

Подготовка к школе



Что должен знать и уметь ребенок 6-7 лет?

Внимание

Выполнять задания, не отвлекаясь, около 20-25 минут.

- ✓ Находить 5 - 6 отличий между предметами и между двумя рисунками.
- ✓ Удерживать в поле зрения 8-10 предметов.
- ✓ Копировать в точности узор или движение.
- ✓ Легко играть в игры на внимательность и быстроту реакции. Например, называйте существительные, но перед игрой договоритесь: если услышал название игрушки – хлопнуть в ладоши; если услышал название школьных принадлежностей – сложить руки на столе; если услышал название предмета для спорта – положил руки на плечи и т.п. Или так: если услышал слово, на конце которого звук «а», – подними руку и т.д.

Память

Запоминать 8-10 картинок. Запоминать на слух 8-10 слов.

- ✓ Запоминать считалочки (например: «Три гуся летят над нами, три гуся – над облаками, два спустились за ручей. Сколько было всех гусей?») и скороговорки (например: «Цыпленок с курицей пьют чай на улице»).
- ✓ Запоминать фразы (например: «Юля и Оля рисуют цветными карандашами»; «Осенью часто идет дождь»; «Лена играла мячом, кубиками, юлой, куклой и мишкой»).
- ✓ Рассказывать по памяти рассказы, сказки, стихи, содержание картинок.
- ✓ Повторять в точности текст, состоящий из 3-4 предложений.

Мелкая моторика

- ✓ Регулировать силу нажима на карандаш и кисть и изменять направление движения руки в зависимости от формы изображенного предмета.
- ✓ Располагать изображение на всем листе или в заданных пределах: на одной линии, на широкой полосе.
- ✓ Штриховать рисунки, не выходя за их контуры. Аккуратно раскрашивать сложные рисунки.
- ✓ Ориентироваться в тетради в клетку или в линейку.

Упражнения на развитие мелкой моторики рук



Большинство детей при поступлении в школу испытывают серьезные трудности в освоении навыка письма. Это связано с неразвитостью двигательных координаций, зрительного восприятия, что приводит к развитию негативного, тревожного состояния ребенка в школе. Работа по подготовке детей к письму начинается задолго до поступления в школу. Задания способствуют развитию точности, быстроты движения, развивают глазомер, воображение, речь ребенка.

«Коврик для куклы»

Предложите ребенку сделать коврик для куклы, украшенный геометрическим орнаментом. Например, в середине большой круг, сверху - 4 квадрата, снизу - 4 треугольника, справа - 2 квадрата, слева - 3 прямоугольника.

Варианты заданий:

- составить узор самостоятельно
- раскрасить узор элементами букв, семью цветными карандашами (по указанию взрослого, самостоятельно выбрав цвета).

«Самолеты за облаками»

Игра, обучающая ребенка пользоваться карандашом и делать правильный нажим.

Дается задание на заранее подготовленных карточках. Заштриховать облака так, чтобы одно было темное (и через него еле видно самолет), другое - светлое (самолет виден хорошо).

Варианты заданий:

