

# Программа обучения и развития детей «Предшкольная пора»

Руководитель проекта- член-корреспондент Российской академии образования, доктор педагогических наук, профессор Н.Ф. Виноградова





## Цели программы:

- Обеспечение возможности единого старта первоклассников
- Развитие личности ребёнка дошкольного возраста, формирование его готовности к систематическому обучению.



## Принципы программы:

- Учет потребностей данного возраста, опора на игровую деятельность- ведущую для этого периода развития
- Сохранение и развитие индивидуальности каждого ребёнка
- Обеспечение необходимого уровня сформированности психических и социальных качеств ребёнка, основных видов деятельности, готовности к взаимодействию с окружающим миром
- Обеспечение познавательности в развитии ребёнка, его готовности к обучению в школе, к принятию новой деятельности
- Развитие эрудиции и индивидуальной культуры восприятия и деятельности ребёнка.

**Занятия по программе носят интегрированный характер, с учётом целостности восприятия дошкольником окружающего мира.**

# Структура программы

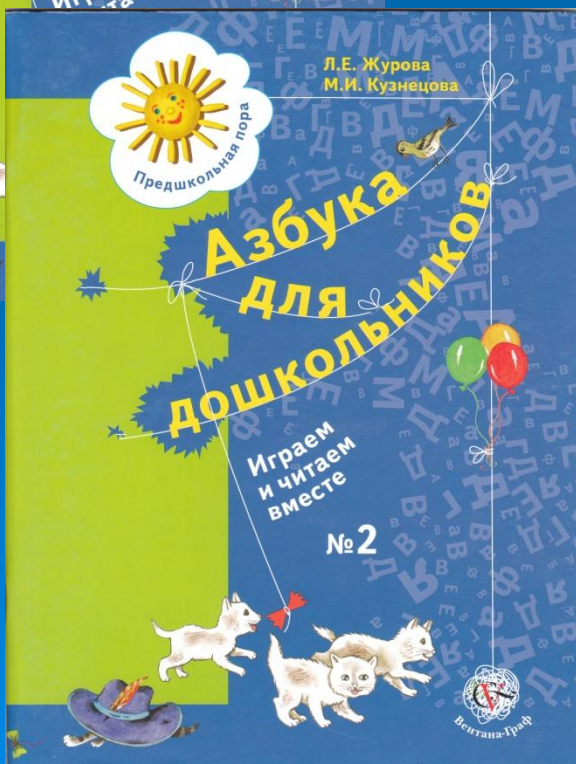
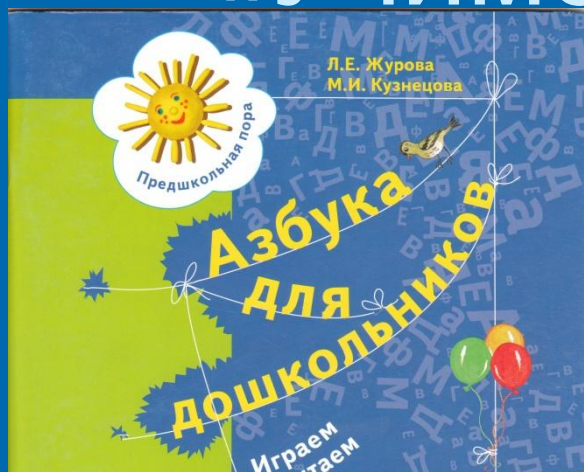


