова Л.Е. Ура, я научился! СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2004
5. Глинка Г.А. Буду говорить, читать, писать правильно. М: «Питер», 1997.
6. Савичев В.Н. Азбука веселая в картинках и стихах. Ярославль: «Академия развития», 1997.
7. Садовникова И.Н. Нарушения письменной речи и их преодоление у младших школьников. М.: «Владеем, 1997.
8. Сказка о веселом язычке. М.: Издательский дом «Карапуз», 2002.

МОНИТОРИНГ ОСВОЕНИЯ ДЕТЬМИ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

Педагогический анализ освоения детьми программного материала проводится 2 раза в год: первичный – в октябре (1, 2 неделя), итоговый – в мае (3,4 неделя).

Показатели оценивания детей. Оценивание осуществляется по трем уровням: высокий, средний, низкий. Высокий уровень – самостоятельное выполнение задания. Средний уровень – выполнение задания с помощью педагога.

Низкий уровень – задание не выполняет.

Раздел	№ задания	Результаты		
		Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Уметь называть буквы алфавита.				
Знакомство с кубиками.				
Умение «пропевать» кубики.				

Знакомство с пишущим инструментом и некоторыми графическими умениями.				
Умение составлять свои имена из кубиков.				
Умение составлять короткие слова из кубиков.				
Овладение пишущим инструментом и некоторыми графическими умениями.				

Упражнение «Какую песенку тебе спеть?»

Цели:

- привлечь внимание детей к кубикам и таблицам;
- помочь детям сконцентрировать внимание одновременно на органах артикуляции логопеда и пропеваемых на кубике складах;
- развивать зрительно-моторную координацию, формировать речевой выдох;
- уточнять произнесение различных звуков в сочетаниях с гласными;
- развивать ритмико- интонационную сторону речи;
- учить запоминать алгоритм пропевания складов.

Это упражнение является одним из основных на начальных стадиях обучения. Логопед пропевает склады на нескольких кубиках. Затем ребенку предлагается выбрать из общей массы кубик, который он хотел бы послушать. Сторона кубика, на которой находится пропеваемый склад, обращена к ребенку. Таким образом, ребенок видит одновременно и склад на кубике, и уклад органов артикуляции при пропевании данного склада. Пропеваются склады замедленно, несколько утрированно.

Игра «Чудесный мешочек» (с кубиками).

Цели:

- привлечь внимание ребенка к кубикам и складовым таблицам;
- закрепить навык пропевания песенок на кубиках;

- учить соотносить кубики с плоскостным изображением соответствующих складов на таблице и ориентироваться в таблице;

- развивать навык прослеживания глазами столбцов на таблицах.

Логопед показывает детям мешочек, внутри которого лежат 4-5 кубиков, наиболее простых для пропевания (с наиболее частотными буквами): У-О-А-Э-Ы, МУ-МО-МА- МЭ-МЫ-М и т.д. Ребенок достает из мешочка кубик, пробует самостоятельно пропеть склады на нем (при необходимости логопед помогает), находит и показывает соответствующий столбец на таблице. На последующих занятиях логопед добавляет в мешочек те кубики, которые, помимо закрепления навыка чтения, помогут: автоматизировать у детей некоторые звуки, отработать глухие или мягкие слияния и т.д. Такая работа позволяет логопеду осуществлять индивидуальный подход к каждому ребенку и делает процесс обучения чтению более результативным.

Игра «Паровоз».

Цели:

- учить работать с кубиками, выбирая на них сторону с заданной гласной;
- способствовать запоминанию и прочтению складов с одной и той же гласной;
- учить находить нужный кубик;

Примечание: предварительно на каждую сторону кубика около основания склада нужно нанести метки – «следы» (маленькие отпечатки стопы человека). Детям, затрудняющимся в правильной постановке кубика на полку, говорится: «Поставь кубик на ножки».

Вариант 1. Логопед предлагает детям построить паровоз. Для этого на полку ставится локомотив (игрушечный паровоз) и большой золотой кубик с буквой А (для первого занятия). Логопед говорит, что все вагоны в паровозике будут с буквой А и показывает на первом кубике (на любом большом), как надо находить сторону с буквой А. Затем ставит кубик рядом с локомотивом. Таким образом, дети работают только с кубиками, постепенно выделяя их зрительно (это способствует зрительному выделению нужного кубика с опорой только на его характеристику).