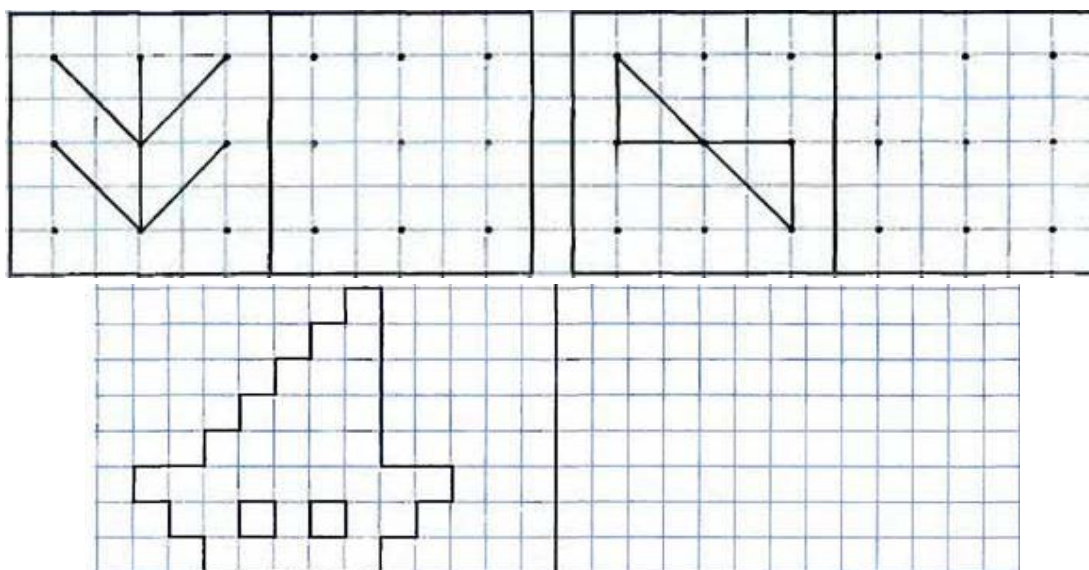
- вместо самолетов могут быть нарисованы лодки на волнах, машины на дорогах и т.д.

«Узнай, кто я?»

Игра развивает амплитуду движения, точность

Ребенку дается альбомный лист. Скажите ребенку, что в точках, нарисованных на листе, кто - то прячется. Чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией (не отрывая руки).

«Рисунки по точкам»



Учимся ориентироваться в пространстве игры и упражнения

«Капитан и корабль»

Игра учит сотрудничать друг с другом, и одновременно закрепляет умение ориентироваться в пространстве. В игре ребенку нужно будет ориентироваться с закрытыми глазами, по слову ведущего.

Играет пара. Один игрок – капитан. Другой – корабль. Их общая задача – переплыть море без кораблекрушения. Морем будет наша комната. В ней посередине расставляются стулья – рифы. Задача – нужно, переплывая наше «море» – комнату не задеть за стулья – «рифы».

Как играть? Игроку — кораблю завязываются глаза. Капитан ведет корабль, давая ему указания: «Шаг вправо. Еще шаг вправо. Назад. Еще назад. Маленький шаг влево. Теперь 5 шагов вперед» и так далее.

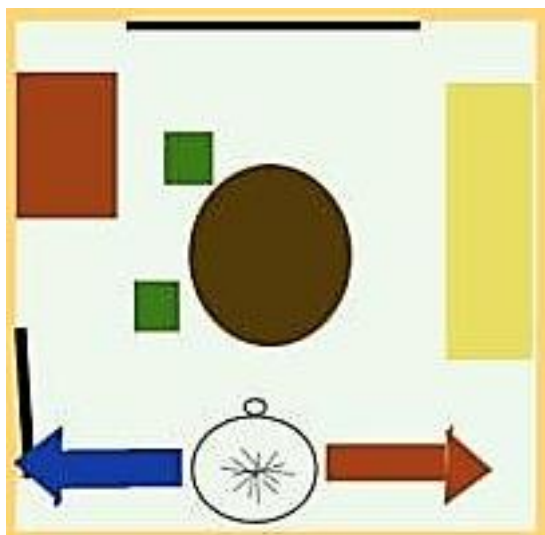
Ура! Задача выполнена. Теперь можно поменяться ролями. Пытаясь пройти комнату — наше море — с закрытыми глазами, Вы поймете, насколько же это не просто! Взрослый в роли «корабля» может помогать вопросами капитану: «Куда дальше идти? На сколько шагов? Мне остановиться или идти вперед?»

«Читаем план комнаты с помощью веселого человечка»

Ребенок старшего дошкольного возраста уже может усвоить, что пространственные взаимоотношения «право», «лево», «вперед», «назад» меняются в зависимости от положения человека. Например, если Вы встанете с ребенком лицом друг к другу, то Ваша правая рука будет напротив левой руки ребенка! И тогда для Вас «вправо» – это будет, например, к окну. А для него «вправо» – это будет, наоборот, к двери.