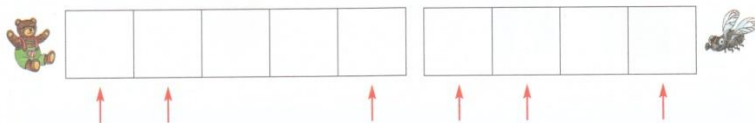
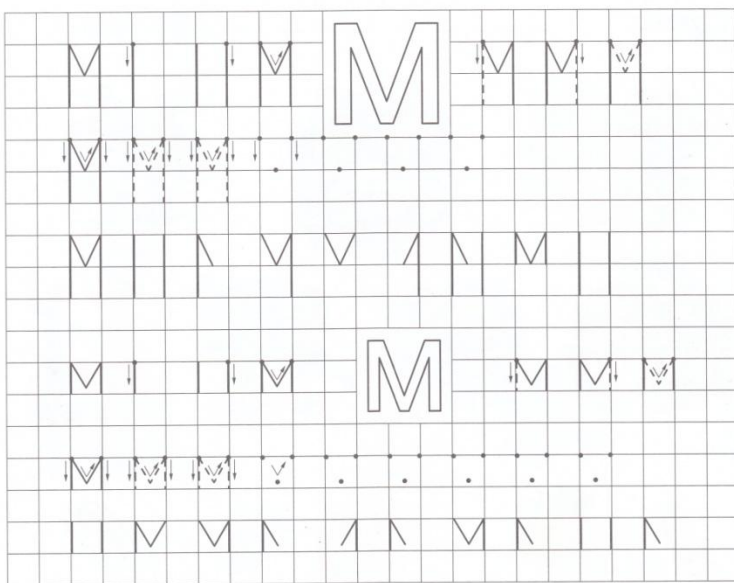
Особенностью программы является взаимосвязь всех разделов.

- «Познаём мир»
- «Учимся думать, рассуждать, фантазировать»
- «Учимся родному языку»
- «Играем, рисуем, фантазируем»



# «Учимся родному языку»





8

1. Дети пишут буквы **М, м**.
2. Дети называют рисунки и вписывают нужные буквы (согласные — черным, гласные — красным), ставят ударение в словах (*мишка, муха*). Правильность постановки ударения обязательно надо проверить у доски. Если кто-то ошибся, взрослый произносит это слово с неверным ударением и тем самым помогает исправить ошибку.

**Р р**



**р**



Ира	Марина	Роман	Рая
Юра	Римма	Рома	Ирина

ра  
ря  
ро  
рё  
ру  
рю  
ры  
ри  
рэ  
ре

14

1. Звуковой анализ слов *рыба, река*. Сравнение первых звуков в этих словах. Знакомство с буквой **Р, р**.
2. Чтение ленты слогов. Работа проводится так же, как при знакомстве с буквой **н** (с. 10).
3. Игра «Живые модели» (со словом *река*).
  - 1) Раздайте буквы и фишку по номерам звуков вразбивку.
  - 2) Подзовите к себе детей по ударным/безударным гласным, твердым/мягким согласным звукам.
  - 3) Дети ставят буквы и фишку на место по звукам вразбивку. Очень важно, чтобы буква не заслоняла собой звука, чтобы дети слышали звук [э], не называли его «е».
4. Дети читают имена, соединя каждое имя с соответствующим рисунком: если прочитано имя девочки, линия от него проводится к изображению девочки, если прочитано имя мальчика, линия проводится к изображению мальчика. После прочтения каждого слова определяется ударный гласный звук, и все дети ставят ударения. Повторное чтение с выделением голосом ударного гласного звука в каждом имени.
5. Игра-соревнование «Придумай слово по модели». На доске модель: синяя, красная, синяя, синяя фишки. Возможные слова: *танк, бант, зонт* и т. д. Взрослый должен придумать примерный набор слов для подсказок-загадок.





В звезде найдёшь ты букву «З»,  
И в золоте, и в розе,  
В земле, в алмазе, в бирюзе,  
В заре, в зиме, в морозе.



С. Маршак



?			
---	--	--	--



?			
---	--	--	--



	?		
--	---	--	--



		?	
--	--	---	--


1. Стихотворение С. Маршака читает взрослый.
2. **Самостоятельная работа.** Дети подчеркивают в тексте стихотворения все буквы **з**.
3. Дети читают слова по стрелкам. Повторно читают слова с выделением ударного гласного звука.
4. **Игра «Составь новое слово».** Надо вписать в столбик те буквы, звуки которых отмечены в схемах слов, и прочитать новое слово (*узор*).
5. **Игра «Цепочка слов».** Дети играют, построившись в две колонны (см. «Играем со звуками и словами», № 2, с. 53).