После построения паровоза все вагончики прочитываются: ПА- ТА- НА-СА-ЧА-ША и т.д. На следующих занятиях за образец берутся другие гласные буквы на большом и маленьком золотых кубиках. В дальнейшем дети сами решают, какая гласная буква будет в начале.

Вариант 2. Игра по командам. На первом столе дети выкладывают вагончики с буквой О (с большим золотым кубиком в начале поезда), а на второй стол – вагончики с буквой Ё (с маленьким золотым кубиком в начале). У команд должно получиться примерно так: О- ТО-КО-РО –ВО...и Ё-НЁ-ТЁ-СЁ-РЁ... Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием. Логопед обязательно прочитывает с детьми все склады на вагончиках. Для повышения уровня мотивации на вагончики можно ставить «пассажиров» - маленькие игрушки из наборов «Звуковые коробочки». Логопед просит посадить того или иного пассажира в вагончик, который он назовет: «Посади лягушонка в вагончик ПА».

Игра «Смешные слова».

Цели:

- учить детей чувствовать, что слово не бесконечно и имеет свою длину;

- учить манипулировать с кубиками, правильно выставить их на полку (слева направо, рядом друг с другом, так, чтобы буквы были не вверх ногами и не набок);
- учить самостоятельно составлять слова из складов на кубиках;
- формировать мотивацию к самостоятельной работе.

Каждому ребенку предлагается написать из кубиков смешное слово, для чего нужно набрать любое количество кубиков и поставить их друг за другом. Логопед объясняет детям, что чем короче слово, тем оно смешнее. Особое внимание уделяется детям, желающим написать слово из 7-9 и более кубиков. После написания слов и их прочтения, дети пробуют выбрать самое смешное слово. Эта игра является переходным, подготовительным этапом к самостоятельному и осознанному написанию слов из кубиков. Смешные слова являются моделью, которая впоследствии будет использоваться в написании слов со смыслом.

Игра «Классификации».

Цели:

- привлечь внимание ребенка к кубикам;
- показать, как нужно крутить кубик в руке и пропевать его песенку;
- учить запоминать названия различных групп кубиков;
- учить в процессе манипуляции с кубиками сортировать кубики по признакам: глухие – звонкие, твердые – мягкие.

Игра проводится как соревнование. Логопед делит детей на 2 команды и предлагает им разложить все кубики на 2 стола: первая команда кладет на свой стол только большие кубики, вторая – только маленькие. Логопед проверяет работу детей, а затем пропевает склады на кубиках, которые дети каждой команды подают по желанию. Логопед

показывает, как нужно манипулировать с кубиками, как их держать, крутить. В процессе обучения дети на слух начинают улавливать разницу произношении твердых и мягких слияний, пытаются повторить вслед за логопедом пропеваемые склады. Далее кубики снова выкладываются на общий стол, и проводится второй вариант игры. Детям снова нужно разложить кубики на два стола по признаку: деревянные и железные (для дальнейшей ориентации и поиска нужного склада на соответствующем кубике дети должны многократно услышать общие характеристики кубиков). В конце этой игры на общем столе должны остаться золотые кубики и кубики со знаками препинания. Логопед снова пропевает склады на всех кубиках, выбираемых детьми. Это способствует различению на слух глухих и звонких слияний.

Упражнение «Пение по таблице 1».

Цели:

- помочь запомнить алгоритм пропевания складов по таблице;
 - развивать зрительно – моторную координацию;
 - формировать слуховые, зрительные и двигательные связи;
 - познакомить детей с системой поиска нужного склада;
 - развивать речевое дыхание, ритмико-интонационную сторону речи;
 - в процессе обучения автоматизировать у детей звуки, поставленные на индивидуальных занятиях.
- *Примечание:* кончик указки окрашивается в красный цвет, столбцы с буквой Й не пропеваются.
- *Пропевание таблицы в вертикальной плоскости.*