Чтобы малыш смог это усвоить, нам понадобится прием, предложенный Л.А. Венгером. Нарисуйте картинку с веселым человечком (мы рисуем человечка так, будто смотрим на него сверху). Там, где у человечка круглый носик – это его лицо, в эту сторону он смотрит. Еще вырежете из цветной бумаги или цветного картона две стрелки – ручки человечка: красную и синюю. Красная стрелка будет обозначать правую руку, а синяя стрелка – левую. Можно сделать стрелки и другого цвета, но обозначение должно быть постоянным. Например, у Вас будет правая ручка человечка – это всегда коричневая стрелка. А левая ручка человечка – это всегда зеленая стрелка.

Поставьте нашего человечка на план комнаты, с которым ребенок уже знаком по предыдущим играм. Пусть малыш посмотрит на носик человечка и решит, куда прикрепить ручки – стрелки. Где будет правая, а где левая рука у человечка? Что будет впереди у человечка, а что позади?



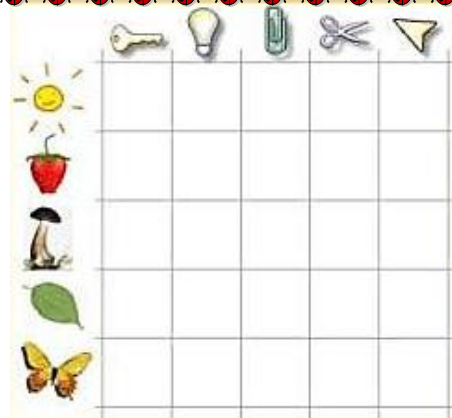
Затем поставьте человечка в другое положение на плане комнаты. И предложите малышу прикрепить к нему стрелочки – ручки и сказать, что теперь у человечка впереди, сзади, вправо, влево.

Самое трудное – это когда человечек расположен лицом к ребенку. Пусть ребенок поэкспериментирует, сам попробует занять разные места в комнате, чтобы решить эту задачку.

«Найди клад»

В этой игре ребенок научится ориентироваться на листе бумаги в клеточку.

Для изготовления игрового поля Вам понадобятся листы бумаги в клетку. Каждая строчка или каждый столбик имеют свое условное обозначение. Можно нарисовать картинку или подписать буквы или подписать цифры, нарисовать геометрические фигуры. На рисунке Вы видите примеры варианты игрового поля для детей 6-7 лет.



Для первой игры нужно простое игровое поле (5 на 5 клеточек, в дальнейшем можно сделать более сложное игровое поле – 5 на 10 клеточек, или 10 на 10 клеточек).

Играет пара игроков, игровое поле у них одинаковое.

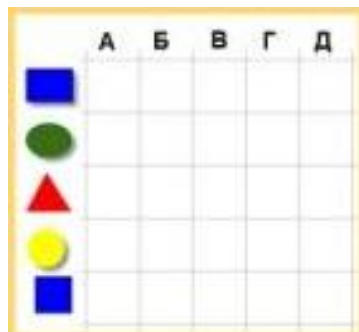
Ведущий – взрослый отмечает на своем игровом поле крестиком, где находится клад.

Ребенок, который не видит игрового поля взрослого, должен найти этот клад.

Взрослый говорит, например, такой путь: «Найди солнышко (букву А, цифру 6 и т.п.)

нарисованную сверху. Теперь тебе надо пойти вниз – опустишь на 3 клетки вниз. Поставь точку.

Давай проверим. Если ты нашел клад, то от гриба, нарисованного сбоку, ты отошел на 7 клеточек вправо». Сравниваем, попал ли ребенок в нужную клеточку – и нашел ли он клад, обозначенный крестиком.



Когда ребенок научится без ошибок передвигаться по игровому полю, то ему задается путь из 2-3 шагов, а затем и из 5-6 шагов до клада. И он сможет также стать ведущим и «прятать клад» для Вас.

«Диктант»

Вариант 1. Это уже даже не игра, а задание для ребенка, которое поможет ему научиться свободно, ориентироваться на листе бумаги. Дайте ребенку квадрат бумаги и фигуры разного цвета и формы. Вы ничего не показываете, только рассказываете, куда что положить. Например: «Возьми зеленый квадрат и положи его в середину. Вокруг положи 8 красных треугольников так, чтобы они своим острым уголком смотрели на квадрат. Между треугольниками положи маленькие желтые круги. В левом верхнем углу будет зеленый прямоугольник. В правом нижнем углу тоже будет зеленый прямоугольник. В другие два угла положи желтые прямоугольники» Затем мы посмотрим, такой же узор получился или нет.