умею

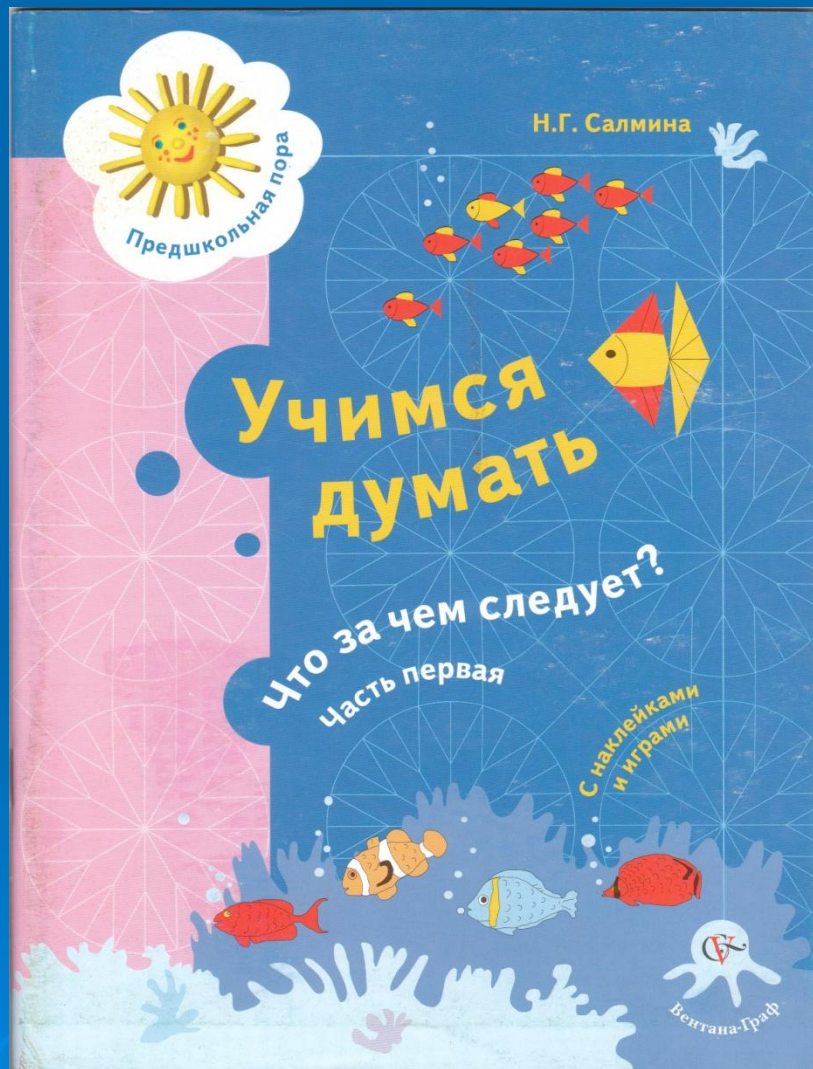


МОЯ  
МОЁ  
МОИ



1. Чтение. Вызванный ребенок должен прочитать начало предложения «Я умею...» и, выбрав соответствующий рисунок, продолжить предложение, например: «Я умею кататься на роликовых коньках». Обратите внимание детей на знак ударения над словом *умею*, попросите особенно подчеркивать голосом ударный звук.
2. Дети определяют, к какому рисунку подойдет каждое прочитанное слово, и называют словосочетание: *моя чашка, моя книга, моё полотенце, моё яблоко, мои санки, мои брюки*.

# «Учимся думать, рассуждать, фантазировать»





## Наблюдай и сравнивай



Рассмотри внимательно картинку.  
Куда идут эти зверюшки?  
Что они несут?  
Кто идёт первый, кто второй, третий,  
четвёртый, пятый?  
У кого самая длинная удочка?  
У кого самая короткая удочка?  
У кого удочки равны по величине?

4

## Учись внимательно рассматривать, думать

	?	

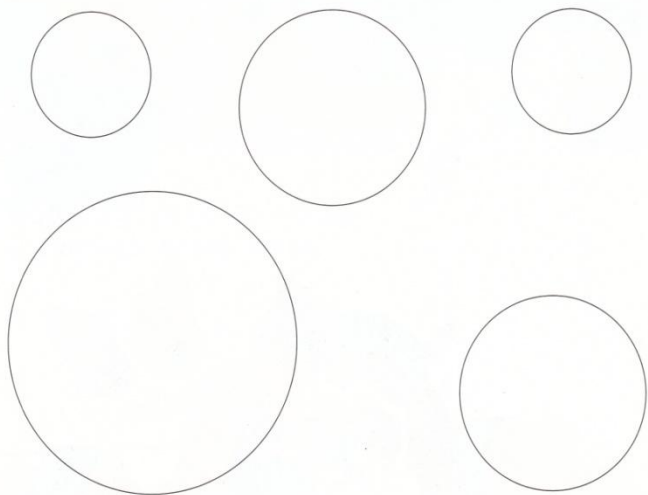


	?	
		?