- Дети стоят лицом к таблице и педагогу. Педагог стоит справа от таблицы и держит в руке указку с красным кончиком на конце. Педагог показывает столбцы и пропевает их на мотив гаммы – от верхней ноты к нижней, указка движется вниз не очень быстро. Попытки детей подпевать логопеду приветствуются. Аналогично логопед пропевает несколько столбцов таблицы, вводятся ритмичные движения: когда поются склады на большом кубике, дети должны поднять руки вверх, когда поются склады на маленьком кубике – присесть. Песенки отличаются интонационно: на больших кубиках поются более низким голосом, а на маленьких – более высоким. Этот прием позволяет развивать координированную работу слухового, зрительного и двигательного анализаторов, а также способствует развитию переключаемости внимания. Если есть ребенок, желающий сам пропеть таблицу, то он встает на стульчик с указкой в руке, а логопед находясь за его спиной, своей рукой обхватывает его руку с указкой. Сначала ребенок и взрослый поют вместе. Когда дети освоят эти упражнения, каждый ребенок пропевает песенки самостоятельно. Педагог и остальные дети подпевают. Это позволяет поддерживать интерес и внимание детей к процессу чтения. Таблица по возможности пропевается целиком на каждом занятии, но в случае утомляемости детей или наличия в подгруппе детей с гиперактивностью и дефицитом внимания, таблица дробится по частям. Задача логопеда – не дать детям потерять интерес к новой деятельности. Этого можно добиться, если дети сами будут выбирать, какую песенку спеть или с какой песенки начать занятие. *Пропевание таблицы в горизонтальной плоскости* (более сложный вид работы, вводится на занятиях чуть позже).
- Педагог стоит перед таблицей, передвигает указку слева направо и пропевает склады на мотив любой детской песенки (например: «В лесу родилась елочка», «Во саду ли, в огороде», а в дальнейшем – на мотив песенки, которую закажут дети).

Работа с таблицей №2.

Пропевание складов в вертикальной плоскости таблицы

Цели:

- учить детей следить глазами более мелкими строчками таблицы и не сбиваться;
- запоминать склады, опираясь на знание согласных букв;
- отработать прочтение складов с мягкими слияниями.

1. Дети знакомятся с таблицей 2: педагог показывает, что слева расположены все большие склады, а справа – все маленькие. Сверху написаны склады главных – золотых кубиков. Если в столбике таблицы склады расположены под буквой А, то все склады в этом столбике будут с буквой А. При пропевании складов – песенок этого столбика педагог обращает внимание детей на правильное (утрированное) артикулирование.

2. Педагог указкой ведет сверху-вниз по выбранному столбику со складами, пропевая их на мотив любой детской песенки. Например: «Во саду ли, в огороде». Внимание всех детей должно быть сосредоточено на таблице.

3. После коллективного пропевания складов столбика, логопед тестирует детей: показывает любой склад из только что пропетой песенки и просит прочитать его кого-то из детей.

4. То же самое повторяется с другими столбцами, но их выбирают дети сами.

закрепление прочтения складов с мягким знаком.

Цель:

- закреплять у детей навык прочтения складов с мягким знаком и дифференцировать склады с Ь от складов с йотированными буквами.

По таблице прочитываются все склады с Ъ, затем проводится игра «Паровоз» (кубики с Ъ). После того, как цепочка готова и прочитана, логопед переворачивает первый маленький золотой кубик до буквы Ю, а дети должны также перевернуть остальные кубики (ПЮ, ЛЮ, ЗЮ, КЮ). После этого вся цепочка прочитывается еще раз. На других занятиях мягкий знак дифференцируется от букв Я, Е, Ё. Слова с этими буквами используются как лексический материал в других играх.

Игра «Живое слово»

Цели:

- формировать у детей навык складового синтеза;
- закрепить навык нахождения и прочтения нужного склада без опоры на таблицу.

В помещении в произвольном порядке разложены несколько кубиков (по количеству детей подгруппы). Из кубиков нужно составить конкретное слово, которое задумал логопед. Каждый ребенок берет по одному из этих кубиков, а педагог предлагает составить живое слово. Затем просит подойти того ребенка, у которого кубик с первым складом задуманного слова, например КО (для слова КОНФЕТА). Задание звучит так:

«КО, иди сюда» - ребенок становится возле педагога. Затем по очереди приглашаются остальные дети, причем они становятся в шеренгу, держа кубик с нужным складом перед собой. После того, как все склады слова названы, дети вместе пробуют прочитать получившееся слово. Детям легче составлять слово, соединяя по слуху в одно слово называемые склады. Если слово не прочитывается, кубики по порядку ставятся на полку, и слово прочитывается обычным способом.