Вариант 2. Ребенок видит выложенный узор и должен его «сфотографировать» — то есть запомнить. Можно поиграть в «фотографа» — изображаем руками, как «берем фотоаппарат», «нажимаем» на кнопку и «получаем фото». И его запоминаем. Дальше образец узора убирается, и дети выкладывают узор по памяти. Если задание проводится в этом варианте, то нужно использовать для узора не более 4-5 разных фигур.

Если узор выложен неправильно, то можно предложить ребенку «починить фотоаппарат» и сделать следующее фото без ошибок.

Игры и упражнения на развитие памяти

«Посмотри и запомни»

Лист бумаги разделить пополам горизонтальной линией. На верхней части листа выкладываются геометрические фигуры разных цветов в любой последовательности. Ребенок в течение минуты смотрит и запоминает расположение фигур, после чего фигуры накрываются другим листом. Задача ребенка – в нижней части листа выложить фигуры в такой же последовательности. После чего верхний лист убирается, и ребенок может сам проконтролировать правильность своих действий.

«Картинка»

Предложить ребенку рассмотреть картинку с несложным сюжетом. В течение некоторого времени ребенок внимательно смотрит и запоминает, что изображено. После этого предложить ребенку такую же картинку, но в которой некоторые элементы отсутствуют. Задача ребенка – вспомнить, чего не хватает на картинке. (Можно попросить ребёнка по памяти рассказать, что он запомнил. Например, на картинке изображены морские жители «Сколько медуз ты запомнил?», «В какую сторону плыли рыбы?» и т. д.)

«Птица, дерево, цветок»

Ребёнку предлагают выполнить движения: услышишь название цветка – хлопни в ладоши, услышишь название птицы – взмахни руками, услышишь название дерева – положи руки на колени. Так же эта игра хорошо развивает внимание ребёнка.

«Запомни и повтори»

Это упражнение можно выполнять двумя способами от простого до сложного: 1-ребёнку зачитать 10 слов, затем предложить воспроизвести их в любом порядке; 2-ребёнок прослушивает пары слов, старается запомнить их, затем по первым словам в паре вспоминает второе, (например: небо – луна, туча – дождь, цветок – ваза и т.д.)

«Посмотри, запомни, назови»

Ребёнку предлагают в течение минуты рассмотреть картинку, после чего картинку закрывают, а ребёнок называет всё, что запомнил. Можно вместо картинки разложить перед ребёнком разные игрушки, предметы и т.д. После того как ребёнок внимательно изучил все предметы находящиеся перед ним, предложите ему закрыть глаза и уберите пару предметов. Затем, попросите ребёнка сказать, чего не хватает. Можно игрушки не убирать, а поменять местами, после чего спросить у ребёнка, все ли они стоят на своих местах.



Игры и упражнения по развитию речи

«Составь описание»

Цель: учить детей описывать предмет, называя его признаки, качества, действия.

Ребёнок описывает ягоду или фрукт, который больше всего любит, а все остальные отгадывают. («Он круглый, красный, сочный, вкусный — это мой любимый... помидор»; «Он темно-бордового цвета, а внутри у него много-много разных зернышек, сладких и спелых, это мой любимый фрукт... гранат».)

«Придумай рассказ»

Цель: учить детей понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют свое значение, и переносить их в связное высказывание.

Ребёнку предлагают закончить фразы:

1. Подушка мягкая, а скамейка... (жесткая). Пластелин мягкий, а камень... (твердый).
2. Ручей мелкий, а речка... (глубокая). Ягоды смородины мелкие, а клубники... (крупные).
3. Кашу варят густую, а суп... (жидкий). Лес густой, а иногда... (редкий).
4. После дождя земля сырая, а в солнечную погоду... (сухая). Покупаем картофель сырой, а едим... (вареный).
5. Купили свежий хлеб, а на другой день он стал... (черствый). Летом мы ели свежие огурцы, а зимой... (соленые). Сейчас воротничок свежий, а завтра он будет... (грязный).