Посмотри внимательно на таблички.  
Здесь много клеток.  
Что в них нарисовано?  
Сколько разных геометрических фигур  
в каждой табличке? Назови эти фигуры.  
Сколько в каждой табличке  
вопросительных знаков?  
Как ты думаешь, какие фигуры  
надо вставить вместо вопросительных знаков?  
Почему ты так думаешь?

6

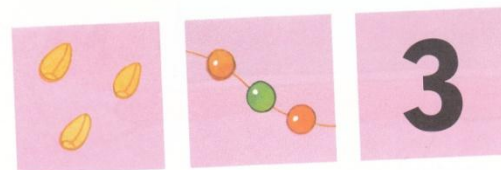
## Учись сравнивать



Одинаковые по величине шары раскрась одним цветом.  
Какой по величине шар остался незакрашенным? Закрась его любым другим цветом.

12

## Учись правильно отвечать на вопросы

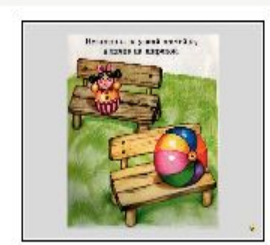
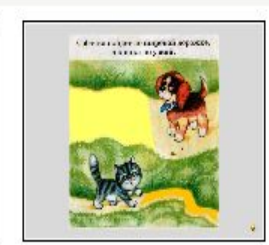
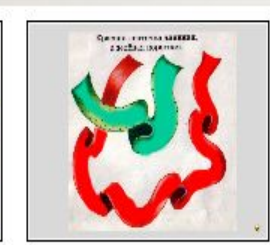
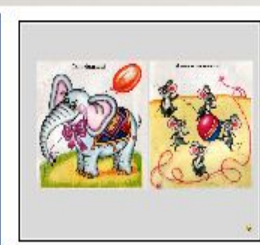
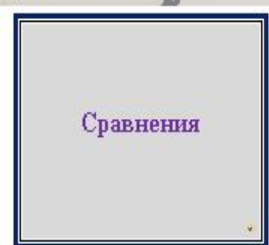


Сколько зёрнышек нарисовано на картинке?  
Сколько шариков в гирлянде?  
Как называется эта цифра?



Сколько было бочек мёда?  
Сколько принёс мишка?  
Сколько стало?  
Как получилось это число?

14



00:02 1

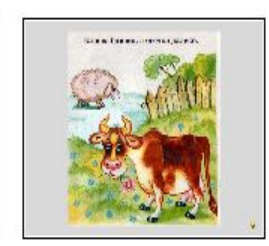
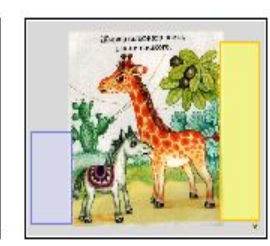
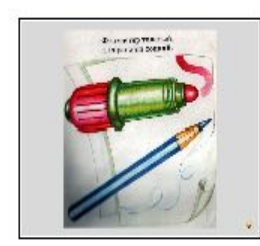
00:05 2

00:06 3

00:11 4

00:09 5

00:08 6



00:07 7

00:07 8

00:07 9

00:07 10

00:06 11

00:07 12

**Разметка слайда**

Применить разметку слайда:

**Макеты текста**

**Макеты содержимого**

**Макеты текста и содержимого**

Показывать при вставке слайдов



Я-САМ

ИГРА:

**«СКОЛЬКО?»**

00:05 1

Сколько белых медведей ты видишь на льдине?

2 5 0 6 3

00:02 2

**ПРАВИЛЬНО!!!**

0

00:02 3

Сколько коров пасется на лугу?

1 0 3 10 8

00:02 4

**МОЛОДЕЦ!!!**

1

00:02 5

Сколько яблок лежат на тарелке?

