

1. Познавательное развитие (ФЭМП)

Программное содержание:

- Продолжать учить самостоятельно составлять и решать задачи на вычитание в пределах 10.
- Упражнять в умении ориентироваться на листе бумаги в клетку .
- Развивать внимание, память, логическое мышление.

ХОД

1 зад. Игр упражнение «Составим задачу».

-«На птичьем дворе гуляли десять гусей и кур. Все шесть гусей отправились на пруд. Сколько кур осталось на птичьем дворе?»

Ребенок называет условие задачи, вопрос задачи и определяет с помощью какого арифметического действия ее можно решить.

Затем записывает ее решение с помощью цифр и арифметических знаков в тетради.

2 зад. Слуховой диктант «Нарисуй отгадку». отсчитать вниз 5 клеток и поставить точку, от которой они будут выполнять задание. – Отсчитайте четыре клетки вправо от точки и поставьте еще одну точку;

- Отсчитайте две клетки вниз. – Одну клетку вправо.
- Одну вниз. – Одну вправо
- Одну вниз. – Одну вправо
- Четыре вниз. – Четыре влево
- Одну вверх.
- Одну вправо. – Две вверх.
- Одну влево. – Одну вниз.
- Одну влево. – Одну вверх.
- Одну вправо. – Две вверх.
- Две влево. – Одну вверх. – Две вправо.
- Две вверх. – Одну вправо.
- На кого зверя похож? (заяц; см. рис)

2. Развитие речи. Лексико-грамматические упражнения.

Цель. Воспитывать у детей чуткость к слову, активизировать и обогащать словарь, помогать правильно строить сложноподчиненные предложения.

ХОД

1. Игр.упр. «Подбери слово, чтобы описать предмет или действие»

. Привести пример: – «Задира лисичка – бежала по берегу моря и дразнила бычка – рыбку морскую. Он обиделся и сказал ей: „У тебя шуба некрасивая“. Но на самом деле вместо слова некрасивая в сказке „Как лисичка бычка обидела“ было другое, более выразительное слово. Какое?» (Косматая.)

- Какие еще слова можно было употребить вместо слова некрасивая? (Грязная, лохматая, всклокоченная, облезлая...)

– Вещь может быть не просто красивая, а... (очень красивая, красивейшая, изящная, превосходная, великолепная...).

2 зад. «Закончи предложения:

- Мы не пошли гулять... Почему?
- Если бы мы ушли гулять... То что?
- Когда мы собрались гулять... Что произошло?
- Чтобы не ходить гулять... Что сделали?
- Прежде чем пойти гулять... Что сделали?

3. Игра «Что бывает круглым?» Взрослый, кидая мяч, задает вопрос, на который должен ребенок ответить, после чего вернуть мяч обратно. -Что бывает круглым?

-Что бывает длинным? -Что бывает высоким? -Что бывает зеленым?

Работа с детьми в течение дня.

1. Конструирование «Телевизор для кукол».

1. Взять коробку из под сока или чая. Выберем бумагу и обклеим коробку.
2. Теперь коробке нужно приклеить экран. Приклеим его точно посередине телевизора.
3. Дополним телевизор деталями из пластилина и цветной бумаги.
4. Из цветной бумаги приклеим кнопки, из пластилина сделаем подставку для антенны.
5. Антенну сделаем из проволоочки. Телевизор готов. На экран можно приклеить героев из мультфильма.

2. ИГРА «Смотри, но слушай!»

Такая забава прекрасно тренирует сенсорный аппарат и развивает навыки дифференцирования звуковых и зрительных сигналов.

Выбирается один ведущий (лучше всего, если это будет взрослый). Ребенок должен внимательно смотреть на него, но выполнять то, что он произносит. Главное, чтобы словесная команда ведущего отличалась от его действий. *Например:* Ведущий говорит: «Попрыгаем», а сам хлопает в ладоши.

Ребенок должен прыгать, а не хлопать. Игра не случайно называется «Смотри, но слушай». Хитрые ребята могут попытаться закрыть глазки и выполнять команды на слух. Но это будет нарушением правил.