Спросите у ребёнка, как он понимает следующие выражения: дождь озорничал; лес дремлет; дом растёт; ручьи бегут; песня льётся.

Как сказать по-другому: злая зима (очень холодная); колючий ветер (резкий); легкий ветерок (прохладный); золотые руки (все умеют делать красиво); золотые волосы (красивые, блестящие)

Где ты встречал выражение «злая зима»? (В сказках.) К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, злая ведьма, злая Баба Яга.)

Придумай складное окончание к фразам: «Медвежонок, где гулял? (Мед на дереве искал.) Медвежата, где вы были? (По малину в лес ходили, на полянке мы бродили.) Медвежонок мед искал (и братишку потерял)».

Придумай рассказ про двух медвежат, а я запишу его, потом прочитаем папе (бабушке, сестре).

«Закончи предложение»

Цель: развивать умения вычленять причинно – следственные связи в предложении.

Взрослый проговаривает незаконченное предложение, задача ребёнка внимательно прослушать первую часть предложения и придумать его завершение. Например:

- После работы мы пошли в магазин, для (покупки нового платья), (того, чтобы купить курицу) и т.д.

- Если пойдёт сильный дождь, то (мы откроем зонд и не промокнем), (я не буду поливать цветы) и т.д.

- Если снег растает, то ... (от снеговика останется одна морковка), (будет много ручьев) и т.д.

«Скажи точнее»

Цель: развивать точность словоупотребления в связных повествовательных рассказах.

Предложите ребёнку послушать рассказ. Там, где взрослый будет останавливаться, там требуется помощь ребёнка: подбирать слова и составлять предложения.

Жили-были три брата: ветер, ветерок и ветрище. Ветер говорит: «Я самый главный!» Какой может быть ветер? (*Сильный, резкий, порывистый, холодный...*) Ветрище не согласился с братом: «Нет, это я самый главный, меня и зовут ветрище!» Какой ветрище? (*Могучий, злой, суровый, ледяной.*) Ветерочек слушал их и думал: «А какой же я?» (*Легкий, нежный, приятный, ласковый...*) Долго спорили братья, но так ничего и не выяснили. Решили они силой помериться. Подул ветер. Что произошло? (*Деревья закачались, травка пригнулась к земле.*) Что делал ветер? (*Дул, мчался, гудел, ворчал.*) Подул ветер-ветрище. Что он делал? (*Сильно дул, выл, завывал, стремительно неся.*) Что после этого случилось? (*Ветки у деревьев сломались, трава полегла, тучи набежали, птицы и звери спрятались.*) И вот подул ветерок. Что он делал (*дул ласково и нежно, шелестел листвой, озорничал, раскачивал веточки*). Что произошло в природе? (*Листочки зашелестели, птички запели, стало прохладно и приятно.*)

— Придумай сказку о ветре, ветерочке или ветрище. Можно обо всех сразу. Кем они могут быть в сказке? (*Братьями, соперниками, друзьями, товарищами.*) Что могут они делать? (*Дружить, мериться силой, спорить, разговаривать.*)

«Последовательные картинки»

Перед ребёнком на столе в произвольном порядке выложите не менее пяти картинок, предложите внимательно их рассмотреть. После чего попросите разложить их по порядку таким образом, чтобы по ним можно было составить рассказ.



Все эти упражнения, игры, занятия можно повторять, чтобы дети усвоили, что слова имеют значение, могут изменяться, они по-разному звучат. Если ребенок выполнит все задания правильно, значит, у него высокий уровень речевого развития, и он хорошо подготовлен к школе.

Игры и упражнения на развитие мышления

Игра «Верю – не верю»

Дети — невероятно доверчивые существа. А если информация поступает из уст взрослых, то это звучит как аксиома, которая воспринимается безоговорочно. Научите своего малыша рассуждать, и пусть он не спешит все принимать на веру. Итак, вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. *Примеры фраз:*

«Все люди спят».

«Все яблоки сладкие».

«Дождь бывает холодный и теплый».