3 5 9 6 2

00:02 6

**ВЕРНО!!!**

2

00:02 7

Сколько лампочек зажжено?

2 3 8 9 5

00:02 8

**ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!!!**

3

00:02 9

Сколько трюмелей в шкафу?

1 5 10 4 6

00:02 10

**КОНЕЧНО!!!**

4

00:02 11

Сколько прищепок висит на веревке?

1 6 2 5 3

00:02 12

**МОЛОДЕЦ!!!**

5

00:02 13

Сколько пуговиц пришито?

2 5 9 6 3

00:02 14

**ВЕРНО!!!**

6

00:02 15

Сколько карандашей лежит в коробе?

6 5 3 7 9

00:02 16

**ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!!!**

7

00:02 17

Сколько зайчиков едят капусту?

7 8 2 10 5

00:02 18

**ПРАВИЛЬНО!!!**

8

00:02 19

Сколько чешек летает над водой?

3 5 10 1 9

00:02 20

**УМНИЦА!!!**

9

00:02 21

Сколько божьих коровок сидит на листике?

8 5 10 6 9

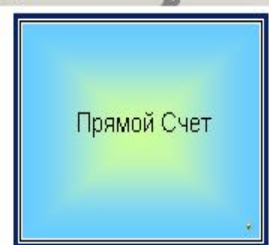
00:02 22

**НУ КОНЕЧНО!!!**

10

00:02 23





00:03 1



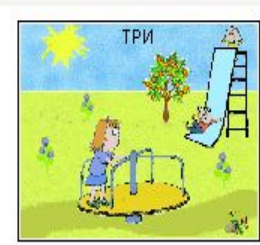
00:08 2



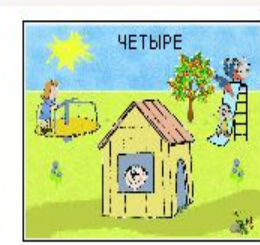
00:04 3



00:05 4



00:05 5



00:04 6



00:04 7



00:04 8



00:05 9



00:04 10



00:04 11



00:06 12



00:04 13



00:05 14



00:04 15



00:04 16



00:04 17



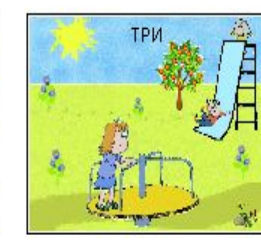
00:04 18



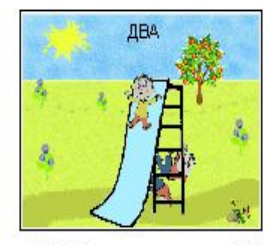
00:05 19



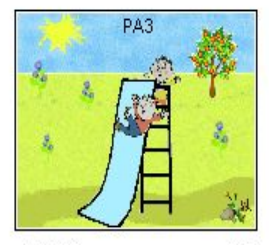
00:04 20



00:05 21



00:05 22



00:04 23



00:04 24



# «Познаём мир»







1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



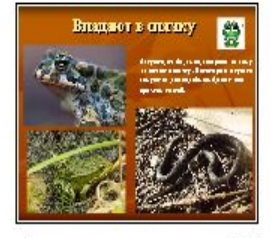
15



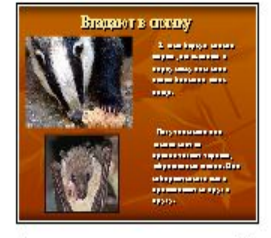
16



17



18



19



20

Разметка слайда

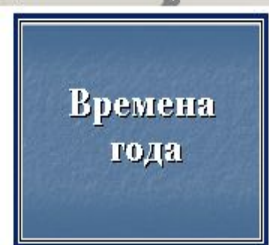
Применить разметку слайда:

Макеты текста

Макеты содержимого

Макеты текста и содержимого

Показывать при вставке слайдов



1

2

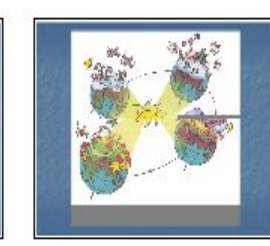
3

4

5

6

7



8

9

10

11

12



# Научно-познавательные фильмы

*Что такое снег?*



# «Играем, рисуем, фантазируем»

















# «Мир информатики»









Предшкольная пора