Дополнение к списку игр и упражнений

1) КАК ТЕБЯ ЗОВУТ? - КА-ТЯ. Всего два кубика. Конечно, рациональнее четырёх К-А- Т-Я. А теперь кубики перевернули-перевернули, переставили-переставили. Где твое имя? Вот оно.

КА-ТЯ. Опять перепутали-переставили. Где? Нет, это ТЮКА, ты ТЮКА. Двухлетняя девочка смеётся. Начинает шалить. Ты ТИКА. Ты ТЕК. Вот смотри, как надо: КА-ТЯ. Опять перевернули кубики, переставили. Где ты? Ужас какой! Ты КЫТЬ. Ты ТЬКА. КЭТЯ. КУТЯ.

2) Составим из кубиков, пропишем указкой по таблице МА-МА, ПА-ПА, имя брата, сестры, БА-БУ-Ш-КА, КО-Ш-КА СО-БА-КА (говорится “сабака”, а пишется “собака”), как' маму зовут, как папу, и дедушка СА-ША, и бабушка 0-ЛЯ, а еще дедушка ВИ-ТЯ и бабушка ЛА-РИ-СА.

Сначала король, теперь окружение: его люди, животные, вещи.

3) КАКОЕ СЛОВО ТЕБЕ НАПИСАТЬ? - по твоему выбору, какое ты хочешь. Любое. Пишем сотни слов, тысячи.

Указкой по таблице, кубиками. Ведь это быстро, не надо доски, мела, тряпки, фломастеров, бумаги.

Какое слово тебе написать? Машина. Даем указку ребенку, обхватываем его руку своей и водим: МА-ШИ-НА. - А тебе какое?

Каждый наблюдает передвижения указки, горит от нетерпения - так ему хочется, чтобы и его слово написали.

4) Через некоторое время начнем разнообразить предыдущую игру. Спросите ребят: “ЧЕГО БЫ ВЫ ХОТЕЛИ ПОКУШАТЬ?” И будем писать: бананы, помидоры, пельмени, яблоки и т.д.

5) Описанным выше способом можем из кубиков приготовить целый “обед”: ЩИ, КА-ША, ПЕ-ЛЬ-МЕ-НИ, МА-С-ЛО, РЫ-БА, КО-М-ПО-Т, Я-ГО-ДЫ, ЧА-Й. Конечно, ребята САМИ составляют слова. Воспитатель только немножко помогает: смотрит, чтобы справа налево не писали, кубики вверх ногами не ставили, чтобы слова друг на друга не наезжали. “Обед” готов, прочитываем названия блюд. Ребята читают, воспитатель только ставит на слово кубик ударения.

6) "Путаница".

Педагог говорит о том, что Зайчик хотел сложить 3 слова: мама, папа, баба, но у него получилась путаница. Дети читают хором, что сложил Зайчик. Предлагают исправить ошибку Зайчика, правильно сложить слово.

7) МАГАЗИН. Сначала вместе с ребятами выкладываем из кубиков названия товаров. Когда всё готово, можно давать аналогичные задания. А можно и так: “Ну-ка, сбегай в магазин, купи ПЕЧЕНЬЕ (КОФЕ, ПЕРЕЦ, МАКАРОНЫ...)”. Поскольку каждый “продукт” существует в одном экземпляре, то достаётся тому, кто пошустрее. Он и уходит с “покупкой”. Его сменяет следующий играющий. Оживляются самые нерасторопные, малоактивные дети, игра мобилизует их, заставляет действовать.