«Все животные впадают в зимнюю спячку».

«Летом мы ходим в шубах».

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится докапываться до истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы. Именно такой подход дает бесценный индивидуальный опыт и развивает в ребенке наблюдательность, когда он слушает и видит, казалось бы, очевидные утверждения.

Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«Снег бывает только зимой». (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах.)

«По воде можно ходить». (Да, если она замерзнет.)

«Все птицы летают». (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин.)

«Назови одним словом»

Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

«Ассоциация»

У каждого человека с раннего детства формируются свои ассоциативные представления о предметах и явлениях. Это своеобразный ключ к пониманию типа мышления. В этой игре дети учатся разграничивать понятия существенных и второстепенных признаков предмета. Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись». Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

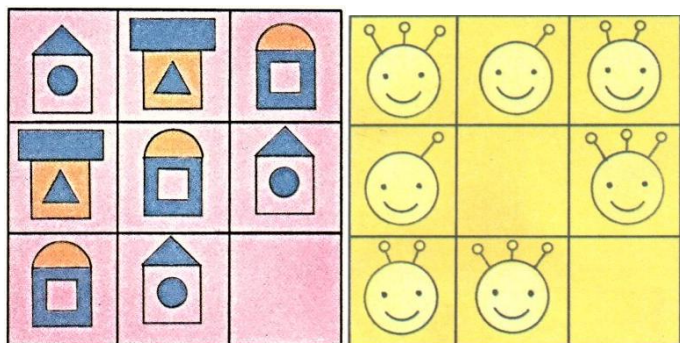
Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

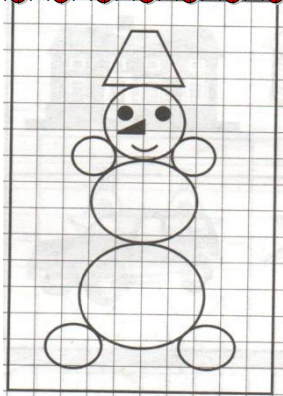
«Дорисуй фигуру»

Вам понадобится тетрадь в клеточку и хорошо заточенный карандаш. На листе проведите ось и относительно нее по клеточкам нарисуйте половину какой-нибудь фигуры (елка, дом, человек). Попросите ребенка дорисовать вторую половину. Как показывает практика, далеко не всегда дети понимают это задание и дорисовывают фигуру в «вольном стиле». Чтобы увидеть симметрию, можно приложить зеркальце к оси. По зеркальному отражению ребенку будет легче нарисовать вторую половину, строго следуя по клеткам. Эта игра может усложняться формами и цветом.

«Найди закономерность»

Ребёнку предлагают определить закономерность, по которой располагаются фигуры в строке, и заполнить пустую клеточку, объясняя свой выбор.





Игры и упражнения на развитие внимания

«Скопируй»

Ребёнку предлагают скопировать как можно точно, заранее подготовленный рисунок, лучше, если он будет нарисован по клеточкам, что даст ребёнку лучше ориентироваться. Начинайте от простых рисунков, переходя к более сложным.

«Запрещенное слово»

Выбираем запрещенное слово, это может быть какой-либо цвет (желтый) или качество (маленький). Бросаем ребенку мяч, одновременно задавая вопросы. «Море синее, а солнце? (*не синее*), слон большой, а мышка? (*небольшая*)». Так же можно предложить запрещёнными словами обозначить слово «Да» и слово «Нет», «Тебе нравится гулять? (*нравится*) или (*конечно*)» и т.д.

«Наблюдатель»

Сядьте с ребенком перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое ("прозрачное, похожее на маленький домик") вы видите. Можно играть и так: "Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате".

«Архитектор»

Вы - архитектор, ребенок - строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лестенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

«Волшебное слово»

Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно - обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Вы рассказывает историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

Упражнение «Летает – не летает»

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений. Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

Упражнение «Съедобное – несъедобное»

Упражнение на развитие переключения внимания. Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

Игры и упражнения на развитие воображения

«Представь себя...»

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. «Цветик-семицветик». Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?» Пусть ребенок обоснует свои желания. Развитие этой темы поможет вам узнать о «ценностях» и «приоритетах» ребенка, а также о свободе желать, о намерении получать что-то от жизни.

«Любимое животное»

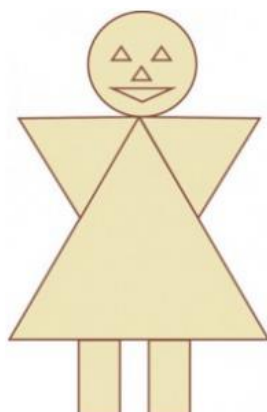
В древние времена у многих народов, да и у каждого человека в отдельности было свое тотемное животное, к нему обращались за помощью в трудных жизненных ситуациях. Возможно, любимое животное вашего ребенка и является его тотемом: он все время его рисует, интересуется его жизнью, хочет завести дома (ничего, что это жираф или лошадь). Предложите ребенку побыть в образе разных животных. С помощью мимики и жестов он должен показать: как ходит, спит в берлоге и сосет лапу медведь; как скачет и грызет капусту заяц; как в норе прячется мышь; как фыркает и сворачивается клубочком колючий еж. Эта игра поможет ребенку узнать много нового и интересного из мира животных. Перед началом игры загляните в энциклопедию для животных, вам легче будет находить «штрихи к портрету» того или иного животного.

«Слепой художник»

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

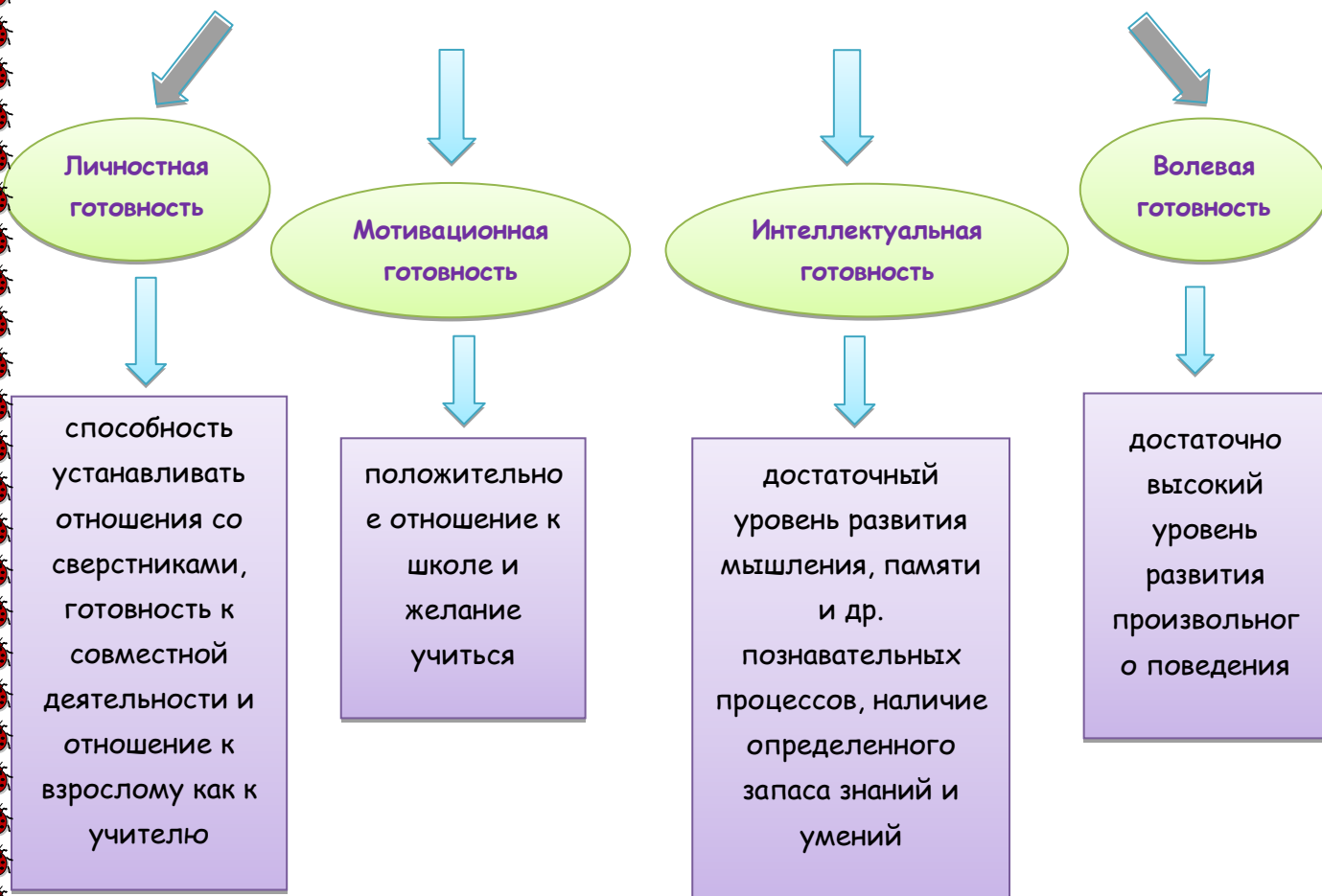
«Составь фигуру из элементов»