8) Можно устроить ЗООПАРК: ВО-Л-КИ, ЖИ-РА-ФЫ, МЕ-Д-ВЕ-ДИ, ЗА-Й-ЦЫ, КА-БА-НЫ, ЛЬ-ВЫ, ГУ-СИ, МЫ-ШИ, А-И-С-ТЫ, ЧЕ-РЕ-ПА-ХИ. Или так: К-РО-КО-ДИ-Л, ЛИ-СА, ЖА-БА, З-МЕ-Я, МУ-ХИ (везде летают), ПО-ПУ-ГА И, СИ-НИ-ЦА, МЫ-ШЬ, ПЕ-ТУ-Х, и четверо ребят пришли: ВО-ВА, ВИ-ТЯ, НА-ДЯ, БО-РЯ.

9) Игрой, похожей на предыдущую, является и Поезд. Поставили паровозик, за ним вагончики из кубиков. Каждое слово - вагончик. Кто в этом вагончике поедет? - ВА-НЯ поедет. А маму возьмем? МА-МА. Дальше еще слова-вагончики: ПА-ПА, СО-БА-КА, друг ТО-ЛЯ, ДЕ-ДУ-Ш-КА, 0-БЕ-ЗЬ-Я-НА. И вот поезд отправляется. Гудок. Едем-едем, станция. Все пошли гулять - гуляйте, ребята, сюда не смотрите, - в это время все вагоны переставили (переставляем “вагоны”). Как теперь узнать, кто где едет? И опять задания двух видов: “Где едет дедушка?” и “Кто в этом вагончике?”

10) Игра по таблицам. Вызываете двух ребят из разных команд. - КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЁТ МИ? - Выигрывает и получает очко (бирку, метку) тот, кто покажет МИ первым. Выходит следующая пара. - КТО БЫСТРЕЕ НАЙДЁТ СО? -И так далее. В конце игры подсчитываем количество очков (бирок, меток) у каждой команды. Игра очень азартная. Ребята кричат, подсказывают. А подсказывать не умеют. Нужно их научить. Что вы кричите: выше, ниже, левее, правее? Нужно говорить: маленький железно-золотой (ЗЕ), большой деревянно-золотой (СО), большой железный (Д).

11) ЖИВОЕ СЛОВО. Кубики распределяются на пять площадок. $9+9+9+9+10= 46$ кубиков, сорок седьмой, беленький, у наставника. Играющие разбиваются на пять групп, каждой группе по площадке. Наставник громко объявляет: - ЗА, иди сюда! Выбегает

ребенок и ставит кубик ЗА на полку. - И, иди сюда! Справа от ЗА приставляется новый кубик.

- ЧИ, иди сюда! На полке растёт хорошо всем видное слово. - КИ, иди сюда! Написали. Наставник ставит на ЗА ударение.

- Ребята, что получилось?

- ЗАЙЧИКИ! - дружно отвечает группа.

- Забирайте свои кубики, возвращайтесь на свои места. Написав 4-5 слов, ребята меняются площадками, делают переход, как в волейболе. Каждая группа должна пройти через все площадки, поработать со всеми кубиками. Игра протекает быстро, живо, ребята никому не дают зазеваться, кое-кто от нетерпения к соседям сбегает, кубик покажет: “Что вы спите, вот он!”

12) Пишем указкой по таблице только домашних животных, только диких, только насекомых.

Только цветы, фрукты, овощи, мебель, одежду и прочее.

Слова предлагают сами дети, кто предложил, тот и полу чаёт указку.

13) То же, что и предыдущее, но ребята ПИШУТ САМИ, без помощи воспитателя, стоящего за спиной и водящего их рукой. Некоторые ребята уже могут сами, а другим страшновато. Но втроём, вчетвером - бригадой не страшно, справимся. Слова предлагает воспитатель.

14) СЛОВА С ЗАДАННЫМ КУБИКОМ. Это значит, что будем писать любые, какие хотите слова, но чтобы заданный кубик (к примеру, В-ВА-ВО-ВУ-ВЫ-ВЭ) в слове участвовал. ВОЛК, ВОРОНА, ВУЛКАН, ГОЛОВА, ВЫДРА, КОЛЕН-ВАЛ и т.п. Ребёнок, предложивший слово, получает указку (всем хочется), выходит и пишет слово с помощью воспитателя.

15) Особенно важно написать побольше слов С ДВОЙНЫМИ КУБИКАМИ (Ж, Ш, Ц, Ч, Щ).