Ребёнку предлагается картинка, на которой нарисованы треугольник, круг, прямоугольник, трапеция. Предлагается составить из этих фигур лицо, клоуна, домик, кошку, дождь. Каждую фигуру можно использовать любое число раз, но нельзя добавлять другие фигуры или линии.



Психологическая готовность ребёнка к школе – это комплекс психических качеств, необходимых ребёнку для успешного обучения.

Основные компоненты психологической готовности к школе





Мышление

- ✓ Находить и объяснять несоответствия на рисунках.
- ✓ Находить и объяснять отличия между предметами и явлениями.
- ✓ Находить среди предложенных предметов лишний, объяснять свой выбор.
- ✓ Сложить из конструктора по образцу любую фигуру.
- ✓ Сложить из бумаги, по показанному взрослому образцу, простой предмет (кораблик, лодочку и т. д.).
- ✓ Вырезать ножницами сложную фигуру по контуру, нарисованному на листе бумаги.
- ✓ Выполнять аппликации на бумаге, как самостоятельно, так и по образцу.
- ✓ Складывать пазлы без посторонней помощи.
- ✓ Закончить предложение: «Если стол выше стула, то стул...», «Если два больше одного, то один...», «Если река глубже ручья, то ручей...» и т. д.
- ✓ Находить лишнее слово среди группы слов, например: «Василий, Федор, Семен, Иванов, Евгений», «Гнездо, нора, муравейник, курятник, берлога», «Смелый, храбрый, отважный, злой, решительный».
- ✓ Отвечать на замысловатые вопросы, например: «Когда гусь стоит на одной ноге, он весит 2 килограмма. Сколько будет весить гусь, если встанет на две ноги?» – и т. д.
- ✓ Определять последовательность событий.

Окружающий мир

- ✓ Называть свое имя, отчество и фамилию. Называть имя, отчество и фамилию своих родителей. Знать название своего города. Знать название столицы Родины. Знать название нашей планеты. Знать свой домашний адрес и город, в котором живет.
- ✓ Знать названия основных профессий людей. Объяснять, чем характерны эти профессии, какую приносят пользу людям.
- ✓ Называть времена года, части суток, дни недели, месяцы; знать их количество и последовательность. Называть весенние, летние, осенние и зимние месяцы. Уметь описывать, что происходит с природой в то или иное время года. Ориентироваться во времени.
- ✓ Иметь представление о природных и погодных явлениях.
- ✓ Знать основные цвета, основные геометрические фигуры.
- ✓ Отличать хищных животных от травоядных. Отличать перелетных птиц от зимующих. Отличать садовые цветы от полевых. Отличать деревья от кустарников. Уметь различать зверей, птиц и рыб, отличать диких животных от домашних, деревья от кустарников, фрукты – от ягод и овощей.
- ✓ Уметь ориентироваться в пространстве. Знать понятия «право – лево», «вперед, позади, слева, справа, вверху, внизу, из, под, над, на и т.д.»
- ✓ Уметь рассказать, чем он любит заниматься.