И ошибок на произношение в таких словах побольше, да и с их

правописанием немало проблем. Заметили уже, наверное, что нашими кубиками или по таблицам такие слова как ЖИТЬ, ЖИРАФ, ШИТЬ, ШИНА никак не напишешь через Ы; ЖЕНЯ, ШЕЯ, ЦЕПЬ - через Э; ЧАШКА, РОЩА - через Я; ЧУЛКИ, ИЩУ, ЩУКА - через

Ю. Ни у кого даже мысли не возникает, что можно эти слова писать иначе.

Неувядаемой методической разработке: “ЖИ-ШИ пиши через И; ЖЕ-ШЕ-ЦЕ пиши через Е; ЧА-ЩА пиши через А; ЧУ-ЩУ пиши через У” столько лет, что её возраста даже методисты республиканского значения не помнят. Но очень и очень ценят за простоту, бесхитрость, прямолинейность.

7) Ребёнок получает КАРТИНКУ С НАДПИСЬЮ, выполненной заглавными печатными буквами: САМОЛЁТ. Нужно такое же слово СОБРАТЬ ИЗ КУБИКОВ. Иногда ребята совершают ошибки, СА-МО-ЛЁ-Т, к примеру, могут сложить не из четырёх, а из пяти кубиков: СА-М-О-ЛЁ-Т. Из четырёх, конечно, рациональнее, и когда предлагаешь то же слово набрать из четырех кубиков, ребята быстро находят решение.

8) Командная игра. Педагог объявляет: КАША - СУП. Выходят двое, по человеку от команды. Каждый получает по два кубика, заранее не зная, какие кому достанутся. Тот, кто составит слово первым, получает очко (бирку, метку). КОТ - ПЁС - выходит следующая пара играющих. ДУБ - ЕЛЬ - третья пара. Будьте внимательны, предупреждает воспитатель, говорится [дуп], а пишется ДУ-Б, потому что ДУ-БЫ. Через одну-другую пару слов нужно провести закрепление, дать ребятам написать ДУБЫ - ЕЛИ.

ЩИТ - МЕЧ, ЩУКА - СОМ, ЛЫЖИ - САНИ, ЧАЙ - КОФЕ, КОНЬ - БЫК, ШАР - КУБ,
ШАРЫ - КУБЫ, ДЕНЬ - НОЧЬ, КОТ - МЫШЬ (объяснить, что ночь и мышь с мягким знаком, потому что женского рода), ВЯЗ - БУК, ВЯЗЫ - БУКИ, РЫБА - МЯСО, МОРЕ - ГОРЫ, ВОДА СУША,
ЛЕС - ЛУГ, ЛЕСА - ЛУГА, КУРЫ - ГУСИ. МОРЕ - ГОРЫ, ДЫМ - ПАР, ЩУКА - РАК, КУРЫ

ГУСИ и т.п.

В конце игры подсчитываем количество очков, набранных каждой командой. Гиперактивные дети успокаиваются, сосредотачиваются, начинают работать. Малоактивные дети оживляются, становятся самостоятельнее.

Литература

1. Зайцев Н.А. Учебник для родителей, воспитателей, учителей // СПб., 2007
2. Издание для развивающего обучения. Серия «Школа для дошколят» «Тренажер по чтению».-М.: Изд-во «РОСМЭН»,
3. Пятибратова Н.В. Учусь читать и писать. Игровой комплект.- ООО «Издательство Робинс», 2012.
4. Пятибратова Н.В. Изучаю и запоминаю буквы. Игровой комплект с картинками- ассоциациями. .- ООО «Издательство Робинс», 2012
5. Белоусова Л.Е. Ура, я научился! СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 200
6. Глинка Г.А. Буду говорить, читать, писать правильно. М: «Питер», 1997.
7. Савичев В.Н. Азбука веселая в картинках и стихах. Ярославль: «Академия развития», 1997.
8. Садовникова И.Н. Нарушения письменной речи и их преодоление у младших школьников. М.: «Владеем, 1997.
9. Сказка о веселом язычке. М.: Издательский дом «Карапуз», 2002

Прошнуровано, пронумеровано и
скреплено печатью
№ _____ лист _____
Заведующий МАДОУ
Л.Х. Гиммербаева

